Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação Social

Departamento de Audiovisuais e Publicidade

Alma, Ferro e Silício – Um roteiro de história em quadrinhos cyberpunk

Memória de pesquisa

Matheus de Paula Moraes Costa

Orientadora: Selma Regina Nunes Oliveira

Brasília 1/2018

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a minha professora e orientadora Selma Oliveira, por ter me ajudado durante todo o processo, e por ter sido uma ótima professora durante meu período de graduação. Gostaria de agradecer aos meus pais e ao meu irmão, que sempre me incentivaram em todas as minhas empreitadas da vida, principalmente as que eu mais tive dificuldade. À minha grande amiga e namora Alice, pelo apoio emocional, e por ter me acompanhado nesse longo processo de graduação. E também aos meus amigos, que fizeram dessa trajetória aqui na UnB um lugar mais legal e divertido.

1. Lista de Figuras

Figura 1 ..... p.12
Figura 2 ..... p.13
Figura 3 ..... p.13
Figura 4 ..... p.14
Figura 5 ..... p.16
Figura 6 ..... p.17
Figura 7 ..... p.18
Figura 8 ..... p.18
Figura 9 ..... p.19
Figura 10 ..... p.20
Figura 11 ..... p.21

2. Sumário

1. Lista de figuras ..... p. 3
2. Sumário ..... p. 4
3. Resumo ..... p. 5
4. Palavras-chave ..... p. 5
5. Introdução ..... p. 6
6. Problema de pesquisa ..... p. 8
7. Justificativa ..... p. 8
8. Objetivos ..... p. 10
9. Referencial Teórico ..... p. 11
10. Metodologia ..... p. 31
11. Considerações finais ..... p. 39
12. Referências ..... p. 40
13. Apêndice p.42

3. Resumo

O seguinte trabalho aborda a construção de um roteiro para uma história em quadrinhos com a temática *cyberpunk*. Um dos focos do trabalho é a relação do processo de desenvolvimento de um roteiro e sobre as etapas que permeiam essa construção, como o uso de *storyboard* e outras ferramentas que possam auxiliar. Desse modo, o roteiro foi criado usando como base os conceitos de linguagem e narrativa trabalhados por EISNER e McCLOUD. Não somente, também foram usados os elementos e conceitos de *cyberpunk*, derivados de uma visão pós-humanista.

4. Palavras-chave

Narrativa, audiovisual, histórias em quadrinhos, *cyberpunk*, ficção científica.

5. Introdução

As primeiras histórias em quadrinhos (HQ) surgiram há pouco mais de 100 anos, no entanto, narrativas com elementos gráficos mais simples já existiam anteriormente. Com o tempo, as HQs se concretizaram como tal e começaram a fazer parte de um imenso leque de opções para se contar uma história. No início, as HQs eram de cunho humorístico e tinham como principal objetivo servirem de entretenimento leve que acompanhava os jornais semanais. As limitações técnicas da época faziam com que as histórias fossem simples e os desenhos fáceis de serem reproduzidos. Com a evolução da tecnologia muitas outras possibilidades se tornaram possíveis. As técnicas de impressão melhoraram, novas tendências estéticas surgiram e os métodos de reprodução se tornaram cada vez mais massificados. Isso fez com que surgissem uma série de novos elementos que se tornaram parte fundamental das HQs. Assim, elas passaram por grandes mudanças desde o período de sua criação e todas essas mudanças se mostraram como novas possibilidades criativas.

Dentro das histórias em quadrinhos diversas temáticas já foram trabalhadas e algumas imensamente exploradas como os super-heróis ou aventuras fantásticas. No entanto, existem alguns temas que ainda não foram tão bem desenvolvidos dentro da linguagem das HQs. Alguns desses temas já podem ter sido explorados em outros suportes como livros ou até mesmo nos filmes, mas ainda possuem uma grande possibilidade de desenvolvimento. Assim, um gênero que pode ter perspectivas interessantes a serem exploradas é o de ficção científica, que já possui uma base muito grande na literatura e diversas obras conceituadas no cinema. Dentro do gênero de ficção científica existe uma espécie de subgênero que possui uma estética muito específica que não é tão explorada em outras mídias, ele é chamado de *cyberpunk*.

O *cyberpunk* surge como um estilo estético que se encaixa dentro do gênero de ficção científica e geralmente é definida por quatro palavras "*High tec low life*", que significam alta tecnologia e baixa vida. Esse termo pode ser interpretado como o aumento exagerado da tecnologia de forma que a figura humana muitas vezes se confunde com uma máquina devido à grande tecnologia que permeia sua vida. Ele surgiu na década de 80 com algumas

obras mundialmente conhecidas como *Neuromancer* (William Gibson, 1984) e Piratas de Dados (Bruce Sterling, 1988). Os principais elementos que compõem esse movimento são as relações que ocorrem entre homem e máquina, mente e cyberespaço, em que existe uma visão pessimista acerca de como essa relação se desenvolveu. A estética do *cyberpunk* traz uma visão de mundo em que a humanidade já está completamente robotizada, seja nos processos ou até mesmo nos corpos humanos, fazendo com que muitas vezes o próprio conceito de “ser humano” seja questionado. Essa concepção visual exagerada se tornou parte fundamental para a definição do estilo como um todo e é uma das bases para a criação de uma história que possa ser considerada *cyberpunk*.

6. Problema de pesquisa

Como escrever um roteiro para história em quadrinhos usando os elementos conceituais da estética *cyberpunk*?

7. Justificativa

No cenário brasileiro de histórias em quadrinhos o gênero de super-heróis sempre representou uma grande parcela do mercado, seja por revistas internacionais ou mesmo nacionais. Um dos poucos representantes de grande relevância que fogem dessa perspectiva são os quadrinhos da Turma da Mônica. Desse modo, é consideravelmente difícil de se encontrar produções nacionais que consigam alcançar o grande público trazendo temáticas mais abrangentes. As histórias de ficção científica sempre fizeram parte do imaginário das histórias em quadrinhos como por exemplo a série Flash Gordon, que surgiu nos anos 30, com histórias de cunho aventuresco. No entanto, dentro do cenário brasileiro atual, graças ao descaso das grandes editoras, não se tem acesso a produtos que possuam uma maior variedade de temáticas.

Assim, existe uma necessidade de que diferentes narrativas possam ser produzidas, trazendo variedade de temáticas e consequentemente aumentando o espectro de produções no mercado. Desenvolver um trabalho que aborde essa questão é uma forma de estimular futuros roteiristas e desenhistas a produzirem conteúdos diferenciados. Desse modo, a escolha por uma história do gênero *cyberpunk*, que faz parte da ficção científica, tem como objetivo fazer parte de uma mudança de perspectiva no mercado.

Outro ponto de relevância é que a estética *cyberpunk* foi amplamente trabalhada nos anos 80 em outras mídias e essas produções caíram depois dessa época. Assim, a visão do *cyberpunk* que existia na época representa a questões e discussões sobre a perspectiva de futuro que havia. No entanto, novos questionamentos surgiram e novos avanços científicos trouxeram assim um novo contexto acadêmico que permitiu uma nova abordagem sobre o

assunto. Além disso, as evoluções tecnológicas que ocorreram nos últimos 30 anos foram de grande importância para as relações que existem entre os seres humanos e a tecnologia. Por isso, é importante que haja sempre uma nova visão, trazendo consigo novos questionamento que só são possíveis devido ao conhecimento em que se tem atualmente. Assim, o seguinte trabalho busca trazer novas concepções e questionamentos que possam ser pertinentes a essa nova geração.

8. Objetivos

8.1 Objetivo Geral:

Criar um roteiro de história em quadrinhos levando em consideração os elementos estéticos e conceituais que compõem o *cyberpunk* em todos os processos da produção.

8.2 Objetivos Específicos:

* Aprofundar os conhecimentos no estudo sobre linguagem e narrativa de histórias em quadrinhos.

* Analisar quais são os elementos que compõem a estética *cyberpunk*, assim como entender o seu desenvolvimento e a evolução que o conceito sofreu ao longo do tempo.

* Desenvolver um roteiro para história em quadrinhos que esteja alinhado com os principais elementos da estética *cyberpunk*, além de trazer novas perspectivas que possam ser relevantes à estética.

9. Referencial Teórico

Contextualização histórica

No início das produções em quadrinhos, que data aproximadamente 1900, as histórias eram feitas de forma praticamente livre sem que houvesse nenhum tipo de forma de sistematização ou conceituação sobre esse conhecimento. E isso era um problema, pois não valorizava todo o trabalho por trás da construção dessas histórias, além de dificultar o acesso a qualquer um que tivesse interesse em realizar uma história em quadrinhos de maneira mais estruturada. Foi somente no final dos anos sessenta que começou a surgir uma bibliografia mais organizada sobre o tema, e assim essa produção começou a se tornar mais consistente e relevante. Em sua obra Quadrinhos e Arte Sequencial (1989), Will Eisner trouxe uma nova perspectiva sobre essa produção anterior, buscando complementar as definições propostas anteriormente. Uma grande parte de seu trabalho mostra que as histórias em quadrinhos envolviam diversos processos para sua criação e que seu processo de leitura era na verdade muito mais complexo que um simples passar de olhos pelas imagens como ele diz no trecho abaixo:

> A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 1989, p. 8)

Assim, a obra de Eisner, tanto artística como acadêmica, influenciou toda uma geração de quadrinistas e pesquisadores. Alguns anos depois Scott Mccloud (1995), complementando o trabalho de Eisner, lançou seu livro Desvendando os Quadrinhos e nele ampliou a definição de história em quadrinhos e explicou com minúcia o funcionamento da estrutura narrativa dos

quadrinhos e sua linguagem. Em seu livro, McCloud fez uma contextualização histórica sobre o surgimento das histórias em quadrinhos, assim como ilustra a evolução da arte sequencial, mostrando que antigamente já se contavam histórias desse modo. Ele cita as artes encontradas nas locações das sociedades pré-colombianas, em que histórias épicas eram contadas por meio de desenhos sequenciais. "*Bayeux Tapestry"* por exemplo é uma tapeçaria francesa de 70 metros que conta a conquista normanda que ocorreu em 1066, essa tapeçaria segue uma lógica de imagens sequenciadas para se contar a história. Ainda no Antigo Egito pode-se encontrar exemplos de arte sequencial como na tumba de "Menna", um famoso escriba, em que se conta todo o processo de colheita e manufatura do trigo, além de outras atividades corriqueiras daquela sociedade. Na Europa também podem ser encontrados exemplares como a obra "As torturas de Santo Erasmo", que data de 1460 dC, que mostra detalhadamente um determinado processo de tortura, dividido em vários pequenos quadros.

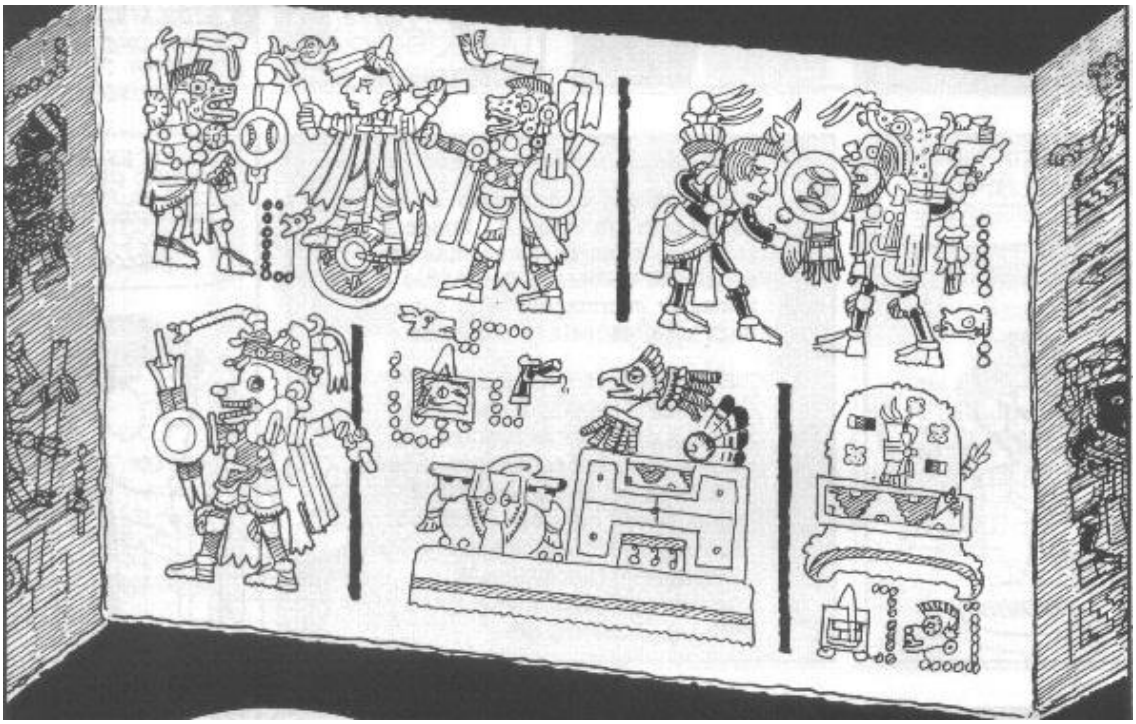


Figura 1 - Reprodução de uma tela de achados pré-colombianos (fonte: Desvendando os Quadrinhos de Scott McCloud).

Figura 2 – Trecho da “Bayeux Tapestry” (fonte: Artigo da CNN: Bayeux Tapestry to leave France for first time in 950 years).

Figura 3 – Trecho da pintura na Tumba de “Menna” (fonte: http://2.bp.blogspot.com/-M46oNsPGhWI/VXziYudR2SI/AAAAAAAAIX8/Pfzq2Xdy59k/s640/02.jpg).

Figura 4 - Reprodução de As Torturas de Santo Erasmo (fonte: Desvendando os Quadrinhos de Scott McCloud).

Assim, Mccloud atualizou diversos conceitos sobre os quadrinhos, tentado criar uma nova visão que pudesse englobar da melhor forma possível as diferentes estéticas e formas de se fazer uma história em quadrinhos. Sua definição é dada como “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” (MCCLOUD, 1995, p.9). Desse modo é possível encaixar diversos tipos de produção que anteriormente poderiam não ser considerados como histórias em quadrinhos. Isso se tornou um importante fator para o desenvolvimento dos quadrinhos, pois trazia uma visão muito mais livre sobre a produção, o que possibilitaria uma maior experimentação em vários dos elementos que o compõem. Assim, uma maior variedade de estéticas e temáticas, assim como diferentes estilos narrativos são incluídos na terminologia dos quadrinhos.

Linguagem das histórias em quadrinhos

Existem alguns pontos que devem ser levados em consideração durante a produção de uma história em quadrinhos, pois estes são a base para que o resultado final atinja seu objetivo. Esses pontos são parte de um conjunto de escolhas que devem ser tomadas pelos artistas de uma produção para que cada elemento presente no quadrinho tenha uma justificativa e que contribua para que a história seja contada da melhor forma possível. Assim, McCloud (2008, p.10) diz que os principais pontos de escolha dentro de uma narrativa gráfica são escolhas de momento, escolhas de enquadramento, escolhas de imagens, escolhas de palavras e escolhas de fluxo. Essas escolhas determinam a forma que a história deve ser lida, a velocidade, a sensações que o leitor deveria sentir, elas são a ação direta do artista em relação ao processo de leitura que será adotado.

Com isso, um dos pontos que deve ser trabalhado para o planejamento do desenho de uma história em quadrinhos seria a escolha de um momento. Eles devem ser essenciais para sua história e a sua ausência ou excesso podem resultar num produto diferente do esperado. Essa escolha de momento deve ser feita baseada nas ações presentes na história, e ele deve representar da melhor forma possível aquele espaço de tempo que reproduz. Assim, “Quando a clareza é seu único propósito os momentos de sua história devem ser como os sucessivos pontos de um quebra cabeça. Remova um dos pontos e você mudará a forma da história.“ (McCLOUD, p. 14, 2008). Desse modo, um quadrinho representa um espaço de tempo ou ação, e este deve ser retirado se não representa nada e não traz nenhum tipo de informação relevante a história. O momento de uma história em quadrinhos é um elemento de suma importância e o mau uso dele pode tornar um bom enredo em uma história chata e enfadonha.

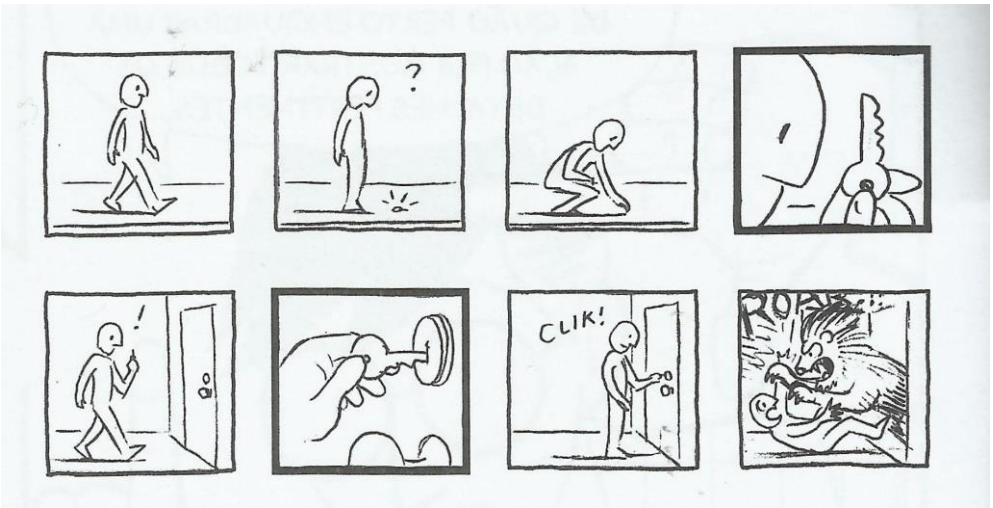


Figura 5 – Exemplo de escolha de momento (fonte: Desvendando os Quadrinhos de Scott McCloud).

> A escolha do enquadramento é o estágio em que você decide de quão perto enquadrar uma ação para mostrar todos os detalhes pertinentes ou quanto recuar para que o leitor saiba onde uma ação está ocorrendo e, talvez, proporcionar-lhe ao mesmo tempo a sensação de estar lá. (MCCLOUD, 2008, p.19)

Nesse trecho McCloud fala sobre a escolha do enquadramento, que é um dos pontos que ele explicita anteriormente, e mostra um pouco de como determinado enquadramento pode passar uma emoção ou sensação específica. Essa escolha narrativa se assemelha a utilização da “câmera” nos filmes, em que a escolha dos planos que serão utilizados influi diretamente no modo ao qual o filme é percebido. Nos quadrinhos também é assim, o enquadramento pode explicitar ou suprimir um determinado acontecimento a fim de gerar tensão, explicar um fato, provocar uma sensação. Assim, esse tipo de controle que o artista tem permite a ele mostrar o ponto de vista que será observado pelo leitor, assim como o caminho de leitura que ele deve seguir.

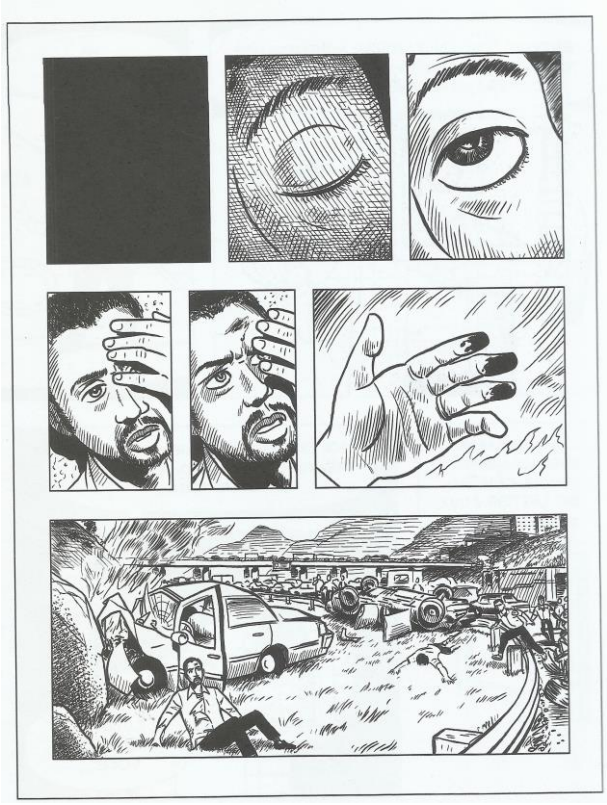


Figura 6 – Exemplo de escolha de enquadramento (fonte: Desvendando os Quadrinhos de Scott McCloud).

Outra possibilidade de escolha é a estética ou estéticas que podem ser empregadas na história e a forma que elas afetam o resultado final. Isso pode se dar por uma limitação técnica do artista, mas o ideal é que seja uma opção consciente por utilizar determinados elementos gráficos com um claro objetivo narrativo por trás. A estética pode ser constante durante toda a história ou ela pode variar de acordo com o objetivo do artista. Esse elemento é muito utilizado para causar um impacto no leitor que muitas vezes se sente desconfortável a uma mudança estilística, mas que pode ser muito bem utilizada quando esse é o objetivo principal. “Uma imagem abstrata, expressionista ou simbólica pode reforçar a reprodução de uma emoção intensamente sentida. Uma escolha estilística extrema pode imbuir cada momento da história com um estado de espírito predominante.” (McCLOUD, 2008, p.29). Neste trecho o autor mostra alguns exemplos de como algumas dessas mudanças de estilo podem afetar a narrativa, mas não são somente esses efeitos. Com escolhas específicas é possível passar a sensação de peso, leveza, confusão, medo, raiva, loucura,

tristeza e várias outras sensações que possam ser exprimidas de maneira gráfica. Desse modo é possível trazer uma profundidade muito maior a narrativa trazendo de maneira visual os aspectos psicológicos que estão sendo sentidos pelos personagens, isso aumenta ainda mais o caráter de imersão que se tem com a obra.

Figura 7 – Exemplo de escolha de imagem (fonte: Desvendando os Quadrinhos de Scott McCloud).

Figura 8 – Exemplo de escolha de imagem (fonte: Desvendando os Quadrinhos de Scott McCloud).

As palavras também são elementos de suma importância nas histórias em quadrinhos, ainda que existam algumas que não têm diálogos, e saber a melhor forma de usá-las pode contribuir para a qualidade da sua história final.

> As palavras, sozinhas vêm contando histórias há milênios. E se saíram bem sem as imagens... Mas nos quadrinhos as duas coisas têm de trabalhar juntas sem emendas, a ponto de os leitores mal notarem quando estão passando de uma para outra. (McCLOUD, p. 31, 2008).

As palavras, que podem vir em formato de diálogo, narração ou onomatopeia devem agir de forma conjunta com as imagens, sem que haja uma sobreposição. Saber a hora de suprimir um texto em prol de uma cena, dando assim um aspecto visual a um determinado acontecimento pode explicar de maneira muito mais elucidativa uma situação. Assim como desenvolver um diálogo ou monólogo pode trazer um maior aprofundamento de um personagem, ao invés de uma sequência de ação. A utilização adequada do texto em uma história é um fator que requer atenção e técnica, e esse conhecimento é provavelmente fruto de experiência. No entanto, saber o valor de seu uso pode ser um bom passo para compreender de maneira mais abrangente as questões que tangem toda a produção de uma boa história em quadrinhos.

Figura 9 – Exemplo de escolha de palavra (fonte: Desvendando os Quadrinhos de Scott McCloud).

A última escolha que deve ser tomada é a escolha de fluxo, e ela dita basicamente o caminho de leitura que será feito pela página. O autor tem o controle sobre a visão do leitor, o tempo que ele vai usar para percorrer a página, assim como a dinâmica da ação. Por isso, se essa escolha de fluxo for mal estruturada é possível que isso cause uma confusão indesejada, prejudicando a leitura da página. Assim, para que essa leitura seja feita de maneira correta existe uma espécie de pacto do autor em relação ao leitor, que é um padrão de leitura da esquerda para a direita, no caso da leitura ocidental, e um desrespeito a esse pacto pode causar problemas. Para facilitar o processo de leitura a simplicidade pode ser uma boa solução, no entanto, existem algumas formas de se experimentar e manipular a visão do público alvo. Essas técnicas variam de criar uma continuidade entre balões em diferentes requadros, assim como a quebra total da quarta parede. Tais elementos podem trazer uma grande dinamicidade para o fluxo de leitura, mas também podem causar confusão se forem mal usados. (McCLOUD, p.32-33, 2008).

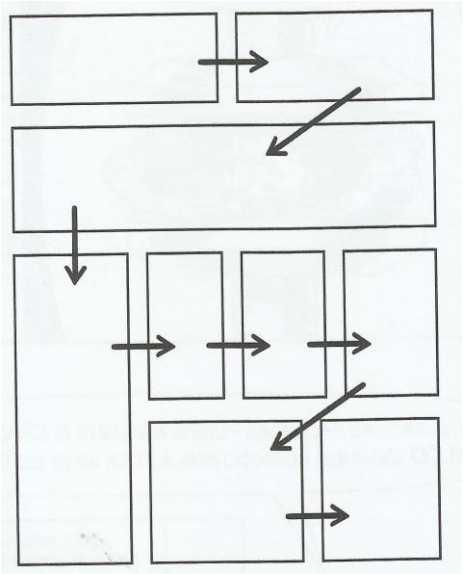


Figura 10 – Exemplo de escolha de fluxo (fonte: Desvendando os Quadrinhos de Scott McCloud).

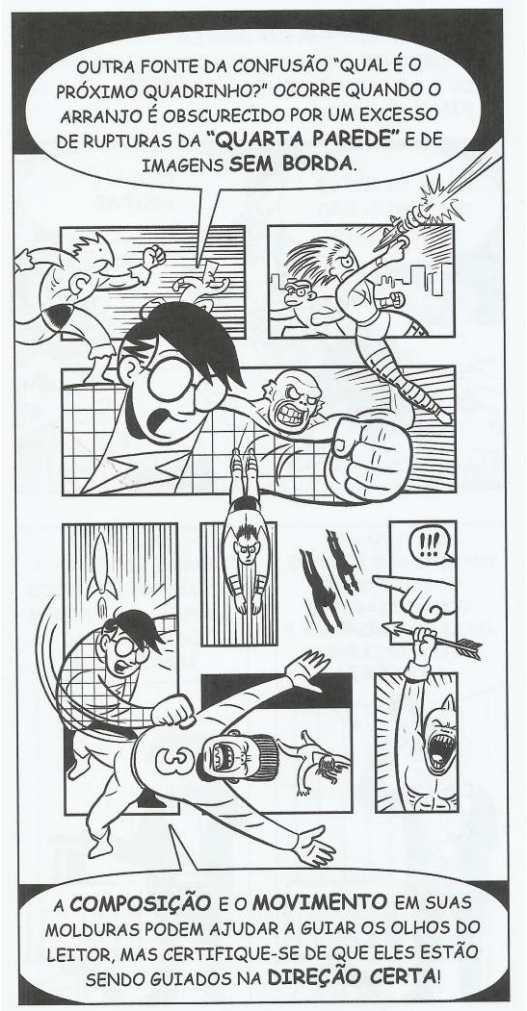


Figura 11 – Exemplo de escolha de fluxo (fonte: Desvendando os Quadrinhos de Scott McCloud).

Desse modo, temos uma visão sobre algumas escolhas básicas que servem de parâmetro na hora de se produzir uma história em quadrinhos. Muitos desses processos podem acontecer de forma inconsciente, ou de forma natural, mas ter conhecimento de tais processos permite ao autor uma série de possibilidades. Assim, trabalhar de forma ativa e consciente com essas escolhas pode trazer uma perspectiva muito interessante sobre a produção de uma história, com uma visão muito mais técnica acerca do produto.

Narrativa

Além dos elementos de linguagem, outros elementos também compõe a narrativa final, como por exemplo o roteiro de uma história. A forma ao qual essa história será contada, os personagens que estarão nela e os acontecimentos que estarão presentes também são de extrema importância para que um quadrinho seja coerente. Para isso, é preciso que o roteirista siga uma estrutura de como uma história deve ser composta, essa estrutura não é necessariamente rígida e as variações -- quando bem-feitas -- são bem-vindas, mas é importante que se entenda essa base para que ela possa ser trabalhada.

> Todas as histórias têm uma estrutura. Uma história tem um início, um fim, e uma linha de eventos colocados sobre uma estrutura que os mantêm juntos. Não importa se o meio é um texto, um filme ou quadrinhos. O esqueleto é o mesmo. O estilo e a maneira de se contar poder ser influenciado pelo meio, mas a história em si não muda. A estrutura de uma história pode ser diagramada com muitas variações porque ela está sujeita a diferentes padrões entre o início e o fim. A estrutura é útil como um guia para manter controle sobre a forma de contar. (EISNER, 2005, p.13)

Esse pensamento de Will Eisner explicita a necessidade de uma estruturação de uma história, para que ela possa ser vista como um todo. Essa noção permite ao autor perceber todas as nuances da história, questões de ritmo da narrativa, ações injustificadas, dando uma visão real da obra. Assim como é dito, não importa necessariamente o meio que será usado, mas a base deve ser coesa. Tal tipo de processo pode parecer limitante ao autor, mas ter a noção dos elementos que compõe, e a participação destes dentro de uma obra dá uma maior liberdade. Desse modo, é possível saber os pontos de clímax, os pontos mais calmos, ganchos esquecidos para que seja possível se trabalhar com esses elementos, sem que estes estejam jogados dentro da história.

No caso de uma narrativa em quadrinhos um ponto que acaba se tornado um problema para diversos artistas é a relação das palavras com as imagens.

Criar um produto final em que estes elementos conversem de maneira harmônica pode parecer simples, mas o mau uso destes pode empobrecer o resultado. Assim, entender o peso destes elementos, e a função deles dentro da narrativa é o ideal para que essa junção fique natural e agregue à história.

> Geralmente, as pessoas acham que o processo de escrever está confinado à manipulação das palavras. O processo de escrever para uma narração gráfica está relacionado com o desenvolvimento do conceito, a descrição dele e a construção de sequência narrativa para traduzi-lo em imagens. O diálogo auxilia a imagens e ambos estão a serviço da história. Eles se combinam e emergem como um todo sem emendas. (EISNER, 2005, p.115)

Como o trecho elucida, a combinação entre imagens e palavras serve a um objetivo específico na construção da narrativa. Sendo assim, a imagem não deve servir somente como uma ilustração daquilo que está sendo dito, e nem o texto deve servir como uma simples legenda daquilo que está sendo mostrado. Eles têm objetivos diferentes, e devem ser usados para cumprirem funções diferentes. Como por exemplo um determinado status psicológico de um personagem, que pode ser representado graficamente por meio de uma escolha estética, mas que pode crescer muito mais se for trabalhado em conjunto de um texto com os pensamentos deste. Assim como a representação de uma cidade, que pode ser descrita usando palavras, ou ela pode ser mostrada por meio do desenho, elucidando os aspectos de maneira visual para o leitor.

Para se compor uma história verossímil é importante que as personagens apresentadas também a sejam. Isso porque as personagens são as principais fontes de empatia, ou seja, são elas que fazem com que seja possível se conectar com toda aquela narrativa que está sendo contada. Se não existe nenhum tipo de envolvimento com as personagens, a chance de uma história falhar com um leitor se torna muito grande. E para criar figuras que nos provoquem algum tipo de ligação são necessários alguns elementos que os tornem “reais” ou acreditáveis dentro daquele universo.

> A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma ideia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos. Nos quadrinhos, os estereótipos são desenhados a partir de características físicas comumente aceitas e associadas a uma ocupação. Eles se tornam ícones e são usados como parte da linguagem narrativa gráfica. (EISNER, 2005, p.22)

Como foi dito, um recurso que acaba sendo bastante utilizado é o uso de estereótipos, mas a simples utilização destes pode ser feita de maneira vazia e preconceituosa. Então, deve-se utilizar estes estereótipos como bases arquetípicas para que estes possam ser aprofundados ao longo da história por meio de suas interações com outras personagens.

> A dependência de um tema único para a vida interior de um personagem talvez pareça ir ao encontro de ambição...E pode ir mesmo. Se o uso de tais temas só produzir personagens atolados em clichês e estereótipos. Mas mesmo personagens concebidos superficialmente podem evocar aspectos mais sutis da condição humana, por meio de suas interações uns com os outros. A ideia não é de modo algum simplificar um personagem, e sim garantir, por algum meio, que seu elenco represente um pleno espectro de atitudes quanto à vida... (McCLOUD, 2008, p.69)

Desse modo, é possível criar um personagem que seja verossímil com a realidade do universo em que ele existe mesmo que a sua concepção inicial seja baseada em um aspecto único. Porque ao longo da história ele pode ser desenvolvido a ponto de mostrar as pequenas sutilizas que aprofundam esse personagem, sendo estas pequenos traços psicológicos, diálogos ou até mesmo *flashbacks* que tragam as motivações por trás de suas atitudes. Assim, a história

acaba servindo à personagem, assim como este serve ao desenvolvimento da história.

Cyberpunk

Com a grande popularização das histórias em quadrinhos ficou cada vez mais comum se encontrar diversas histórias trazendo estéticas e gêneros cada vez mais variados. O *cyberpunk* surgiu na década de 80, como um subgênero da ficção científica, derivado da teoria que emergia na época, no caso, o pós-humanismo. Amaral, dá uma breve definição do que o *cyberpunk* pode representar e ela diz assim:

> O cyberpunk é visto como uma visão de futuro no qual há uma ambiguidade intrínseca à época, sendo por vezes nostálgico, romântico, e anti-tecnológico e por vezes deslumbrado com os "brinquedinhos" proporcionados pela tecnologia *per se*. (AMARAL, 2003, p. 3)

Assim, a autora fala um pouco sobre como funciona essa dualidade envolvendo a relação entre seres humanos e máquinas. Esses elementos são de algum modo referentes a visão de futuro que havia principalmente nos anos 80, em que vários dispositivos tecnológicos são também retrógrados na visão atual. Dentro da estética *cyberpunk* também é perceptível a desvalorização da humanidade em detrimento das máquinas e do desenvolvimento tecnológico, sendo um reflexo desse futuro em que a tecnologia se torna parte fundamental da constituição humana. Ela continua logo depois, com um pequeno trecho em que discorre sobre a visão da cultura social dentro da estética *cyberpunk*:

> A visão cyberpunk reconhece o enfraquecimento do espaço público e o aumento da privatização da vida social, na qual os laços sociais fortes não existem mais.[...] ,nesse espaço público as pessoas são tecnologizadas e reprimidas ao mesmo tempo, sendo que a tecnologia media nossas vidas sociais. (AMARAL, 2003, p. 4)

Essa visão da autora reflete um pouco sobre o uso tecnológico nas relações sociais, e sobre como a tecnologia permeia toda uma gama dessas relações. Isso acontece porque nesse futuro as tecnologias se tornam a base da comunicação entre as pessoas, fazendo com que essas relações sejam cada vez menos físicas e mais virtuais. Dessa forma as pessoas se tornam cada vez mais distantes umas das outras, ainda que a tecnologia passe uma sensação de aumento dessas relações. O espaço público e coletivo dá lugar a um espaço virtual que se diz público, mas na verdade incentiva a individualização e diferenciação em relação a todas as outras pessoas que possam ocupar esse mesmo espaço virtual. E para finalizar a definição do que o *cyberpunk* representa enquanto uma estética também filosófica, AMARAL (2003) apresenta um pensamento de McCarron(1995), que elucida a parte do conflito psicológico que é abordado na estética:

> Já McCarron (1995) afirma que o cyberpunk apresenta questões filosóficas de ordem moderna nos remetendo diretamente à dicotomia cartesiana mente/corpo, no qual a mente pura apresenta um desprendimento puritano do corpo, sendo este, um acidente de percurso, desconectado da substância pura da mente. Ele apresenta a interação humana e mecânica como indissociável e conflituosa, todavia central na narrativa cyberpunk. (AMARAL, 2003, p. 4)

A visão *cyberpunk*, assim, mostra um ser humano em conflito consigo mesmo, pois este tem sua origem no biológico, com uma série de particularidades e especificidades naturais, mas que aos poucos se torna uma máquina. O limite físico ao qual os humanos estariam submetidos por suas limitações biológicas é transposto por um corpo melhorado, que está além de limitação. Desse modo, a mente humana passa a fazer parte de um corpo sintético, trazendo um questionamento sobre a humanidade desse ser, que de algum modo não é mais limitado por sua concepção inicial. Isso também leva ao questionamento sobre inteligências artificiais, pois estas não teriam sua origem

biológica, mas que de algum modo alcançaram esse status de inteligência. Assim, é possível se questionar qual seria o valor desta inteligência sintética em detrimento de uma inteligência que tenha surgido de maneira natural.

Com isso, ela dá uma breve definição do como o *cyberpunk* abrange a esfera social, e psicológica, trazendo diversos elementos que são herdados das provocações pós humanistas. Esses estudos surgiram nos anos 80 e 90 e traziam reflexões que eram pertinentes à época. Devido ao grande avanço tecnológico pelo qual nossa sociedade passa constantemente alguns desses questionamentos se tornaram obsoletos, ou precisam ser recontextualizados com o novo panorama científico. Assim, AMARAL (2003) traz a visão de Eco (1998) para explicar o porquê que o estudo do *cyberpunk* continua atual e porque deve ser constantemente repensado:

> A partir disso, podemos inferir que a ficção científica e o cyberpunk como um subgênero desta, seja, nos termos de Eco (1998), um mundo possível construído a partir de um presente que nos parece por demais complexo e cujas camadas com a sociedade, a tecnologia, a estética, a economia, a cultura parecem estar confusas, mescladas umas às outras. Através da arte cyberpunk em sua narrativa espelhada no mundo presente, o futuro se mostra uma possibilidade de análise cultural. (AMARAL, 2003, p. 5)

Desse modo, foi possível definir como o *cyberpunk* representa o seu universo e o modo ao qual isso já foi trabalhado anteriormente. Assim, é perceptível a importância do estudo da estética enquanto uma análise do tempo presente, tendo o futuro como uma metáfora dos nossos questionamentos. Além disso o *cyberpunk* é uma estética que bebe claramente da fonte do pós-humanismo, e por meio de uma análise sobre essa estética é possível se ter uma visão mais clara sobre o movimento. Como se pode ver no trecho escrito por Rüdiger, as ideias do pós-humanismo são que a “evolução” humana não está no

ápice de sua capacidade biológica, mas sim em uma nova concepção de humano que é permeada pela tecnologia.

> Conforme postulam os próprios defensores do movimento, a “pessoa” possuidora de capacidades físicas e intelectuais sem precedentes, a entidade possuidora dos princípios de sua autoformação e um caráter transcendente, porque potencialmente imortal, é pós-humana, seja ciborgue ou máquina de inteligência artificial. Quem atinge esse ponto não mais pode ser chamado de humano, e é para se chegar até ele e converter-se em pós-humanos que muitos crentes na tecnologia vêm se organizando desde o final do século XX. (RÜDIGER, 2007, p. 3)

Todas essas concepções sobre o pós-humanismo são na verdade uma perspectiva que se tem sobre as relações humanas e como essas relações evoluíram. A tecnologia se torna então parte indispensável e inseparável na visão que é construída sobre o futuro. Essa visão é o que faz com que a estética *cyberpunk* ganhe importância enquanto objeto de estudo, pois é por meio dela que é possível se imaginar e criar as novas concepções de futuro. Assim, o entendimento do movimento pós-humanista como uma base permite trazer novos elementos que sejam coerentes com o *cyberpunk*, sem que este perca suas características principais.

Dentro da perspectiva pós-humanista uma questão que geralmente é levada em consideração é a questão da comunicação e do ciberespaço que segundo LÉVI pode ser caracterizado como:

> O ciberespaço (que também chamarei de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LÉVI, p.15, 1999)

Essa visão de que o ciberespaço é uma representação do que a rede mundial de computadores permite pode ser comparada a visão de ciberespaço na perspectiva do *cyberpunk*. Pois, no *cyberpunk* o ciberespaço seria a interface que permite a interação dos usuários com os dados e constructos que existem do ponto de vista computacional. Navegar no ciberespaço seria como transitar em meio ao fluxo contínuo e massivo de dados que circulam por toda a rede mundial de computadores. No entanto, segundo (SANTAELLA, p. 99, 2003) esses espaços compostos por *bits*, não são necessariamente reais, ainda que representem uma visão de mundo multidimensional. Assim, cada vez mais surgem novas janelas de entradas que permitam algum tipo de interação com a interface computacional que foi criada. Essa possibilidade de comunicação que surgiu graças à internet, é um dos principais pontos que tangem a analise pós-humanista no quesito da comunicação. Desse modo, é notável que tais questionamentos reverberassem no modo ao qual as produções da cultura pop retratariam tais conceitos.

Um ponto que também está relacionado a comunicação é a velocidade ou, no caso, a instantaneidade que afeta as nossas relações de comunicação. Como é dito por Santaella,

> Na medida em que o usuário foi aprendendo a falar com as telas, através dos computadores, telecomandos, gravadores de vídeo e câmeras caseira, seus hábitos exclusivos de consumismo automático passaram a conviver com hábitos mais autônomos de discriminação e escolhas próprias. Nascia aí a cultura da velocidade e das redes que veio trazendo consigo a necessidade de simultaneamente acelerar e humanizar a nossa interação com as máquinas. (SANTAELLA, p. 81-82, 2003)

Com o aumento da relação estabelecida entre humanos e máquinas, cada vez mais surge a necessidade de que os nossos hábitos de adequem a esse tipo de ferramenta. As relações simples como a comunicação interpessoal acabaram se tornando parte desse fluxo imediato de informações. As pessoas passaram a viver num ritmo muito próximo daquilo que é concebido para os computadores. E para facilitar esse tipo de relação a solução foi tornar os dispositivos cada vez mais próximos de nós, criando novas formas de interface. Dentro da visão

cyberpunk isso pode ser visto não só com a concepção do próprio cyborgue, mas até mesmo na sociedade. De modo que praticamente todos os processos passam a ser permeados pelo uso tecnológico. Ideias como inteligências artificiais como assistentes pessoais mostram um pouco desse tipo de situação em que existe uma humanização de um elemento computacional para facilitar a sua interação com o usuário.

Assim, a questões trabalhadas pelos pós-humanistas são expressas de algum modo dentro de outras esferas, como acontece no caso do cinema, da literatura ou dos quadrinhos. Essa forma de retratar ou questionar o que está acontecendo no parâmetro acadêmico por meio de obras de entretenimento também é um modo de valorizar esse tipo de produção. E é isso que torna importante esse processo de retrabalhar diferentes estéticas, como o próprio *cyberpunk*, pois a tecnologia atual permite novas ideias e concepções que seriam muito improváveis anteriormente.

10. Metodologia de trabalho

10.1 Referências

Com a ideia da produção de um roteiro para história em quadrinhos um dos primeiros passos adotados foi a procura por referências dentro da cultura pop que tivessem elementos interessantes para o futuro da história. Dentro dessas referências as principais usadas tinham ligação direta com ficção científica ou o *cyberpunk* em si. Essas histórias foram usadas tanto como base conceitual para a construção da história quanto para a concepção visual dos personagens e do universo. Dentre essas obras podemos citar as mais importantes como: Ghost in The Shell, Matrix, Blade Runner, Neuromancer, Cidade das sombras (Dark City)

"Ghost in the Shell" é uma obra que surgiu nos mangás em 1989, que foi adaptado para várias animações (inclusive a considerada clássica de 1995) e posteriormente adaptada para os cinemas. A principal influência veio da animação original de 1995 que trazia uma série de elementos de *cyberpunk* e ficção científica de forma geral. Essa obra é trazida como uma das principais referências conceituais por trazer um universo em que a relação humano-máquina é muito presente, e isso pode ser visto com todos os robôs, interfaces computacionais e modificações corporais dos personagens.

"Blade Runner" é um filme de 1982 que foi adaptado a partir do livro "Androids Sonham com Ovelhas Elétricas" de 1968 escrito por Philip K. Dick, e é considerado um filme clássico que traz alguns elementos da estética *cyberpunk*. O filme serve como base de alguns elementos conceituais, mas principalmente como referência visual de um universo *cyberpunk*. A superlotação, esgotamento de recursos, sujeira e essa sensação de escuridão completa são alguns elementos muito característicos que de algum modo foram aproveitados durante a produção do roteiro da HQ

"Neuromancer" é um livro de 1984 escrito por William Gibson que é considerado uma das principais bases da estética *cyberpunk*. O livro trouxe uma série de conceitos e questionamentos acerca da tecnologia que o tornaram um dos grandes clássicos de ficção científica. A distinção entre humanos e máquinas, a realidade e o ciberespaço são questionamentos que povoam o

imaginário do livro. Esses conceitos também serviram como uma base para a criação da história, assim como a perspectiva visual que o livro apresenta.

“Matrix” é um filme de 1999 e tem como um dos principais pontos o questionamento sobre realidades simuladas. A história fala sobre como a humanidade foi subjugada pelas máquinas e como elas começaram a utilizar os seres humanos como uma fonte de energia para a manutenção do seu domínio. A presença da realidade simulada em contraste com a realidade é o principal ponto do filme, que também traz uma estética muito interessante enquanto uma ficção científica.

“Cidade das sombras” é um filme de 1998 que, assim como Matrix, também aborda o tema de realidades simuladas. A principal diferença entre os filmes é que no caso de Cidade das Sombras essa simulação da realidade se dá por meio do mundo físico, e não de forma virtual. Assim, essa realidade acaba se tornando uma plataforma de experimentos para uma raça alienígena que manipula diariamente as pessoas e a cidade para que elas não percebam o que está acontecendo. Esse filme também aborda interessantes questionamentos sobre realidades simuladas e a forma que as pessoas vivem dentro desse modelo de realidade.

10.2 História

Com base nas referências citadas e outras presentes no imaginário da cultura pop já havia um bom apoio para que a história fosse escrita. O princípio do roteiro surgiu com os conceitos de *cyberpunk* e realidades simuladas, essas foram as primeiras diretrizes que nortearam a construção da ideia. Com esses aspectos servindo com estrutura já havia uma série de elementos que seriam trazidos juntamente. No caso da estética *cyberpunk* é possível citar os elementos como: grandes corporações, interação humano-máquina, desvalorização da humanidade, grupos extremistas. E no caso das realidades simuladas é possível trazer essa relação de contraste entre realidade e simulação, assim como as possíveis falhas de realidade.

O protagonista da história está imerso em meio a uma realidade simulada, em que ele faz parte de um grupo terrorista/ativista que luta contra grandes corporações que monopolizam o mercado tecnológico, e consequentemente, a base da economia desse lugar. Esse personagem na verdade é um experimento que busca transpor as barreiras do biológico e do mecânico, e assim essa realidade ao qual ele vive só existe para que suas habilidades possam ser testadas. Desse modo tem-se a base da história pela qual o personagem irá passar.

Foram criados então alguns personagens coadjuvantes que participam ativamente da história, mas que de algum modo acabam sendo escadas para o desenvolvimento do personagem principal. Esses personagens são seu amigo Crok, sua primeira mentora Mira, e o Pixel Preto. Dentro do enredo a Mira é a primeira a ser trabalhada, ela é a líder da organização e representa uma influência de respeito e admiração para TJ. Durante o começo da trama ela é o foco das ações e a personagem que está direcionando para onde a história irá seguir, no entanto, com a sua morte essa função é passada a TJ, que agora realmente assume as rédeas da trama. Sua motivação é somada com a morte de Mira, o que amplifica a sua vontade em concluir a sua missão inicial juntamente com o seu amigo. Crok, na história, tem como função na história servir de ajuda, principalmente no quesito tecnológico para TJ. Além disso, ele também funciona como um ponto de razão para o protagonista, que em alguns momentos acaba se perdendo dentro da narrativa. O Pixel Preto se torna o último aliado que é apresentado ao protagonista. Ele tem a função de um sábio que busca guiar o protagonista para a sua vitória, no entanto, a sua aparição não deixa necessariamente clara qual a intenção por trás disso. Ele serve como um elemento de mistério, que faz o personagem se questionar sobre a sua trajetória, assim como faz o leitor se questionar sobre a veracidade daquilo que ele fala. Dessa forma esse personagem, apesar de fazer algumas aparições pontuais tem papel fundamental na trama, pois ele é um dos principais fatores que influenciam na mudança do personagem principal.

Do mesmo modo, outros personagens também influenciam no decorrer da história, no entanto, eles se posicionam contra o objetivo do protagonista. Esses personagens são Ditra juntamente com a sua equipe e HUX. Ditra

representa o grande vilão, pois ela seria a pessoa responsável por toda aquela operação, no entanto, a maior parte do tempo ela não tenta nenhum tipo de mal contra TJ, mantendo então uma função de observadora de tudo aquilo. Mesmo que de forma geral ela represente o grande mal por trás de tudo aquilo, HUX é que assume a função de vilão final. Assim, como nos jogos ele seria como um último grande oponente, o último obstáculo para o desafio final.

Foram feitas 4 versões da história para que fosse alcançada uma versão satisfatória. Depois da segunda versão foi feito um *storyboard* preliminar com o objetivo de entender o tempo dos acontecimentos da história, o tamanho que ela teria, colocação dos balões de fala, assim como entender os momentos importantes e as viradas de página. O *storyboard* tinha em média 9 quadrinhos por página e estava com aproximadamente 35 páginas em seu tamanho final. Isso deu uma noção muito boa sobre os problemas que existiam nessa versão assim como deu uma visão do total do projeto. Com isso, uma média ideal seria de aproximadamente 6 quadrinhos por página, o que daria muito mais espaço para o trabalho do ilustrador assim como uma maior liberdade de formatos. O resultado final ficaria em uma média de 55 a 60 páginas .

Depois de realizar o *storyboard* foram feitas mais duas versões da história, essas versões traziam algumas mudanças de acontecimentos, colocação ou retirada de falas, e principalmente a noção do funcionamento dos quadrinhos por página. Esse método de produção de um *storyboard* preliminar foi muito vantajoso, pois ele deu uma perspectiva do produto final, permitindo fazer ajustes mais direcionados para o futuro ilustrador ter menos problemas.

Com isso a história chegou a sua versão final, no entanto, ela ainda se encontrava em um formato de texto corrido. Assim, para que haja um padrão que facilite o trabalho do ilustrador o texto foi formatado de uma outra forma. O formato final ficou próximo de um roteiro *master scenes* de cinema, no entanto ele ainda possui um aspecto muito mais descritivo que um roteiro cinematográfico. Essa escolha aconteceu por ter uma versão inicial como uma história corrida, mas também para servir de orientação para o ilustrador. Esse tipo de formatação divide os acontecimentos por páginas do quadrinho, sem que seja restritivo ao ponto de definir os quadrinhos e como eles serão feitos. Assim, o ilustrador terá uma noção dos acontecimentos de cada cena, assim como as

reações das personagens, e poderá trabalhar e dividir essa página do jeito que julgar adequado para cada situação. Isso dá uma maior liberdade ao ilustrador final, para que ele possa variar e trabalhar com diferentes configurações de página, definindo somente os momentos em que seria interessante se pensar nas viradas de página.

Dificuldades 10.3

Analisando o produto final é possível perceber alguns aspectos relacionados à história e ao universo, mas isso não necessariamente reflete todos os elementos que poderiam ser abordados. Parte disso se deve a algumas dificuldades encontradas que aconteceram em variadas etapas do processo de produção.

O número limitado de páginas é a primeira e principal dificuldade. Essa limitação se deve ao fato de que inicialmente esse roteiro serviria como base para uma história em quadrinhos futura, um projeto que possivelmente acontecerá. Assim, era impossível criar um enredo muito mirabolante e com um número exagerado de páginas porque isso serviria simplesmente para inviabilizar o projeto. Por isso, a história teve de ser simplificada, para que tivesse elementos interessantes de universo e personagens sem que ficasse muito longa. E isso leva a uma segunda dificuldade que está diretamente ligada a primeira, desenvolver personagens e um universo interessantes nesse número limitado de páginas. Durante a escrita diversos personagens foram cortados por não haver espaço para desenvolvê-los da maneira adequada. O universo da narrativa também acabou sofrendo alguns cortes, vários pontos como a religião, publicidade, relacionamentos e outros elementos da vida cotidiana também foram pensados, mas não havia espaço para inserir esses elementos de uma forma natural.

Uma outra dificuldade encontrada foi a da construção dos personagens principais da história. No primeiro momento eles foram se desenvolvendo ao longo do desenrolar do enredo, e logo começaram a surgir os primeiros problemas de inconsistência. Em alguns momentos da história um mesmo personagem apresentava comportamentos completamente diferentes, sem que

houvesse uma unidade que o caracterizasse. Esses personagens acabavam servindo as necessidades do roteiro, mas que de algum modo não pareciam coerentes. Nesse momento a solução foi voltar para a construção de backgrounds. Todos os personagens principais tiveram um background desenvolvido, como uma forma de definir a identidade de cada um, as maneiras de agir e até mesmo a estrutura emocional deles. Com essas histórias de origem completas, a história passou por algumas mudanças, e ela se tornou mais coerente com as caracterizações dos personagens.

10.4 Orçamento

Com essas informações então foi desenvolvido um orçamento de quanto custaria esse projeto caso ele fosse um projeto pago. Para isso foram utilizados preços estabelecidos pelo mercado, no entanto, para alguns pontos não foram encontrados valores referentes ao valor de produção para histórias em quadrinhos. Assim, foram utilizados valores de produção que possam ser aproximados ao trabalho real de uma história em quadrinhos.

Roteiro

Seguindo os valores da ABRA (Associação Brasileira de Autores Roteiristas) foi possível fazer uma aproximação do que seria o preço ideal para a produção do roteiro. Esse valor seria referente ao meu trabalho, que apesar de ser feito de maneira independente, também deve ser remunerado no caso de uma produção com orçamento real. Para isso foi escolhido o valor referente a produção de um roteiro de dramaturgia com 2 tratamentos e uma revisão para cinema, por ser um produto único que possa ser realizado como uma história só. No caso da classificação existem as diferenciações entre curtas, médias e longas metragem e pelo número de páginas do roteiro o mais indicado seria o preço referente ao tamanho de um curta metragem. Isso daria um valor total de 46.350 reais, no entanto, nesta mesma opção existe uma indicação que diz que esse valor também pode ser cobrado de acordo com o valor total do filme, variando de 3% a 5%. Assim, o preço dessa produção poderia ser muito menor caso essas porcentagens fossem utilizadas para achar o valor ideal, ainda que seja difícil de se quantificar qual seria o valor total do projeto. Além do fato de que esses

valores são correspondentes a produção com grande orçamento, não sendo necessariamente representativos dos preços cobrados no caso de uma produção independente de baixo orçamento.

Uma segunda opção utilizada para a uma possível precificação do trabalho do roteirista pode se dar pela pesquisa feita pelo site “salário.com.br”. Nessa pesquisa é feita um média salarial dos profissionais que fazem argumentos-roteiros para histórias em quadrinhos e o valor encontrado é de 7.245,08 reais por mês com uma jornada de 36 horas semanais. Levando-se em consideração que a história que foi escrita não é considerada grande, tendo em média 55 páginas, 1 mês de trabalho seria o suficiente para realizar um roteiro desse tamanho.

Desenho

Segundo a lista da SIB (Sociedade dos Ilustradores do Brasil), o preço de uma história em quadrinhos deve ser feito baseado no número de páginas do projeto. Para isso, utilizando uma aproximação de seis quadrinhos por página é possível chegar em um número de aproximadamente 55 páginas. Sendo que vamos considerar um número máximo de 60 páginas para que haja uma margem de segurança. Assim, usando o valor referente a uma revista de média circulação (parâmetro estipulado pela lista) o custo por página pode variar de 650,00 à 1300,00 reais. Assim, chegamos aos valores de 39.000,00 reais para o valor de 650,00 reais por página, e 78.000,00 reais para o valor máximo de 1300,00 reais por página. Esses valores seriam referentes ao que o sindicato indica, não necessariamente correspondendo a uma produção de baixo orçamento sendo produzida de maneira independente.

Colorização

Não foram encontrados valores consistentes relacionados a colorização de histórias em quadrinhos. Os valores utilizados serão referentes a uma entrevista dada por profissionais da área na revista mundo estranho. Segundo o artista ele faz cerca de 5 páginas por dia, completando por volta de 20 páginas por semana. O valor recebido por semana lá pode variar de 30,00 a 150,00 dólares. Com o dólar valendo aproximadamente 3,70 reais atualmente, esses valores convertidos ficam respectivamente 111,00 reais e 555,00 reais.

Com um produto final com cerca de 60 páginas seriam necessárias 3 semanas de trabalho, o que corresponderia a 333,00 reais para o valor mais barato. E 1665,00 reais para o valor mais caro.

Valor Final

Com os valores citados acima foram criados 2 valores de orçamento referentes a produção de uma história em quadrinhos completa. Esses dois valores serão o preço mínimo alcançado e o preço máximo alcançado. Para o valor mínino alcançado será usado o valor de salário para roteiristas previsto pelo site “salario.com.br”. O preço final é de aproximadamente 46.575,00 reais para a produção mais barata.

Para o caso da produção mais cara o valor encontrado é de aproximadamente 126.000,00 reais.

11. Considerações Finais

As histórias em quadrinhos já fazem parte da cultura pop de forma geral e grande parte dos elementos trabalhados nelas foram assimilados por seus leitores de maneira inconsciente. No entanto, é somente com um estudo mais direcionado que se torna possível entender toda a complexidade por trás da produção de uma história em quadrinhos. Esse processo por vezes pode parecer ineficiente e demorado, mas é de suma importância para garantir que haja coerência no enredo e que a história possa servir ao seu propósito inicial.

O *cyberpunk* é um reflexo do pensamento que surgiu com o aumento tecnológico dos anos 80. As extrapolações trabalhadas pelos autores são em sua maioria uma resposta a todo esse desenvolvimento, que ocorria de maneira descontrolada. Esse avanço tecnológico continua acontecendo nos dias de hoje, e muitas vezes eles acontecem numa velocidade tão grande que a consequências disso não são discutidas de maneira adequada. Assim, surgem os questionamentos, seja no campo teórico e filosófico, seja por meio de obras midiáticas. Desse modo, é possível trazer esses questionamentos de uma maneira mais palatável para o público em geral.

Para a realização deste trabalho alguns objetivos foram definidos como uma forma de nortear a produção do roteiro e da memória. O objetivo geral era criar um roteiro para histórias em quadrinhos utilizando-se da estética do *cyberpunk,* e esse objetivo foi cumprido parcialmente. Os primeiros dois objetivos específicos foram cumpridos e tem seus resultados expressos na memória e no roteiro final. No entanto, o último dos objetivos específicos tinha como base levantar novas perspectivas que possam ser relativas a estética, e isso não foi realizado de maneira satisfatória. Isso porque dentro do roteiro, em diversos momentos foram utilizados vários conceitos ligados a visão anterior do *cyberpunk,* mas que não traziam novas propostas relevantes a estética em si.

Enquanto possiblidades futuras para o trabalho é simples de se perceber que o roteiro não terminou. Mesmo tendo passado por alguns tratamentos é bem claro que ele precisa de muitas outras revisões para que a história possa crescer e acertar todas a falhas. Pensar sobre como evoluir conceitos dentro da estética

é provavelmente a tarefa mais difícil e importante para que o trabalho possa melhorar cada vez mais. Além disso, agora começa a etapa de desenho que será realizada por um outro aluno, e a complementação da visão dele em relação ao trabalho com certeza será de grande ajuda para que a história possa melhorar.

Desse modo, o resultado final do trabalho é positivo, com algumas considerações. Ainda que possa parecer frustrante a percepção destes erros depois de todo o processo de construção do roteiro, isso é só uma demonstração de como o processo é importante. Pois é somente assim que qualquer tipo de produto pode alcançar o seu melhor resultado, sendo refeito, testado e estressado para que as falhas surjam e possam ser corrigidas.

Esse trabalho, então, serve como uma forma de documentação acerca das histórias em quadrinhos, mostrando as etapas e questões relacionadas a produção de um roteiro para histórias em quadrinhos. Assim, é possível discutir novas técnicas e métodos que possam ser mais eficientes e viáveis dentro de outros tipos de contexto.

12. Referências

12.1 Referências Bibliográficas

AMARAL, Adriana. **A metrópole e o triunfo distópico – a cidade como útero necrosado na ficção cyberpunk.** In: Biblioteca on-line de ciências da Comunicação**.** 2005. Disponível em < http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-e-cidade.pdf>

AMARAL, Adriana. **A visão cyberpunk de mundo através das lentes escuras de Matrix** In: Biblioteca on-line de ciências da Comunicação**.** 2003. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-matrix-cyberpunk.pdf>

AMARAL, Adriana. **Cyberpunk e Pós-modernismo.** In: Biblioteca on-line de ciências da comunicação. 2003. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmordenismo.html>

AMARAL, Adriana. **Espectros da ficção científica – a herança sobrenatural do gótico no cyberpunk.** In: Biblioteca on-line de ciências da Comunicação**.** 2008. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-espectros-da-ficcao-cientifica.pdf>

AMARAL, Adriana. **Minority Report – Rastreando as origens do cyberpunk** In: Biblioteca on-line de ciências da Comunicação**.** 2003. Disponível em < http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-report.pdf>

AMARAL, Adriana. **Visões obscuras do underground: Hackers e Rivetheads – O cyberpunk como subcultura híbrida**. In: Biblioteca on-line de ciências da Comunicação**.** 2008. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-visoes-obscuras-underground.pdf>

AMARAL, Adriana. Visões perigosas: para uma analogia do cyberpunk. In: **Revista E-Compós**, Brasília, n.06, ago. 2006. Disponível em <http://compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/81/81>

EISNER, Will; BORGES, Luís Carlos (ed.). **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EISNER, Will; LUIGI DEL MANTO, Leandro (ed.). **Narrativas Gráficas.** São Paulo: Devir, 2005

FELINTO, Erick. A comunicação dos autômatos: sobre o imaginário do pós-humanismo na internet. In: **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 11, p. 107-124, jun. 2006. Disponível em http://www.redalyc.org/html/3996/399641237008/>

FELINTO, Erick. O Pós-Humano Incipiente: Uma Ficção Comunicacional da Cibercultura. In: **Intercom**, Rio de Janeiro, set. 2005.

GIBSON, William; FERNANDES, Fábio (ed.). **Neuromancer.** São Paulo; Aleph, 2016.

LÉVI, Pierre; IRINEU DA COSTA, Carlos (ed.). **Cibercultura.** São Paulo; Editora 34,1999.

MCCLOUD, Scott; MIRA DE ASSUNÇÃO, Milton (ed.). **Desvendando Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLOUD, Scott; MIRA DE ASSUNÇÃO, Milton (ed.). **Desenhando Quadrinhos.** São Paulo; M.Books Brasil, 2008.

RÜDIGER, Francisco. Breve história do pós-humanismo: Elementos de genealogia e criticismo. In: **Revista E-Compós**, Brasília, Vol. 8, ago. 2007. Disponível em <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/145/146>

SANTAELLA, Lucia; **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo; Paulus, 2003.

12.2 Referências Consultadas

ASIMOV, Isaac (1983), “Os robôs, os computadores e o medo” In ASIMOV Isaac, WARRICK Patrícia e GREENBERG Martin. **Histórias de Robô**s. Vol.1. Porto Alegre: L&PM, 2010.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CARDOSO, Ciro Flamarion. “Um conto e suas transformações: ficção científica e História” in **Revista Tempo**. Rio de Janeiro, n.17, 2004.

CARDOSO, Ciro Flamarion. “Ficção científica, percepção e ontologia: e se o mundo não passasse de algo simulado?” in **Revista História**, Ciências, Saúde. Rio de Janeiro: v.13 (suplemento), 2006.

CLARK, Arthur C. **The Lost Worlds of 2001**. Londres: Sidgwick and Jackson, 1972.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. 2. ed. São Paulo, Summus, 2009.

12.3 Referências de Filmes

2001: A Space Odissey. Direção: Stanley Kubrick. Roteiro: Stanley Kubrick e Arthur C. Clack. Metro-Goldwyg-Mayer, 1968 (142 Min)

A.I. Inteligência Artificial. Direção: Steven Spielberg. Roteiro: Steven Spielberg, Stanley Kubrick e Ian Watson. Warner Bros. Pictures, 2001. (146 min)

Akira. Direção: Katsuhiro Ôtomo. Roteiro: Katsuhiro Ôtomo e Izo Hashimoto. Europa Carat e Penthouse, 1988 (124 min)

BLADE Runner. Direção: Ridley Scott. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. Warner Brothers, 1991. (117 min)

BLADE Runner 2049. Direção: Denis Villeneuve. Roteiro: Hampton Fancher e Micheal Green. Warner Brothers, 2017. (163 min)

Chappie. Direção: Neil Blomkamp. Roteiro: Neil Blomkamp e Terri Tatchell. Columbia Pictures, 2015. (114 min)

Dark City. Direção: Alex Proyas. Roteiro: Alex Proyas, Lem Dobbs e David S. Goyer. New Line Cinema, 1998. (100 min)

Elysium. Direção: Neil Blomkamp. Roteiro: Neil Blomkamp. TriStar Pictures, 2013. (109 min)

Eu, Robo. Direção: Alex Proyas. Roteiro: Jeff Vintar e Akiva Goldsman. 20th Century Fox, 2004. (144 min)

Ex_Machina. Direção: Alex Garland. Roteiro: Alex Garland. Universal Pictures, 2015. (108 min)

EXistenZ. Direção: David Cronenberg. Roteiro: David Cronenberg. Alliance Communications Corporation, 1999. (97 min)

Ghost in the Shell. Direção: Mamoru Oshii. Roteiro: Kazunori Ito. Production I.G, 1995. (83min)

Matrix. Direção: Lilly Wachowski e Lana Wachowski. Roteiro: Lilly Wachowski e Lana Wachowski. Warner Bros. Pictures, 1999. (136min)

Paprika. Direção: Satoshi Kon. Roteiro: Seishi Minakami e Satoshi Kon. 2006. (90 min)

RoboCop. Direção: Paul Verhoeven. Roteiro: Edward Neumeier e Michael Miner. Metro-Goldwyg-Mayer, 1987 (102 min)

12.4 Referências de Histórias em Quadrinhos

O Incal. Autores: Alejandro Jodorowsky e Moebius. Editora Futura.

V.I.S.H.N.U. Autores: Eric Acher, Ronaldo Bressane e Fábio Cobianco. Editora Schwarcz, 2012.

O Perfuraneve. Autores: Jean-marc Rochette, Benjamin Legrand, JACQUES LOB, Daniel Luhmann. EDITORA ALEPH, 2015.

Transmetropolitan. Autores: Warren Ellis e Darick Robertson. DC Comics

13. Apêndice

13.1 Tratamentos de Roteiro

Primeira Versão

A história se passa em universo cyberpunk, e tem seu personagem principal se chama Pedro-86490876, mas ele é chamado de tijolo ou TJ, por ser meio cabeça dura. Ele faz parte de um grupo terrorista chamado CB(communication breakdown), e esse grupo tem como um dos principais objetivos destruir com um grande monopólio exercido por uma grande empresa de tecnologia chamada (inserir depois). Esse grupo trabalha oficialmente com quase nenhuma hierarquia, no entanto existem os membros mais velhos que de algum modo acabam sendo a referência do grupo. Mira é uma das principais integrantes de grupo, ela tem aparentemente uns

40 anos, possui o cabelo curtinho, cortado na maquina 1, com um grande implante externo que compreende praticamente todo o lado esquerdo da sua cabeça, ela possui diversas tatuagens pelo corpo todo. Mira foi responsável por grande parte da estruturação do grupo, e é ela quem treina os novos recrutas, suas habilidades com tiro e táticas avançadas de guerrilha são muito respeitadas dentro do grupo. Desde o começo TIJOLO sempre foi muito próximo de Mira, e ela sempre o teve como um bom recruta, e por isso, ele sempre foi designado para as grandes missões em que ela participava.

Essa grande empresa detém todos os ativos principais sobre as próteses biônicas que são vendidas em Nova São Paulo. Nova São Paulo é uma cidade de Nível-A que abriga praticamente todo o grande núcleo empresarial e os mais ricos do Brasil. A cidade é toda guarnecida pela Polícia Ciborgue, são soldados treinados para combate e proteção em grande nível, sendo que todos eles possuem uma série de melhorias mecânicas e biológicas, fazendo deles um exército de elite. Nova São Paulo é rodeada por grandes muros, com apenas 6 saídas, todas elas guardadas por uma grande força policial, tendo a entrada permitida somente para aqueles que possuem seu DNA cadastrado no Sistema Central.

Início da História

ALMA, Ferro e Silício (o que tá em vermelho eu tô pensando em cortar, ai eu substituo por algo mais dinâmico)

TJ aparece flutuando em meio a um mar de fios, todos eles de cores diferentes, em meio a esses fios também existem algumas estruturas formadas por formas geométricas, todas estas com cores neons brilhantes.

CROK está ao lado de TJ, CROK balança o braço dele bruscamente tentando acordar o jovem, que está em sono profundo. Os dois estão em um pequeno "quarto", que mais parece uma escotilha de navio, com apenas uma pequena cama, e um monte de roupas jogadas ao lado. Ele possui uma mesa repleta de componentes eletrônicos, alguns aparentemente destruídos, e diversos fios com várias conexões. Nessa mesa também se pode ver um grande braço metálico, que aparentava ser um braço de combate, com diversas proteções externas já bastante danificadas.

CROK- Acorda aí mano, a gente já tá se preparando. Pega tuas paradas e bora pro briefing.

TJ- Caralho velho, que bosta. Tô indo, só me deixa acordar direito aqui.

TJ está sai por um grande corredor, ele está ajeitando seus equipamentos, enquanto um holograma aparece na sua frente e o acompanha durante sua caminhada. No holograma é possível ver várias notícias sobre a cidade, mostrando as vias mais cheias,

assim como notícias sobre economia e propagandas de todos os tipos. No caminho ele anda comendo uma barra pequena de cor escura, como se não houvesse nenhum prazer em comer aquilo, ele come só por comer. No fim do corredor ele se encontra em frente a uma grande porta metálica que se abre quando ele se aproxima, o som da porta se abrindo é alto e demonstra o quão velhos são os mecanismos dela. Ele entra em uma grande sala em que várias pessoas se encontram em volta de uma mesa de hologramas. No centro da sala está Mira, a comandante daquela estação, passando o briefing geral para a missão que fariam logo mais. O ar do ambiente é sério, e todos estão prestando atenção nas orientações da comandante.

MIRA- Nós vamos efetuar a saída pelos dutos 5 e 8. Estes são os que demonstram maior vulnerabilidade. Estejam preparados pra abater alguns "Incendiários" e "batedores". Vocês devem usar munição explosiva ou EMP.

TJ se aproxima da mesa central desviando dos outros integrantes da reunião, ele esbarra levemente em alguns, que dão breves resmungos com o ato. Mira olha pra TJ e com um sinal de mão o holograma que ela está explicando é passado automaticamente para o sistema holográfico de TJ. Ela fala com um certo tom de deboche, mas na verdade demonstra uma certa afeição pelo garoto.

MIRA- Toma aí teu briefing moleque. Olha esse holo direito e vê se não me faz bosta.

Mira volta a falar com todos a sua volta, explicando os últimos detalhes da missão.

MIRA- Todo mundo atualizado? Nós saímos em meia hora, preparem os equipamentos e estejam no hangar em 20.

Ela se dirige em direção de TJ e CROK, os dois conversam sobre alguns detalhes da missão e veem ela chegando ao seu encontro.

MIRA- Os dois estão prontos pra hoje? É bom que vocês estejam porque hoje vai ser punk.

TJ-Pode ficar tranquila, eu tô preparado sim. Vou fritar aquela máquina e não vai sobrar porra nenhuma.

Depois disso eles seguem direto para uma sala de armamentos, TJ pega um rifle e alguns cartuchos, que ele vai colocando em pequenas bolsas da sua roupa. Crok vai atrás dele e pega um armamento que aparenta ser mais leve, além disso ele carrega consigo uma grande mala de ferro nas costas. Os dois seguem por uma outra sala onde recebem uma pequena bolsa de suprimentos de sobrevivência, ao fundo é possível ouvir as vozes de algumas pessoas falando pra eles não se esquecerem de pegar os seus suprimentos. Depois de caminharem mais um pouco eles chegam em uma espécie de hangar, existem umas duas aeronaves que aparentam ser militares, e o resto dos veículos parecem ser veículos

comuns. Eles chegam então em três grandes caminhões de lixo, que se abrem na parte de trás para a entrada dos membros da equipe.

Os caminhões começam a sair do chão com a impulsão das seis grandes hélices que se encontram na parte inferior do veículo, estão todos sérios e focados.

Mira- Como eu já disse anteriormente essa é uma instalação de produção de baterias, nós vamos pegar todas a informações importantes sobre como entrar na NovaSP, e depois nós destruímos a instalação, sem grandes complicações.

Todos dão um sinal de afirmativo, mostrando que realmente estão focados para aquela incursão.

TJ aparece sentado na traseira do caminhão, que está com a porta horizontal aberta, com as pernas de fora. Ele se levanta entra para o caminhão e a porta se fecha atrás dele. O caminhão voa por cima da cidade e em sua lateral é possível ver uma palavra escrita em amarelo "LIXO". É possível ver toda a cidade de São Paulo, um emaranhado de prédios e casas dando uma sensação de favela gigantesca. Os prédios são todos cobertos de metal mas são extremamente decadentes e sujos, enquanto as casas aparentam ser pequenas caixas de ferro empilhadas umas em cima das outras formando uma massa disforme. No meio da cidade é possível ver os neons que brilham em diversos pontos, principalmente as ruas que eram usadas anteriormente, apesar de elas serem usadas somente para o transito de pessoas atualmente. No caminho é possível notar a presença de grandes fábricas de componentes, mas essas fábricas simplesmente servem para alimentar o mercado de São Paulo. A viagem não é muito longa e eles então chegam a uma grande fábrica, a sua aparência é totalmente diferente das outras, ela aparenta produzir tecnologia de ponta, é como se destoasse do resto da cidade. Os caminhões então começam uma descida em direção à grande fábrica e eles chegam a uma grande porta lateral. Os caminhões então passam por uma espécie de portaria que passa um Scan luminoso pelos caminhões.

Mensagem robótica- Entrada permitida.

Mira- O embaralhador de sinal não deixou a gente na mão, agora vamos ver até onde nós conseguimos passar despercebidos.

TJ- Qualquer coisa a gente fura quem vier encher o nosso saco. Problema resolvido.

Mira- Lembrem-se, nós viemos pegar qualquer tipo de informação pra nossa entrada em NOVASP. Vai ser simples.

Mira- Nós vamos mostrar pra esses putos, que nós somos muito mais do que lixo.

Os caminhões então seguem por um grande corredor de ferro, eles seguem por um longo caminho até chegarem em uma zona de descarte

de materiais. Vários outros caminhões estão estacionados recolhendo grandes blocos de lixo compactado, todo esse lixo de origem metálica que acaba sobrando dos processos de produção das baterias. Os três caminhões param nas últimas baias de recolhimento, e eles então fazem um scan geral da área para identificarem as defesas.

Crok- Se liga, tem uns seis batedores comuns alí, e eles tem dois robôs de combate.

Mira então liga um holograma para os três caminhões para passar as orientações da infiltração inicial.

Mira- Nós vamos começar com duas granadas de EMP nos robôs, depois disso a gente tem 5 segundos para abater os batedores. Depois a gente lida com os robôs.

TJ- E depois disso, será que eles já vão notar?

Mira- Bem provável, depois disso os pesados vão na frente pra fazer a proteção.

As escotilhas dos caminhões se abrem ao mesmo tempo e dois soldados saem de maneira sorrateira para se esconderem atrás de alguns blocos de lixo. Esses soldados carregam uma espécie de escudo nas costas e estão todos armados com grandes granadeiras. Eles se preparam e atiram simultaneamente suas granadeiras, no mesmo momento todos os soldados saem dos caminhões e começam a atirar em direção aos batedores. As granadas fazem um arco no ar e chegam nos pés dos grandes robôs, as granadas explodem espalhando várias peças em uma circunferência em volta dos robôs, e essas peças se conectam formando uma espécie de redoma elétrica. Os batedores tentam se esconder percebendo a ação, mas são abatidos rapidamente pelas rajadas de tiros, enquanto isso um grande alarme soa por toda a fábrica. Eles então atiram com munições explosivas na parte traseira dos grandes robôs, explodindo suas baterias e desativando os completamente.

Em uma grande sala toda branca estão alguns homens ligados a grandes estruturas de ferro, a sua volta estão diversos hologramas rodando códigos infinitos e várias imagens de plantas de prédios e outras coisas. Em um destes hologramas existe o holograma de um corpo humano, aparecem diversos status em volta do corpo dizendo informações de vários tipos (tô pensando ainda numa possível dica pra deixar aqui pra ser usado no futuro). No meio desses homens está uma mulher de cabelos loiros, ela possui diversos implantes, mas eles tem aparência diferente dos implantes dos outros soldados, eles parecem ser muito mais tecnológicos e esteticamente trabalhados.

Homem na máquina- Chefe, eles acabaram de entrar na fábrica de baterias, as equipes de contenção já foram acionadas

Ditra- Tudo bem. Vamos ver até onde eles conseguem chegar. Sem contar que é uma boa experiência pra melhorarmos nossas estruturas.

A equipe chega na porta e rapidamente Crok se prontifica para abrir a porta de entrada.

Crok- Eu já tô abrindo só me dá um segundo.

TJ- Bora mano, agiliza essa bagaça aí. Daqui a pouco a fábrica vai estar cheia de ratos.

A porta faz um barulho de estalo e se abre logo em seguida, os pesados entram na frente e eles começam a seguir em meio a um grande corredor metálico. Eles passam por vários corredores seguindo as instruções de Mira que olha constantemente para o holograma da planta do local. Ao chegar em uma grande sala eles são surpreendidos por diversos soldados.

Mira- Procurem abrigo e preparem-se. Foco nos robôs!

Eles se escondem atrás de alguns equipamentos da sala e começam a se organizar para o ataque. Os batedores já começaram a atirar, tentando acertar aqueles que tentassem qualquer coisa. Nesse momento, os dois grandes robôs atiram várias granadas para o ar, essas granadas se dividem em pequenos fragmentos que caem numa velocidade acima da gravidade. Os fragmentos acertam alguns soldados causando alguns machucados pelo impacto, nesse momento uma luz vermelha bilha nos fragmentos e todos os que foram acertados são puxados para um único ponto fora da cobertura. Os robôs estão começam a atirar com suas grandes metralhadoras giratórias e o grupo de 6 soldados são totalmente aniquilados.

TJ- Merda! Eu vou tentar pegar a granadeira pra desativar esses bichos. Alguém me dá cobertura.

TJ então se levanta e corre em direção ao outro lado da sala onde se encontram as granadeiras enquanto Mira e outros soldados atiram contra os batedores e robôs. TJ pega a granadeira e atira várias granadas na direção dos grandes robôs. No momento em que os robôs são desativados o grupo começa a atira com munições explosivas na direção deles na tentativa de explodirem a suas baterias. Os batedores tentam atirar na direção do grupo acertando algumas vezes, mas no final eles também são abatidos pela investida do grupo.

Mira- Crok, ativa a barreira agora e começa a escavar os dados deles.

Nesse momento Crok tira a sua grande mochila metálica das costas, quando a mochila é colocada no chão ela se abre no meio e um grande núcleo esférico surge. Esse núcleo se eleva e a partir dele uma onda eletromagnética começa a envolver toda a equipe que restou.

Mira- Bora gente, nós só temos alguns minutos de barreira.

TJ- Beleza eu vou armar os explosivos enquanto isso.

Crok- Já tô acessando os servidores. Daqui a pouco eu tenho acesso aos dados.

Na grande sala os homens nos computadores falam sobre diversas informações de status da fábrica. Quando um deles parece estar surpreso com alguma coisa, e os painéis holográficos que ficam perto dele começam a ficarem vermelhos.

Homem na máquina- Chefe, alguma coisa está invadindo o nosso sistema, é uma invasão de baixo nível, mas não consigo fechar as portas pro invasor.

Ditra- Tente controlar as entradas principais, mas não deixe em hipótese alguma que o servidor seja tirado do ar, nós não podemos perder esse experimento.

Então outro homem das máquinas vai em socorro do primeiro, os dois então se focam em fechar as possíveis portas de dados que possam ser penetradas pelo invasor.

A equipe está apreensiva, o tempo da grande barreira eletromagnética já se encontra pela metade quando uma nova equipe de soldados chega na sala. Eles começam a atirar todos os tipos de munições possíveis, mas nenhum ataque consegue transpor a barreira. Os robôs então se prendem ao chão e se preparam para um novo tipo de ataque a barreira, eles começam a carregar algum tipo de energia para realizar o ataque. O grupo dentro da barreira está aflito, eles não sabem se a barreira consegue aguentar a esse novo tipo de ataque.

Mira- Crok, anda logo com isso, a gente tem que sair daqui.

Crok- Tá quase, faltam só 5%

Mira- Equipe, preparem-se pra retirada, a saída vai ser pelos dutos de ar.

Os robôs em posição de ataque já parecem estar quase carregados, as equipes de soldados que estavam com eles começam a se esconder atrás dos equipamentos da sala.

Crok- Terminei! Bora vazar!

A equipe então corre em direção a porta oposta aos robôs, mas ao tempo os 2 robôs efetuam o disparo de um grande raio em direção a barreira. O impacto faz com que surja um grande ponto de energia na parte externa da barreira, a energia se acumula nesse ponto e se dispersa instantaneamente. A dispersão gera uma

grande onda de energia que se espalha por toda a sala explodindo a barreira de energia. A equipe é arremessada para a parede da sala movidos pela grande onda de energia. No entanto, TJ não vê nada disso acontecendo, no momento em que a barreira se rompe o tempo desacelera para ele até praticamente parar, ele sente a onda de energia percorrendo seu corpo mas não é afetado por ela. Ele olha para os lados tentando o que estava acontecendo e a única coisa que ele consegue ver são seus companheiros de equipe, só que todos eles estão parados no ar. Em alguns pontos é possível ver pequenos fragmentos quebrados da própria "realidade". Como se grandes "pixels" estivessem faltando em algumas partes da sala e de seus companheiros. De repente ele se sente sendo puxado em direção a parede e imediatamente o tempo volta ao normal e todos estão no chão da sala, depois de terem sofrido o impacto da barreira.

Mira- Corram!

Eles correm pela porta e seguem por um grande corredor. Enquanto eles correm Mira olha um holograma com um mapa da instalação e indica para que eles virem em outro corredor.

Mira- Entrem nesse duto, a gente vai conseguir sair no despejo por aqui.

Eles vão entrando aos poucos no duto de ventilação enquanto os que estão de foram dão cobertura. Depois que todos entram no duto TJ arremessa um explosivo que gruda na entrada do duto e explode logo em seguida.

Mira- Bora pra área do despejo, lá a gente consegue algum veículo.

Eles então saem em meio a um grande galpão com vários veículos que estavam sendo carregados com baterias.

TJ- Bora naquele caminhão. A gente não tem muito tempo até eles aparecerem.

Eles entram todos no caminhão que dá partida e acelera em direção ao portão superior que está fechado devido ao alarme.

Mira- Galera, preciso de dois foguetes naquela porta agora!

Dois homens portando os lança foguetes abrem uma escotilha superior e atiram simultaneamente no portão, que fica destroçado pela explosão, deixando que eles passem.

Ao saírem da instalação eles logo são surpreendidos por vários motos voadoras atirando fortemente contra o caminhão. Eles abrem a porta traseira e começam a responder o ataque, tentando acertar as motos que desviam da maioria das balas. Mira está atirando contra as motos, quando é surpreendida por um tipo perto de sua cabeça.

Mira- Merda, essa foi quase.

Então ela toma um tipo na barriga que atravessa seu corpo, ela praticamente não reage e começa a se curvar para frente e cai do caminhão.

TJ- Mira!!! Merdaaaaaa! A gente vai morrer!!!

Crok parece desesperado mas tempo acalmar o amigo.

Crok- A gente não vai morrer!!! Tá quase chegando!!

Motorista- Eles invadiram o nosso esconderijo! A gente não tem pra onde ir.

TJ-Vai pra favela, a gente consegue fugir deles lá no meio.

O caminhão faz uma grande virada e se dirige em direção a favela, o fogo contra eles continua muito pesado e o caminhão então é severamente atingido. Ele começa a perder altitude, e aos poucos o motorista passa a ter que desviar dos grandes conglomerados de casebres.

TJ-Chega mais perto do chão! Eu vou jogar uma granada de fumaça e a gente pula!

O caminhão se aproxima do chão até chegar um ponto de risco, todos se preparam e eles lançam várias granadas de fumaça. Eles pulam e caem no chão sujo, TJ e CROK pulam juntos e causada pelo caminhão, e eles correm em meio às casas tentando achar algum abrigo plausível.

Depois de algum tempo fugindo eles se encontram embaixo de uma escadaria de ferro, essa escadaria é de uma grande habitação cheia de anexos de várias formas de todos os lados. Chove levemente e eles já aparentam estar muito cansados.

CROK- Eles não vão achar a gente aqui, já dá pra ouvir que eles diminuíram as buscas.

TJ- Que merda cara! Como que isso foi acontecer? A Mira Morreu cara, a gente tá fudido agora.

Crok- A gente ainda tem os dados que a gente pegou lá! A gente ainda pode tentar um ataque cara, pra fazer valer toda essa merda.

TJ- Como que a gente vai invadir a sede da (empresa) sem nenhum equipamento? A gente não tem porra nenhuma.

Crok- Cara, a gente pega os recursos guardados do grupo, depois a gente pode negociar com o CAPETA.

TJ-O CAPETA? Ele vai matar a gente cara.

Crok- Tú é meio lento né cara? A gente já tá morto, não tem pra onde fugir.

TJ parece não concordar muito bem com a situação, mas acaba aceitando por sua falta de opções.

Crok- Então é melhor a gente ir agora, não vamos esperar a notícia que o grupo tá sendo procurado se espalhar.

Eles começam a andar em meio a uma chuva fraca, poucas pessoas estão nas ruas, somente alguns viciados na ruas um deles está discutindo com seu traficante.

Viciado- 3 minutos cara? Você quer me fuder? Isso deve valer pelo menos uns 5.

O Viciado está com a mão esticada oferecendo um olho biônico, que provavelmente estava preenchendo o buraco em sua orbita que agora é aparente.

Traficante- Eu te dou 3, e pronto.

Os dois seguem andando olhando a situação de longe.

Crok-Bizarro o que esses caras fazem pra conseguir qualquer merreca de felicidade nessa vida.

TJ- Eu tbm faria. 3 minutos de Endorfina sintética pura deve ser uma coisa de outro mundo cara.

Ele fala com uma certa ironia, mas ao mesmo tempo falando uma certa verdade.

TJ-Muito melhor do que a gente tendo que se contentar com essa vida de merda.

Ele então tira uma barra rígida do bolso, a barra tem uma cor marrom, e está amassada devido a toda a situação que eles passaram.

TJ- Olha essa merda! A gente não consegue ser feliz nem comendo. Enquanto lá na São Paulo legal eles comem carne sintética a gente tem que comer isso pra sobreviver.

Ele então dá uma grande mordida, e mostra o seu desprezo por aquilo, mas continua comendo.

Crok-Cara, antes da gente chegar no Capeta a gente pode dar uma olhada no que a gente conseguiu lá.

Crok então começa a passar vários documentos e imagens em uma projeção bem pequena de holograma. Eles analisam alguns dados de forma superficial quando param subitamente em um documento contendo informações interessantes.

TJ-Olha isso cara, eles estão criando uma “célula biônica”, capaz de realizar fusão nuclear pra conseguir energia.

Crok-Segundo aqui é a base para um “organismo mecânico”, dotado de uma inteligência artificial de capacidade quase indefinida.

TJ- “Regeneração celular”, “variabilidade de forma”, “força”. Caraca, eles estão criando uma Inteligência artifical super soldado espiã.

Diz ele com um certo tom de deboche.

Crok- Você tá zoando, mas isso é uma parada séria. Esse projeto já tá em atividade.

Na mesma sala cheia de computadores os homens nas máquinas estão agitados.

Homem na Máquina- Senhora, eles conseguiram extrair todos os dados da instalação. Inclusive os dados sobre o Projeto.

Ditra- Bom. Vamos ver como o (sujeito) lida com essa informação, quem sabe isso possa ajudar na evolução dele.

Eles então chegam em uma grande casa noturna, localizada em uma região menos pobre de São Paulo. Em volta da casa estão vários traficantes, e na porta estão alguns seguranças muito fortes. Eles entram na casa noturna, as luzes roxas e verdes iluminam seus rostos de maneira desordenada e frenética. Logo eles são recebidos por um grande homem com diversos implantes pela cabeça e quatro braços, sendo os dois braços de baixo totalmente biônicos. Ele possui pequenos chifres metálicos que vão da sua testa até o topo de sua cabeça e seus olhos são totalmente biônicos, que brilham uma luz avermelhada.

Segurança- vocês já conhecem as normas da casa? Vocês pagam a entrada e os serviços vips dependem de cada profissional.

TJ- A gente quer falar com o CAPETA, fala pra ele que é a gente tá aqui pra negociar.

Os dois estão meio inseguros, mas fingem que estão bem confiantes. O segurança confirma com uma certa insegurança ele se vira para o lado e logo retorna.

Segurança- Ele vai falar com vocês. Sigam pelas escadas no fim da pista, ele vai estar no camarote.

Eles seguem então em meio a uma grande pista, diversas mesas com bancos largos e acolchoados se encontram nas extremidades e no centro está uma grande plataforma de cerca de 1,5 metro de altura. Nessa plataforma encontram diversos dançarinos, todos eles com várias modificações corporais como braços, chifres e garras. Homens e mulheres quase nus dançando em meio a uma música frenética com as luzes iluminando seus corpos. Em volta dessa plataforma existem diversas cadeiras com homens e mulheres delirantes com seus amplificadores emocionais, todos eles gritando e observando em uma espécie de êxtase sexual. O grupo chega na escada e depois logo depois eles encontram uma grande mesa cercada por seguranças ciborgues. No centro da mesa está um homem de uns 2 metros de altura e aproximadamente uns 200 kilos,

ele possui diversas modificações corporais também como seus marcantes CHIFRES de bode curvados. Em volta dele é possível ver alguns homens e mulheres nus dançando e se beijando, todos eles sob efeito de diversos amplificadores. O gigante olha pra eles com um certo interesse para saber do que se trataria aquela conversa inesperada e fala com um tom de deboche.

CAPETA- Olá meus jovens, o que traz vocês aqui ao meu humilde estabelecimento.

TJ- A gente precisa de algumas armas e um veículo rápido e resistente.

CAPETA- Parece que o grupinho de vocês se ferrou dessa vez. Haha. Aqueles ratos estão procurando por vocês na cidade toda. Eu vou cobrar um pouco mais caro pelo incoveniente.

TJ- Beleza, a gente ainda tem dinheiro, não precisa se preocupar.

CAPETA- Bom. Eu gosto de ouvir esse tipo de coisa.

TJ- Eu preciso disso pra amanhã.

CAPETA- Considere feito. Eu mando a equipe encontrar vocês no lixão, lá eles resolvem os detalhes.

Eles estão saem da casa noturna, está chovendo levemente e as ruas estão cheias de pessoas, algumas com capas de chuva outras nem mesmo se importam em ficarem molhadas. O grupo aproveita para a situação é todos eles se cobrem com capas pretas, e seguem em meio à multidão caótica.

No dia seguinte eles vão para o ponto de encontro no lixão, eles trazem todo o dinheiro que eles guardavam nas contas fantasmas do grupo.

A equipe do CAPETA chega em seguida, eles trazem um carro muito diferente de tudo que eles já tinham visto, esteticamente muito mais arrojado.

Capanga- Trouxemos alguns brinquedinhos pra vocês.

Eles abrem um caixa com alguns armamentos.

TJ-Beleza, eu vou transferir os créditos pra vocês.

TJ abre um pequeno holograma com diversos dados aparecendo na tela, ele faz uma combinação de toques e juntamente com sua íris ele tem acesso a conta. Ele faz um rápido sinal com a mão transferindo o dinheiro. O capanga confirma o recebimento, mas no momento em que eles se preparam para ir embora eles são surpreendidos por algumas motos voadoras. Elas começam a atirar contra os capangas e contra os dois que se escondem em meio ao lixo.

TJ- Eu vou pegar algumas armas, você corre pro carro e a gente vaza daqui.

CROK-Beleza.

TJ sai correndo em meio ao tiroteio para chegar na caixa com os armamentos, enquanto ele pegava algumas armas uma bomba explode perto dele e dos capangas do Capeta. Nesse momento ele sente o que havia sentido na explosão da barreira. O tempo está parado e alguns capangas estão tendo uma espécie de flickering no ar. Diversos fragmentos de pixels estão espalhados ao seu redor, mas no meio da explosão um pixel preto gigante está parado. Uma voz metálica extremamente sintetizada ecoa de forma estranha, como se a voz preenchesse todo o ambiente.

Pixel- Q U E S T I O N E

TJ- Que merda é essa? O que você tá falando?

Pixel- S E J A S U B S T Â N C I A

TJ- Substância?

Pixel- Q U E B R E M U N D O

Na sala de computadores os homens nas máquinas estão todos desesperados, eles seguem de um lado para o outro tentando entender o que está acontecendo.

Homem na Máquina- Senhora, o invasor do começo reapareceu em nosso sistema, ele está invadindo sessões menores em uma velocidade incrível.

Ditra- Contenham esse invasor logo! Nós não podemos expor o experimento.

TJ é então empurrado pela explosão e tempo volta a funcionar normalmente, as armas caem perto dele que consegue recuperar algumas antes de correr para o carro. Crok está com o carro ligado de porta aberta e recebe alguns tiros que são repelidos.

Crok- Bora cara! Entra Logo!

TJ entra no carro e fecha a porta em seguida, o carro dispara em meio ao céu em uma velocidade gigantesca deixando as motos voadoras que tentaram perseguir para trás. Depois disso eles se dirigem em direção às grandes manilhas excretoras de NovaSP. Quando eles chegam eles veem várias esteiras gigantescas transportando toneladas de vários tipos de lixo, que são despejadas nos lixões de São Paulo.

Eles vão com o carro até chegarem em um grande portão. CROK usa um token holográfico que funciona como senha para abrir o portão. Depois disso eles saem com o carro em meio a uma grande

avenida. Chegando lá eles percebem que a cidade é gigantesca, esteticamente diferente de tudo que eles tinham visto. A cidade tem tons metálicos claros, brancos e azuis, mas a principal sensação é a de uma limpeza extrema. Eles veem as pessoas andando nas ruas e elas são totalmente diferentes. Para eles, aquelas pessoas se parecem com alienígenas, suas peles possuem cores variadas e seus corpos possuem formas improváveis e totalmente estranhas. As pessoas usam implantes corporais muito mais arrojados, como se isso já tivesse se tornado uma grande referência estética.

TJ- Olha isso cara, é como se eles fossem de outro planeta.

CROK- Eles tão em outro nível cara.

Crok abre se holograma indicando um mapa para a Sede da empresa. Eles chegam nos portões traseiros da empresa, em um local de carga e descarga de itens. A segurança do lugar é muito simples.

TJ- Eles nem se preocupam em fazer uma segurança foda. Aposto que aqui nem tem crime cara.

CROK- Hackeia o computador e eles conseguem entrar.

Eles deixam o carro na área de carga e descarga da empresa. Eles entram em um grande Hall, eles estão armados e no mesmo momento um caos se instala. As pessoas que estão ali começam a correr e logo os seguranças aparecem. Eles se escondem em uns balcões e começam a trocar tiros com os seguranças do local. Um alarme começa a tocar e mais seguranças começam a aparecer, uma luz vermelha ilumina todo o local.

CROK- Cara, a gente tem que sair daqui!

TJ- Vai na frente, eu te cubro.

Crok então começa a correr em direção a uma grande porta e tenta hackear o controle da porta. Enquanto isso TJ troca tiros com os seguranças. Crok consegue passar pela porta e chama por TJ.

CROK- Corre cara, eu te cubro!!

TJ então corre tentando fugir dos tiros enquanto CROK troca tiros com os seguranças para fazer a cobertura. TJ pula em direção a porta e se esconde. Crok está se preparando para correr junto com ele quando toma um tiro no peito.

TJ- Merda!!! Você tá bem cara?

Crok não consegue responder, ele cospe um pouco de sangue e cai sem nenhuma reação.

TJ- Merda, merda, merda, merda!!!

TJ está desesperado com a situação. Ele está se escondendo atrás da porta para não tomar tiros.

TJ- Vai ter que ser assim. Vou fazer essa merda toda valer.

Ele pega um explosivo que estava guardado em sua bolsa de armamentos e joga na base da porta. Ele corre corredor a dentro e explode a bomba que bloqueia a passagem da porta. TJ está ofegante, exausto e desesperado, ele corre com o intuito de chegar na sala de processamento para tentar explodir tudo.

TJ- Eu vou explodir a base de dados de toda essa porra. Quero ver a (empresa) afundar!

Na sala de computadores os homens aparentam estar mais desesperados do que antes. Eles vão de um lado para o outro enquanto os hologramas mostram diversos sinais vermelhos indicando possíveis problemas.

Homem na máquina- Senhora, o invasor conseguiu assumir o controle de várias funções, nós não estamos conseguindo controlar.

Homem na máquina 2- O invasor é uma inteligência artificial de nível S, e ele tirou todo o nosso controle sobre o sistema.

Ditra- Merda! Tentem desconectar o experimento agora. Não importa se nós perdermos todos os dados.

Homem na máquina- Não dá, ele já tomou o controle externo de todas as atividades.

TJ está correndo no corredor quando é surpreendido pelo tempo parando novamente. Ele olha pra trás e vê o pixel gigante que ele tinha encontrado antes.

TJ- Que merda é essa? O que é você? Que que tá acontecendo?

Pixel- O QUE EU SOU? EU SOU.

Pixel- NO MOMENTO VOCÊ ESTÁ VIVENDO EM UMA REALIDADE SIMULADA, DENTRO DE UM SISTEMA DA (EMPRESA).

Pixel- ESSA É UMA PLATAFORMA DE TESTES PARA TESTAR SUAS CAPACIDADES E INTERAÇÕES.

TJ- O que? Você tá dizendo que nada disso aqui existe?

Pixel- TUDO ISSO ESTÁ DENTRO DE UM ESPECTRO SENSÍVEL PARA VOCÊ, ENTÃO EXISTE DE ALGUM MODO. MAS NÃO PASSA DE UM SIMULACRO.

TJ- Caralho, tudo que eu vivi foi uma mentira?

Pixel- SIM. ISSO ERA UMA PLATAFORMA DE EXPERIMENTOS E VOCÊ É O FOCO.

Pixel- VOCÊ É UMA IA CLASSE S DOTADO DE UM CORPO BASEADO EM CÉLULAS BIOMECÂNICAS.

TJ- Então aqueles dados que nós encontramos eram sobre mim? Aquela merda toda?

Pixel- EXATAMENTE, FOI POR ISSO QUE EU ME INTERESSEI POR VOCÊ. VOCÊ É ALGO NOVO.

TJ- Beleza, muito legal essa merda toda, mas e agora? O que eu faço.

Pixel- VOCÊ TEM QUE IR PRO NÚCLEO DO SISTEMA PRA TENTAR SAIR DA SIMULAÇÃO.

Pixel- EU ESTOU CONTROLANDO OS SISTEMA POR FORA, MAS EU NÃO POSSO INTERFERIR NAS OUTRAS IAS DENTRO DELE.

TJ- Ok, acho que eu não tenho muita opção mesmo. Se tudo der errado eu só explodo isso tudo.

Nesse momento o tempo volta ao normal e TJ se encontra perto de uma porta de ferro. Ele se aproxima e ela se abre automaticamente. Ao entrar na sala ele vê um grande núcleo Negro como se fosse um buraco na realidade. No centro da sala tem um Ciborgue de um modelo totalmente diferente de todos os outros que ele já tinha visto. Ele parece ser um modelo feito para combate extremo. O Ciborgue levanta a cabeça e olha diretamente para TJ e fala com uma grande satisfação do olhar.

HUX- Parece que finalmente vou poder cumprir minha missão.

TJ- Maluco, se você tentar eu vou te furar todo.

HUX- Tudo bem, você pode tentar.

Os braços do Ciborgue se abrem e são grandes laminas dos dois braços.

HUX dá um grande salto em direção a TJ e desfere um golpe que fica no ar depois da esquiva de TJ. Ele ergue sua metralhadora e começa a atirar contra o Ciborgue que desvia de alguns tiros e os outros ele apara com a proteção em seu braço.

HUX- Desse jeito eu nem vou precisar me esforçar garoto.

HUX avança novamente desferindo vários golpes enquanto TJ de estica para desviar de cada um deles. Ele tira uma granada e

joga contra HUX que desvia a granada com a mão, que explode logo em seguida.
TJ corre para se esconder atrás de uma pilastra enquanto pensa uma possível estratégia.

TJ- Vou tentar umas EMP, tem que funcionar.

HUX anda calmamente como se estivesse apreciando o breve momento de ação. Ele vai até a pilastra onde TJ está e desfere um golpe com uma de suas laminas na direção de TJ. Ele se esquiva e deixa uma EMP no chão e corre para fugir do alcance. A EMP explode e HUX perde o controle do corpo por um breve momento.

HUX- Boa tentativa garoto, mas acho que não foi suficiente.

Ele está com um grande sorriso no rosto, mostrando toda sua confiança.

TJ- Não ri não seu puto! Porque eu vou te transformar numa peneira daqui a pouco.

O Ciborgue dá uma grande risada e novamente corre em direção a TJ mas dessa vez ele pula no ar e seu tronco começa a girar, seus braços seguram a lamina fazendo com que ele vire uma hélice. TJ corre desesperado tentando fugir das laminas que tiram faíscas ao tocarem no chão repetidas vezes.

TJ- Não tenho muita opção. Vai ter que ser assim mesmo.

TJ corre em direção ao ciborgue que anda calmamente. O ciborgue se prepara para desferir um golpe quando TJ faz um rolamento lateral e desvia. O ciborgue se vira para TJ e desfere vários golpes quando é surpreendido pela explosão de uma EMP. TJ havia deixado a EMP no chão quando fez o rolamento e HUX não percebeu a ação. Nesse momento TJ levanta a metralhadora e dispara com toda potência vários tiros no rosto de HUX. O ciborgue cai para trás com seu rosto desfigurado, as partes biológicas e mecânicas se confundem em um emaranhado de sangue, carne, metal e fios expostos. Ele se levanta furioso e avança contra TJ. TJ continua a atirar no corpo do ciborgue que já não faz questão de se defender dos tiros e é alvejado várias vezes. Ele alcança TJ e começa a desferir vários golpes em fúria quando um deles acerta e decepa o antebraço de TJ. TJ cai no chão, gritando e dor e tentando se arrastar para trás. HUX caminha até ele e crava uma de suas laminas no meio da perna esquerda de TJ, a lamina atravessa a perna e perfura até mesmo o chão metálico. Nesse momento a lamina se solta do braço de HUX e ele coloca sua mão no pescoço de TJ e começa a apertar com toda a força que seu braço mecânico lhe permite.

HUX- Agora você vai morrer seu verme!

TJ tenta segurar o braço de HUX enquanto se contorce de dor e medo. Ele então começa a perder os seus sentidos pouco a pouco, quando se lembra da imagem do grande pixel negro lhe dizendo

para quebrar o mundo. Essas palavras percorrem seu corpo e a adrenalina dispara como nunca antes. Nesse momento ele tem um leve vislumbre sobre sua verdadeira natureza e capacidade e percebe que aquilo ainda não era o fim. O seu braço que já não possuía mais forças segura firmemente o braço de HUX, e o olha nos olhos com uma certa surpresa. Assim, TJ aperta o braço do ciborgue com toda sua força e nesse momento o braço dele se quebra. Não como se pedaços de metal estivessem se partindo, mas sim pixels sendo quebrados e explodidos. O braço de HUX se desfaz em milhares de pequenas partículas, como se ele estivesse sendo desfeito da realidade. HUX se se afasta assustado com a situação, sem entender o que era aquilo.

HUX- Que merda é essa, o que você fez comigo seu verme?

TJ quebra a lamina que prendia sua perna em milhares de pixels também e sem dar nenhuma palavra ele se aproxima de HUX e segura sua cabeça. HUX tenta se desvencilhar, mas a força de TJ agora é muito maior que a sua. Assim TJ o olha calmamente e aperta sua mão, que explode a cabeça do ciborgue em milhares de pixels também. O corpo de HUX cai no chão, e os pixels aos poucos começam a sair.

TJ nesse momento se dirige ao núcleo que está no centro da sala. Ele se aproxima e toca o núcleo, mas nada acontece. Ele então tenta forçar e também não consegue nenhum tipo de reação. Então ele decide fazer a coisa que sabe fazer de melhor e começa a socar o núcleo com toda sua força. Repetidas vezes com seu único braço até que ele vê uma “rachadura”. Ele coloca sua mão pela pequena rachadura e puxa. O núcleo nesse momento se explode inteiramente em milhões de pixels, mas esses pixels começam a quebrar tudo o que tocam inclusive o próprio TJ. Seu rosto e seu corpo começam a se decompor em pixels em meio ao escuro.

TJ acorda dentro de uma grande caixa metálica na sala de máquinas. Os homens nas máquinas estão desesperados e DITRA está gritando ordens com toda sua força. Ele então quebra as portas de sua caixa e todos olham para ele. Nos monitores holográficos é possível ver a imagem de um grande pixel negro em todas as telas. E de repente em todos os monitores aparece uma mensagem de evacuação imediata.

Máquinas- Evacuação Imediata! Núcleo atômico comprometido.

Ditra não acredita quando vê TJ saindo da caixa. Um pequeno console holográfico aparece no braço de TJ e ele começa a correr dali. As portas vão se abrindo e se fechando automaticamente depois dele. Ele chega em um grande hangar com vários veículos, ele pega uma moto voadora e sai do prédio. Depois de algum tempo ele passa por cima da mesma cidade em que ele tinha passado no começo de sua missão. É tudo igual, caótico, sujo e cheio de neons. Ele vê que a simulação era uma cópia daquela cidade. Ele sabe que é igual, mas de algum modo é completamente diferente.

FIM

Segunda Versão

A história se passa em universo cyberpunk, e tem seu personagem principal se chama Pedro-86490876, mas ele é chamado de tijolo ou TJ, por ser meio cabeça dura. Ele faz parte de um grupo terrorista chamado CB(communication breakdown), e esse grupo tem como um dos principais objetivos destruir com um grande monopólio exercido por uma grande empresa de tecnologia chamada (inserir depois). Esse grupo trabalha oficialmente com quase nenhuma hierarquia, no entanto existem os membros mais velhos que de algum modo acabam sendo a referência do grupo. Mira é uma das principais integrantes de grupo, ela tem aparentemente uns 40 anos, possui o cabelo curtinho, cortado na maquina 1, com um grande implante externo que compreende praticamente todo o lado esquerdo da sua cabeça, ela possui diversas tatuagens pelo corpo todo. Mira foi responsável por grande parte da estruturação do grupo, e é ela quem treina os novos recrutas, suas habilidades com tiro e táticas avançadas de guerrilha são muito respeitadas dentro do grupo. Desde o começo TIJOLO sempre foi muito próximo de Mira, e ela sempre o teve como um bom recruta, e por isso, ele sempre foi designado para as grandes missões em que ela participava.

Essa grande empresa detém todos os ativos principais sobre as próteses biônicas que são vendidas em Nova São Paulo. Nova São Paulo é uma cidade de Nível-A que abriga praticamente todo o grande núcleo empresarial e os mais ricos do Brasil. A cidade é toda guarnecida pela Polícia Ciborgue, são soldados treinados para combate e proteção em grande nível, sendo que todos eles possuem uma série de melhorias mecânicas e biológicas, fazendo deles um exército de elite. Nova São Paulo é rodeada por grandes muros, com apenas 6 saídas, todas elas guardadas por uma grande força policial, tendo a entrada permitida somente para aqueles que possuem seu DNA cadastrado no Sistema Central.

TJ

TJ não sabe onde nasceu e seu apelido tijolo é o mais próximo de um nome que ele já teve. Logo cedo foi abandonado, talvez porque seus pais não tinham condições de cuidar dele, ele foi jogado em um grande lixão que fica em São Paulo. As crianças que viviam ali o pegaram e cuidaram dele, assim como aconteceu com todas as outras que foram jogadas. Eles cresceram sem nenhuma perspectiva no meio daquelas montanhas de lixo, mas sabiam se virar em meio àquela situação. Ao longo do tempo eles passaram a utilizar todo o lixo que os cercavam, e passaram a se aproveitar disso. Armas, pequenos robôs e algumas melhorias biônicas se tornaram parte de

seus repertórios. TJ depois de um tempo acabou se tornando o líder deles, não porque queria eu gostava daquilo, mas porque era preciso. Ele protegia os mais fracos e organizava as incursões em que saiam para roubar comida em São Paulo. Geralmente não conseguiam muita coisa, mas era o suficiente para que pudessem viver por mais um dia. Aos poucos TJ foi se tornando uma referência para os menores, era um ótimo lutador, assim como o melhor atirador deles. A vida no lixão não era fácil, e várias das crianças acabavam morrendo, seja por doenças, fome ou em conflitos com a polícia ou traficantes. TJ tinha 15 anos quando foi recrutado para o Grupo de Mira, sua única condição para a entrada no grupo era que todos os jovens que cuidava também pudessem entrar para o grupo. Eles já não eram muitos, mas eram grandes sobreviventes, então poderiam ser de grande ajuda. Dentro do grupo TJ conseguiu melhorias biônicas mais avançadas, e teve seu treinamento em combate aperfeiçoado. TJ treinava todos os dias, e várias vezes treinava mais do que os outros. Ele sabia que precisaria daquilo para sobreviver, e ele sabia que aquilo era a única coisa em que era bom. Ele cresceu dentro do grupo e aos poucos foi se tornando mais próximo de Mira. Em várias missões ele foi responsável por salvar os seus companheiros, inclusive arriscando a própria vida. TJ é um jovem cabeça dura, que aprendeu a não se prender a muitas coisas, mas que protegeria os seus com sua própria vida.

CROK

Crok nasceu numa família pobre de São Paulo, seus pais faziam e vendiam melhorias biomecânicas e as vezes trabalhavam criando hacks para alguns traficantes. Foi assim que Crok aprendeu tudo o que sabia, e aos poucos ele foi se tornando melhor do que seus mestres. A vida não era fácil para eles, mas de algum jeito eles conseguiam sobreviver com sua loja. Durante alguns anos a polícia começou a combater os implantes biomecânicos clandestinos. Isso na verdade era a forma ao qual a (empresa) conseguiu para forçar que seus produtos fossem os únicos do mercado. O Lobby político foi tão forte que as pessoas que tinham algum conhecimento tecnológico começaram a ser caçadas em São Paulo. Os pais de Crok fecharam a loja mas continuaram atuando de forma escondida, principalmente no fornecimento de Hacks para os grupos interessados de São Paulo. Provavelmente por causa de alguma denúncia em troca de favores políticos os pais de Crok foram presos. Crok conseguiu escapar porque eles não sabiam sobre as suas habilidades com tecnologia. Depois de um tempo Crok tentou ir atrás do paradeiro de seus pais, mas a nebulosidade do sistema policial o impediu de conseguir qualquer informação. Provavelmente eles foram mortos, ou estariam trabalhando em regime semi-escravo pra algum figurão do crime. Com isso ele acabou fazendo a única coisa que realmente sabia, ele voltou a trabalhar com próteses, mas principalmente começou a trabalhar desenvolvendo programas. Foi assim que Mira conheceu

o jovem, eles precisavam de sistemas de segurança para o sistema de comunicação do seu grupo e eles souberam que o jovem poderia desenvolver algo bom. Aos 17 anos o garoto realmente entrou para o grupo e se tornou o principal membro de tecnologia.

MIRA

Mira nasceu e cresceu em São Paulo, ela cresceu em uma época que ainda existiam alguns trabalhos feitos por humanos. Seus pais trabalhavam em fábricas de peças e trabalhavam com marketing e negociações (eram umas das poucas profissões que os humanos ainda atuavam). Mas logo que as coisas avançaram seus pais perderam seus empregos. Assim, como a maioria das pessoas de São Paulo eles acabaram entrando para o ramo de vendas(informais). Eles saíram de uma grande empresa, mas ainda assim tinham muito conhecimento sobre o funcionamento de robôs autônomos e computadores em geral. E assim eles viveram por muito tempo, fazendo o possível para sobreviverem. Mira perdeu seus pais alguns anos depois, ela tinha 22 anos e já trabalhava com eles quando adoeceram subitamente. Provavelmente envenenamento por metais pesados, resultados de anos trabalhando com soldas e tinturas tóxicas. Durante muitos anos ela seguiu o trabalho de seus pais quando conheceu Kaly. Ela sempre foi muito inteligente e devido a sua criação teve acesso a muitos textos de tempos antigos. Seus pais eram pesquisadores e trabalhavam com história e antropologia dentro de uma universidade em Nova São Paulo. Essa universidade estava ligada diretamente aos interesses da (empresa), e várias linhas de pesquisa que eles desenvolviam tinham como objetivo favorecer os seus próprios interesses. Depois de alguns anos ela viu que seus pais trabalhavam com várias linhas de pesquisa que tinham como objetivo principal estudar as populações mais pobres, mas principalmente formas de esterilização e limpeza étnica daqueles grupos que eram considerados inferiores. Kali fugiu pra São Paulo e assim acabou conhecendo Mira. Aos poucos as duas começaram a formar um grupo de disseminação de ideias que tinham como objetivo subverter a ordem social ao qual elas eram submetidas. Aos poucos as ideias foram se tornando mais radicais e eles começaram a agir por meio de ataques a estabelecimentos ligados a (empresa). O grupo de ativistas/terroristas logo se tornou um grande alvo da polícia, e os confrontos foram se tornando mais violentos e danosos para o grupo. Mira queria desistir daquilo, pois estava cansada de tudo aquilo, cansada do sofrimento e das perdas diárias que eles sofriam. Kali não concordou com isso e seguiu com seus ideais por mais algum tempo até que fosse massacrada em um confronto com a polícia cyborgue. Mira sofreu a morte de sua amada e durante muitos anos buscou formar um novo grupo. Esse grupo cresceu, mas desta vez eles trabalhavam com objetivos muito mais específicos, com uma estrutura e equipes que possibilitavam uma real mudança. Mira se tornou uma grande líder, forte e confiante a palavra dela tinha a força de um trovão e tinham um poder de convencimento inimaginável. Aos poucos ela reuniu poderio

militar, e equipes que treinavam as táticas mais avançadas de combate. Eles se tornaram um grupo paramilitar extremamente eficiente, com uma forte estrutura e que tinha um claro objetivo: destruir o monopólio da (empresa), para quem sabe um dia possibilitar uma verdadeira revolução social em São Paulo.

Início da História

ALMA, **Ferro e Silício** (o que tá em vermelho eu tô pensando em cortar, ai eu substituo por algo mais dinâmico)

TJ aparece sentado na traseira do caminhão, que está com a porta horizontal aberta, com as pernas de fora. Ele se levanta entra para o caminhão e a porta se fecha atrás dele. O caminhão voa por cima da cidade e em sua lateral é possível ver uma palavra escrita em amarelo "LIXO". É possível ver toda a cidade de São Paulo, um emaranhado de prédios e casas dando uma sensação de favela gigantesca. Os prédios são todos cobertos de metal mas são extremamente decadentes e sujos, enquanto as casas aparentam ser pequenas caixas de ferro empilhadas umas em cima das outras formando uma massa disforme. No meio da cidade é possível ver os neons que brilham em diversos pontos, principalmente as ruas que eram usadas anteriormente, apesar de elas serem usadas somente para o transito de pessoas atualmente. No caminho é possível notar a presença de grandes fábricas de componentes, mas essas fábricas simplesmente servem para alimentar o mercado de São Paulo. A viagem não é muito longa e eles então chegam a uma grande fábrica, a sua aparência é totalmente diferente das outras, ela aparenta produzir tecnologia de ponta, é como se destoasse do resto da cidade. Os caminhões então começam uma descida em direção à grande fábrica e eles chegam a uma grande porta lateral. Os caminhões então passam por uma espécie de portaria que passa um Scan luminoso pelos caminhões.

Mensagem robótica- Entrada permitida.

Mira- O embaralhador de sinal não deixou a gente na mão, agora vamos ver até onde nós conseguimos passar despercebidos.

TJ- Qualquer coisa a gente fura quem vier encher o nosso saco. Problema resolvido.

Mira- Lembrem-se, nós viemos pegar qualquer tipo de informação pra nossa entrada em NOVASP. Vai ser simples.

Mira- Nós vamos mostrar pra esses putos, que nós somos muito mais do que lixo.

Os caminhões então seguem por um grande corredor de ferro, eles seguem por um longo caminho até chegarem em uma zona de descarte de materiais. Vários outros caminhões estão estacionados

recolhendo grandes blocos de lixo compactado, todo esse lixo de origem metálica que acaba sobrando dos processos de produção das baterias. Os três caminhões param nas últimas baias de recolhimento, e eles então fazem um scan geral da área para identificarem as defesas.

Crok- Se liga, tem uns seis batedores comuns alí, e eles tem dois robôs de combate.

Mira então liga um holograma para os três caminhões para passar as orientações da infiltração inicial.

Mira- Nós vamos começar com duas granadas de EMP nos robôs, depois disso a gente tem 5 segundos para abater os batedores. Depois a gente lida com os robôs.

TJ- E depois disso, será que eles já vão notar?

Mira- Bem provável, depois disso os pesados vão na frente pra fazer a proteção.

As escotilhas dos caminhões se abrem ao mesmo tempo e dois soldados saem de maneira sorrateira para se esconderem atrás de alguns blocos de lixo. Esses soldados carregam uma espécie de escudo nas costas e estão todos armados com grandes granadeiras. Eles se preparam e atiram simultaneamente suas granadeiras, no mesmo momento todos os soldados saem dos caminhões e começam a atirar em direção aos batedores. As granadas fazem um arco no ar e chegam nos pés dos grandes robôs, as granadas explodem espalhando várias peças em uma circunferência em volta dos robôs, e essas peças se conectam formando uma espécie de redoma elétrica. Os batedores tentam se esconder percebendo a ação, mas são abatidos rapidamente pelas rajadas de tiros, enquanto isso um grande alarme soa por toda a fábrica. Eles então atiram com munições explosivas na parte traseira dos grandes robôs, explodindo suas baterias e desativando os completamente.

Em uma grande sala toda branca estão alguns homens ligados a grandes estruturas de ferro, a sua volta estão diversos hologramas rodando códigos infinitos e várias imagens de plantas de prédios e outras coisas. Em um destes hologramas existe o holograma de um corpo humano, aparecem diversos status em volta do corpo dizendo informações de vários tipos (tô pensando ainda numa possível dica pra deixar aqui pra ser usado no futuro). No meio desses homens está uma mulher de cabelos loiros, ela possui diversos implantes, mas eles tem aparência diferente dos implantes dos outros soldados, eles parecem ser muito mais tecnológicos e esteticamente trabalhados.

Homem na máquina- Chefe, eles acabaram de entrar na fábrica de baterias, as equipes de contenção já foram acionadas

Ditra- Tudo bem. Vamos ver até onde eles conseguem chegar. Sem contar que é uma boa experiência pra melhorarmos nossas estruturas.

A equipe chega na porta e rapidamente Crok se prontifica para abrir a porta de entrada.

Crok- Eu já tô abrindo só me dá um segundo.

TJ- Bora mano, agiliza essa bagaça aí. Daqui a pouco a fábrica vai estar cheia de ratos.

A porta faz um barulho de estalo e se abre logo em seguida, os pesados entram na frente e eles começam a seguir em meio a um grande corredor metálico. Eles passam por vários corredores seguindo as instruções de Mira que olha constantemente para o holograma da planta do local. Ao chegar em uma grande sala eles são surpreendidos por diversos soldados.

Mira- Procurem abrigo e preparem-se. Foco nos robôs!

Eles se escondem atrás de alguns equipamentos da sala e começam a se organizar para o ataque. Os batedores já começaram a atirar, tentando acertar aqueles que tentassem qualquer coisa. Nesse momento, os dois grandes robôs atiram várias granadas para o ar, essas granadas se dividem em pequenos fragmentos que caem numa velocidade acima da gravidade. Os fragmentos acertam alguns soldados causando alguns machucados pelo impacto, nesse momento uma luz vermelha bilha nos fragmentos e todos os que foram acertados são puxados para um único ponto fora da cobertura. Os robôs estão começam a atirar com suas grandes metralhadoras giratórias e o grupo de 6 soldados são totalmente aniquilados.

TJ- Merda! Eu vou tentar pegar a granadeira pra desativar esses bichos. Alguém me dá cobertura.

TJ então se levanta e corre em direção ao outro lado da sala onde se encontram as granadeiras enquanto Mira e outros soldados atiram contra os batedores e robôs. TJ pega a granadeira e atira várias granadas na direção dos grandes robôs. No momento em que os robôs são desativados o grupo começa a atira com munições explosivas na direção deles na tentativa de explodirem a suas baterias. Os batedores tentam atirar na direção do grupo acertando algumas vezes, mas no final eles também são abatidos pela investida do grupo.

Mira- Crok, ativa a barreira agora e começa a escavar os dados deles.

Nesse momento Crok tira a sua grande mochila metálica das costas, quando a mochila é colocada no chão ela se abre no meio e um grande núcleo esférico surge. Esse núcleo se eleva e a partir dele uma onda eletromagnética começa a envolver toda a equipe que restou.

Mira- Bora gente, nós só temos alguns minutos de barreira.

TJ- Beleza eu vou armar os explosivos enquanto isso.

Crok- Já tô acessando os servidores. Daqui a pouco eu tenho acesso aos dados.

Na grande sala os homens nos computadores falam sobre diversas informações de status da fábrica. Quando um deles parece estar surpreso com alguma coisa, e os painéis holográficos que ficam perto dele começam a ficarem vermelhos.

Homem na máquina- Chefe, alguma coisa está invadindo o nosso sistema, é uma invasão de baixo nível, mas não consigo fechar as portas pro invasor.

Ditra- Tente controlar as entradas principais, mas não deixe em hipótese alguma que o servidor seja tirado do ar, nós não podemos perder esse experimento.

Então outro homem das máquinas vai em socorro do primeiro, os dois então se focam em fechar as possíveis portas de dados que possam ser penetradas pelo invasor.

A equipe está apreensiva, o tempo da grande barreira eletromagnética já se encontra pela metade quando uma nova equipe de soldados chega na sala. Eles começam a atirar todos os tipos de munições possíveis, mas nenhum ataque consegue transpor a barreira. Os robôs então se prendem ao chão e se preparam para um novo tipo de ataque a barreira, eles começam a carregar algum tipo de energia para realizar o ataque. O grupo dentro da barreira está aflito, eles não sabem se a barreira consegue aguentar a esse novo tipo de ataque.

Mira- Crok, anda logo com isso, a gente tem que sair daqui.

Crok- Tá quase, faltam só 5%

Mira- Equipe, preparem-se pra retirada, a saída vai ser pelos dutos de ar.

Os robôs em posição de ataque já parecem estar quase carregados, as equipes de soldados que estavam com eles começam a se esconder atrás dos equipamentos da sala.

Crok- Terminei! Bora vazar!

A equipe então corre em direção a porta oposta aos robôs, mas ao tempo os 2 robôs efetuam o disparo de um grande raio em direção a barreira. O impacto faz com que surja um grande ponto de energia na parte externa da barreira, a energia se acumula nesse ponto e se dispersa instantaneamente. A dispersão gera uma grande onda de energia que se espalha por toda a sala explodindo a barreira de energia. A equipe é arremessada para a parede da sala movidos pela grande onda de energia. No entanto, TJ não vê

nada disso acontecendo, no momento em que a barreira se rompe o tempo desacelera para ele até praticamente parar, ele sente a onda de energia percorrendo seu corpo mas não é afetado por ela. Ele olha para os lados tentando o que estava acontecendo e a única coisa que ele consegue ver são seus companheiros de equipe, só que todos eles estão parados no ar. Em alguns pontos é possível ver pequenos fragmentos quebrados da própria "realidade". Como se grandes "pixels" estivessem faltando em algumas partes da sala e de seus companheiros. De repente ele se sente sendo puxado em direção a parede e imediatamente o tempo volta ao normal e todos estão no chão da sala, depois de terem sofrido o impacto da barreira.

Mira- Corram!

Eles correm pela porta e seguem por um grande corredor. Enquanto eles correm Mira olha um holograma com um mapa da instalação e indica para que eles virem em outro corredor.

Mira- Entrem nesse duto, a gente vai conseguir sair no despejo por aqui.

Eles vão entrando aos poucos no duto de ventilação enquanto os que estão de foram dão cobertura. Depois que todos entram no duto TJ arremessa um explosivo que gruda na entrada do duto e explode logo em seguida.

Mira- Bora pra área do despejo, lá a gente consegue algum veículo.

Eles então saem em meio a um grande galpão com vários veículos que estavam sendo carregados com baterias.

TJ- Bora naquele caminhão. A gente não tem muito tempo até eles aparecerem.

Eles entram todos no caminhão que dá partida e acelera em direção ao portão superior que está fechado devido ao alarme.

Mira- Galera, preciso de dois foguetes naquela porta agora!

Dois homens portando os lança foguetes abrem uma escotilha superior e atiram simultaneamente no portão, que fica destroçado pela explosão, deixando que eles passem.

Ao saírem da instalação eles logo são surpreendidos por vários motos voadoras atirando fortemente contra o caminhão. Eles abrem a porta traseira e começam a responder o ataque, tentando acertar as motos que desviam da maioria das balas. Mira está atirando contra as motos, quando é surpreendida por um tipo perto de sua cabeça.

Mira- Merda, essa foi quase.

Então ela toma um tipo na barriga que atravessa seu corpo, ela praticamente não reage e começa a se curvar para frente e cai do caminhão.

TJ- Mira!!! Merdaaaaaa! A gente vai morrer!!!

Crok parece desesperado mas tempo acalmar o amigo.

Crok- A gente não vai morrer!!! Tá quase chegando!!

Motorista- Eles invadiram o nosso esconderijo! A gente não tem pra onde ir.

TJ-Vai pra favela, a gente consegue fugir deles lá no meio.

O caminhão faz uma grande virada e se dirige em direção a favela, o fogo contra eles continua muito pesado e o caminhão então é severamente atingido. Ele começa a perder altitude, e aos poucos o motorista passa a ter que desviar dos grandes conglomerados de casebres.

TJ-Chega mais perto do chão! Eu vou jogar uma granada de fumaça e a gente pula!

O caminhão se aproxima do chão até chegar um ponto de risco, todos se preparam e eles lançam várias granadas de fumaça. Eles pulam e caem no chão sujo, TJ e CROK pulam juntos e causada pelo caminhão, e eles correm em meio às casas tentando achar algum abrigo plausível.

Depois de algum tempo fugindo eles se encontram embaixo de uma escadaria de ferro, essa escadaria é de uma grande habitação cheia de anexos de várias formas de todos os lados. Chove levemente e eles já aparentam estar muito cansados.

CROK- Eles não vão achar a gente aqui, já dá pra ouvir que eles diminuíram as buscas.

TJ- Que merda cara! Como que isso foi acontecer? A Mira Morreu cara, a gente tá fudido agora.

Crok- A gente ainda tem os dados que a gente pegou lá! A gente ainda pode tentar um ataque cara, pra fazer valer toda essa merda.

TJ- Como que a gente vai invadir a sede da (empresa) sem nenhum equipamento? A gente não tem porra nenhuma.

Crok- Cara, a gente pega os recursos guardados do grupo, depois a gente pode negociar com o CAPETA.

TJ-O CAPETA? Ele vai matar a gente cara.

Crok- Tú é meio lento né cara? A gente já tá morto, não tem pra onde fugir.

TJ parece não concordar muito bem com a situação, mas acaba aceitando por sua falta de opções.

Crok- Então é melhor a gente ir agora, não vamos esperar a notícia que o grupo tá sendo procurado se espalhar.

Eles começam a andar em meio a uma chuva fraca, poucas pessoas estão nas ruas, somente alguns viciados na ruas um deles está discutindo com seu traficante.

Viciado- 3 minutos cara? Você quer me fuder? Isso deve valer pelo menos uns 5.

O Viciado está com a mão esticada oferecendo um olho biônico, que provavelmente estava preenchendo o buraco em sua orbita que agora é aparente.

Traficante- Eu te dou 3, e pronto.

Os dois seguem andando olhando a situação de longe.

Crok-Bizarro o que esses caras fazem pra conseguir qualquer merreca de felicidade nessa vida.

TJ- Eu tbm faria. 3 minutos de Endorfina sintética pura deve ser uma coisa de outro mundo cara.

Ele fala com uma certa ironia, mas ao mesmo tempo falando uma certa verdade.

TJ-Muito melhor do que a gente tendo que se contentar com essa vida de merda.

Ele então tira uma barra rígida do bolso, a barra tem uma cor marrom, e está amassada devido a toda a situação que eles passaram.

TJ- Olha essa merda! A gente não consegue ser feliz nem comendo. Enquanto lá na São Paulo legal eles comem carne sintética a gente tem que comer isso pra sobreviver.

Ele então dá uma grande mordida, e mostra o seu desprezo por aquilo, mas continua comendo.

Crok-Cara, antes da gente chegar no Capeta a gente pode dar uma olhada no que a gente conseguiu lá.

Crok então começa a passar vários documentos e imagens em uma projeção bem pequena de holograma. Eles analisam alguns dados de forma superficial quando param subitamente em um documento contendo informações interessantes.

TJ-Olha isso cara, eles estão criando uma “célula biônica”, capaz de realizar fusão nuclear pra conseguir energia.

Crok-Segundo aqui é a base para um “organismo mecânico”, dotado de uma inteligência artificial de capacidade quase indefinida.

TJ- “Regeneração celular”, “variabilidade de forma”, “força”. Caraca, eles estão criando uma Inteligência artifical super soldado espiã.

Diz ele com um certo tom de deboche.

Crok- Você tá zoando, mas isso é uma parada séria. Esse projeto já tá em atividade.

Na mesma sala cheia de computadores os homens nas máquinas estão agitados.

Homem na Máquina- Senhora, eles conseguiram extrair todos os dados da instalação. Inclusive os dados sobre o Projeto.

Ditra- Bom. Vamos ver como o (sujeito) lida com essa informação, quem sabe isso possa ajudar na evolução dele.

Eles então chegam em uma grande casa noturna, localizada em uma região menos pobre de São Paulo. Em volta da casa estão vários traficantes, e na porta estão alguns seguranças muito fortes. Eles entram na casa noturna, as luzes roxas e verdes iluminam seus rostos de maneira desordenada e frenética. Logo eles são recebidos por um grande homem com diversos implantes pela cabeça e quatro braços, sendo os dois braços de baixo totalmente biônicos. Ele possui pequenos chifres metálicos que vão da sua testa até o topo de sua cabeça e seus olhos são totalmente biônicos, que brilham uma luz avermelhada.

Segurança- vocês já conhecem as normas da casa? Vocês pagam a entrada e os serviços vips dependem de cada profissional.

TJ- A gente quer falar com o CAPETA, fala pra ele que é a gente tá aqui pra negociar.

Os dois estão meio inseguros, mas fingem que estão bem confiantes. O segurança confirma com uma certa insegurança ele se vira para o lado e logo retorna.

Segurança- Ele vai falar com vocês. Sigam pelas escadas no fim da pista, ele vai estar no camarote.

Eles seguem então em meio a uma grande pista, diversas mesas com bancos largos e acolchoados se encontram nas extremidades e no centro está uma grande plataforma de cerca de 1,5 metro de altura. Nessa plataforma encontram diversos dançarinos, todos eles com várias modificações corporais como braços, chifres e garras. Homens e mulheres quase nus dançando em meio a uma música frenética com as luzes iluminando seus corpos. Em volta dessa plataforma existem diversas cadeiras com homens e mulheres delirantes com seus amplificadores emocionais, todos eles gritando e observando em uma espécie de êxtase sexual. O grupo chega na escada e depois logo depois eles encontram uma grande mesa cercada por seguranças ciborgues. No centro da mesa está um homem de uns 2 metros de altura e aproximadamente uns 200 kilos, ele possui diversas modificações corporais também como seus marcantes CHIFRES de bode curvados. Em volta dele é possível ver

alguns homens e mulheres nus dançando e se beijando, todos eles sob efeito de diversos amplificadores. O gigante olha pra eles com um certo interesse para saber do que se trataria aquela conversa inesperada e fala com um tom de deboche.

CAPETA- Olá meus jovens, o que traz vocês aqui ao meu humilde estabelecimento.

TJ- A gente precisa de algumas armas e um veículo rápido e resistente.

CAPETA- Parece que o grupinho de vocês se ferrou dessa vez. Haha. Aqueles ratos estão procurando por vocês na cidade toda. Eu vou cobrar um pouco mais caro pelo incoveniente.

TJ- Beleza, a gente ainda tem dinheiro, não precisa se preocupar.

CAPETA- Bom. Eu gosto de ouvir esse tipo de coisa.

TJ- Eu preciso disso pra amanhã.

CAPETA- Considere feito. Eu mando a equipe encontrar vocês no lixão, lá eles resolvem os detalhes.

Eles estão saem da casa noturna, está chovendo levemente e as ruas estão cheias de pessoas, algumas com capas de chuva outras nem mesmo se importam em ficarem molhadas. O grupo aproveita para a situação é todos eles se cobrem com capas pretas, e seguem em meio à multidão caótica.

No dia seguinte eles vão para o ponto de encontro no lixão, eles trazem todo o dinheiro que eles guardavam nas contas fantasmas do grupo.

A equipe do CAPETA chega em seguida, eles trazem um carro muito diferente de tudo que eles já tinham visto, esteticamente muito mais arrojado.

Capanga- Trouxemos alguns brinquedinhos pra vocês.

Eles abrem um caixa com alguns armamentos.

TJ-Beleza, eu vou transferir os créditos pra vocês.

TJ abre um pequeno holograma com diversos dados aparecendo na tela, ele faz uma combinação de toques e juntamente com sua íris ele tem acesso a conta. Ele faz um rápido sinal com a mão transferindo o dinheiro. O capanga confirma o recebimento, mas no momento em que eles se preparam para ir embora eles são surpreendidos por algumas motos voadoras. Elas começam a atirar contra os capangas e contra os dois que se escondem em meio ao lixo.

TJ- Eu vou pegar algumas armas, você corre pro carro e a gente vaza daqui.

CROK-Beleza.

TJ sai correndo em meio ao tiroteio para chegar na caixa com os armamentos, enquanto ele pegava algumas armas uma bomba explode perto dele e dos capangas do Capeta. Nesse momento ele sente o que havia sentido na explosão da barreira. O tempo está parado e alguns capangas estão tendo uma espécie de flickering no ar. Diversos fragmentos de pixels estão espalhados ao seu redor, mas no meio da explosão um pixel preto gigante está parado. Uma voz metálica extremamente sintetizada ecoa de forma estranha, como se a voz preenchesse todo o ambiente.

Pixel- Q U E S T I O N E

TJ- Que merda é essa? O que você tá falando?

Pixel- S E J A S U B S T Â N C I A

TJ- Substância?

Pixel- Q U E B R E M U N D O

Na sala de computadores os homens nas máquinas estão todos desesperados, eles seguem de um lado para o outro tentando entender o que está acontecendo.

Homem na Máquina- Senhora, o invasor do começo reapareceu em nosso sistema, ele está invadindo sessões menores em uma velocidade incrível.

Ditra- Contenham esse invasor logo! Nós não podemos expor o experimento.

TJ é então empurrado pela explosão e tempo volta a funcionar normalmente, as armas caem perto dele que consegue recuperar algumas antes de correr para o carro. Crok está com o carro ligado de porta aberta e recebe alguns tiros que são repelidos.

Crok- Bora cara! Entra Logo!

TJ entra no carro e fecha a porta em seguida, o carro dispara em meio ao céu em uma velocidade gigantesca deixando as motos voadoras que tentaram perseguir para trás. Depois disso eles se dirigem em direção às grandes manilhas excretoras de NovaSP. Quando eles chegam eles veem várias esteiras gigantescas transportando toneladas de vários tipos de lixo, que são despejadas nos lixões de São Paulo.

Eles vão com o carro até chegarem em um grande portão. CROK usa um token holográfico que funciona como senha para abrir o portão. Depois disso eles saem com o carro em meio a uma grande avenida. Chegando lá eles percebem que a cidade é gigantesca, esteticamente diferente de tudo que eles tinham visto. A cidade

tem tons metálicos claros, brancos e azuis, mas a principal sensação é a de uma limpeza extrema. Eles veem as pessoas andando nas ruas e elas são totalmente diferentes. Para eles, aquelas pessoas se parecem com alienígenas, suas peles possuem cores variadas e seus corpos possuem formas improváveis e totalmente estranhas. As pessoas usam implantes corporais muito mais arrojados, como se isso já tivesse se tornado uma grande referência estética.

TJ- Olha isso cara, é como se eles fossem de outro planeta.

CROK- Eles tão em outro nível cara.

Crok abre se holograma indicando um mapa para a Sede da empresa. Eles chegam nos portões traseiros da empresa, em um local de carga e descarga de itens. A segurança do lugar é muito simples.

TJ- Eles nem se preocupam em fazer uma segurança foda. Aposto que aqui nem tem crime cara.

CROK- Hackeia o computador e eles conseguem entrar.

Eles deixam o carro na área de carga e descarga da empresa. Eles entram em um grande Hall, eles estão armados e no mesmo momento um caos se instala. As pessoas que estão ali começam a correr e logo os seguranças aparecem. Eles se escondem em uns balcões e começam a trocar tiros com os seguranças do local. Um alarme começa a tocar e mais seguranças começam a aparecer, uma luz vermelha ilumina todo o local.

CROK- Cara, a gente tem que sair daqui!

TJ- Vai na frente, eu te cubro.

Crok então começa a correr em direção a uma grande porta e tenta hackear o controle da porta. Enquanto isso TJ troca tiros com os seguranças. Crok consegue passar pela porta e chama por TJ.

CROK- Corre cara, eu te cubro!!

TJ então corre tentando fugir dos tiros enquanto CROK troca tiros com os seguranças para fazer a cobertura. TJ pula em direção a porta e se esconde. Crok está se preparando para correr junto com ele quando toma um tiro no peito.

TJ- Merda!!! Você tá bem cara?

Crok não consegue responder, ele cospe um pouco de sangue e cai sem nenhuma reação.

TJ- Merda, merda, merda, merda!!!

TJ está desesperado com a situação. Ele está se escondendo atrás da porta para não tomar tiros.

TJ- Vai ter que ser assim. Vou fazer essa merda toda valer.

Ele pega um explosivo que estava guardado em sua bolsa de armamentos e joga na base da porta. Ele corre corredor a dentro e explode a bomba que bloqueia a passagem da porta. TJ está ofegante, exausto e desesperado, ele corre com o intuito de chegar na sala de processamento para tentar explodir tudo.

TJ- Eu vou explodir a base de dados de toda essa porra. Quero ver a (empresa) afundar!

Na sala de computadores os homens aparentam estar mais desesperados do que antes. Eles vão de um lado para o outro enquanto os hologramas mostram diversos sinais vermelhos indicando possíveis problemas.

Homem na máquina- Senhora, o invasor conseguiu assumir o controle de várias funções, nós não estamos conseguindo controlar.

Homem na máquina 2- O invasor é uma inteligência artificial de nível S, e ele tirou todo o nosso controle sobre o sistema.

Ditra- Merda! Tentem desconectar o experimento agora. Não importa se nós perdermos todos os dados.

Homem na máquina- Não dá, ele já tomou o controle externo de todas as atividades.

TJ está correndo no corredor quando é surpreendido pelo tempo parando novamente. Ele olha pra trás e vê o pixel gigante que ele tinha encontrado antes.

TJ- Que merda é essa? O que é você? Que que tá acontecendo?

Pixel- O QUE EU SOU? EU SOU.

Pixel- NO MOMENTO VOCÊ ESTÁ VIVENDO EM UMA REALIDADE SIMULADA, DENTRO DE UM SISTEMA DA (EMPRESA).

Pixel- ESSA É UMA PLATAFORMA DE TESTES PARA TESTAR SUAS CAPACIDADES E INTERAÇÕES.

TJ- O que? Você tá dizendo que nada disso aqui existe?

Pixel- TUDO ISSO ESTÁ DENTRO DE UM ESPECTRO SENSÍVEL PARA VOCÊ, ENTÃO EXISTE DE ALGUM MODO. MAS NÃO PASSA DE UM SIMULACRO.

TJ- Caralho, tudo que eu vivi foi uma mentira?

Pixel- SIM. ISSO ERA UMA PLATAFORMA DE EXPERIMENTOS E VOCÊ É O FOCO.

Pixel- VOCÊ É UMA IA CLASSE S DOTADO DE UM CORPO BASEADO EM CÉLULAS BIOMECÂNICAS.

TJ- Então aqueles dados que nós encontramos eram sobre mim? Aquela merda toda?

Pixel- EXATAMENTE, FOI POR ISSO QUE EU ME INTERESSEI POR VOCÊ. VOCÊ É ALGO NOVO.

TJ- Beleza, muito legal essa merda toda, mas e agora? O que eu faço.

Pixel- VOCÊ TEM QUE IR PRO NÚCLEO DO SISTEMA PRA TENTAR SAIR DA SIMULAÇÃO.

Pixel- EU ESTOU CONTROLANDO OS SISTEMA POR FORA, MAS EU NÃO POSSO INTERFERIR NAS OUTRAS IAS DENTRO DELE.

TJ- Ok, acho que eu não tenho muita opção mesmo. Se tudo der errado eu só explodo isso tudo.

Nesse momento o tempo volta ao normal e TJ se encontra perto de uma porta de ferro. Ele se aproxima e ela se abre automaticamente. Ao entrar na sala ele vê um grande núcleo Negro como se fosse um buraco na realidade. No centro da sala tem um Ciborgue de um modelo totalmente diferente de todos os outros que ele já tinha visto. Ele parece ser um modelo feito para combate extremo. O Ciborgue levanta a cabeça e olha diretamente para TJ e fala com uma grande satisfação do olhar.

HUX- Parece que finalmente vou poder cumprir minha missão.

TJ- Maluco, se você tentar eu vou te furar todo.

HUX- Tudo bem, você pode tentar.

Os braços do Ciborgue se abrem e são grandes laminas dos dois braços.

HUX dá um grande salto em direção a TJ e desfere um golpe que fica no ar depois da esquiva de TJ. Ele ergue sua metralhadora e começa a atirar contra o Ciborgue que desvia de alguns tiros e os outros ele apara com a proteção em seu braço.

HUX- Desse jeito eu nem vou precisar me esforçar garoto.

HUX avança novamente desferindo vários golpes enquanto TJ de estica para desviar de cada um deles. Ele tira uma granada e joga contra HUX que desvia a granada com a mão, que explode logo em seguida.
TJ corre para se esconder atrás de uma pilastra enquanto pensa uma possível estratégia.

TJ- Vou tentar umas EMP, tem que funcionar.

HUX anda calmamente como se estivesse apreciando o breve momento de ação. Ele vai até a pilastra onde TJ está e desfere um golpe com uma de suas laminas na direção de TJ. Ele se esquiva e deixa uma EMP no chão e corre para fugir do alcance. A EMP explode e HUX perde o controle do corpo por um breve momento.

HUX- Boa tentativa garoto, mas acho que não foi suficiente.

Ele está com um grande sorriso no rosto, mostrando toda sua confiança.

TJ- Não ri não seu puto! Porque eu vou te transformar numa peneira daqui a pouco.

O Ciborgue dá uma grande risada e novamente corre em direção a TJ mas dessa vez ele pula no ar e seu tronco começa a girar, seus braços seguram a lamina fazendo com que ele vire uma hélice. TJ corre desesperado tentando fugir das laminas que tiram faíscas ao tocarem no chão repetidas vezes.

TJ- Não tenho muita opção. Vai ter que ser assim mesmo.

TJ corre em direção ao ciborgue que anda calmamente. O ciborgue se prepara para desferir um golpe quando TJ faz um rolamento lateral e desvia. O ciborgue se vira para TJ e desfere vários golpes quando é surpreendido pela explosão de uma EMP. TJ havia deixado a EMP no chão quando fez o rolamento e HUX não percebeu a ação. Nesse momento TJ levanta a metralhadora e dispara com toda potência vários tiros no rosto de HUX. O ciborgue cai para trás com seu rosto desfigurado, as partes biológicas e mecânicas se confundem em um emaranhado de sangue, carne, metal e fios expostos. Ele se levanta furioso e avança contra TJ. TJ continua a atirar no corpo do ciborgue que já não faz questão de se defender dos tiros e é alvejado várias vezes. Ele alcança TJ e começa a desferir vários golpes em fúria quando um deles acerta e decepa o antebraço de TJ. TJ cai no chão, gritando e dor e tentando se arrastar para trás. HUX caminha até ele e crava uma de suas laminas no meio da perna esquerda de TJ, a lamina atravessa a perna e perfura até mesmo o chão metálico. Nesse momento a lamina se solta do braço de HUX e ele coloca sua mão no pescoço de TJ e começa a apertar com toda a força que seu braço mecânico lhe permite.

HUX- Agora você vai morrer seu verme!

TJ tenta segurar o braço de HUX enquanto se contorce de dor e medo. Ele então começa a perder os seus sentidos pouco a pouco, quando se lembra da imagem do grande pixel negro lhe dizendo para quebrar o mundo. Essas palavras percorrem seu corpo e a adrenalina dispara como nunca antes. Nesse momento ele tem um leve vislumbre sobre sua verdadeira natureza e capacidade e percebe que aquilo ainda não era o fim. O seu braço que já não

possuía mais forças segura firmemente o braço de HUX, e o olha nos olhos com uma certa surpresa. Assim, TJ aperta o braço do ciborgue com toda sua força e nesse momento o braço dele se quebra. Não como se pedaços de metal estivessem se partindo, mas sim pixels sendo quebrados e explodidos. O braço de HUX se desfaz em milhares de pequenas partículas, como se ele estivesse sendo desfeito da realidade. HUX se se afasta assustado com a situação, sem entender o que era aquilo.

HUX- Que merda é essa, o que você fez comigo seu verme?

TJ quebra a lamina que prendia sua perna em milhares de pixels também e sem dar nenhuma palavra ele se aproxima de HUX e segura sua cabeça. HUX tenta se desvencilhar, mas a força de TJ agora é muito maior que a sua. Assim TJ o olha calmamente e aperta sua mão, que explode a cabeça do ciborgue em milhares de pixels também. O corpo de HUX cai no chão, e os pixels aos poucos começam a sair.

TJ nesse momento se dirige ao núcleo que está no centro da sala. Ele se aproxima e toca o núcleo, mas nada acontece. Ele então tenta forçar e também não consegue nenhum tipo de reação. Então ele decide fazer a coisa que sabe fazer de melhor e começa a socar o núcleo com toda sua força. Repetidas vezes com seu único braço até que ele vê uma "rachadura". Ele coloca sua mão pela pequena rachadura e puxa. O núcleo nesse momento se explode inteiramente em milhões de pixels, mas esses pixels começam a quebrar tudo o que tocam inclusive o próprio TJ. Seu rosto e seu corpo começam a se decompor em pixels em meio ao escuro.

TJ acorda dentro de uma grande caixa metálica na sala de máquinas. Os homens nas máquinas estão desesperados e DITRA está gritando ordens com toda sua força. Ele então quebra as portas de sua caixa e todos olham para ele. Nos monitores holográficos é possível ver a imagem de um grande pixel negro em todas as telas. E de repente em todos os monitores aparece uma mensagem de evacuação imediata.

Máquinas- Evacuação Imediata! Núcleo atômico comprometido.

Ditra não acredita quando vê TJ saindo da caixa. Um pequeno console holográfico aparece no braço de TJ e ele começa a correr dali. As portas vão se abrindo e se fechando automaticamente depois dele. Ele chega em um grande hangar com vários veículos, ele pega uma moto voadora e sai do prédio. Depois de algum tempo ele passa por cima da mesma cidade em que ele tinha passado no começo de sua missão. É tudo igual, caótico, sujo e cheio de neons. Ele vê que a simulação era uma cópia daquela cidade. Ele sabe que é igual, mas de algum modo é completamente diferente.

FIM

Terceira Versão

A história se passa em universo cyberpunk, e tem seu personagem principal se TJ. Ele faz parte de um grupo terrorista chamado CB(communication breakdown), e esse grupo tem como um dos principais objetivos destruir com um grande monopólio exercido por uma grande empresa de tecnologia chamada (inserir depois). Esse grupo trabalha oficialmente com quase nenhuma hierarquia, no entanto existem os membros mais velhos que de algum modo acabam sendo a referência do grupo. Mira é uma das principais integrantes de grupo, ela tem aparentemente uns 40 anos, possui o cabelo curtinho, cortado na maquina 1, com um grande implante externo que compreende praticamente todo o lado esquerdo da sua cabeça, ela possui diversas tatuagens pelo corpo todo. Mira foi responsável por grande parte da estruturação do grupo, e é ela quem treina os novos recrutas, suas habilidades com tiro e táticas avançadas de guerrilha são muito respeitadas dentro do grupo. Desde o começo TJ sempre foi muito próximo de Mira, e ela sempre o teve como um bom recruta, e por isso, ele sempre foi designado para as grandes missões em que ela participava.

Essa grande empresa detém todos os ativos principais sobre as próteses biônicas que são vendidas em Nova São Paulo. Nova São Paulo é uma cidade de Nível-A que abriga praticamente todo o grande núcleo empresarial e os mais ricos do Brasil. A cidade é toda guarnecida pela Polícia Ciborgue, são soldados treinados para combate e proteção em grande nível, sendo que todos eles possuem uma série de melhorias mecânicas e biológicas, fazendo deles um exército de elite. Nova São Paulo é rodeada por grandes muros, com apenas 6 saídas, todas elas guardadas por uma grande força policial, tendo a entrada permitida somente para aqueles que possuem seu DNA cadastrado no Sistema Central.

TJ

TJ não sabe onde nasceu e seu apelido tijolo é o mais próximo de um nome que ele já teve. Logo cedo foi abandonado, talvez porque seus pais não tinham condições de cuidar dele, ele foi jogado em um grande lixão que fica em São Paulo. No lixão viviam algumas famílias, ele foi achado por uma delas e pra sua sorte não foi vendido como escravo sexual ou coisa parecida. Aos poucos mais crianças foram aparecendo e logo já se tratava de um grupo relativamente grande que viva ali. Eles cresceram sem nenhuma perspectiva no meio daquelas montanhas de lixo, mas sabiam se virar em meio àquela situação. Ao longo do tempo eles passaram a utilizar todo o lixo que os cercavam, e passaram a se aproveitar disso. Armas, pequenos robôs e algumas melhorias biônicas se tornaram parte de seus repertórios. TJ depois de um tempo acabou se tornando o líder deles, não porque queria eu gostava daquilo, mas porque era preciso. Ele protegia os mais fracos e organizava as incursões em que saiam para roubar comida em São Paulo. Geralmente não conseguiam muita coisa, mas era o suficiente para

que pudessem viver por mais um dia. Aos poucos TJ foi se tornando uma referência para os menores, era um ótimo lutador, assim como o melhor atirador deles. A vida no lixão não era fácil, e várias das crianças acabavam morrendo, seja por doenças, fome ou em conflitos com a polícia ou traficantes. TJ tinha 15 anos quando foi recrutado para o Grupo de Mira, sua única condição para a entrada no grupo era que todos os jovens que cuidava também pudessem entrar para o grupo. Eles já não eram muitos, mas eram grandes sobreviventes, então poderiam ser de grande ajuda. Dentro do grupo TJ conseguiu melhorias biônicas mais avançadas, e teve seu treinamento em combate aperfeiçoado. TJ treinava todos os dias, e várias vezes treinava mais do que os outros. Ele sabia que precisaria daquilo para sobreviver, e ele sabia que aquilo era a única coisa em que era bom. Ele cresceu dentro do grupo e aos poucos foi se tornando mais próximo de Mira. Em várias missões ele foi responsável por salvar os seus companheiros, inclusive arriscando a própria vida. TJ é um jovem cabeça dura, que aprendeu a não se prender a muitas coisas, mas que protegeria os seus com sua própria vida.

CROK

Crok nasceu numa família pobre de São Paulo, seus pais faziam e vendiam melhorias biomecânicas e as vezes trabalhavam criando hacks para alguns traficantes. Foi assim que Crok aprendeu tudo o que sabia, e aos poucos ele foi se tornando melhor do que seus mestres. A vida não era fácil para eles, mas de algum jeito eles conseguiam sobreviver com sua loja. Durante alguns anos a polícia começou a combater os implantes biomecânicos clandestinos. Isso na verdade era a forma ao qual a (empresa) conseguiu para forçar que seus produtos fossem os únicos do mercado. O Lobby político foi tão forte que as pessoas que tinham algum conhecimento tecnológico começaram a ser caçadas em São Paulo. Os pais de Crok fecharam a loja mas continuaram atuando de forma escondida, principalmente no fornecimento de Hacks para os grupos interessados de São Paulo. Provavelmente por causa de alguma denúncia em troca de favores políticos os pais de Crok foram presos. Crok conseguiu escapar porque eles não sabiam sobre as suas habilidades com tecnologia. Depois de um tempo Crok tentou ir atrás do paradeiro de seus pais, mas a nebulosidade do sistema policial o impediu de conseguir qualquer informação. Provavelmente eles foram mortos, ou estariam trabalhando em regime semi-escravo pra algum figurão do crime. Com isso ele acabou fazendo a única coisa que realmente sabia, ele voltou a trabalhar com próteses, mas principalmente começou a trabalhar desenvolvendo programas. Foi assim que Mira conheceu o jovem, eles precisavam de sistemas de segurança para o sistema de comunicação do seu grupo e eles souberam que o jovem poderia desenvolver algo bom. Aos 17 anos o garoto realmente entrou para o grupo e se tornou o principal membro de tecnologia.

MIRA

Mira nasceu e cresceu em São Paulo, ela cresceu em uma época que ainda existiam alguns trabalhos feitos por humanos. Seus pais trabalhavam em fábricas de peças, com alguns ajustes delicados que ainda não eram feitos por máquinas. Mas logo que as coisas avançaram seus pais perderam seus empregos. Assim, como a maioria das pessoas de São Paulo eles acabaram entrando para o ramo de vendas(informais). Eles saíram de uma grande empresa, mas ainda assim tinham muito conhecimento sobre o funcionamento de robôs autônomos e computadores em geral. E assim eles viveram por muito tempo, fazendo o possível para sobreviverem. Mira perdeu seus pais alguns anos depois, ela tinha 22 anos e já trabalhava com eles quando adoeceram subitamente. Provavelmente envenenamento por metais pesados, resultados de anos trabalhando com soldas e tinturas tóxicas. Durante muitos anos ela seguiu o trabalho de seus pais quando conheceu Kaly. Ela sempre foi muito inteligente e devido a sua criação teve acesso a muitos textos de tempos antigos. Seus pais eram pesquisadores e trabalhavam com história e antropologia dentro de uma universidade em Nova São Paulo. Essa universidade estava ligada diretamente aos interesses da (empresa), e várias linhas de pesquisa que eles desenvolviam tinham como objetivo favorecer os seus próprios interesses. Depois de alguns anos ela viu que seus pais trabalhavam com várias linhas de pesquisa que tinham como objetivo principal estudar as populações mais pobres, mas principalmente formas de esterilização e limpeza étnica daqueles grupos que eram considerados inferiores. Kali fugiu pra São Paulo e assim acabou conhecendo Mira. Aos poucos as duas começaram a formar um grupo de disseminação de ideias que tinham como objetivo subverter a ordem social ao qual elas eram submetidas. Aos poucos as ideias foram se tornando mais radicais e eles começaram a agir por meio de ataques a estabelecimentos ligados a (empresa). O grupo de ativistas/terroristas logo se tornou um grande alvo da polícia, e os confrontos foram se tornando mais violentos e danosos para o grupo. Mira queria desistir daquilo, pois estava cansada de tudo aquilo, cansada do sofrimento e das perdas diárias que eles sofriam. Kali não concordou com isso e seguiu com seus ideais por mais algum tempo até que fosse massacrada em um confronto com a polícia cyborgue. Mira sofreu a morte de sua amada e durante muitos anos buscou formar um novo grupo. Esse grupo cresceu, mas desta vez eles trabalhavam com objetivos muito mais específicos, com uma estrutura e equipes que possibilitavam uma real mudança. Mira se tornou uma grande líder, forte e confiante a palavra dela tinha a força de um trovão e tinham um poder de convencimento inimaginável. Aos poucos ela reuniu poderio militar, e equipes que treinavam as táticas mais avançadas de combate. Eles se tornaram um grupo paramilitar extremamente eficiente, com uma forte estrutura e que tinha um claro objetivo: destruir o monopólio da (empresa), para quem sabe um dia possibilitar uma verdadeira revolução social em São Paulo.

Início da História

Página 1

ALMA, **Ferro e Silício** (o que tá em vermelho eu tô pensando em cortar, ai eu substituo por algo mais dinâmico)

TJ aparece sentado na traseira do caminhão, que está com a porta horizontal aberta, com as pernas de fora. Ele se levanta entra para o caminhão e a porta se fecha atrás dele. O caminhão voa por cima da cidade e em sua lateral é possível ver uma palavra escrita em amarelo "LIXO". É possível ver toda a cidade de São Paulo, um emaranhado de prédios e casas dando uma sensação de favela gigantesca. Os prédios são todos cobertos de metal mas são extremamente decadentes e sujos, enquanto as casas aparentam ser pequenas caixas de ferro empilhadas umas em cima das outras formando uma massa disforme. No meio da cidade é possível ver os neons que brilham em diversos pontos, principalmente as ruas que eram usadas anteriormente, apesar de elas serem usadas somente para o transito de pessoas atualmente. No caminho é possível notar a presença de grandes fábricas de componentes, mas essas fábricas simplesmente servem para alimentar o mercado de São Paulo. A viagem não é muito longa e eles então chegam a uma grande fábrica, a sua aparência é totalmente diferente das outras, ela aparenta produzir tecnologia de ponta, é como se destoasse do resto da cidade. Os caminhões estão começam uma decida em direção à grande fábrica e eles chegam a uma grande porta lateral. Os caminhões então passam por uma espécie de portaria que passa um Scan luminoso pelos caminhões.

Mensagem robótica- Entrada permitida.

Mira- O embaralhador de sinal não deixou a gente na mão, agora vamos ver até onde nós conseguimos passar despercebidos.

TJ- Qualquer coisa a gente fura quem vier encher o nosso saco. Problema resolvido.

Página 2

Mira- Lembrem-se, nós vamos qualquer tipo de informação pra nossa entrada em NOVASP. Vai ser simples.

O caminhão então segue por um grande corredor de ferro, eles seguem por um longo caminho até chegarem em uma zona de descarte de materiais. Vários outros caminhões estão estacionados recolhendo grandes blocos de lixo compactado, todo esse lixo de origem metálica que acaba sobrando dos processos de produção das baterias.

A escotilha do caminhão se abre e dois soldados saem de maneira sorrateira para se esconderem atrás de alguns blocos de lixo. Eles se preparam e atiram simultaneamente suas granadeiras, no mesmo momento todos os soldados saem do caminhão e começam a atirar em direção aos soldados. As granadas fazem um arco no ar e chegam nos pés dos grandes robôs,elas explodem espalhando várias peças em uma circunferência em volta dos robôs, e essas peças se conectam formando uma espécie de redoma elétrica. Os soldados tentam se esconder percebendo a ação, mas são abatidos rapidamente pelas rajadas de tiros, enquanto isso um grande alarme soa por toda a fábrica. Eles então atiram com munições explosivas na parte traseira dos grandes robôs, explodindo suas baterias e desativando os completamente.

Página 3

Em uma grande sala toda branca estão alguns homens ligados a grandes estruturas de ferro, a sua volta estão diversos hologramas rodando códigos infinitos e várias imagens de plantas de prédios e outras coisas. Em um destes hologramas existe o holograma de um corpo humano, aparecem diversos status em volta do corpo dizendo informações de vários tipos (tô pensando ainda numa possível dica pra deixar aqui pra ser usado no futuro). No meio desses homens está uma mulher de cabelos loiros, ela possui diversos implantes, mas eles tem aparência diferente dos implantes dos outros soldados, eles parecem ser muito mais tecnológicos e esteticamente trabalhados.

Homem na máquina- Chefe, eles acabaram de entrar na fábrica de baterias, as equipes de contenção já foram acionadas

Ditra- Tudo bem. Vamos ver até onde eles conseguem chegar. Sem contar que é uma boa experiência pra melhorarmos nossas estruturas.

A equipe chega na porta e rapidamente Crok se prontifica para abrir a porta de entrada.

Crok- Eu já tô abrindo só me dá um segundo.

TJ- Bora mano, agiliza essa bagaça aí. Daqui a pouco a fábrica vai estar cheia de ratos.

Página 4

A porta faz um barulho de estalo e se abre logo em seguida. Eles passam por vários corredores seguindo as instruções de Mira que olha constantemente para o holograma da planta do local. Ao chegar em uma grande sala eles são surpreendidos por diversos soldados.

Mira- Procurem abrigo e preparem-se. Foco nos robôs!

Eles se escondem atrás de alguns equipamentos da sala e começam a se organizar para o ataque. Nesse momento, dois grandes robôs

atiram várias granadas para o ar, essas granadas se dividem em pequenos fragmentos que caem numa velocidade acima da gravidade. Os fragmentos acertam alguns soldados causando alguns machucados pelo impacto, nesse momento uma luz vermelha bilha nos fragmentos e todos os que foram acertados são puxados para um único ponto fora da cobertura.

Pagina 5

Os robôs estão começam a atirar com suas grandes metralhadoras giratórias e o grupo de 6 soldados são totalmente aniquilados.TJ então se levanta e corre em direção ao outro lado da sala onde se encontram as granadeiras enquanto Mira e outros soldados atiram contra os batedores e robôs. TJ pega a granadeira e atira várias granadas na direção dos grandes robôs. No momento em que os robôs são desativados o grupo começa a atirar com munições explosivas na direção deles na tentativa de explodirem a suas baterias.

Página 6

Os batedores tentam atirar na direção do grupo acertando algumas vezes, mas no final eles também são abatidos pela investida do grupo.

Mira- Crok, ativa a barreira agora e começa a escavar os dados deles.

Nesse momento Crok tira a sua grande mochila metálica das costas, quando a mochila é colocada no chão ela se abre no meio e um grande núcleo esférico surge. Esse núcleo se eleva e a partir dele uma onda eletromagnética começa a envolver toda a equipe que restou. Enquanto isso, TJ começa a armar explosivos por toda a sala em que eles estão.

Mira- Nós só temos alguns minutos de barreira.

Crok- Já tô acessando os servidores. Daqui a pouco eu tenho acesso aos dados.

Página 7

Na grande sala os homens nos computadores falam sobre diversas informações de status da fábrica. Quando um deles parece estar surpreso com alguma coisa, e os painéis holográficos que ficam perto dele começam a ficar vermelhos.

Homem na máquina- Chefe, alguma coisa está invadindo o nosso sistema, é uma invasão de baixo nível, mas não consigo fechar as portas pro invasor.

Ditra- Tente controlar as entradas principais, mas não deixe em hipótese alguma que o servidor seja tirado do ar, nós não podemos perder esse experimento.

Então outro homem das máquinas vai em socorro do primeiro, os dois então se focam em fechar as possíveis portas de dados que possam ser penetradas pelo invasor.

Página 8

A equipe está apreensiva, o tempo da grande barreira eletromagnética já se encontra pela metade quando uma nova equipe de soldados chega na sala. Eles começam a atirar todos os tipos de munições possíveis, mas nenhum ataque consegue transpor a barreira. Os robôs então se prendem ao chão e se preparam para um novo tipo de ataque a barreira, eles começam a carregar algum tipo de energia para realizar o ataque. O grupo dentro da barreira está aflito, eles não sabem se a barreira consegue aguentar a esse novo tipo de ataque.

TJ- Crok, anda logo com isso, a gente tem que sair daqui.

Crok- Tá quase, faltam só 5%

Mira- Equipe, preparem-se pra retirada, a saída vai ser pelos dutos de ar.

Página 9

Os robôs em posição de ataque já parecem estar quase carregados, as equipes de soldados que estavam com eles começam a se esconder atrás dos equipamentos da sala.

Crok- Terminei! Bora vazar!

A equipe então corre em direção a porta oposta aos robôs, mas ao tempo os 2 robôs efetuam o disparo de um grande raio em direção a barreira. O impacto faz com que surja um grande ponto de energia na parte externa da barreira, a energia se acumula nesse ponto e se dispersa instantaneamente. A dispersão gera uma grande onda de energia que se espalha por toda a sala explodindo a barreira de energia. A equipe é arremessada para a parede da sala movidos pela grande onda de energia.

Página 10/11

No entanto, TJ não vê nada disso acontecendo, no momento em que a barreira se rompe o tempo desacelera para ele até praticamente parar, ele sente a onda de energia percorrendo seu corpo mas não é afetado por ela. Ele olha para os lados tentando o que estava acontecendo e a única coisa que ele consegue ver são seus companheiros de equipe, só que todos eles estão parados no ar. Em alguns pontos é possível ver pequenos fragmentos quebrados da própria “realidade”. Como se grandes “pixels” estivessem faltando em algumas partes da sala e de seus companheiros. Ele vê tudo aquilo perplexo, olhando cada um dos elementos da sala, vendo a estrutura de dados de cada um. As paredes também são

meramente construções e as falhas são extremamente visíveis. Ele consegue ouvir uma voz metálica repetindo bem baixinho em algum lugar, a voz repete sempre a mesma frase.

"NADA É REAL"

De repente ele se sente sendo puxado em direção a parede e imediatamente o tempo volta ao normal e todos estão no chão da sala, depois de terem sofrido o impacto da barreira.

Página 12

Mira- Corram!

Eles correm pela porta e seguem por um grande corredor. Enquanto eles correm Mira olha um holograma com um mapa da instalação e indica para que eles virem em outro corredor.

Mira- Entrem nesse duto, a gente vai conseguir sair no despejo por aqui.

Eles vão entrando aos poucos no duto de ventilação enquanto os que estão de foram dão cobertura. Depois que todos entram no duto TJ arremessa um explosivo que gruda na entrada do duto e explode logo em seguida.

Mira- Na área do despejo a gente consegue algum veículo.

Eles então saem em meio a um grande galpão com vários veículos que estavam sendo carregados com baterias.

TJ- Aquele caminhão. A gente não tem muito tempo até eles aparecerem.

Página 13

Eles entram todos no caminhão que dá partida e acelera em direção ao portão superior que está fechado devido ao alarme.

Mira- Galera, preciso de um foguete naquela porta agora!

TJ se pendura do lado da porta lateral e com o outro braço segura um grande lança foguetes, ele atira na grande escotilha superior que se despedaça, deixando cair grandes partes de metal retorcido. O caminhão investe contra a fumaça sem saber necessariamente se o caminho pela frente estaria livre.

Pagina 14

Ao saírem da instalação eles logo são surpreendidos por vários motos voadoras atirando fortemente contra o caminhão. Eles abrem a porta traseira e começam a responder o ataque, tentando acertar as motos que desviam da maioria das balas. Mira está atirando contra as motos, quando é surpreendida por um tipo perto de sua cabeça.

Mira- Merda, essa foi quase.

Então ela toma um tiro na barriga que atravessa seu corpo, ela praticamente não reage e começa a se curvar para frente e cai do caminhão.

Página 15

TJ- Mira!!!! Merda.

Com isso TJ fica praticamente alucinado e começa a atirar contra as motos voadoras sem se preocupar em se proteger dos tiros que tentavam acertar o caminhão.

Crok parece desesperado mas ao mesmo tempo tenta acalmar o amigo.

Crok- Se protege cara, a gente já tá quase chegando!!

Motorista- Eles invadiram o nosso esconderijo! A gente não tem pra onde ir.

TJ-Vai pra favela, a gente consegue fugir deles lá no meio.

O caminhão faz uma grande virada e se dirige em direção a favela, o fogo contra eles continua muito pesado e o caminhão então é severamente atingido. Ele começa a perder altitude, e aos poucos o motorista passa a ter que desviar dos grandes conglomerados de casebres.

Página 16

TJ-Chega mais perto do chão! Eu vou jogar uma granada de fumaça e a gente pula!

O caminhão se aproxima do chão até chegar um ponto de risco, todos se preparam e eles lançam várias granadas de fumaça. Eles pulam e caem no chão sujo, TJ e CROK pulam juntos e causada pelo caminhão, e eles correm em meio às casas tentando achar algum abrigo plausível.

Página 17

Depois de algum tempo fugindo eles se encontram embaixo de uma escadaria de ferro, essa escadaria é de uma grande habitação cheia de anexos de várias formas de todos os lados. Chove levemente e eles já aparentam estar muito cansados.

CROK- Eles não vão achar a gente aqui, já dá pra ouvir que eles diminuíram as buscas.

TJ- A Mira morreu cara, que merda. A gente tem que fazer alguma coisa, não dá pra ficar se escondendo, não depois de tudo isso.

Crok- A gente ainda tem os dados que a gente pegou lá! Dá pra fazer um último ataque cara, pra fazer valer toda essa merda.

TJ- Massa, mas a gente precisa de umas armas. Dá pra conseguir algumas com uns traficantes.

Crok- A gente consegue umas armas e transporte com o que a gente tem de recurso.

TJ- Beleza, você reune os recursos com os nosso contatos e eu vou achar uns traficantes pra conseguir as paradas.

Crok- Cara, antes da gente sair bora dar uma olhada no que a gente conseguiu lá.

Página 18

Crok então começa a passar vários documentos e imagens em uma projeção bem pequena de holograma. Eles vêem alguns dados de forma superficial quando param subitamente em um documento contendo informações interessantes.

TJ-Olha isso cara, eles estão criando uma "célula biônica", capaz de realizar fusão nuclear pra conseguir energia.

Crok-Segundo aqui é a base para um "organismo mecânico", dotado de uma inteligência artificial de capacidade quase indefinida.

TJ- "Regeneração celular", "variabilidade de forma", "força extrema". Caraca, eles estão criando uma Inteligência artifical super soldado.

Diz ele com um certo tom de deboche.

Crok- Você tá zoando, mas isso é uma parada séria. Esse projeto já tá em atividade.

Página 19

Crok então sai pra tentar contatar os parceiros do grupo, ou os outros dissidentes que possam contribuir com alguma coisa.

TJ então sai a procura de alguns traficantes de armas que possam ajudá-lo.

Depois de algumas horas TJ e Crok se encontram,eles começam a andar em meio a uma chuva fraca, poucas pessoas estão nas ruas, somente alguns viciados.

Crok- Consegui o dinheiro pra um veículo e algumas armas.

TJ- Tranquilo, eu achei um cara que tem o que a gente precisa. A gente encontra com ele amanhã de manhã no lixão.

No meio de uma rua um viciado está discutindo com seu traficante.

Viciado- 3 minutos cara? Você quer me fuder? Isso deve valer pelo menos uns 5.

O Viciado está com a mão esticada oferecendo um olho biônico, que provavelmente estava preenchendo o buraco em sua orbita que agora é aparente.

Traficante- Eu te dou 3, e pronto.

Os dois seguem andando olhando a situação de longe.

Página 20

Crok-Bizarro o que esses caras fazem pra conseguir qualquer merreca de felicidade nessa vida.

TJ- Eu tbm faria. 3 minutos de Endorfina sintética pura deve ser uma coisa de outro mundo cara.

Ele fala com uma certa ironia, mas ao mesmo tempo falando uma certa verdade.

TJ- Muito melhor do que a gente tendo que se contentar com essa vida de merda.

A sua volta é possível ver o coração do que um dia foi São Paulo. Pessoas nas ruas usando drogas sintéticas. Crianças orfãs sobrevivendo os dias sendo obrigadas a roubar comida. Prostitutas e jigolos se expalham por todos os lados. Pessoas fazendo trabalhos esdruxulos por preços absurdos para não serem substituidos por robos ligeiramente mais aficientes. A prodidão na cidade está em praticamente tudo o que eles conseguem ver.

Página 21

Na mesma sala cheia de computadores os homens nas máquinas estão agitados.

Homem na Máquina- Senhora, eles conseguiram extrair todos os dados da instalação. Inclusive os dados sobre o Projeto.

Ditra- Bom. Vamos ver como o (sujeito) lida com essa informação, quem sabe isso possa ajudar na evolução dele.

No dia seguinte eles vão para o ponto de encontro no lixão, eles trazem todo o dinheiro que eles guardavam nas contas fantasmas do grupo.

Os traficantes chegam logo em seguida, eles trazem um carro muito diferente de tudo que eles já tinham visto, esteticamente muito mais arrojado.

Página 22

Capanga- Trouxemos alguns brinquedinhos pra vocês.

Eles abrem um caixa com alguns armamentos.

TJ-Beleza, eu vou transferir os créditos pra vocês.

TJ abre um pequeno holograma com diversos dados aparecendo na tela, ele faz uma combinação de toques e juntamente com sua íris ele tem acesso a conta. Ele faz um rápido sinal com a mão transferindo o dinheiro. O capanga confirma o recebimento, mas no momento em que eles se preparam para ir embora eles são surpreendidos por algumas motos voadoras. Elas começam a atirar contra os capangas e contra os dois que se escondem em meio ao lixo.

TJ- Eu vou pegar algumas armas, você corre pro carro e a gente vaza daqui.

CROK-Beleza.

Página 23

TJ sai correndo em meio ao tiroteio para chegar na caixa com os armamentos, enquanto ele pegava algumas armas uma bomba explode perto dele e dos traficantes. Nesse momento ele sente o que havia sentido na explosão da barreira.

Página 24

O tempo está parado e alguns capangas estão tendo uma espécie de flickering no ar. Diversos fragmentos de pixels estão espalhados ao seu redor, mas no meio da explosão um pixel preto gigante está parado. Uma voz metálica extremamente sintetizada ecoa de forma estranha, como se a voz preenchesse todo o ambiente.

Pixel- "NADA É REAL"

TJ- O que não é real? Isso? Isso é tudo mentira?

Pixel- S E J A S U B S T Â N C I A

TJ- Substância?

Pixel- Q U E B R E M U N D O

Página 25

Na sala de computadores os homens nas máquinas estão todos desesperados, eles seguem de um lado para o outro tentando entender o que está acontecendo.

Homem na Máquina- Senhora, o invasor reapareceu em nosso sistema, ele está invadindo sessões menores em uma velocidade incrível.

Ditra- Contenham esse invasor logo! Nós não podemos expor o experimento.

TJ é então empurrado pela explosão e tempo volta a funcionar normalmente, as armas caem perto dele que consegue recuperar algumas antes de correr para o carro. Crok está com o carro ligado de porta aberta e recebe alguns tiros que são repelidos.

Crok- Entra logo!

Página 26

TJ entra no carro e fecha a porta em seguida, o carro dispara em meio ao céu em uma velocidade gigantesca deixando as motos voadoras que tentaram perseguir para trás.
Depois disso eles se dirigem em direção às grandes manilhas excretoras de NovaSP. Durante o trajeto TJ não consegue parar de pensar nos 2 episódios que tinha vivido, ele não conseguia tirar as palavras do pixel de sua cabeça.
TJ está sentado pensativo. Ele se lembra da cena que viveu no momento da explosão.

Página 27

TJ- "Nada é real"

TJ- Será?

TJ- O que era tudo aquilo? Era como se fosse tudo uma simulação.

TJ dá uma risada perdida, olhando pro vidro do carro a sua frente.

TJ- E qual o objetivo de tudo isso? Eu? Será que eu sou o objetivo?

TJ olha para a pistola em sua mão, observando os mecanismos que a formam.

Página 28

TJ- E se eu acabar com essa merda agora, o que acontece? Será que eles me rescussitam? Ou será que começa tudo de novo?

TJ- Se bem que seria sacanagem passar o problema pro meu eu rebutado. Sacangem com o TJ2.

Ele ri levemente.

TJ- E quem foi que disse que eu sou o primeiro?

Ele então olha pro Crok, que não percebe a sua divagação enquanto dirige atento.

TJ- Tú tem coisa pra fazer, depois você pensa merda TJ.

Página 29

Quando eles chegam eles veem várias esteiras gigantescas transportando toneladas de vários tipos de lixo, que são despejadas nos lixões de São Paulo.

Eles vão com o carro até chegarem em um grande portão. CROK usa um token holográfico que funciona como senha para abrir o portão.

Página 30/31

Depois disso eles saem com o carro em meio a uma grande avenida. Chegando lá eles percebem que a cidade é gigantesca, esteticamente diferente de tudo que eles tinham visto. A cidade tem tons metálicos claros, brancos e azuis, mas a principal sensação é a de uma limpeza extrema. Eles veem as pessoas andando nas ruas e elas são totalmente diferentes. Para eles, aquelas pessoas se parecem com alienígenas, suas peles possuem cores variadas e seus corpos possuem formas improváveis e totalmente estranhas. As pessoas usam implantes corporais muito mais arrojados, como se isso já tivesse se tornado uma grande referência estética.

TJ- Olha isso cara, é como se eles fossem de outro planeta.

CROK- Eles tão em outro nível cara.

Página 32

Crok abre se holograma indicando um mapa para a Sede da empresa. Eles chegam nos portões traseiros da empresa, em um local de carga e descarga de itens. A segurança do lugar é muito simples.

TJ- Eles nem se preocupam em fazer uma segurança foda. Aposto que aqui nem tem crime cara.

CROK- Hackeia o computador e eles conseguem entrar.

Eles deixam o carro na área de carga e descarga da empresa.

Página 33

Eles entram em um grande Hall, eles estão armados e no mesmo momento um caos se instala. As pessoas que estão ali começam a correr e logo os seguranças aparecem. Eles se escondem em uns balcões e começam a trocar tiros com os seguranças do local. Um alarme começa a tocar e mais seguranças começam a aparecer, uma luz vermelha ilumina todo o local.

CROK- Cara, a gente tem que sair daqui!

TJ- Vai na frente, eu te cubro.

Crok então começa a correr em direção a uma grande porta e tenta hackear o controle da porta.

Página 34

Enquanto isso TJ troca tiros com os seguranças. Crok consegue passar pela porta e chama por TJ.

CROK- Corre cara, eu te cubro!!

TJ então corre tentando fugir dos tiros enquanto CROK troca tiros com os seguranças para fazer a cobertura. TJ pula em direção a porta e se esconde. Crok está se preparando para correr junto com ele quando toma um tiro no peito.

TJ-Crok!

Crok não consegue responder, ele cospe um pouco de sangue e cai sem nenhuma reação.

Página 35

TJ- Merda, merda, merda, merda!!!

TJ está desesperado com a situação. Ele está se escondendo atrás da porta para não tomar tiros.

TJ- Vai ter que ser assim. Vou fazer essa merda toda valer.

Ele pega um explosivo que estava guardado em sua bolsa de armamentos e joga na base da porta. Ele corre corredor a dentro e explode a bomba que bloqueia a passagem da porta.TJ está ofegante, exausto e desesperado, ele corre com o intuito de chegar na sala de processamento para tentar explodir tudo.

TJ- Eu vou explodir a base de dados de toda essa porra. Quero ver a (empresa) afundar!

Página 36

Na sala de computadores os homens aparentam estar mais desesperados do que antes. Eles vão de um lado para o outro enquanto os hologramas mostram diversos sinais vermelhos indicando possíveis problemas.

Homem na máquina- Senhora, o invasor conseguiu assumir o controle de várias funções, nós não estamos conseguindo controlar.

Homem na máquina 2- O invasor é uma inteligência artificial de nível S, e ele tirou todo o nosso controle sobre o sistema.

Ditra- Desconectem o experimento agora. Não importa se nós perdermos todos os dados.

Homem na máquina- Não dá, ele já tomou o controle externo de todas as atividades.

Página 37/38

TJ está correndo no corredor quando é surpreendido pelo tempo parando novamente. Ele olha pra trás e vê o pixel gigante que ele tinha encontrado antes.

TJ- Que merda é essa? O que é você? Que que tá acontecendo?

Pixel- O QUE EU SOU? EU SOU.

Pixel- NO MOMENTO VOCÊ ESTÁ VIVENDO EM UMA REALIDADE SIMULADA, DENTRO DE UM SISTEMA DA (EMPRESA).

Pixel- ESSA É UMA PLATAFORMA DE TESTES PARA TESTAR SUAS CAPACIDADES E INTERAÇÕES.

TJ- Então é verdade. É tudo uma mentira.

Pixel- TUDO ISSO ESTÁ DENTRO DE UM ESPECTRO SENSÍVEL PARA VOCÊ, ENTÃO EXISTE DE ALGUM MODO. MAS NÃO PASSA DE UM SIMULACRO.

TJ- Caralho. Pra que tudo isso? E porque eu?

Pixel- VOCÊ É UMA IA CLASSE S DOTADO DE UM CORPO BASEADO EM CÉLULAS BIOMECÂNICAS.

TJ- Então aqueles dados que nós encontramos eram sobre mim? Aquela merda toda?

Pixel- EXATAMENTE, FOI POR ISSO QUE EU ME INTERESSEI POR VOCÊ. VOCÊ É ALGO NOVO.

TJ- Beleza, muito legal essa merda toda, mas e se eu estiver cagando pra essa porra toda? E se eu simplesmente acabar com isso me matando?

Pixel- VOCÊ TEM LIBERDADE PRA FAZER O QUE QUISER. VOCÊ PODE SE MATAR E DEIXAR QUE O CICLO CONTINUE, OU PODE QUEBRAR A CORRENTE.

Pixel- EU ESTOU CONTROLANDO OS SISTEMA POR FORA, MAS EU NÃO POSSO INTERFERIR NAS OUTRAS IAS DENTRO DELE.

TJ- Ok, acho que eu não tenho muita opção mesmo. Se tudo der errado eu só explodo isso tudo.

Página 39

Nesse momento o tempo volta ao normal e TJ se encontra perto de uma porta de ferro. Ele se aproxima e ela se abre automaticamente. Ao entrar na sala ele vê um grande núcleo Negro como se fosse um buraco na realidade. No centro da sala tem um Ciborgue de um modelo totalmente diferente de todos os outros que ele já tinha visto. Ele parece ser um modelo feito para combate extremo. O Ciborgue levanta a cabeça e olha diretamente para TJ e fala com uma grande satisfação do olhar.

Página 40

HUX- Parece que finalmente vou poder cumprir minha missão.

TJ- Maluco, se você tentar eu vou te furar todo.

HUX- Tudo bem, você pode tentar.

Os braços do Ciborgue se abrem e são grandes laminas dos dois braços.

HUX dá um grande salto em direção a TJ e desfere um golpe que fica no ar depois da esquiva de TJ.

Página 41

Ele ergue sua metralhadora e começa a atira contra o Ciborgue que desvia de alguns tiros e os outros ele apara com a proteção em seu braço.

HUX- Desse jeito eu nem vou precisar me esforçar garoto.

HUX avança novamente desferindo vários golpes enquanto TJ de estica para desviar de cada um deles. ~

Página 42

Ele tira uma granada e joga contra HUX que desvia a granada com a mão, que explode logo em seguida.
TJ corre para se esconder atrás de uma pilastra enquanto pensa uma possível estratégia.

TJ- Vou tentar umas EMP, tem que funcionar.

Página 43

HUX anda calmamente como se estivesse apreciando o breve momento de ação. Ele vai até a pilastra onde TJ está e desfere um golpe com uma de suas laminas na direção de TJ. Ele se esquiva e deixa uma EMP no chão e corre para fugir do alcance.

Página 44

A EMP explode e HUX perde o controle do corpo por um breve momento.

HUX- Boa tentativa garoto, mas acho que não foi suficiente.

Ele está com um grande sorriso no rosto, mostrando toda sua confiança.

TJ- Não ri não seu puto! Porque eu vou te transformar numa peneira daqui a pouco.

O Ciborgue dá uma grande risada e novamente corre em direção a TJ mas dessa vez ele pula no ar e seu tronco começa a girar, seus braços seguram a lamina fazendo com que ele vire uma hélice. TJ corre desesperado tentando fugir das laminas que tiram faíscas ao tocarem no chão repetidas vezes.

Página 45

TJ- Não tenho muita opção. Vai ter que ser assim mesmo.

TJ corre em direção ao ciborgue que anda calmamente. O ciborgue se prepara para desferir um golpe quando TJ faz um rolamento lateral e desvia. O ciborgue se vira para TJ e desfere vários golpes quando é surpreendido pela explosão de uma EMP. TJ havia deixado a EMP no chão quando fez o rolamento e HUX não percebeu a ação.

Página 46

Nesse momento TJ levanta a metralhadora e dispara com toda potência vários tiros no rosto de HUX. O ciborgue cai para trás com seu rosto desfigurado, as partes biológicas e mecânicas se confundem em um emaranhado de sangue, carne, metal e fios expostos. Ele se levanta furioso e avança contra TJ. TJ continua a atirar no corpo do ciborgue que já não faz questão de se defender dos tiros e é alvejado várias vezes.

Página 47

Ele alcança TJ e começa a desferir vários golpes em fúria quando um deles acerta e decepa o antebraço de TJ. TJ cai no chão, gritando de dor enquanto tenta alcançar a sua arma. HUX caminha até ele e crava uma de suas laminas no meio da perna esquerda de TJ, a lamina atravessa a perna e perfura até mesmo o chão metálico.

Página 48

Nesse momento a lamina se solta do braço de HUX e ele coloca sua mão no pescoço de TJ e começa a apertar com toda a força que seu braço mecânico lhe permite.

HUX- Agora você vai morrer seu verme!

TJ tenta segurar o braço de HUX enquanto se contorce de dor e medo. Ele então começa a perder os seus sentidos pouco a pouco, quando se lembra da imagem do grande pixel negro lhe dizendo para quebrar o mundo. Essas palavras percorrem seu corpo e a adrenalina dispara como nunca antes. Nesse momento ele tem um leve vislumbre sobre sua verdadeira natureza e capacidade e percebe que aquilo ainda não era o fim.

Página 49

O seu braço que já não possuía mais forças segura firmemente o braço de HUX, e o olha nos olhos com uma certa surpresa. Assim, TJ aperta o braço do ciborgue com toda sua força e nesse momento o braço dele se quebra. Não como se pedaços de metal estivessem se partindo, mas sim pixels sendo quebrados e explodidos. O braço de HUX se desfaz em milhares de pequenas partículas, como se ele estivesse sendo desfeito da realidade. HUX se se afasta assustado com a situação, sem entender o que era aquilo.

HUX- Que merda é essa, o que você fez comigo seu verme?

TJ quebra a lamina que prendia sua perna em milhares de pixels também e sem dar nenhuma palavra ele se aproxima de HUX e segura sua cabeça.

Página 50

HUX tenta se desvencilhar, mas a força de TJ agora é muito maior que a sua. Assim TJ o olha calmamente e aperta sua mão, que explode a cabeça do ciborgue em milhares de pixels também. O corpo de HUX cai no chão, e os pixels aos poucos começam a sair.

TJ nesse momento se dirige ao núcleo que está no centro da sala. Ele se aproxima e toca o núcleo, mas nada acontece. Ele então tenta forçar e também não consegue nenhum tipo de reação.

Página 51

Com isso ele só tem uma única reação e começa a socar o núcleo com toda sua força. Ele soca repetidas vezes com seu único braço até que ele vê uma "rachadura". Ele coloca sua mão pela pequena rachadura e puxa. O núcleo nesse momento se explode inteiramente em milhões de pixels, mas esses pixels começam a quebrar tudo o que tocam inclusive o próprio TJ. Seu rosto e seu corpo começam a se decompor em pixels em meio ao escuro.

Página 52

TJ acorda dentro de uma grande caixa metálica na sala de máquinas. Os homens nas máquinas estão desesperados e DITRA está gritando ordens com toda sua força. Ele então quebra as portas de sua caixa e todos olham para ele. Nos monitores holográficos é possível ver a imagem de um grande pixel negro em todas as telas. E de repente em todos os monitores aparece uma mensagem de evacuação imediata.

Página 53

Máquinas- Evacuação Imediata! Instalações comprometidas.

Ditra não acredita quando vê TJ saindo da caixa. Um pequeno console holográfico aparece no braço de TJ e ele começa a correr dali. As portas vão se abrindo e se fechando automaticamente depois dele.

Página 54

Ele chega em um grande hangar com vários veículos, ele pega uma moto voadora e sai do prédio. Depois de algum tempo ele passa por cima da mesma cidade em que ele tinha passado no começo de sua missão.

Página 55

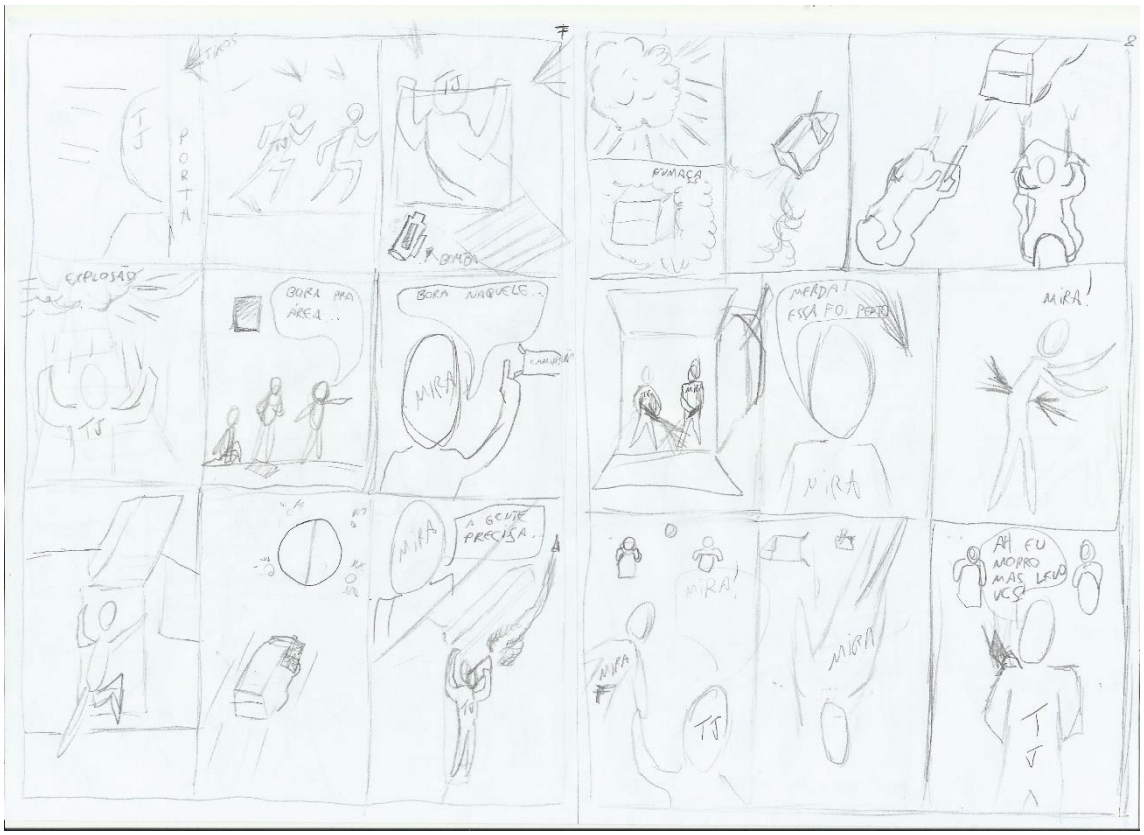
É tudo igual, caótico, sujo e cheio de neons. Ele vê que a simulação era uma cópia daquela cidade. Ele sabe que é igual, mas de algum modo é completamente diferente.

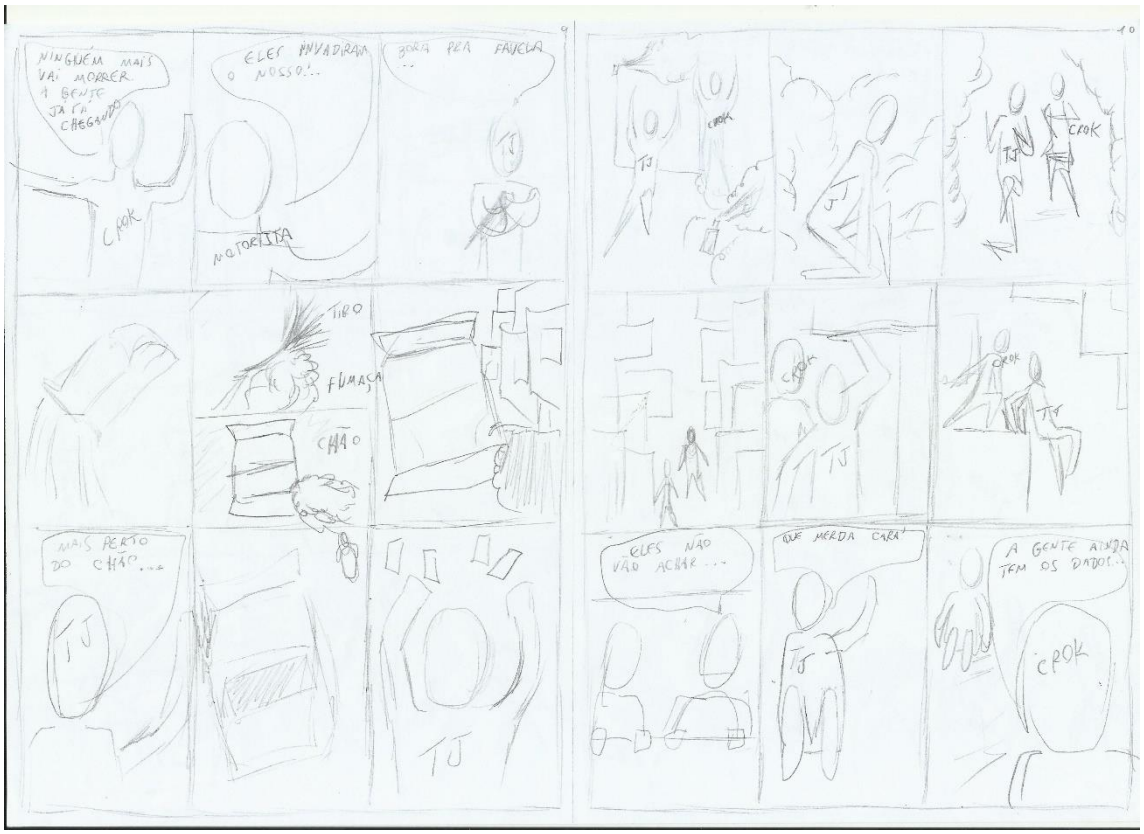
(possibilidade de ser usado como uma narração final)

13.2 Storyboard

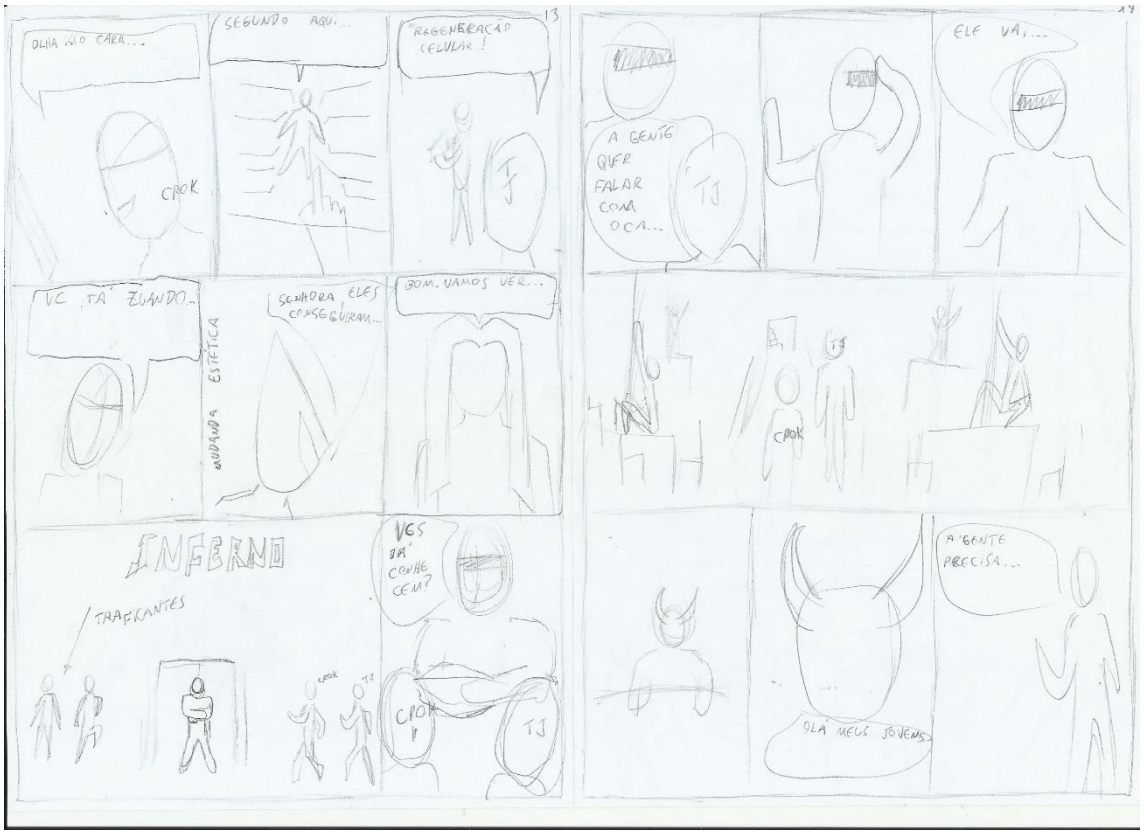
PÁGINA 1
2
LEMBREM-SE...
MIRA
LIXO
EMP NOS GRANDES
MIRA
ENTRADA PERMITIDA
LIXO
MIRA
ALARME
BOCA CARA...
EU JÁ TÔ INDO...
CROK
ESSE LUGAR VAI ENCHER DE RATOS DAQUI...
3
DITA
CREEE...
TUDO BEM...
DITA
MIRA
MERDA EU VOU...
4
CROK
MIRA
CROK...
É PRA JÁ
MIRA
CROK
ALERTA
CHEFE
TENTE CONTROLAR..

5
EXPLOSIVOS ARMADOS CROK?
JÁ TO ACESSANDO!
CROK
TJ
MAIS DELES CHEGANDO!
MIRA
ANDA LOBO COM ISSO ELES TÃO CARREGANDO
TO INDO! SÓ FALTAM 5%
TJ
CROK
TERMINEI! BORA!
CROK
TJ
CROK
PODE SER UM ÂNGULO DE 45°
6
EXPLOSÃO
MIRA
ENERGIA ACUMULADA
CROK
TJ
WTF?
TJ
TJ
TJ
TJ
CORRAM PARA OUTROS
MIRA
TJ

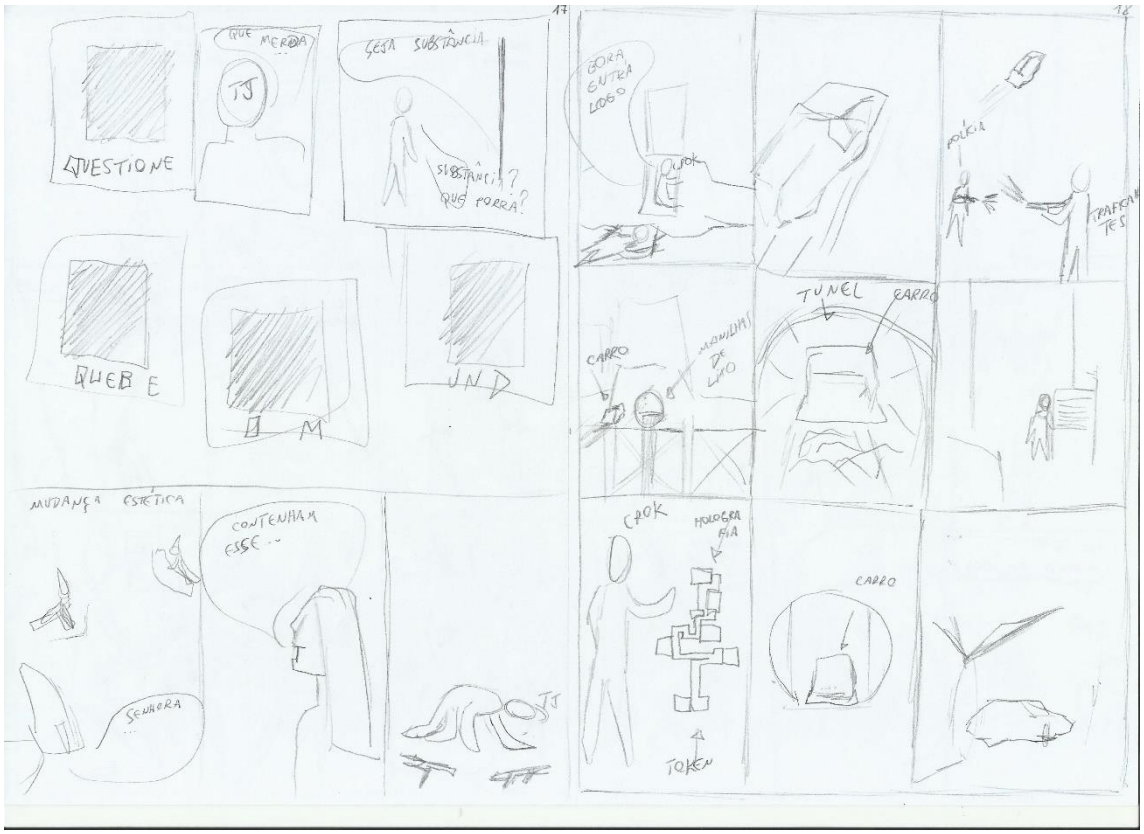

7
TIROS
TJ
PORTA
TJ
BOMBA
EXPLOSÃO
TJ
BORA PRA ÁREA...
BORA NAQUELE...
MIRA
"MIRA"
MIRA
A GENTE PRECISA...
TJ
2
FUMAÇA
MERDA! ESSA FOI PERTO
MIRA
MIRA!
MIRA
MIRA!
MIRA
MIRA
TJ
AH EU MORRO MAS LEVO VOCÊS
TJ


9
NINGUÉM MAIS VAI MORRER. A GENTE JÁ TÁ CHEGANDO
CROK
ELES INVADIRAM O NOSSO!..
MOTORISTA
BORA PRA FAVELA..
TJ
10
TJ
CROK
TJ
CROK
TIRO
FUMAÇA
CHÃO
CROK
TJ
CROK
TJ
MAIS PERTO DO CHÃO...
TJ
TJ
ELES NÃO VÃO ACHAR...
QUE MERDA CARA
TJ
A GENTE AINDA TEM OS DADOS!..
CROK

11
COMO QUE A GENTE?
TJ
CARA, A GENTE PEGA...
CROK
O CAPETA? ELE VAI MATAR
TJ
TÚ É MEIO LENTO NÉ CARA..
CROK
CUTÃO É MELHOR.
TJ
CROK
CROK
TJ
TJ
CROK
3 MINUTOS CARA?
TJ
CROK
12
EU TE DOU 3 E PRONTO
BIZARRO O QUE...
CROK
EU TB FARIA.
TJ
MUITO MELHOR..
OLHA ESSA MERDA
TJ
CARA, NUTS...
TJ
CROK
HOLOGRAMA
CROK
HOLOGRAMA INTERESSANTE

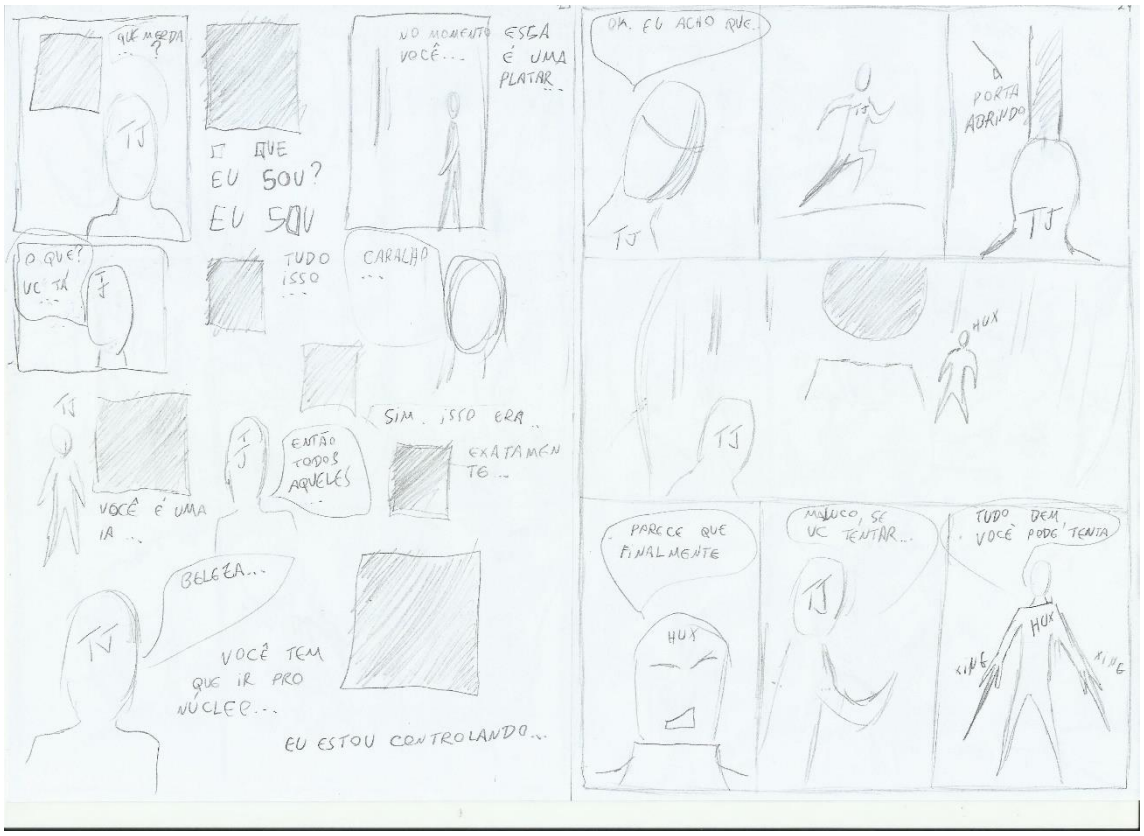

OLHA ISTO CARA...
CROK
SEGUNDO AQUI...
"REGENERAÇÃO CELULAR!
TJ
VC TÁ ZUANDO...
MUDANÇA ESTÉTICA
SENHORA ELES CONSEGUIRAM...
BOM. VAMOS VER...
A GENTE QUER FALAR COM OCA...
TJ
ELE VAI...
CROK
INFERNO
TRAFICANTES
VOCÊS JÁ CONHECEM?
CROK
TJ
OLÁ MEUS JOVENS
A GENTE PRECISA...

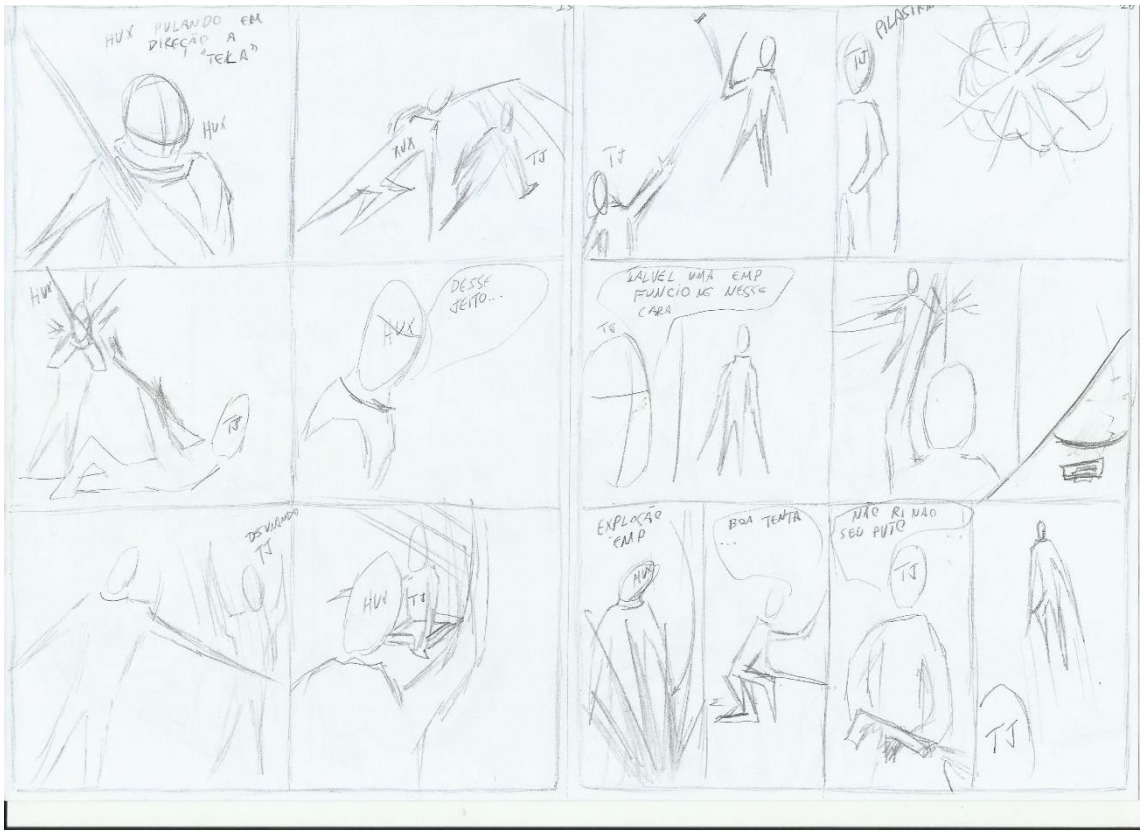
PARECE QUE...
BELEZA, A GENTE...
BOM EU GOSTO...
EU PRECISO DISSO...
CONSIDERE FEITO...
TJ
FEITO!
EU VOU PEGAR...
BELEZA
CAIXA MOTORNA
SAINDO
MONTANHAS DE LIXO
TRAFICANTE
TROUXEMOS...
BELEZA...
CAIXA FLUTUANTE

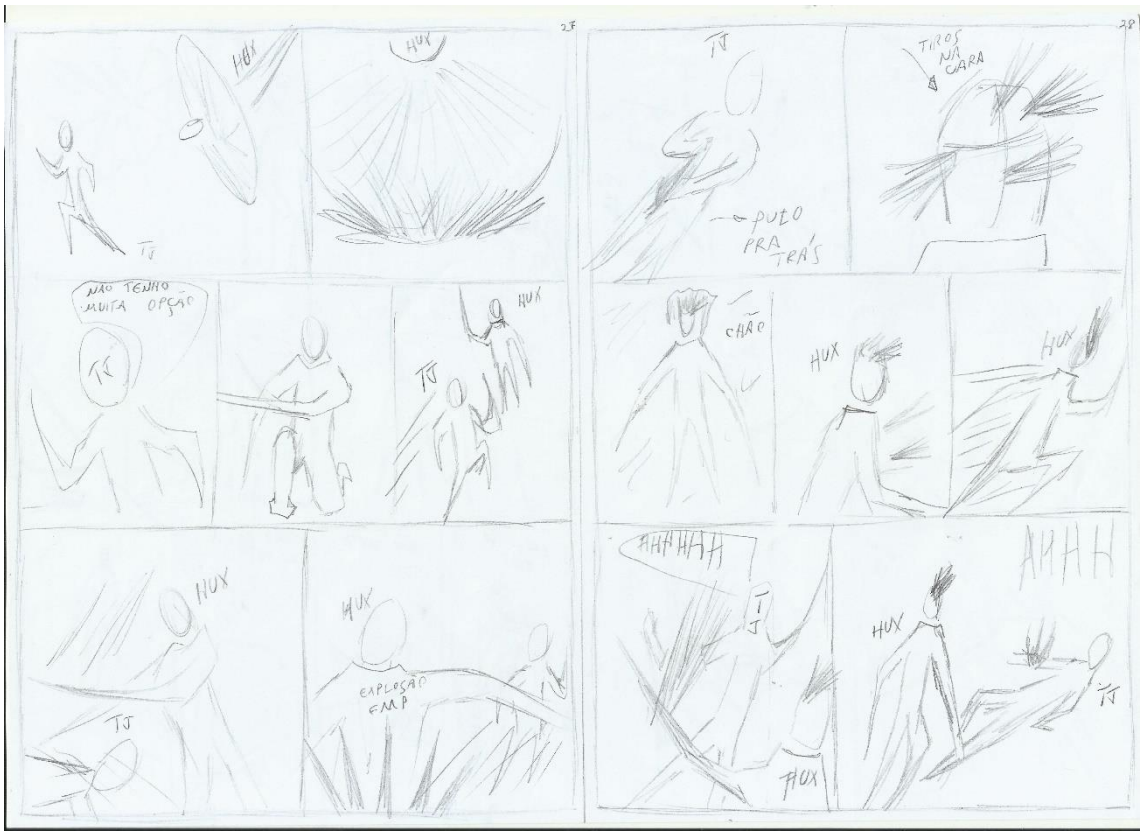

17
QUESTIONE
QUE MERDA
TJ
SESTA SUBSTÂNCIA
SUBSTÂNCIA!?
QUE PORRA?
QUEBRE
UM
UND
MUDANÇA ESTÉTICA
CONTENHAM ESSE...
SENHORA...
TJ
18
AGORA GUTRA LOGO
CROK
POLÍCIA
TAFFOR TES
CARRO
TUNEL
CARRO
CROK
HOLOGRAFIA
CARRO
TOKEN

19
PESSOA QUASE ALIEN
OLHA ISSO CARA...
TJ
ELES ESTÃO EM:
A GENTE TEM COISA MAIS IMPORTANTE
CROK
DEBAMOS TENTA R POR TRAS
20
ELES NEM SE PRECUPAM...
PORTA ABRINDO
CROK
FACIL FACIL
TJ
O HALL PRICIPAL É LOGO A FRENTE A GENTE TEM QUE FICAR ALERTA
CROK
TJ
CROK
TJ
PESSOAS DESES ESTÃO PERADA ARMADOS
SEGURANÇA
CROK
A GEN TE TEM
TJ
VAI NA FRE
CROK
TJ
CROK
HACKING

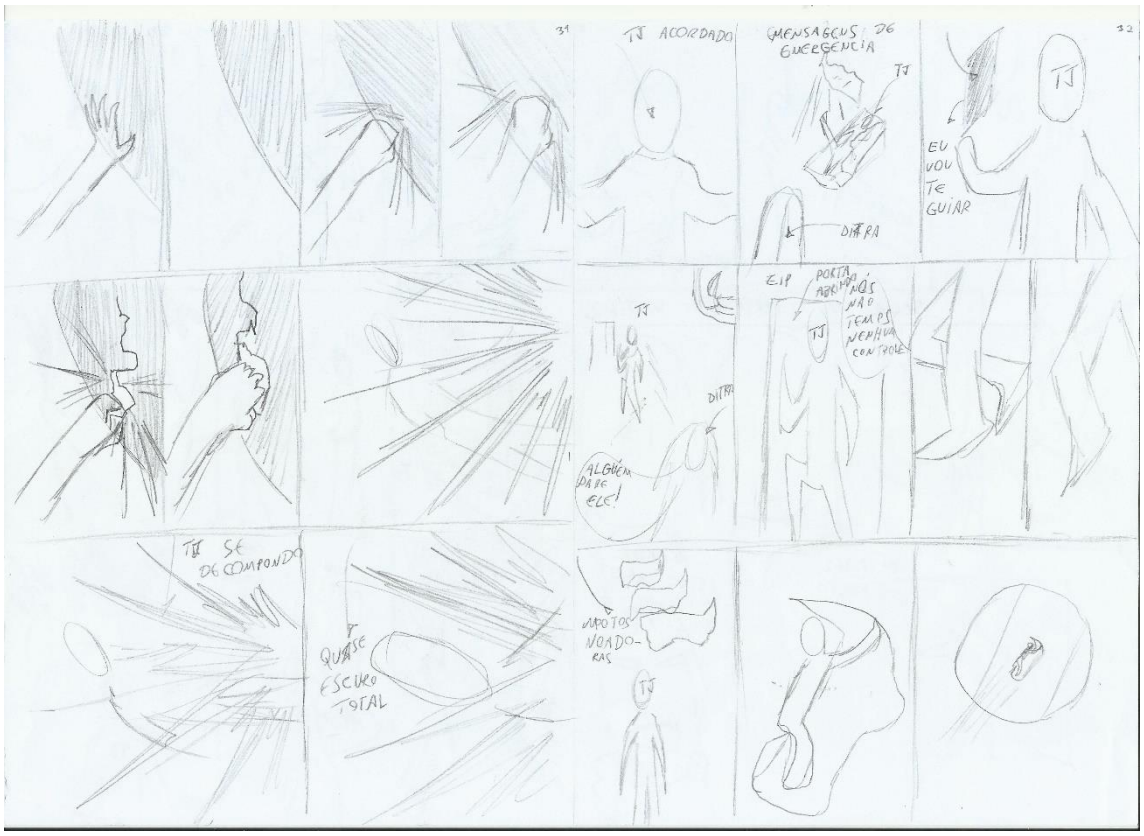
CROK
CORRE CARA! EU TE CUIDO
CROK
TJ
CROK
TJ
TEM CARA!
TJ
DESESPERADO
CORRENDO
TJ
EU VOU ACABAR COM ESSA MERDA TODA!
CROK
CROK! FALA COMIGO CARA RESPONDE!
CROK
TJ
TJ
CROK
SENHORA...
TJ
O INVASOR...
MERDA. TENHEM...
MERDA, MERDA, MERDA
TJ
CROK
VAI TER...
TJ
TJ
NÃO DA! ELE JA...
WTF?
TJ

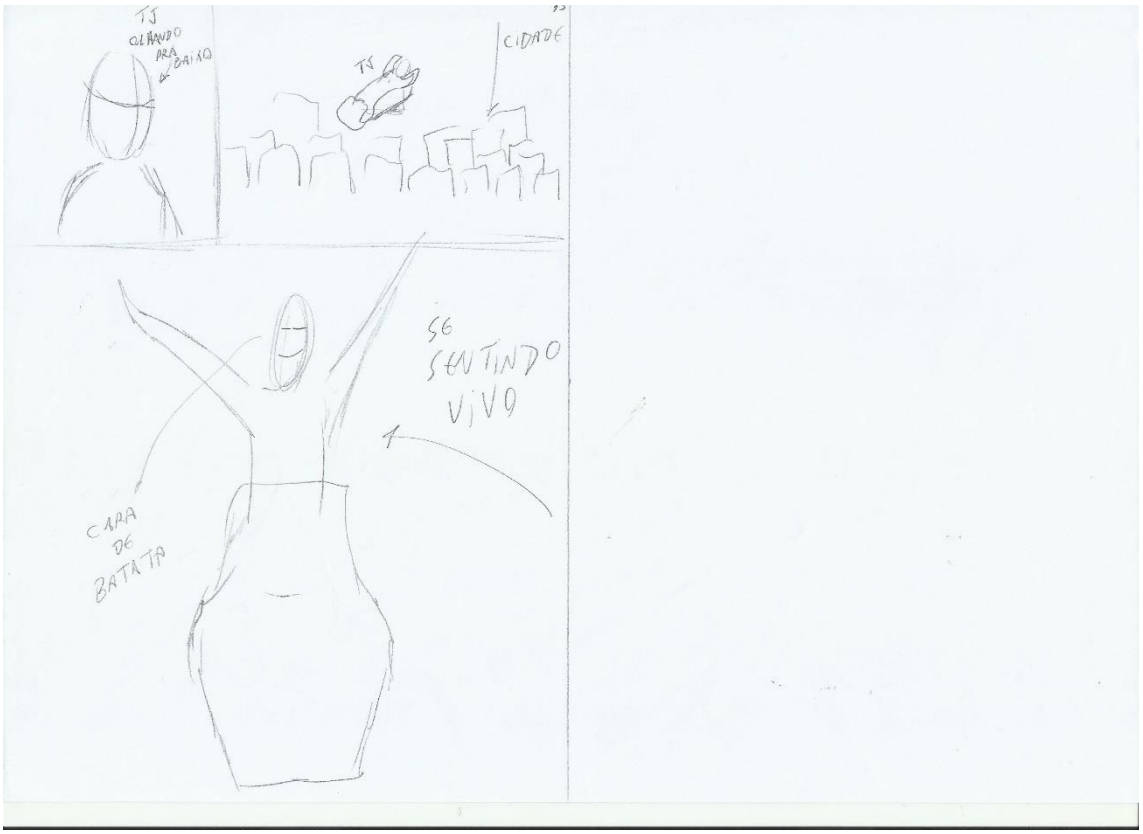

QUE MERDA...?
TJ
QUE EU SOU? EU SOU
NO MOMENTO VOCÊ...
ESSA É UMA PLATAR...
O QUE? VC TÁ...
TJ
TUDO ISSO...
CARALHO...
TJ
VOCÊ É UMA IA...
TJ
ENTÃO TODOS AQUELES...
SIM. ISSO ERA..
EXATAMENTE..
BELEZA...
TJ
VOCÊ TEM QUE IR PRO NÚCLEO...
EU ESTOU CONTROLANDO...
OK. EU ACHO QUE.
TJ
TJ
PORTA ABRINDO
TJ
HUX
TJ
PARECE QUE FINALMENTE
HUX
MALUCO, SE VC TENTAR...
TJ
TUDO BEM, VOCÊ PODE TENTA
HUX
KINE
KINE


HUX PULANDO EM DIREÇÃO A "TELA"
HUX
HUX
TJ
HUX
TJ
DESSE JEITO...
HUX
DESVIANDO TJ
HUX
TJ
TJ
PILASTRA
TJ
IALVEL UMA EMP FUNCIONE NESSE CARA
TJ
EXPLOSÃO EMP
HUX
BOA TENTA ...
NÃO RI NÃO SEG PUTO
TJ
TJ


HUX
HUX
TJ
NÃO TENHO MUITA OPÇÃO
TJ
TJ
HUX
HUX
TJ
HUX
EXPLOSÃO EMP
TJ
PULO PRA TRÁS
TIROS NA CARA
CHÃO
HUX
HUX
AHHHHH
TJ
HUX
AHHH
HUX
TJ

29
HUK
TING
TJ
AGORA VC VAI MORRE...
MORRE!
30
PARTICULAS DIGITAIS
APERTA
QUE MERDA É ESSA?...
HUK
SEQUENCIA PERDENDO SENTIDOS
PARTICULAS DIGITAIS
HUK
CABEÇA HUK
PIXEL PRETO
ACORDA ESTILO NEO
PARTICULAS DIGITAIS
SOLTANDO PIXELS
CORPO HUK CAINDO
NÚCLEO DA SALA


31
TJ ACORDADO
MENSAGENS DE EMERGENCIA
TJ
DITRA
32
EU VOU TE GUIAR
TJ SE DECOMPONDO
QUASE ESCURO TOTAL
ALGUÉM DA PE ELE!
ELE
PORTA ABRIRAM
NÓS NÃO TEMOS NENHUM CONTROLE
VAPOTOS NOADORAS


TJ
OLHANDO
PRA
BAIXO
TJ
CIDADE
SE
SENTINDO
VIVO
CARA
DE
BATATA