

Tema de fundo + Motivação:

A série tem como temas de fundo a desigualdade social e a luta contra um sistema extremamente opressor, que desvaloriza o humano e tira as esperanças de um futuro melhor para os menos privilegiados. Isso se dá em um contexto de mundo ficcional, distópico e bipolarizado, onde a elite dominante (financeira, social, política e acadêmica) se une em isolamento para garantir o desenvolvimento controlado de pessoas geneticamente modificadas, permitindo que o nível de segregação da sociedade alcance patamares quase irreparáveis. Com a parte dominada estando constantemente reprimida com violência, movimentos de revolta crescem aos poucos de forma não organizada, motivados pela necessidade e pela injustiça que sofrem diariamente.

A desigualdade social e a luta contra o sistema opressor são macro temas existentes no mundo real e atual, com raízes que vêm de muitos anos atrás. A estrutura econômica capitalista e globalizada que rege a maior parte dos países hoje tem inúmeros pontos positivos, por permitir o crescimento e as conexões que impulsionam novas descobertas e desenvolvimento exponencial. Entretanto, é também uma estrutura que abre possibilidade para opressões diárias, preconceitos e disparidades, que precisam ser combatidas constantemente pelas minorias oprimidas. E, assim como tudo nas relações sociais, políticas e econômicas, conforme essa estrutura se torna cada vez mais extrema e bipolarizada, mais prejudicial ela passa a ser. Com isso, o olhar para o desenvolvimento desse conjunto temático na história se posiciona da seguinte forma: deve-se sempre encontrar um equilíbrio que possibilite a crescente evolução tecnológica e econômica, mas que também ofereça uma qualidade de vida mais justa e inclusiva para todos.

Como um sinal de alerta, a história da série reflete esse espaço de extremismo que o mundo pode alcançar se não for freado, e propõem as seguintes questões: qual mudança pode significar o passo final para uma segregação irreparável? Se a elite decidir, algum dia, se isolar com suas inovações, qual a repercussão disso? É nesse espaço de discussão que a construção de um mundo distópico se insere, trazendo a reflexão sobre possíveis consequências do que pode ser visto no contexto atual - com uma hiperbolização da evolução da potencial modificação genética na população. A ideia de que o humano poderá, um dia, mudar rápida e

conscientemente as próprias características possibilita também um espaço de questionamento sobre quando é o momento de parar, se é que ele existe.

Ainda outro aspecto que é válido ressaltar é a necessidade de introduzir no mundo audiovisual um maior protagonismo feminino, além de personagens com maior diversidade racial e do espectro LGBTQIA+. A história tem como protagonista Agnes, uma jovem negra, que é auxiliada no decorrer da série por Nero, também negro, Mestiça, de descendência asiática, e Leoni e Tomás, brancos. Ainda quanto a esse grupo, Nero e Leoni são membros da comunidade LGBT, sendo, respectivamente, homossexual e de gênero não-binário. Apesar da história não ter como objetivo a exploração direta desses assuntos, apenas a presença deles na tela de forma normalizada já é extremamente importante para possibilitar a representatividade de grupos que não estão tipicamente no mercado. Diversidade é um tema bastante em pauta atualmente, além de ser bem requisitado, em especial pelo público jovem, que enxerga a necessidade de uma representação mais fidedigna do mundo - em especial considerando o fato de que a obra tem como objetivo ser uma consequência extrema do mundo atual.

Em suma, a motivação da história é apontar possíveis consequências de como a estrutura socioeconômica capitalista e globalizada atual pode virar mais prejudicial com a intensificação de extremismos, sendo constantemente necessário um equilíbrio que traga o desenvolvimento de forma mais justa para todos. Além disso, a construção de uma narrativa distópica permite, através de metáforas e comparações sobre questões sociais e estruturais, que seja discutido novas formas de se olhar o mundo para que este se torne um lugar bom para todos, de forma a, talvez, impedir que nós cometemos os mesmos erros que as personagens da história. Ainda mais, a representatividade na tela é também uma das motivações, que pretende mostrar de forma normalizada pessoas diferentes do padrão midiático, possibilitando maior engajamento com a série e diversidade no mundo audiovisual.

Premissa:

A premissa da história gira em torno da pergunta: “Até onde pode chegar uma menina que, ao ver que tudo que ela tinha foi arrancado pelo sistema, precisa encontrar uma maneira de salvar aqueles que ama, retomar a própria vida e lutar contra aqueles que a oprimem?”.

Essa é a história de Agnes, uma garota de 16 anos que vive como muitos outros em uma situação marginalizada em um mundo distópico, bipolarizado e sistematizado por uma elite política, acadêmica, econômica e social. Um dia, devido a uma confusão com os guardas do sistema, vê seu pai assassinado e ela e sua mãe são aprisionadas. No entanto, elas são mantidas separadas com a promessa de nunca mais poderem se encontrar. Exposta ao pior que a dinâmica de mundo pode proporcionar, a jovem amargura ódio por todas as pessoas que tiraram dela a própria inocência e começa a formular planos para destruir o sistema opressor em que vive. Movida pela raiva, Agnes é capaz de tudo - ou praticamente tudo - para recuperar sua mãe amada e ver os opressores pagarem pelos seus erros.

Assim, ela se junta com outros que também sofreram sem motivos e formula um plano para, primeiro, escapar da prisão e, depois, expor toda a podridão para a elite alienada que não enxerga o próprio privilégio. Com tudo que foi retirado dela, nada mais a segura de lutar - apenas a descoberta de que suas ações seriam refletidas nas pessoas que ama, se sentindo responsável pelo sofrimento delas, mesmo que na mão dos opressores. Com isso, a série permite também a reflexão que, juntamente com a premissa anteriormente aqui apresentada, indicam o caminho de desenvolvimento da história: será que toda a sua raiva e indignação com o sistema é o suficiente para fazê-la ignorar a dor de quem ama e ultrapassar os obstáculos para realizar, de fato, alguma mudança no mundo?

Gênero dramático:

O principal gênero dramático da série é ficção científica, com os subgêneros drama e aventura. O primeiro dá-se pelo fato de que componentes científicos são extremamente

importantes para a dramatização da narrativa, enquanto aborda uma história ficcional plausível e com um embasamento racional que permite tanto a veracidade, quanto a verossimilhança das informações, dos conflitos e das relações entre os personagens e o mundo criado. Isso é visto, por exemplo, quando a história trata de modificação genética e baseia a explicação na realidade, que já está avançando nesse campo, perto de atingir a mudança de fato, fornecendo argumentos científicos para corroborar com a história. Outro exemplo é dado na inserção do humano no mundo virtual, com interação ao vivo - embasadas nas experiências já existente com comunidades acessadas através da Realidade Virtual, como é o caso análogo do Facebook Horizon, por exemplo.

Já o subgênero, drama, se apresenta através da intensificação da carga emocional internalizada aos personagens, possibilitando a evidência dos sentimentos, das pulsões e das suas agonias através de ações e interações que eles desempenham. Isso é visto no decorrer da narrativa como um todo, mas dois momentos principais podem ser ressaltados como exemplo: quando a protagonista escapa da prisão e, do lado de fora, vê sua mãe presa, fazendo com que ela tenha um conflito interno entre escolher salvar a própria vida ou se arriscar novamente para salvar quem ama; e no momento em que a personagem principal decide atirar e matar um guarda, contrariando sua única regra que a distanciava de ser um monstro como os indivíduos do sistema opressor e causando uma resposta de repulsa interna. Ambas as situações são demonstradas através de ações e interações que carregam uma alta carga emocional inerente da personagem.

Por fim, o subgênero aventura também percorre a história como um todo, já que revela a trajetória de uma personagem principal que enfrenta situações em que sua vida passa por riscos, diversas atividades, desafios excitantes e difíceis. Tudo isso, com o intuito de também explorar ou descobrir um novo mundo, além de seguir na luta pelo seu objetivo. A narrativa inteira representa essa jornada, com diversos pontos de maior ênfase, como quando Agnes volta à prisão para salvar a mãe e precisa descobrir sozinha como é a dinâmica do local para não ser descoberta; ou quando ela vaga pelo espaço da elite para entender o funcionamento do mundo deles e utilizar isso a seu favor. Em todos os casos, o que se assemelha é a necessidade que a protagonista tem de superar esses obstáculos para poder alcançar seus objetivos.

Tom:

Sendo a ficção científica o gênero dramático principal da história, a série trará a tecnologia, a distopia e a ciência como elementos essenciais no desenvolvimento da narrativa, tão presente nas regras de mundo. Isso dita o tom das apresentações de conflito e motivação existentes em cada temporada, já que pauta todos os acontecimentos na dinâmica que prevalece na sociedade - sendo esta verossímil por basear-se na estrutura que se tem na realidade atual. No quesito visual, esse gênero vai se apresentar nas constantes explicações sobre a situação em que se encontram, além dos fatos de embasamento para viabilizar essa vivência, guiando a série de forma a possibilitar o encaixe da narrativa ficcional de cada temporada. É o caso, por exemplo, da moradia da Elite, que se locomove por cadeiras flutuantes, passam por um sistema de higienização automático e descansam o corpo enquanto o cérebro se encontra em um mundo de realidade virtual. Todos esses aspectos só existem devido à tecnologia e ditam o tom de ficção científica - assim como pode ser observado em outras obras de distopia, como é o caso de “Onde Está Segunda?” (2017), que introduz a tecnologia da pulseira e do reconhecimento facial avançado, que servem na opressão da sociedade em que vivem.

Além da ficção científica, os subgêneros drama e aventura ajudam, de forma menos explícita, a determinar o tom da série. Para drama, isso ocorre no decorrer de toda a narrativa que, além de se pautar nas cenas visuais de explicação de mundo, também depende da interpretação e da carga emocional, com as personagens explorando os próprios sentimentos e vulnerabilidades, de forma a aprofundar a complexidade da história. Isso é visto nos diálogos mais densos, junto da interpretação mais sensível, como é o caso, por exemplo, do choro excessivo e da consequente apatia que abate a protagonista após ver seu pai morto e ser trancada perpétuamente, sem saber do paradeiro da própria mãe. Um filme que se assemelha quanto ao tom dramático é Por Lugares Incríveis (2020), na qual a jovem protagonista perde o namorado para o suicídio e apresenta isso através da carga emocional interna que pauta sua interpretação.

Enquanto isso, a aventura é vista na construção da narrativa, com a protagonista tendo que superar seus obstáculos internos e, majoritariamente, externos para concluir seu objetivo e realizar a mudança que deseja. É essa jornada difícil e desafiadora que concretiza o subgênero dentro da história, como é visto nos momentos de tomada de decisão e enfrentamento dos empecilhos, quando a protagonista decide nocautear o guarda com quem se envolvia e se esconder vestida de guarda em meio à todos da prisão, por exemplo. Também nesse caso, uma série que apresenta um tom de aventura parecido é “The Umbrella Academy” (2019), na qual sete irmãos com super-poderes precisam se unir e, juntos, entender quais decisões precisam tomar para enfrentar os obstáculos da melhor forma possível e salvar a humanidade, concluindo a própria jornada.

Enredo-base:

O enredo-base da história é formalizado no decorrer de toda a primeira temporada, que se define como a jornada que a protagonista Agnes precisa passar para firmar seu lugar no mundo e modificar o sistema, visando combater a desigualdade social. Após isso, novas formas são apresentadas nas quais essa mesma luta se apresenta, sobre diferentes aspectos, até culminar em uma resolução definitiva no final da última temporada.

O conflito se inicia quando a protagonista passa por uma confusão com guardas do sistema opressivo em que vive e, com isso, tem seu pai morto e ela e sua mãe são aprisionadas, como foi mencionado anteriormente. No entanto, elas são mantidas separadas com a promessa de nunca mais poderem se encontrar e sem nenhuma perspectiva de saírem de lá. A jovem era uma pessoa que ainda acreditava no sistema e na possibilidade de união das classes, porém isso muda ao ter tudo arrancado de si. Sozinha e sem saber o paradeiro da mãe, a jovem começa a formular planos para escapar da prisão que se encontra e destruir, de alguma forma, os opressores que colocaram-na nessa posição. Para tanto, ela seduz um guarda e, depois de fugir da cela, se disfarça como um dos guardas do sistema até unir um grupo de prisioneiros para ajudá-la no

plano final. Juntos, eles derrubam todos os guardas necessários até conseguirem alcançar, de fato, a própria liberdade - para então começar um plano de vingança.

Tendo em vista este panorama inicial, o mundo e as personagens da série têm potencial para desenvolver este enredo por não somente uma temporada (que desenvolve em profundidade a trajetória descrita da protagonista desde a sua prisão até a busca por vingança com seus aliados), mas por três temporadas no total (e inclusive mais, se necessário). Os respectivos possíveis desenvolvimentos da segunda e da terceira temporada serão melhor detalhados mais adiante neste projeto. Dessa forma, existe a possibilidade de extensão das ideias e criação de novas circunstâncias para além disso. Nesse contexto, o enredo-base seria apresentado até a finalização do último episódio da primeira temporada, onde o gancho para a segunda seria posto: o guarda que foi seduzido e nocauteado para a fuga de Agnes encontra-a em sua casa, depois da fuga, sem ser revelada sua intenção positiva ou negativa.

No decorrer da temporada seguinte, esse guarda, Vitor, se une a ela e ao movimento revolucionário da parte pobre, para, juntos, protestar por alguma forma de mudança - que acaba falhando. Eles terminam a temporada escapando por muito pouco dos chefes da elite, e se utilizam do lixão que os Almirantes criaram no espaço dos Emergentes como espaço para se esconder e evitar a própria prisão.

Depois de todo esse desenvolvimento, a terceira temporada seria introduzida ainda na anterior, através de um corpo que é encontrado no lixão, quando o Vitor e a Agnes tentavam escapar. Esse cadáver é claramente de uma criança da elite, e as circunstâncias que o levaram até ali fazem, depois de todo o desenvolver da repercussão, a própria elite questionar a alienação e hierarquia em que vivem.

Esses dois ganchos servem para apresentar o problema do enredo-base (Agnes lutando contra o sistema para destruí-lo e tentando expor toda a desigualdade social), porém em suas diferentes materializações no decorrer de toda a série.

Conflito Central:

O conflito central da série se trata da luta de uma minoria contra um sistema de opressão que alcançou níveis extremos, com uma desigualdade social quase que irreparável. A reação da maioria da população, que se encontra em um estado de desesperança, é a conformidade para uns e a revolução para outros. E esse embate é sempre colocado para a protagonista Agnes, que combate a dinâmica de mundo em suas diferentes materializações.

Na primeira temporada, o conflito central se instaura na posição da Agnes contra o sistema carcerário da elite. Ao ser presa injustamente em um local sem perspectiva de saída, a jovem precisa se utilizar da sua inteligência e do planejamento para encontrar uma forma de escapar da situação em que se encontra e salvar sua mãe que também está aprisionada. Nesse contexto, o embate contra o sistema é materializado na luta da protagonista contra a opressão da prisão e o objetivo é fugir da posição de prisioneira vitalícia, custe o que custar. A resolução da trama dessa temporada é firmada quando a garota escapa com vida da prisão, levando sua mãe junto. No final, como gancho para a temporada seguinte, o guarda que ela havia seduzido para sair da prisão encontra-a escondida no lado pobre, sem ter as razões para estar ali.

Assim, na segunda temporada, Agnes descobre que Vitor está se colocando contra o sistema em que vive e deseja se unir aos revolucionários. Juntos, o objetivo e conflito central é combater a soberania científica e, tentando encontrar o local de produção e pesquisa sobre a terra extra-adubada e as sementes modificadas, para dispersar esse conhecimento a todos e diminuir a dependência de um lado pelo outro. Em paralelo, a materialização da mídia como um sistema opressor é também combatida. Diversos embates ocorrem no decorrer da temporada, com a resolução levando Agnes a fugir novamente área elitista, dessa vez junto com Vitor. Durante esse ato, os dois acabam no lixão que os Almirantes produzem na área dos Emergentes. Lá, encontra-se o gancho para a nova temporada: um cadáver de criança da elite jogado de qualquer jeito em meio ao resto dos resíduos.

Por fim, a terceira temporada é a que leva à potencial conclusão da série. Nesta, Agnes precisa combater o sistema midiático alienante dos Almirantes para expor a verdade sobre os

quatro líderes da elite, que secretamente matam os jovens com modificações genéticas não favoráveis, substituindo-os por inteligência artificial. Ao achar o corpo de um jovem Almirante descartado no lixão, a menina precisa encontrar uma forma de ter a verdade exposta para a elite, sem qualquer desvio de informação vindo pelo jornal deles mesmos, expondo a sujeira escondida pelos quatro líderes daquele lado: a pessoa mais rica, a mais consagrada intelectualmente, a desenvolvedora final da pesquisa sobre modificação genética e a líder política mais influente no pré-revoltas. Assim, os Grande Quatro em si são os que servem como a materialização do sistema opressor nessa última temporada. A resolução do conflito acontece quando a verdade é exposta e a estrutura de sociedade dos ricos é desestabilizada completamente, ao perceberem que a maioria dos pilares de dominância na qual se sustentavam eram manipulados. Em um momento final, as pessoas da elite se juntam e destroem o muro que segrega a população, finalmente enxergando as injustiças e propondo uma forma de mundo mais unida, com apoio mútuo e sem exclusão de pessoas.

Desenvolvimento de mundo:

O ano é 2085 e o mundo é uma consequência do que vivemos até 2020. Com o avanço da tecnologia, a segregação social foi ficando mais e mais acentuada, com poucos tendo oportunidades de sucesso e reconhecimento, e muitos sem possibilidade de ascensão. Essa disparidade se deu por inúmeros motivos, como tecnologias mais avançadas e caras, oportunidades de ensino pautadas no gasto monetário e, principalmente, modificação genética que fornecia uma grande vantagem à elite com acesso a esse arsenal tecnológico.

O recorte da história é feito no mundo fictício de Teron. É um amplo espaço, que abriga toda a população existente - e portanto não fornece a possibilidade de sair da dinâmica estrutural que é imposta. Apesar disso, a relação de sociedade inicial que leva ao contexto estabelecido na narrativa assemelha-se ao que vemos na realidade, sendo majoritariamente capitalista, com divisão de classes bem acentuada, etc. Com o passar do tempo, porém, a elite começou a atingir novos níveis de inovação, não apenas, mas em especial, no campo da genética. Ao começarem a

modificar o DNA dos próprios filhos, uma nova regra de mundo se estabeleceu, já que pessoas normais muito dificilmente conseguiriam se equiparar à uma com modificação genética, sendo necessário muito esforço. Isso dá-se pois a vantagem artificial colocada neles era praticamente maior do que qualquer tentativa humana.

A consciência do que a modificação genética causava foi o estopim para que as pessoas de classe mais baixa, ou seja, sem acesso à essas inovações - incluindo também novas tecnologias -, entendessem que precisavam parar esse sistema segregador antes que fosse tarde demais. Era claro para eles que, uma vez estabelecida a prática de modificação genética entre a elite financeira, nunca seria aberta a mesma possibilidade para as pessoas de baixa renda, já que quem apropriava-se da tecnologia gostaria de manter a própria hegemonia, para não perder o poder.

Nesse contexto, em meados de 2048, a diferença de estratificação social ameaçava uma iminente irreversibilidade e a população afetada sentia essa disparidade no dia-a-dia, com o aumento do preconceito vindo da elite, que sabia estar conquistando seu espaço firme e definitivo no mundo. Isso trouxe uma nítida bipolarização do mundo, que era dividida entre os ricos e os pobres apenas, ou seja, os com acesso às tecnologias e os sem. Revoltas estouraram por todo lado, propostas pela população enfraquecida, que demandava o fim da modificação genética e propunha uma divisão de mundo mais unida e igualitária. Essas revoltas levaram uma quantidade estrondosa de pessoas para as ruas e, por isso, exerciam extrema pressão sobre a elite para tomar um posicionamento. Elite esta que dominava o poder financeiro, social, acadêmico e político, e que estabeleceu como objetivo o domínio completo sobre o mundo.

Depois de quase um ano de revoltas e protestos sem resposta dos dominadores, eles começaram a se tornar mais violentos. Invadiram casas e começaram a tomar pessoas da elite como reféns. Para os revolucionários, que tinham uma posição de desvantagem sem o acesso às mais novas inovações, continuar na situação de disparidade social não era uma possibilidade, e fariam de tudo para mudar isso. Entretanto, essa onda de violência serviu de fato para trazer uma

resposta da elite, que atacou de volta com opressão máxima à qualquer movimentação organizada.

A luta armada entre classes continuou por anos e mais anos. A parte pobre tinha uma quantidade enorme de pessoas e isso fortaleceu bastante o movimento. Porém, os ricos começaram a desenvolver guardas e soldados mais perigosos, trabalhando na modificação genética para conseguir traços de força e velocidade maior. Por não serem modificações feitas desde o nascimento, estas ainda eram mais fracas e rudimentares, porém já possibilitaram uma maior repressão. As ruas dos revolucionários começaram a ser vandalizadas e destruídas em meio aos confrontos, que também sempre levavam à morte de inúmeras pessoas. As cenas que se sucederam nesses anos eram de violência atroz - por ambos os lados.

Essa guerra interna levou anos, até que em 2055 o lado rico conseguiu reprimir de vez os pobres. Isso deu-se por uma série de fatores, como a morte dos líderes do movimento, o enfraquecimento da população por falta de comida (os produtores foram comprados pela elite para dificultar a venda de alimento para o resto) e a destruição em massa da moradia de muitos protestantes, que tiveram suas casas atingidas por armas desenvolvidas com tecnologia de ponta. O cenário da área pobre na cidade era caótico e deplorável.

Além das dificuldades físicas, a desesperança era um fator quase palpável nessa parte do mundo. Os revolucionários tinham consciência de que haviam perdido a luta mais importante de suas vidas, e agora a segregação alcançaria níveis irreversíveis com o tempo. A elite ficaria mais e mais forte, enquanto eles teriam que lutar pela própria sobrevivência. E ainda mais: com seus sonhos destruídos, teriam que começar do zero a reconstruir as próprias moradias, sem perspectiva de crescimento e anseios que pudessem alcançar. Essa parte da população entrou na segunda Grande Depressão, com seus moradores completamente infelizes.

Com o controle da revolta que ocorreu no solo pobre, a elite sentiu que precisava se proteger de possíveis manifestações futuras. Com todo o poder unido e vencedor, essa minoria conseguiu continuar a vida normalmente, se desenvolvendo mais, prosperando e alcançando limites humanos e tecnológicos considerados antes impossíveis. Por isso, eles não poderiam

arriscar perder tudo em alguma nova movimentação reacionária vinda da área pobre. Assim, nesse mesmo ano, um muro de dois metros e meio começou a ser construído no limite geográfico de onde a elite estava concentrada, com um material desenvolvido por eles e desconhecido ao resto.

Qualquer movimentação dos pobres era observada e reprimida durante a construção do muro, até sua finalização em 2056. No decorrer desse período, a elite começou a produzir conteúdos culturais sobre todos os anos da revolta, de uma forma que glorificava seus atos e justificavam-nos através da meritocracia. Foi-se espalhando pelo espaço tanto da área pobre, quanto da área rica a versão na qual os pobres começaram a sentir inveja do avanço tecnológico que estava sendo descoberto e isso levou à revolução. Entretanto, todas as conquistas haviam sido realizadas através do esforço e horas mal dormidas de diversos cientistas que, com subsídio e apoio de grandes instituições financeiras, haviam conseguido alcançar patamares inimagináveis. O conceito de “produtividade” e “bom gerenciamento de tempo” eram apresentados sempre, como sendo os fatores que possibilitaram tamanhas mudanças - e que poderiam levar qualquer um (inclusive pobres que se esforçassem mais) ao nível deles, com apenas um pouco de trabalho e determinação extra.

Somado à isso, os pobres ainda eram apresentados como vagabundos, que gastavam mais tempo pedindo ajuda do que de fato colocando a “mão na massa”. Portanto, toda repressão que haviam causado durante tantos anos era colocada de forma romantizada, como se eles estivessem trazendo a salvação à uma população necessitada e inexperiente. Além disso, os acordos realizados pós-revolução entre os ricos e os pobres (que serão expostos mais para frente), são também retratados de forma a parecerem favores que a elite concede por sua tamanha gentileza.

Esses produtos distorcendo a história à favor da elite começaram a ser espalhados pelas ruas do resto da população, por guardas que circulavam com alto-falantes ou por vídeos que eram passados no muro. Uma espécie de dominação cultural começou a ser imposta, de forma a apaziguar os revolucionários que ainda não se conformaram com a derrota. Essa ação, à longo-prazo, teve um efeito duplo: para alguns, aumentou ainda mais o ódio e a necessidade de

mudança e revoltas; para outros, serviu como um lembrete de todas as pessoas mortas em batalha e uma certificação de que talvez esse não fosse um mundo tão horrível de se viver.

Com o passar do tempo, a sociedade, agora já segregada quase que por completo, foi sendo desenvolvida em ritmos diferentes. Na área rica, a tecnologia passou por um crescimento exponencial e começou a dominar a vida de cada morador. A própria dinâmica diária de cada indivíduo foi lentamente se adaptando às novas tecnologias, de forma que seu modo de existência era diferente de qualquer outro já visto (explicação adiante). Qualquer tipo de consequência negativa que viesse disso, como por exemplo câncer causado pela radiação constante emitida por aparelhos tecnológicos, eram contrabalançadas com modificações genéticas, que, nesse caso, levam à uma maior resistência da pele para radiação.

As pesquisas tecnológica, acadêmica e científica eram as mais incentivadas e desenvolvidas, com ênfase na área da genética, que era o foco da elite. Eles sabiam que esse era o atributo final para que pudessem ter uma dominação completa e vitalícia do mundo, visando deixar seus membros mais capacitados e poderosos para qualquer problema de origem humana ou natural, além de fornecer uma expectativa de vida significativamente maior. Entretanto, essa é uma das áreas mais complexas e instáveis da ciência, em especial por estar sujeita a mutações e erros irreversíveis em pessoas. Por isso, sua taxa de avanço era incrivelmente menor que qualquer outro foco de pesquisa desenvolvido, o que a elite não gostava.

Outro fator importante de desenvolvimento da área da elite no pós-revolução foi a descoberta da produção de ar respirável artificial, contendo as quantidades exatas de cada gás disposto na atmosfera. Produzido através de reações químicas, foi a salvação da população mundial, já que todas as árvores existentes foram mortas com a quantidade de resíduos químicos que foram lançados no ar e no solo por causa das armas utilizadas pela elite. Sem a reciclagem da quantidade de O_2 e CO_2 , toda a fonte de ar respirável passou a ser distribuída em dutos ao redor do muro, em larga escala. Esses dutos possuem um sistema que possibilita a disseminação do novo o ar por toda a atmosfera através de um sistema de dispersão desenvolvido no laboratório da elite, que distribui as moléculas de oxigênio no ar existente, utilizando o CO_2 produzido pelos humanos como a própria matéria prima. Além disso, produziram também uma

terra extra-adubada, que conseguia se manter fértil pelo período de uma colheita, podendo produzir uma quantidade baixa, mas existente de alimento para a área pobre, mais dependente que a elite por motivos que serão citados adiante.

Enquanto isso, a área pobre ainda sufocava para conseguir se recuperar de toda destruição causada por anos de revolta com a elite, tendo sido o único palco das revoluções. Com a maioria dos prédios destruídos e manchas de sujeiras na rua vindas de explosões, o cenário tinha algo de apocalíptico. A guerra havia liberado compostos químicos que destruíram todas as árvores e isso provocou uma fome generalizada e um gradual sufocamento da população. O desespero e a falta de esperança no próprio povo tomaram uma proporção tão grande que um grupo de indivíduos se uniu, em nome de todos, para negociar com a área rica alguns recursos básicos para se viver.

Nesse contexto, os dois lados combinaram que a área rica cederia quatro itens, já citados um pouco anteriormente: parte do ar respirável (em dutos que uniam as duas áreas), água, a terra extra-adubada e algumas sementes modificadas para plantio, em uma periodicidade mensal. Em troca, a população mais pobre precisaria realizar qualquer coisa que fosse pedida pela área rica, em qualquer momento. Não era um combinado justo e a área pobre sabia, porém, visando a morte iminente, qualquer compromisso se tornava aceitável. Estabeleceu-se então uma relação de extrema dependência e exploração.

Alguns compromissos já foram imediatamente pedidos pela área rica, como obrigações vitalícias. A primeira e mais importante era a de fornecer 60% de toda a plantação feita pelos pobres para eles, que utilizariam em seu próprio sistema de alimentação (explicado mais à frente) e como comida para os pobres que estavam na prisão. A segunda era a de fornecer, mensalmente, 30 pessoas para seu lado. Apesar de não explicar qual o motivo disso, a elite se utilizava desses humanos para realizar testes de modificação genética. Além disso, deveriam fazer qualquer produção manual que eles pedissem, em especial roupas (com tecidos cedidos pela própria elite). Por fim, todos os resíduos - seja eles tóxicos ou não - que fossem produzidos por eles poderiam ser despejados no lado pobre, numa espécie de lixão.

Dado o background passado, chega-se no ano de 2085, onde se passa a história. O mundo se encontra pautado nessa bipolarização social, marcada pelas duas classes que serão melhor descritas a seguir:

Almirantes

Almirantes é a forma pela qual a população rica se chama. A elite continua com um desenvolvimento exponencial na área acadêmica, tecnológica e científica, e tem sua vida mergulhada em tecnologia. Com o passar do tempo, a ideia da meritocracia foi firmada em todas as pessoas, através dos produtos culturais criados no período pós-revoltas e da forma como passou-se a ser falada e retratada nas notícias toda a situação da segregação. Assim, os ricos foram levados a enxergar o próprio trabalho como algo revolucionário e de extrema importância, de forma que suas vidas deveriam ser remodeladas para conseguirem mais e mais produtividade. Em contrapartida, o lado pobre era visto com desprezo por não produzirem de forma tão eficiente quanto eles, mesmo tendo (teoricamente) essa possibilidade se os indivíduos se esforçassem mais. Com o boca a boca e a mídia sensacionalista, as pessoas desta área começaram a desenvolver uma noção de superioridade e prepotência, que trouxe junto mais ódio e opressão para com os outros.

Através do boca a boca que retratava a elite de forma tão exaltada e romantizada, um apelido começou a surgir para retratar a classe como um todo, levando os ricos a se chamarem de Almirantes. Esse era o nome dado ao mais alto cargo ocupado por militares nas histórias que retratavam o passado, apesar de já não ser mais essa dinâmica existente (esses cargos não existem mais, a segurança é estruturada de forma diferente). A explicação vinha por acreditarem que ocupavam o mais alto cargo na sociedade: o de manter a paz e a harmonia entre os próprios humanos e a natureza. Eles representam menos de 10% da população, porém possuem 40% do terreno do mundo. Suas casas são espaçadas em altos prédios, que se dispõem por ruas e ruas vazias à fundo, e cada andar de prédio possui 6 dormitórios.

Com o decorrer dos anos após a construção do muro, os Almirantes precisavam se acertar dentro da nova dinâmica social. E as relações hierárquicas internas já se iniciaram na própria

demanda do muro, que foi realizado por 4 pessoas: a mais rica, a mais consagrada intelectualmente, a desenvolvedora final da pesquisa sobre modificação genética e a líder política mais influente no pré-revoltas. Essas quatro figuras personificam, respectivamente, a elite financeira, acadêmica, social e política, que se autodenominam de Os Grandes Quatro. Como pessoas de grande influência em suas áreas, tomaram um passo à frente e se proclamaram uma oligarquia, pautando sua dominação nos mesmos discursos de meritocracia que circulavam no pós-revolta (será abordado mais para frente). Com o discurso circulando, unido à força e influência que esses quatro membros já possuíam na dinâmica mundial anterior, nenhum membro se incomodou com o fato. Eram pessoas que já tinham experiências prévias de poder e sabiam lidar com multidões, de forma que introduziram passivamente todas as mudanças que levou ao mundo extremamente isolado e controlado no qual os Almirantes vivem. O resto da população, porém, permanece em um patamar de igualdade em suas funções, já que são seletas as opções e todas demandam grande conhecimento. A única área que sofre preconceitos velados são os guardas, por terem um trabalho mais manual e, assim, considerado pelos Almirantes como menos digno. Entretanto, isso não leva a nenhum tipo de diferença gritante no dia-a-dia, apenas preconceito nas relações sociais.

Quanto à área da tecnologia, a vida deles é pensada para que tenham a maior produtividade e automação possível. Com exceção dos guardas, nenhum morador sai de sua própria casa - que é um quarto com uma cadeira flutuante, um dispositivo que conecta o mundo virtual e a própria estação de trabalho, que às vezes possui uma janela ao lado. Nesse local, o indivíduo passa o dia trabalhando em sua bancada, independente de sua função (que nunca é manual) e, ao chegar o fim do dia, a cadeira em que está começa a se movimentar e o leva para cama. Essa movimentação ocorre através de um sistema de forças magnéticas.

Até o caminho para a cama existe um posto de higienização, que consiste em um jato de ar com compostos químicos que desinfecta a pessoa e impede a contração de doenças. O procedimento é indolor e ocorre em aproximadamente um minuto. Então a cadeira continua o trajeto e para embaixo de um dispositivo parecido com um capacete. Uma tela aparece na frente da pessoa e fornece uma série de opções de comida. Ao escolher uma, através de transmissão

cutânea, os nutrientes daquela alimentação são passados para o corpo, o que fornece também um gosto temporário na boca da comida. Esses nutrientes são formados por cientistas em seus laboratórios caseiros, através de parte da comida cedida pela população pobre, porém de uma forma que a combinação de itens mais simples tenham o gosto de algo mais elaborado e apetitoso.

A higienização, o transporte e a alimentação são formas de intensificar a produtividade de cada membro da elite, por não precisar gastar tempo com coisas “banais”, que não trabalho e descanso. Esses processos são uma mistura de modificação genética (que permite a absorção cutânea) com tecnologia desenvolvida para esses fins. Tudo isso foi sendo implementado lentamente na vida dos indivíduos, conforme o desenvolvimento tecnológico permita. Sempre com as ideias de produtividade e boa gestão de tempo no imaginário coletivo devido à anos de dominação cultural através de produtos midiáticos, a elite não teve nem problema em aceitar passivamente esse novo estilo de vida. Parecia apenas lógico (e inclusive confortável) aceitar a mudança e incorporar novos hábitos, para poder assim continuar sendo os seres superiores e desenvolvidos que acreditam ser.

Por fim, a tela de opções de comida se afasta e a tecnologia parecida com capacete desce e se posiciona na frente do rosto do indivíduo. Isso é o que o insere no mundo virtual. Dois aplicativos são firmados nas têmporas da pessoa e ela automaticamente apaga, com o corpo sem movimento e sensibilidade ao real. É dessa forma que o corpo consegue descansar e dormir, enquanto o cérebro continua funcionando na realidade paralela. Essa foi a forma que os cientistas encontraram de otimizar o tempo de descanso, unindo-o à experiência de interação social - e reforçando assim a ideia de produtividade como valor de extrema importância. A elite inclusive adotou essa medida com euforia, por possibilitar mais tempo de interação com os outros e parecer como uma vida normal. Foi criada, assim, a banalização da presença humana, que não sabia distinguir muito bem o que era virtual do que era real (sem que isso, em momento algum, se apresentasse como um problema para os indivíduos, afinal, tudo o que conseguem no mundo vem através de seus esforços e sacrifícios, como o de uma interação física). Tudo parecia um

mesmo sistema conectado, do qual era quase impossível se desligar - até porque todos dessa classe se encontravam na tecnologia.

Nesse mundo virtual encontram-se todas as pessoas que estão conectadas no aparelho em suas respectivas casas. É a única forma de interação dos Almirantes, que passam o dia sozinhos fisicamente e podem se conectar com outros enquanto o corpo dorme, através do virtual. O espaço permite todas as sensações físicas e psicológicas serem transmitidas para a pessoa, que sente como se estivesse ali. Qualquer atividade pode ser realizada no virtual e é onde as pessoas se conhecem e se relacionam, inclusive de forma romântica ou sexual. A transição que ocorreu até todos os Almirantes se relacionarem puramente no ambiente virtual levou também à extinção de uma moeda para eles, já que aí eles poderiam conseguir o que quisessem, quando quisessem. A população não se incomodava com a falta de hierarquia que o sistema monetário trazia por estarem todos numa situação ideal, na qual a diferenciação dá-se apenas pelos valores que acreditavam - colocando assim os líderes como superiores por guiarem até aquele ponto e os guardas como inferiores por ainda dependerem de um trabalho manual e de contato físico.

É, porém, um espaço de aparências. Seu avatar no mundo, apesar de ter forma humana, pode ser da forma que você desejar. Tudo o que o outro vê de você é o que você permite e um simples piscar de olhos pode te tirar de qualquer situação, já que no mundo virtual o transporte funciona quase que com teletransporte. Essa escapatória fácil é também o que leva com que ninguém cometa algum crime ou algo do gênero: a escolha mais fácil é apenas não lidar com o assunto, ou seja, fechar os olhos e fugir quando alguém te irrita ou desafia. Sair de uma situação que você não deseja estar, nesse mundo, não é visto como algo rude, mas sim direto e produtivo. Mais vale gastar seu tempo com coisas boas e positivas do que com algo que possa te trazer problemas ou dores de cabeça. Portanto todos entendem e respeitam quando o outro opta por sair no meio de uma situação.

Nesse contexto é também como surgem as reproduções dos almirantes. Sem contato físico algum, as relações amorosas são puramente no mundo virtual. Quando uma mulher decide ter um filho - seja junto de um parceiro ou sozinha - ela pode avisar a inteligência artificial presente em seu quarto. O mesmo funciona para homens que desejam doar seu esperma. Dessa

forma, no dia em que a mulher consentir, a máquina da realidade virtual acoplada no dispositivo que os leva ao mundo virtual realiza um inseminação artificial - com uma combinação previamente modificada geneticamente. No dia seguinte, é possível sentir um pequeno desconforto, mas isso leva à gravidez, que ocorre normalmente. No nascimento, a criança é automaticamente levada à um espaço de higienização e alimentação cutânea, para testes de genética, tudo feito por robôs pré-programados, sem interação humana. A mãe só volta a ver o filho no mundo virtual.

Um fato que não é divulgado para as pessoas dessa classe e é lidado de forma escondida é que as modificações genéticas aplicadas antes da inseminação artificial são, muitas vezes, incertas. Como ainda é uma área em desenvolvimento, muitos erros ocorrem e levam a criança a se desenvolver de forma não esperada, seja por mudanças físicas ou psicológicas não programadas ou por mutações naturais. Por conta disso, todas as crianças são levadas e criadas em um laboratório específico, com o intuito de observar seu crescimento e garantir toda funcionalidade normal. Essa é uma operação realizada de forma totalmente sigilosa e discreta pelos quatro membros no poder da Oligarquia, sendo que as crianças não sabem estar sendo observadas até seu aniversário de 18 anos. No caso de perceberem alguma anomalia, a criança é executada com um gás letal durante uma simples higienização e seu avatar online passa a ser controlado por uma inteligência artificial, que coleta todas as informações já registradas no mundo virtual de sua existência e pauta suas ações a partir disso. Ninguém percebe a diferença e os pais não ficam sabendo que seus filhos não estão mais vivos no mundo físico.

No caso de mortes naturais, por mais raras que sejam (já que a expectativa de vida foi consideravelmente melhorada com as mutações genéticas), o avatar da pessoa é desconectado do mundo virtual e apenas um dossiê de toda sua vida é colocado no seu local favorito, para ser acessado por quem quiser. Nesse local, é possível reviver memórias passadas com a pessoa e é onde pode prestar homenagens. O corpo é retirado da casa e levado por um robô-cama para um local específico no mundo dos pobres onde eles são obrigados a enterrá-lo. O quarto é higienizado e ocupado pela próxima pessoa a completar 18 anos e sair do programa de vigilância secreto citado anteriormente.

Assim, temos também as modificações genéticas. Algumas ocorreram já em vida, mas com pouco sucesso. São, portanto, as crianças e os adolescentes que têm o DNA mais desenvolvida nesse quesito, por nascerem depois da segregação, em uma época que houve o desenvolvimento exponencial de tecnologia e o aprimoramento da técnica. Essa mudança é bem nítida entre pessoas nascidas antes e depois de 2068, marco revolucionário da pesquisa científica para os Almirantes. Portanto, maiores de 18 anos ainda possuem uma modificação mais fraca e rudimentar. É possível, com isso, melhorar um desses quesitos: força, rapidez, lógica e inteligência. Os modificados para força e rapidez acabam em cargos como guardas, normalmente, e o resto como cientistas e pesquisadores, porém isso é passível de mudança.

Essa mudança varia de acordo com o desenvolvimento da criança no seu crescimento. A escolha lógica seria seguir a profissão proposta, ou seja, a que corresponde à modificação genética que te deram antes de nascer. Entretanto, se a pessoa decidir assumir outro cargo por vontade própria, ela pode, ao solicitar no mundo virtual a mudança de emprego. Isso é, entretanto, muito mal visto por toda a elite, já que faz a pessoa ir no contra-fluxo produtivo, se dedicando a algo que não é sua habilidade. A pessoa passa a ser considerada entre seus respectivos colegas um vagabundo, assim como os pobres, que não consegue equiparar a própria habilidade à do resto. Porém essa é ainda assim uma possibilidade e não causa nenhuma punição formal.

Assim, temos então os guardas - sempre homens. Estes são os únicos Almirantes que vivem de forma diferente do resto, por terem contato físico e um trabalho mais braçal que a maioria. Estes podem estar em três funções, apenas: guarda do muro, de rondas e da prisão. O primeiro é o que fica no alto do muro e vigia qualquer movimentação suspeita, além de trabalhar no recolhimento de comida e materiais de trocas dos pobres. Estes são separados por uma distância de aproximadamente 30 metros um do outro e passam seus dias sozinhos. Acidentes com guardas caindo são frequentes devido ao solo desregulado do muro por ter sido construído às pressas. Já o guarda de rondas serve para manter a ordem com o outro lado, normalmente de forma repressora e com intenções soberanas. É quem circula pelas ruas dos pobres e entra nas casas à procura de atividades irregulares e planos contra os Almirantes. São geralmente os mais

agressivos e autoritários, com enorme desprezo pela sujeira da população pobre. Por fim, o guarda de prisão é o que interage com os pobres foragidos, levando comida diariamente e controlando qualquer tentativa de rebelião, em especial por estarem na parte de dentro do muro. São as pessoas com mais contato físico de todas, apesar deles mesmos optarem por não realizar qualquer interação mais humana, na maioria das vezes, devido ao seu desprezo. Ainda assim, ao acabar o expediente de trabalho, todos voltam para os próprios quartos e também conectam ao mundo virtual.

Dessa forma, é introduzida a prisão. Esta é um prédio com grande terreno, colado ao muro, porém do lado de dentro. Possui bloco A e bloco B com prisioneiros, apesar dos dois raramente se juntarem, inclusive os guardas são diferentes. O bloco A é para prisioneiros mais jovens, enquanto o B é para os com mais idade. Em cada cela há um espaço relativamente grande, porém com apenas um cama no meio e um vaso sanitário na esquina. Não há janelas ou espelhos. A porta possui um espaço de abertura na altura da visão, que só pode ser manuseado por fora e permite aos guardas ver a situação de dentro da cela. Mais embaixo, outro espaço de abertura serve para servir a comida. A porta em si só pode ser aberta com um cartão de acesso que apenas alguns guardas possuem.

Dentro da prisão existem também outros cômodos, como os dormitórios dos guardas - que é quase como uma casa normal, porém com dois por quarto - e o vestiário, com local para se conseguir armas e roupas de guarda. Há também a sala de reunião dos chefes e uma sala de reunião para todos os guardas, quando se precisa dar algum anúncio importante. A sala da manutenção é também o local onde existem os tubos de ar respirável, por ser um lugar de fácil acesso para robôs e pessoas que precisam cuidar disso. Para prisioneiros, o pátio é aberto de vez em quando e é o único momento fora da cela que eles possuem. O bloco B é igual.

O sistema de encarceramento dos Almirantes é muito cruel. Com o bom convívio da elite (por causa da alienação que eles sofrem dentro da moral de produtividade e da interação puramente virtual), ninguém dessa classe foi preso. Há apenas pessoas da população pobre que foram levadas sob custódia, por diversos motivos - da irritação dos guardas com algum indivíduo e por isso prendem, até punição mensal por baixa quantidade de alimento produzido. Os guardas

que realizam as prisões são principalmente os de ronda e os do muro, que estão em constante contato com o mundo externo. Eles não precisam prestar justificativa para ninguém da apreensão, então muitas vezes apenas levam pessoas que foram insubordinadas ou que suspeitavam ter alguma má intenção contra a elite. A cada nova prisão, notícias são estampadas nos jornais virtuais e contam sobre o que aconteceu, normalmente retratando os pobres como vilões e os ricos como os heróis.

Cada pessoa lá dentro possui um motivo diferente para estar lá, desde escritas de poemas que eram interpretadas como planos disfarçados, até ameaças que realizaram ao tentar proteger um ente querido que estava sendo agredido por um guarda. O que todos possuem em comum, entretanto, é que não possuem possibilidade de voltar ao mundo normal. Por não precisar de explicação para serem presos - e muito menos um julgamento -, nenhuma data de libertação é definida. A prisão acaba como uma vitrine ameaçadora velada dos ricos aos pobres, que têm o poder de conter e prender qualquer pessoa que tentar agir contra eles. Dessa forma, muitas das pessoas que entram lá acabam enlouquecendo ou até gostando, por receberem comida e cama sem esforço em troca.

Quanto às ruas dos Almirantes, estas são completamente vazias em praticamente qualquer momento. Em raras ocasiões é possível ver guardas trocando de turno ou se preparando para rondas e afins. Em alguns pontos, é possível ver robôs circulando, que servem unicamente para limpeza. Dessa forma, tudo parece perfeito e conservado, apesar de não passar ninguém por lá.

Por fim, um ponto importante do mundo dos Almirantes é a necessidade de dutos de ar respirável. Apesar de não ter acontecido em seu território as revoltas de 48 a 56, os resquícios químicos das armas utilizadas foram sendo espalhados pelo solo e alcançaram as árvores da população rica. Bem a tempo, conseguiram desenvolver três importantes conquistas: sementes geneticamente modificadas, que sobrevivem em solos menos favoráveis; terra extra-adubada, que consegue conter um pouco da toxicidade existente durante o período de, mais ou menos, uma colheita; e produção laboratorial de ar respirável, que é transportado para a atmosfera (inclusive na parte dos pobres), através de dutos. É importantíssimo para manter todos vivos e é

usado, junto com as outras duas descobertas, como moeda de troca com os pobres, como foi falado anteriormente.

Emergentes

Em contrapartida, existe a outra classe social, ou seja, os pobres. Estes se autodenominam Emergentes, por ainda acreditarem no próprio potencial de crescimento e igualdade à elite - seja através de uma revolução ou da ideia alimentada pelo discurso propagado de meritocracia, proveniente da elite Almirante. Esse estado foi extremamente difícil de ser alcançado, já que no pós-revolta o povo sofreu muito, com a desesperança assolando todos. Foi apenas com o tempo, a reconstrução dos espaços de moradia e o estabelecimento da nova dinâmica de mundo que os moradores conseguiram, pouco a pouco, enxergar novas possibilidades. Eles correspondem a mais de 90% da população.

No ano da história, os Emergentes já estão com suas dinâmicas de poder estabelecidas. Ao decorrer dos anos, diversos fatores foram trazendo a necessidade de uma figura de líder para guiá-los em meio à desesperança e reconstrução de mundo. Isso se deu durante a Segunda Grande Depressão, onde ninguém sabia como conseguiria começar a sair da situação de miséria que estava, e situações de extrema violência começaram a despontar quando os instintos de sobrevivência começaram a prevalecer. Nesse contexto, de uma forma quase natural, a comunidade entendeu que a vontade praticamente geral era a mesma que os antigos revolucionários: a de um mundo mais igualitário e justo para todos. Para caminharem em direção a esse objetivo, cinco idosos, considerados sábios devido à toda experiência que tinham com o sistema, acabaram formando um Conselho, que ajuda da forma mais imparcial possível em todas as decisões e repartições. Entretanto, eles não possuíam de fato muito poder decisivo, trazendo sempre as questões mais importantes ao povo. Todos nomearam também os próprios sucessores, por não saberem quanto tempo continuariam vivos.

Quanto ao espaço geográfico, a área na qual todos os Emergentes se encontram corresponde a apenas 60% do espaço total de mundo. Por causa disso, muitas pessoas precisam dividir casas com outros moradores, dormindo apinhados em camas improvisadas e casas pouco

seguras - há uma média de catorze pessoas por casa. Com tamanha destruição que se sucedeu no pós-revolta, a maioria dos prédios e casas antes existentes foram destruídos total ou parcialmente, de forma que a estrutura não era mais segura. Assim, as novas moradias são amontoadas e foram construídas ou refeitas com restos de materiais que ainda eram possíveis aproveitar, inclusive alguns descartados pela população rica. Nenhuma casa era, porém, segura. Todos acabaram precisando lidar com a falta de materiais e conhecimento, construindo tudo na melhor forma dentro das condições possíveis.

Essa falta de segurança e de um lar decente ressoa de forma muito forte na população, já que contribui para um cenário de muita dificuldade no desenvolvimento pessoal. Já são poucas as formas de algum Emergente alcançar o patamar dos Almirantes, porém a falta de uma boa base estrutural na vida das pessoas complica todas as possibilidades desse processo. São três, essas formas: ser uma das 30 pessoas que vão mensalmente para o outro lado (mesmo que ninguém saiba o que acontece com elas por lá); produzir alguma nova invenção ou mostrar uma habilidade requisitada por lá aos representantes no muro, e ser aprovado por isso; e ser preso (que mesmo cruzando o muro de uma forma negativa, muitos tentam por causa dos boatos de comida constante e cama para uma pessoa).

Quanto à primeira forma, ou seja, as 30 pessoas que cruzam o muro mensalmente, essa é a que mais anima e também que mais causou conflito com as pessoas. Desde a primeira vez que os Almirantes requisitaram isso, deixaram claro que não seria explicado o porquê, mas era uma possibilidade de ascensão na vida. Esse foi um dos maiores fatores que devolveu a esperança aos Emergentes, que sentiam a possibilidade de escapar da própria forma de vida mais próxima. Entretanto, a escolha de quem seriam esses trinta indivíduos não vem da elite, mas sim dos próprios Emergentes. No início, a luta pela posição de ser um dos trinta chegou a ser violenta, com diversas brigas e mortes. Era apenas no último segundo que as pessoas conseguiam conquistar seu espaço, ao subir no caminhão dos guardas de ronda, depois de derrubar quem estivesse no seu caminho. Com o passar dos meses, porém, a própria população foi se conscientizando de que essa forma de escolha não era nada saudável e, para fazer isso de forma justa, seria realizado um sorteio. Todo final de mês, as pessoas interessadas em ir para o outro

lado deveriam escrever o próprio nome em um papel e colocar num grande cesto. Um dos velhos anciões do Conselho sorteia, para garantir a imparcialidade e a justiça no processo. As pessoas sorteadas, então, se preparam para ir ao outro lado, normalmente com muita felicidade e honra de estarem ascendendo, em meio à uma grande festa na comunidade.

Já a segunda forma, de produção de uma novidade ou mostra de talento, é a mais difícil de ser aprovada, mas também a mais efetiva. Como a elite possui o domínio de todos os avanços, seja tecnológicos, científicos ou acadêmicos, é praticamente impossível para os Emergentes criarem algo que agrade aos Almirantes. Entretanto, de tempos em tempos, alguma pessoa consegue conquistar o próprio espaço dentro da elite. Essa ideia reforça a meritocracia, já que, na teoria, qualquer um tem a possibilidade de apresentar algo novo, falta apenas o esforço. Porém, com a falta de estrutura, segurança e materiais, a realidade acaba sendo muito mais complexa do que é transmitido no discurso. Situações de mostra de talento, como por exemplo um exímio tocador de violino ou um cantor mais habilidoso, são mais fáceis, porém não podem depender da elite para fornecer algum material (exemplo: um violinista precisa ter seu próprio violino, seja ele produzido do zero ou encontrado no lixo dos Almirantes no território dos Emergentes). Já as invenções são, na maioria das vezes, junções de itens encontrados no lixão, de uma forma criativa e útil. Independente disso, todas as apresentações precisam passar por dois julgamentos: primeiro dos guardas do muro, que precisam gostar o suficiente para chamar os representantes, que definem se a pessoa é de fato merecedora de um lugar na elite.

Em terceiro lugar, a prisão é um local, dentro do espaço dos Almirantes, que atrai muita gente. Isso pois às vezes a situação em que estão vivendo é muito complicada e desgastante, mas a esperança de algo melhor ainda existe. Então apesar da força de vontade para continuar batalhando se esvaír, não querem tomar nenhuma atitude drástica. Para isso, apostam no destino e confiam nos boatos de que a prisão é um espaço com cama própria e comida de graça, causando problemas propositalmente para serem levados pelos guardas. Como ninguém sai do local para o resto da vida, ir para lá é um salto no escuro, uma tentativa de descobrir novas formas de se viver. Nem todos os Emergentes concordam com esse ato, mas sempre respeitam por saberem o quão difícil é se manter na realidade em que estão.

Com essas três formas de ida para o outro lado do muro, os Emergentes passaram a ter novamente esperança de uma vida melhor para si mesmos. Entretanto, não são todos que pensam da mesma forma, já que existem os revolucionários e os crentes. Esses são dois subgrupos formados dentro dessa parte da sociedade que tem pensamentos antagônicos em como devem agir em relação aos Almirantes. Os primeiros, revolucionários, são os que não acreditam em parte alguma do discurso que foi normalizado, pregando a meritocracia e a história das revoluções com a elite misericordiosa. É, em sua maioria, filhos de pessoas que morreram nas revoltas e que têm como ideal um novo movimento organizado contra a elite, visando destruir o sistema vigente e incorporar um mais igualitário. Entretanto, é um planejamento a longo-prazo, pois sabem da repressão que vem da elite e precisam ter um plano que contorne isso. São pessoas mais extremistas e violentas, porém também bem calculistas. Do outro lado, estão os crentes. Esses são aquele que confiam cegamente em tudo o que foi transmitido pelos Almirantes e vêem sua passagem no mundo como um constante esforço para conseguir ascender. São pacíficos e seguem os mesmos ideais da elite, acreditando que a vida dá apenas aquilo que merecem. Para eles, a hierarquia é apenas parte do processo da vida. Há também pessoas que não se enquadram em nenhum dos subgrupos, levando a vida dia após dia, tentando conquistar seu espaço dentro dos próprios Emergentes, ou migrar para os Almirantes.

Apesar de não ser estritamente ligado com os subgrupos, essa diferença entre pessoas pacíficas e violentas é nítida nas ruas dessa área. Há lugares muito perigosos e outros mais seguros para se viver e se locomover pelo terreno, já que alguns grupos de pessoas se apossaram de algumas localizações. Existem bairros onde a violência é mais forte e alguns moradores se unem para roubar pedaços de comida ou roupa ou realizar negociações clandestinas com outros Emergente. São lugares melhores de evitar para não ter nenhum problema - e todos sabem quais áreas são pela fama que elas rendem. Outros pontos, porém, são dominados por pessoas mais pacíficas, que acreditam na união para que todos tenham uma mesma oportunidade de ascensão. São normalmente locais que disseminam música, arte e rodas de conversa como uma forma de lazer para os trabalhadores no final de um longo dia.

O dia-a-dia dos Emergentes é bem sistemático, já que precisam de todas as mãos disponíveis para conseguir manter a sobrevivência. Suas áreas de trabalho são, principalmente, as fazendas, localizadas no extremo geográfico da área deles. Montadas com o sistema da terra extra-adubada e das sementes modificadas cedidas pelos Almirantes, esse espaço ocupa um grande pedaço do terreno, já que é uma produção em larga escala para atender a todos. Como a elite requisita 60% de toda a plantação, pouco sobra para alimentar 90% da população existente. Por isso, a comida continua sendo muito escassa e eles possuem um sistema de distribuição igualitária, supervisionado pelo Conselho, onde todos ganham um pouco. Comida passou a ser uma espécie de moeda de troca, uma vez que o dinheiro foi abolido na destruição da pós-revolta, por ter sido destruído em larga escala. Nos períodos de tempo livre, os Emergentes costumam descansar nas próprias casas, passar um tempo com a família ou aproveitar algum movimento cultural ocorrendo em um bairro. Com toda essa dificuldade de acesso a comida e a má infraestrutura, os Emergentes acabam sendo, em sua maioria, magros e largados, com roupas costuradas por outros e compradas através de uma das moedas de troca. As moedas de troca dentro dessa área são roupas, objetos construídos, objetos encontrados no lixo dos ricos ou, principalmente, porções de comida.

Previsão de arco e de final da temporada:

1ª temporada

A primeira temporada da série *Segregados* percorre a história de Agnes contra o sistema opressor e bipolarizado que ela vive, materializado pela prisão dos Almirantes. Sua trajetória percorre o evento inicial, no qual ela vê seu pai ser assassinado e é levada, junto com a própria mãe, para a cadeia, porém sem contato entre as duas. A partir disso, é dor, ódio e desejo por vingança que guia suas ações, levando-a a realizar um plano de fuga que, apesar de passar por diversos percalços, é realizado com sucesso - ao custo da inocência e bondade da garota, além da vida de alguns aliados. Enquanto isso, os outros subplots tratam da história de cada aliado ao lado de Agnes (Nero, Mestiça, Tomás e Leoni), do background do guarda Vitor que é seduzido

pela protagonista e da trajetória da mãe (Vitória) desde o momento no qual foi presa, perpassando por histórias do passado. Essas narrativas serão apresentadas a seguir.

A história inicia-se no lado Emergente, apresentando o funcionamento desse lado do mundo, perpassando as fazendas, a distribuição de alimentos e os bairros culturais ou mais perigosos. Em certo momento, a narrativa se fecha na casa de Agnes, durante a celebração do aniversário de 16 anos da garota, apenas com os pais. A dinâmica da família também é introduzida, de forma a contribuir com a explicação da característica amável, bondosa e ingênua da menina, vinda de uma base familiar unida e superprotetora. A mãe dá a ela um bracelete de presente, feito com materiais encontrados no lixão despejado pelos Almirantes no lado deles, enquanto o pai decide levá-la para ver o muro que separa a sociedade, lugar considerado perigoso.

Lá, um vídeo é transmitido contextualizando os eventos de revolta da história, através da visão manipulada dos Almirantes. Agnes, em toda sua inocência, não enxerga maldade na situação e acredita na união dos dois lados novamente. Em certo momento, um guarda acidentalmente cai do muro para o lado dos Emergentes e é socorrido pela jovem, sem hesitar. Junto da família, levam-no para o portão principal, em busca de um tratamento especializado para o homem inconsciente.

Entretanto, os guardas do muro imediatamente interpretam a situação erroneamente e enxergam a família como sequestradores, que estavam fazendo seu colega de refém, ao passo que apontam armas para suas cabeças e começam a tratar a situação com violência. A confusão se instaura e, em meio a gritos de explicações e acusações, o pai de Agnes recebe um tiro em sua testa, morrendo imediatamente. Agnes vê o corpo dele cair no chão, ainda de olhos abertos e sem vida, e é arrastada para a prisão do lado de dentro do muro, assim como sua mãe.

Em uma cela solitária, sem saber o paradeiro da mãe e remoendo a morte do pai, Agnes inicia um processo de transformação interna muito forte. De um dia para outro a jovem perdera a família, a moradia e os conhecidos, teve suas crenças no mundo esmagadas e ainda passou a ser tratada como um monstro por pessoas que nunca vira antes. Isso incitou um grande ódio e desejo

de vingança que contrastava constantemente com sua natureza bondosa e amável com todos. Esse processo vai se intensificando através da relação de violência e subordinação na qual era colocada pelos guardas da prisão, até que é introduzido o guarda Vitor, que se responsabiliza por ela e passa a tratá-la como humana.

Intercalando com essa narrativa, cenas da vida e do passado de Vitor são apresentadas, mostrando sua personalidade empática, carinhosa e desafiadora das regras de mundo. Em seu aniversário de 18 anos, o jovem decide por trocar de profissão e, com isso, ir contra a vantagem que lhe foi dada ao nascer pela mutação genética. Isso levou-o a ser mal visto pelos próprios colegas, sendo obrigado a se isolar mais do mundo. Todas essas características reforçam a explicação de porquê ele vê os Emergentes de forma mais humanizada e consequentemente trata-os bem.

A prisioneira acaba vendo no guarda uma possibilidade de fuga e se relaciona amorosamente com ele. Entretanto, seu lado bondoso começa a conflitar com seu desejo de vingança e ela quase desiste de machucar o jovem para sua fuga, especialmente ao descobrir que ele havia se apaixonado por ela. Em um momento decisivo, porém, a menina lembra de sua mãe e encontra, em sua família, a força necessária para nocautear Vitor e fugir da própria cela.

Nos corredores da prisão, ela consegue uma roupa de guarda e procura por uma forma de sair. Acaba por se juntar a uma ronda que estava prestes a passar pelos portões e consegue escapar em liberdade. Todavia, nesse exato instante ouve-se sirenes e sua fuga é anunciada. Ao olhar para trás e observar a movimentação da prisão com a nova notícia, Agnes acaba por enxergar uma prisioneira muito familiar no prédio ao lado do que ela estava: sua mãe, que ela não sabia estar também na cadeia.

Este é o momento de nível mais baixo da personagem, que deu tudo de si para a primeira fuga - inclusive indo contra os próprios instintos - e precisava voltar se quisesse viver com a única família que lhe restava. Isso também tem grande influência no arco da personagem, que não se acha forte o suficiente para sobreviver novamente dentro do sistema carcerário. Em meio a muito choro e repulsa da situação, a jovem acaba por adentrar em um prédio e encontrar vários

dormitórios, com Almirantes dormindo e imersos no mundo virtual. Lembrando-se novamente da família, a menina cria coragem e passa por uma grande transformação, cortando o próprio cabelo e, inclusive, o rosto, criando um motivo para esconder boa parte dele com tecido. Agora quase irreconhecível, Agnes junta forças e volta para dentro da prisão, ainda com roupa de guarda e no meio de uma ronda.

Lá dentro, ela se estabelece como um dos guardas chamados para reforços e encontra seu espaço servindo o almoço dos prisioneiros. Sempre com muitos percalços e escapando dificilmente de algumas situações, Agnes consegue unir um grupo de presos que também possuíam o ímpeto de sair - Nero, Mestiça, Tomás e Leoni. Durante todo o recrutamento, subplots são introduzidos contando sobre a história de vida deles e como foram parar ali, na maioria das vezes de forma injusta.

Com toda a confusão da fuga de uma prisioneira, os quatro líderes Almirantes - Os Grandes Quatro (a pessoa mais rica, a mais consagrada intelectualmente, a desenvolvedora final da pesquisa sobre modificação genética e a líder política mais influente no pré-revoltas) - são chamados para a prisão e anunciam, de forma indireta, que torturariam a mãe de Agnes para obter informações do paradeiro da filha. Isso deixa Agnes em pânico e fornece um motivo para acelerar o plano de fuga. Por isso, a menina desliga todas as luzes do local e incita brigas entre prisioneiros no mesmo momento, criando um rebuliço com os guardas. Depois disso, libera todos os prisioneiros e se junta com seu grupo para correr em direção ao bloco B.

Em meio à muita luta, os cinco chegam lá e começam a olhar de cela em cela, tendo que constantemente parar para nocautear novos guardas. Finalmente, encontram a mãe, gravemente ferida e já cega de ambos os olhos devido à tortura. Isso abala muito Agnes, mas eles seguem com o plano de fuga, tendo que carregar a mãe da jovem no colo, de tão machucada. Ao saírem do bloco, o grupo cruza diretamente com Vitor, que reconhece a menina que o seduzira e nocauteara. Em um momento de tensão entre os dois, o guarda sai correndo e avisa da presença da fugitiva.

Com inúmeros guardas vindo na direção deles, o grupo é obrigado a se separar. Todos chegam ao ponto de encontro - as salas de dutos de ar respirável -, com exceção de Tomás e Agnes que são encurralados. Em questão de segundos, um guarda esfaqueia fatalmente Tomás e, para fugir da situação, a jovem acaba matando-o - contrariando a única regra que ela tinha e se tornando igual às pessoas que a colocaram naquela situação. O peso de matar alguém recai fortemente sobre a jovem, que começa a sentir inclusive fisicamente o impacto do que acabara de fazer.

Afinal, ela chega na sala de dutos de ar respirável e vê seus amigos dominados por guardas e os Quatro Grandes. Em uma profunda e difícil conversa, é revelado a todos que Agnes é agora uma assassina, o que leva Nero e Mestiça a entender que, se a líder matou, eles também poderiam. Em um momento de distração, os dois conseguem se soltar e atacam para matar, tirando a vida de inúmeros guardas e obrigando os chefes a recuarem. Todos acabam conseguindo entrar nos dutos para escapar, com exceção de Leoni que se sacrifica para segurar os guardas que foram chamados para reforços.

Do lado de fora, todos os sobreviventes se despedem e cada um vai para sua casa. Agnes agora sente o peso da morte de diversas pessoas devido às suas ações e começa a se tornar uma pessoa amargurada pelo sistema. Cuidando de sua mãe cega e agora bastante debilitada pelos ferimentos, a menina passa a ter uma personalidade apática e segue apenas sobrevivendo. Em um momento final de gancho para a segunda temporada, ela se esconde em sua moradia devido à ronda de guardas Almirantes pelas ruas e escuta passos entrando. Ao espiar, encontra Vitor de pé, olhando diretamente para ela. Já existe um argumento para a segunda e terceira temporada também, a partir dessa história.

Previsão de números de episódios por temporada:

Devido à complexidade do contexto da série, esta tem como pretensão o desenvolvimento de 3 temporadas (pelo menos) e, cada uma delas, apresentará uma média de 9 episódios. Nestes, precisam ser explicados todas as regras de mundo que influenciam no arco, além do plot

principal com suas diversas reviravoltas e os sub-plots que apresentam as personagens coadjuvantes. Por se tratar de um roteiro com diversas ramificações e consequências para cada ação, que vão além da realidade que vivemos, este precisa tomar mais tempo para embasar e garantir a verossimilhança de cada acontecimento.

Duração dos episódios:

De acordo com a apresentação de 9 episódios por temporada, a expectativa de duração de cada um é de 45 a 50 minutos. Por existir a complexidade da trama principal, além de diversos subplots que contextualizam o mundo e as personagens, leva-se tempo para expor todos os acontecimentos de forma a fazer o público entender, aproveitar e não questionar as situações apresentadas.

Referências:

Referências de cenário

Muro



Imagem 1 (esquerda).

Fonte: link site Revista Veja, 2014.

<https://veja.abril.com.br/entretenimento/filme-maze-runner-bate-na-trave-da-criatividade/D>.

Imagem 2 (direita).

Fonte: link site Alibaba, acesso em 08 Julho de 2020.

<<https://portuguese.alibaba.com/product-detail/obsidian-slab-for-build-decoration-countertop-wall-60487704991.html>>

Uma boa referência seria a da foto 1, do filme “Maze Runner: Correr ou Morrer” (2014), onde jovens se encontram presos ao redor de um gigantesco muro. As características de altura, comprimento e profundidade são similares ao do filme em sua grandeza, de forma que qualquer tentativa de escalada ou destruição é praticamente impossível, por ser impenetrável. Sua presença ao longo de toda a extensão do terreno do mundo serve como um constante lembrete da situação social bipolarizada em que vivem, segregando a população de forma contrastante.

O material do muro, entretanto, teria as propriedades físicas de uma pedra obsidiana, que é um tipo de rocha ígnea composta por vidro vulcânico (o que dá a aparência de cristal). Seria igual a essa parede na imagem 2: preta, reluzente e com relevos que parecem rachaduras. Vale ressaltar, porém, que o material de fato utilizado teria sido descoberto e produzido em laboratório pelos Almirantes, de acordo com o domínio deles de inovações científicas e tecnológicas, sendo só fisicamente parecido com uma obsidiana.

Espaço dos Emergentes





Imagem 1 (cima, esquerda).

Imagem 2 (cima, direita).

Imagem 3 (baixo, esquerda).

Imagem 4 (baixo, direita).

Fonte das 4 imagens: link matéria Jeff Gillette, acesso em 08 Julho de 2020.

<<http://www.sermelhor.com.br/espaco/jeff-gillette-e-a-distopia-do-mundo-magico-dos-desenhos.html>>.



Imagem 5 (esquerda).

Imagem 6 (direita).

Fonte das 2 imagens: link blog ConversaCult, 2013.

<<http://www.conversacult.com.br/2013/07/inspiracao-20-incriveis-imagens-para.html>>

O terreno dos Emergentes serviu como palco para as revoluções de 48 a 56, o que trouxe enorme destruição para a arquitetura já existente. Nesse momento, onde o lado mais pobre lutava pela abolição da modificação genética e oportunidades iguais para todos, a elite se utilizou da repressão e dominação tecnológica de seu arsenal para conter a enorme quantidade de pessoas protestando na rua. Além do grande número de mortes, as armas utilizadas criaram também um

cenário de muita destruição, inclusive para a natureza, que morreu com o nível tóxico que o solo atingiu ao ser tão bombardeado.

Nesse contexto, as imagens 5 e 6, retiradas de uma matéria do blog ConversaCult sobre inspiração para cenários pós-apocalípticos, retratam bem o cenário pós-revolução. Os prédios e arquiteturas ainda existiam, porém encontravam-se destruídos total ou parcialmente por terem sido bombardeados e a utilização deles já não era mais segura. Manchas causadas por resíduos de explosão e corrosão nos materiais não mais utilizados são normais e contribuem para o cenário de degradação e inutilidade dos ambientes antes típicos.

Em relação às obras de Jeff Gillette que fazem parte do conjunto “Dismayland” (imagens 1, 2, 3 e 4), estas representam o que foi construído em todo o período de reestruturação no pós-revoltas. Esse é um projeto do artista que deseja retratar o extremo oposto do “lugar mais feliz do mundo” (forma como é chamada a Disneylândia, parques de diversão da Disney). Em cada uma de suas pinturas, ele tenta retratar o pior que poderia acontecer num cenário distópico, e esse é a linha que o espaço Emergente seguiria.

As imagens 2 e 3 retratam, igual a 5 e a 6, a destruição de toda arquitetura pré-existente, que convive lado a lado com as moradias reconstruídas, simbolizando um passado de paz e harmonia que já não existe mais. Enquanto isso, a imagem 1 retrata as casas rapidamente construídas por pessoas inexperientes para ter um lugar para morar, depois de terem seus lares destruídas pelos Almirantes. Com a maioria dos arquitetos e engenheiros sendo levados para trabalhar no lado da elite, faltava para os Emergentes material e mão de obra experiente para construções mais elaboradas. Portanto, foram obrigados a improvisar moradias pouco seguras e com recursos reutilizados e destruídos.

Por fim, a imagem 4 representa o lixão que existe na área dos Emergentes. Como parte do acordo com os Almirantes para conseguir ar respirável, água, terra extra-adubada e sementes modificadas, eles precisaram ceder seu espaço para qualquer tipo de dejetos (tóxico ou não) que a elite precisasse eliminar. Dessa forma, pilhas de lixo começaram a se formar, virando um lixão a céu aberto na área Emergente.

Espaço dos Almirantes

Quarto

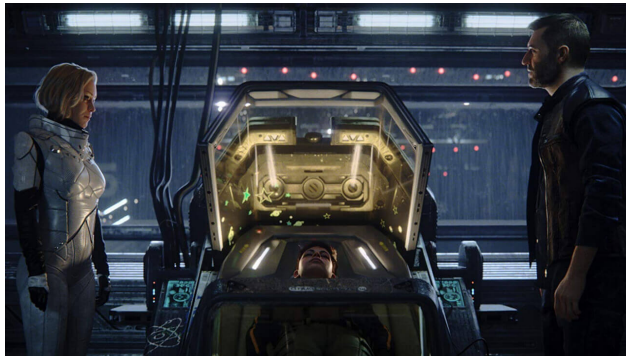


Imagem 1 (esquerda).

Fonte: link matéria Love Death and Robots, 2019.

<<https://www.whats-on-netflix.com/news/love-death-robots-episode-7-beyond-the-aquila-rift-ending-explained/>>

Imagem 2 (direita).

Fonte: link análise da adaptação Beyond the Aquila Rift, 2019.

<<https://whatchareading.com/beyond-the-aquila-rift-adaptation-analysis/>>



Imagem 3 (esquerda).

Fonte: link blog (En)Cena, 2018.

<<https://encenasaudemental.com/cinema-tv-e-literatura/versao-de-testes-os-efeitos-da-psicoterapia/>>

Imagem 4 (direita).

Fonte: link matéria cadeiras automatizadas, 2016.

<<https://www.bluebus.com.br/lembra-das-cadeiras-automatizadas-de-wall-e-ja-sao-quase-realidade/>>

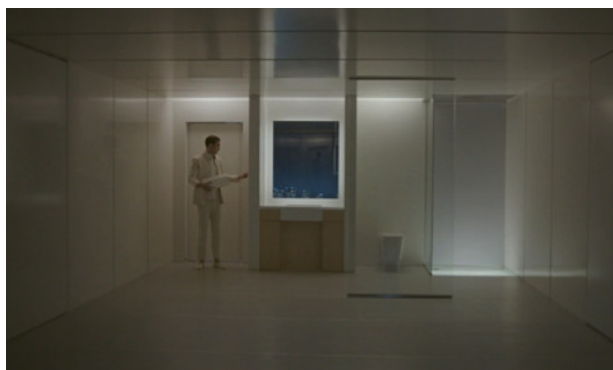


Imagem 5 (esquerda).

Imagem 6 (direita).

Fonte das 2 imagens: link site Pinterest, acesso em 08 Julho de 2020.

<<https://br.pinterest.com/pin/557883472584314791/>>

O quarto dos Almirantes é um espaço minimalista e com tudo o que é necessário para viver, já que eles não saem de lá em momento algum. As fotos 5 e 6, retiradas do filme “Quando Te Conheci” de 2015 (uma ficção futurista na qual os seres humanos são de uma nova raça que não possui sentimentos), revela esse aspecto *clean* do quarto. O ambiente é claro, aberto e sem muitos objetos, que podem aparecer de acordo com a necessidade, se mantendo escondido nas paredes quando não necessário.

A imagem 4, retirada da animação “Wall-e” (2008) que retrata também um mundo futurista, apresenta uma ideia similar de cadeira flutuante, que levaria a pessoa para o ponto da casa que precisasse estar, sem nunca ser necessária a locomoção física. Assim como a cadeira, a tela que aparece é uma referência também ao momento em que o Almirante escolhe sua alimentação do dia, que será absorvida de forma cutânea, deixando o gosto do alimento na boca. Vale ressaltar que os nutrientes que obtém são criados a partir da comida que conseguem com o trato de receberem 60% das plantações dos Emergentes.

Já as imagens 1, 2 e 3 representam um dos pontos mais importantes da casa: o local onde os Almirantes dormem e são levados para o mundo virtual, para as interações sociais. As imagens 1 e 2, obtidas do episódio “Beyond The Aquila Rift” da série “Love Death & Robots” (2019), retratam um pouco da tecnologia utilizada. O indivíduo se encontra na cadeira e uma espécie de capacete desce e se conecta às suas têmporas, deixando o corpo descansar. Nesse

contexto, a imagem 1 revela esse capacete que aparece sobre a pessoa, enquanto a imagem 2 mostra a mesma tecnologia que a 4, além de revelar também a proximidade que a pessoa fica da tecnologia. Por fim, a imagem 3, retirada do episódio “Playtest” da série “Black Mirror”, mostra a conexão que a tecnologia realiza com a testa da pessoa, permitindo completa imersão.

Mundo virtual



Imagem 1 (cima, esquerda).

Fonte: link site Pinterest, acesso em 08 Julho de 2020.

<<https://br.pinterest.com/pin/668854982149974214/>>

Imagem 2 (cima, direita).

Fonte: link site Pinterest, acesso em 08 Julho de 2020.

<<https://br.pinterest.com/pin/554435404129845303/>>

Imagem 3 (baixo, esquerda).

Fonte: link site Pinterest, acesso em 08 Julho de 2020.

<<https://br.pinterest.com/pin/477522366735836296/>>

Imagem 4 (baixo, direita).

Fonte: link site Pinterest, acesso em 08 Julho de 2020.

<<https://br.pinterest.com/pin/165225880066106556/>>

As imagens 1, 2, 3 e 4, todas retiradas do Pinterest, refletem como o mundo virtual no qual os Almirantes entram enquanto dormem pode ser modificado de acordo com a vontade do indivíduo. Em apenas um piscar de olhos, a pessoa pode entrar ou sair de um espaço, indo para o local que desejar, e fugindo de situações desconfortáveis. Apesar de não ser mostrado com frequência na série, essa possibilidade é existente.

Rua dos Almirantes



Imagem 1 (esquerda).

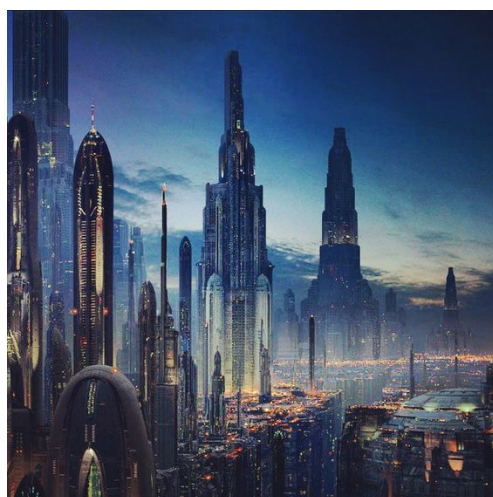


Imagem 2 (direita).

Fonte das 2 imagens: link site Pinterest, acesso em 08 Julho de 2020.

<<https://br.pinterest.com/dagobertochaves15/cidade-futurista/>>

A rua dos almirantes é, assim como pode ser visto nas imagens 1 e 2, retiradas do Pinterest, cheia de prédios e com nenhuma natureza ou pessoa na rua. A falta de pessoas dá-se pela dinâmica de moradia onde todos se mantêm na mesma casa, apenas interagindo virtualmente, enquanto a falta de natureza vêm da toxicidade que se espalhou por todo o mundo com a utilização de armas químicas nas revoluções de 48 a 56, nas quais os Emergentes lutavam por um mundo mais igualitário.

Outro ponto relevante é a quantidade de prédios, inclusive construções que vêm da época pré-revoltas. A necessidade de tantas moradias para uma parcela de menos de 10% da população vem do fato de que, com as modificações genéticas e o avanço nas tecnologias, a expectativa de vida aumentou significativamente. Dessa forma, a população acaba tendo uma taxa de crescimento maior que a de mortalidade, mesmo tendo uma forma mais controlada de gravidez, realizada apenas quando for desejado, através de inseminação artificial - necessitando assim, mais e mais casas sempre.

Prisão



Imagem 5 (esquerda).

Fonte: link site Pinterest, acesso em 08 Julho de 2020.

<<https://br.pinterest.com/pin/726205508653881720/>>



Imagem 6 (direita).

Fonte: link site Pinterest, acesso em 08 Julho de 2020.

<<https://br.pinterest.com/pin/479703797808947908/>>

A prisão existente na área dos Almirantes é o único ponto onde alguém da elite possui a possibilidade de interagir com outras pessoas, dentro da área rica. É um espaço vigiado pelos guardas, que servem sempre para impedir revoltas e manter os prisioneiros vivos, dando comida diariamente. A imagem 1, retirada do Pinterest, representa os corredores do ambiente, cheio de salas enumeradas. A maior diferença é, porém, nas portas, que possuem duas portinholas: uma para a entrega da comida e outra para observar os prisioneiros, ambas só podendo ser abertas por fora.

Enquanto isso, o quarto de cada prisioneiro se assemelha à foto 2, devido à única existência de uma cama no centro. As diferenças são a janela que não existe, sendo substituída por mais parede, e um vaso sanitário que se encontra em um dos cantos. Além disso, o quarto tem uma cor um pouco mais escura e pesada.

Referências de figurino:

Emergentes



Imagem 1 (esquerda).

Fonte: link matéria 3%, 2018.

<<http://diariodaaninhacarvalho.com/3-por-cento-serie-netflix-segunda-temporada/>>

Imagem 2 (direita).

Fonte: link crítica O Expresso do Amanhã, 2015.

<<https://www.cinemadebuteco.com.br/criticas/filme-o-expresso-do-amanha/>>

O figurino utilizado pelos Emergentes é desgastado e montado puramente por peças antigas e já usadas. A produção nova de roupas só acontece com tecidos descartados dos Almirantes e costuras à mão, ficando claro que são junções de retalhos. Nesse contexto, a imagem 1, da série brasileira 3% (2016 - presente) e a imagem 2 do filme O Expresso do Amanhã (2013) retratam muito bem a condição suja e reutilizada da roupa.

Almirantes



Imagem 1 (esquerda).

Fonte: link crítica filme Equals, 2017.

<https://aminoapps.com/c/serie-crepusculoforks-lapushforever/page/blog/dia-maluco-6-quando-te-conheci/o3DP_Mo4iduDB7kZ1gVIGk0XNKqXGP467mJ>

Imagem 2 (direita).

Fonte: link site Bol, 2016.

<<https://dev.observatoriodocinema.bol.uol.com.br/filmes/2016/11/passageiros-musica-do-imagine-dragons-embala-chris-pratt-e-jennifer-lawrence-em-novo-teaser>>



O figurino dos Almirantes é padronizado e sempre de uma única cor, de forma bem simples. Isso tem como objetivo auxiliar no pensamento deles de produtividade sempre, assim que ele não atrapalha movimento algum e inclusive é higienizado automaticamente durante o banho de cada indivíduo. As imagens 1, que retrata a protagonista do filme Quando Te Conheci (2015) e 2, que mostra a protagonista de Passageiros (2016), refletem bem esse estilo monocromático e minimalista de vestuário.

Uniforme de guardas



Imagem 1 (esquerda).

Fonte: link site Pinterest, acesso em 08 Julho de 2020.

[https://br.pinterest.com/search/pins/?q=divergente%20soldados&rs=typed&term_meta\[\]=divergente%7Ctyped&term_meta\[\]=soldados%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=divergente%20soldados&rs=typed&term_meta[]=divergente%7Ctyped&term_meta[]=soldados%7Ctyped)



Imagem 2 (direita).

Fonte: link site Pinterest, acesso em 08 Julho de 2020.

<https://br.pinterest.com/pin/765963849106749984/>

O figurino dos guardas é totalmente na cor preta, para camuflagem, de forma simples, para não atrapalhar nenhuma possível luta, e também prático para poder guardar balas, granadas e afins. A imagem 1, retirada do filme Divergente (2014) representa bem a ideia, em especial o fato de que a cabeça dos guardas é descoberta, sendo possível ver seus rostos. Enquanto isso, a imagem 2, obtida através do Pinterest, mostra a característica de armadura do traje, como uma proteção extra em caso de revoltas.

Uniforme dos prisioneiros



Imagem 1 (central).

Fonte: link site Adoro Cinema, 2016.

<<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-231236/fotos/detalhe/?cmediafile=21297613>>.

A roupa de quem é levado preso no lado dos Almirantes, independente do motivo, é uma roupa larga, padronizada e branca. A elite não deseja gastar seu tempo com algo como a roupa de um Emergente, por ser visto de forma tão desprezada por eles. Portanto, essas são pedidas através do acordo que eles têm com os Emergentes e tem como objetivo desumanizar todas as pessoas que acabam presas. O filme O Experimento de Aprisionamento de Stanford (2015) serve como referência para esse figurino por retratar os prisioneiros de forma padronizada e largada.

Referências de personagem:

Agnes



Imagem 1 (esquerda).

Fonte: link site Ford Models, acesso em 10/08/2020.

<<https://www.fordmodels.com.br/models/view/600/iza-moreira->>

Imagem 2 (direita).

Fonte: link matéria Uol Entretenimento, 2020.

<<https://www.bol.uol.com.br/entretenimento/2020/08/03/boca-a-boca-qual-a-idade-real-do-elenco-da-serie-da-netfli>
[x.htm](#)>

A atriz recente Iza Moreira, que atuou na série da Netflix brasileira Boca a Boca (2020), é uma boa referência para a protagonista. A jovem de 16 anos, negra e de cabelo cacheados precisa ter uma boa habilidade de atuação, que varia de sentimentos facilmente, demonstrando dor em ações internas e sutis.

Vitor



Imagem 1 (esquerda).

Fonte: link site Gshow, acesso em 10/08/2020.

<<https://gshow.globo.com/artistas/michel-joelsas/>>

Imagem 2 (direita).

Fonte: link matéria Gshow, 2014.

<<http://gshow.globo.com/novelas/malhacao/2014/extras/noticia/2014/11/michel-joelsas-chega-em-malhacao-para-ba-lancar-o-coracao-de-bianca.html>>

O ator Michel Joelsas, de 25 anos, que já trabalhou em O Ano Que Meus Pais Saíram de Férias (2006), Boca a Boca (2020) e Julie e Os Fantasma (2011-12), é uma boa referência para a personagem do Vitor por sua carinha de bem jovem e inocente. Seu jeito cuidadoso e carinhoso é transmitido através de uma atuação com sutilezas e verdades no olhar.

Mestiça



Imagem 1 (esquerda).

Fonte: link matéria O Globo, 2017.

<<https://blogs.oglobo.globo.com/ancelmo/post/jacqueline-sato-estara-em-breve-nos-cinemas.html>>

Imagem 2 (direita).

Fonte: link Uol Notícias, 2018.

<<https://natelinha.uol.com.br/novelas/2018/05/04/jacqueline-sato-entra-em-orgulho-e-paixao-como-uma-medica-116576.php>>



Para Mestiça, a atriz Jacqueline Sato é uma boa referência devido à ascendência asiática e à idade, perto dos 30 anos já. É uma personagem forte, determinada e que já sofreu muito da

vida, e por isso aprendeu a lidar com tudo de uma maneira própria dela. Jacqueline já atuou em Sol Nascente (2016-17), Talvez Uma História de Amor (2018), entre outros.

Nero



Imagem 1 (esquerda).

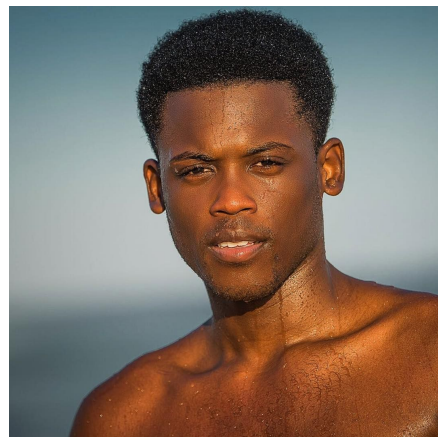
Fonte: link site Gshow, acesso em 10/08/2020.

<<https://gshow.globo.com/artistas/maicon-rodrigues/>>

Imagem 2 (direita).

Fonte: link Pinterest, acesso em 10/08/2020.

<<https://br.pinterest.com/pin/257338566194406315/>>



O ator Maicon Rodrigues é uma boa referência ao personagem Nero por ser um jovem negro de cabelo crespo curto e muita intensidade no olhar. Ele é quieto, muito forte e sabe seu momento de agir. No subplot que conta sua história, aprende-se que ele foi preso devido à uma invasão da ronda de guardas em sua casa, quando estava com o namorado. Maicon, como ator, já atuou em Malhação - Seu Lugar no Mundo (2015) e Rock Story (2016).

Tomás



Imagem 1 (esquerda).

Fonte: link matéria Gaúchazh TV, 2019.

<<https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/tv/noticia/2019/11/confira-os-jovens-atores-e-atrizes-que-brilham-nas-novelas-atuais-ck2gdp7zb024001n3ah55m3g1.html>>

Imagem 2 (direita).

Fonte: link Huffpost, 2019.

<https://www.huffpostbrasil.com/entry/eramos-seis-primeira-fase_br_5dc09796e4b03d0aacfe795d>



O ator Pedro Sol Victorino, que participou em Éramos Seis (2019-20), Nervos de Aço (2016) e Altas Expectativas (2017), é uma boa referência para a personagem Tomás já que este é o mais novo do grupo, com aparência de pequeno e já cansado, devido aos problemas da vida. Ele é geralmente muito quieto e centrado em livros, mas assume uma postura de lealdade e enfrentamento para proteger seu grupo.

Leoni



Imagem 1 (esquerda).

Fonte: link matéria O Globo, acesso em 10/08/2020.

<<https://kogut.oglobo.globo.com/noticias-da-tv/novelas/noticia/2019/07/verao-90-saiba-quem-e-o-pai-do-filho-de-moana.html>>

Imagem 2 (direita).

Fonte: link Terra Notícias, 2018.

<<https://www.ofuxico.com.br/noticias-sobre-famosos/vem-ver-o-novo-visual-de-giovana-cordeiro/2018/11/18-335079.html>>

A atriz Giovana Cordeiro, que atuou em O Outro Lado do Paraíso (2017-18), Verão 90 (2019) e Socorro, Virei Uma Garota (2019), é uma boa referência à personagem Leôni devido à sua pele branca e cabelos bem cacheados. Aparência bem jovem e ainda indecisa de tudo o que faz na vida, tentando encontrar seu lugar no mundo. Sua única certeza é ser não-binária, ou seja, não confluir com os papéis de gênero ditados pela sociedade - ou melhor, não confluir com qualquer fato pré-estabelecido pela sociedade.

Vitória (Mãe da Agnes)



Imagem 1 (esquerda).

Fonte: link Yahoo Notícias, 2020.

<<https://br.noticias.yahoo.com/tais-araujo-cabelo-trabalho-155029817.html>>

Imagem 2 (direita).

Fonte: link matéria O Globo, acesso em 10/08/2020.

<<https://kogut.oglobo.globo.com/noticias-da-tv/noticia/2019/05/tais-araujo-fala-da-volta-novelas-e-do-trabalho-para-educar-bem-os-dois-filhos-acho-que-eu-e-lazaro-estamos-conseguindo.html>>

Taís Araújo é uma referência boa para a representação da mãe por possuir um grande escopo de habilidades na atuação, podendo transpassar o sentimento de empatia, carinho e amor no começo e, após a tortura, o medo, a dor e a insegurança. Taís já atuou em novelas como Amor de Mãe (2019-presente) e da Cor do Pecado (2004), entre muitas outras. A personagem é uma mulher negra adulta, em seus 40 ou 50 anos de idade.

Carlos (pai da Agnes)



Imagem 1 (esquerda).

Fonte: link CEERT 30 anos, 2017.

<<https://ceert.org.br/noticias/historia-cultura-arte/17467/lazaro-ramos-lanca-autobiografia-e-realiza-uma-reflexao-sobre-o-racismo>>

Imagem 2 (direita).

Fonte: link site AdoroCinema, acesso em 10/08/2020.

<<http://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-75459/>>

Uma boa referência para a personagem do pai de Agnes, Carlos, é o ator brasileiro Lázaro Ramos, que já fez filmes, como *Madame Satã* (2002) e *Carandiru* (2003), e novelas, como *Insensato Coração* (2011) e *Lado a Lado* (2012-13). Sua aparência amável e personalidade carinhosa é um traço importante para Carlos, que precisa ser instantaneamente amado pelo público, para sua morte causar um grande impacto no espectador. A personagem é um homem negro, em seus 40 ou 50 anos.