

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

JOSÉ ARNALDO ALVES DE MORAES NETO

ABELHOCALIPSE

A criação de uma História em Quadrinhos através de uma pesquisa científica.

UBERLÂNDIA/MG

2017

JOSÉ ARNALDO ALVES DE MORAES NETO

ABELHOCALIPSE

A criação de uma História em Quadrinhos através de uma pesquisa científica.

Monografia apresentada ao curso de Artes da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Artes.

Orientador: Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli

Uberlândia/MG
INSTITUTO DE ARTES
2017

JOSÉ ARNALDO ALVES DE MORAES NETO

ABELHOCALIPSE

A criação de um História em Quadrinhos através de uma pesquisa científica.

Monografia apresentada ao curso de Artes da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Artes.

Orientador: Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli

Uberlândia, 25 de novembro de 2018.

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli UFU/MG

Prof. Dr. Fábio Purper Machado UFU/MG

Prof. Alexandre Carvalho

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal de Uberlândia, por ter me proporcionado a oportunidade de estudar e crescer.

Ao meu orientador João Henrique Lodi Agreli, por tudo o que me ensinou ao longo dessa jornada, principalmente nesta etapa final, me ajudando a lapidar com maestria a minha obra.

Ao meu professor Renato Palumbo pelos conselhos ao longo da graduação e seu companheirismo.

À minha família, em especial minha mãe Keila Cristianne França Alves por todo o incentivo e apoio para que eu me tornasse um artista desde o começo.

À todos os meus amigos que sempre me motivaram, em especial Felipe Ricardo Ferreira Janick, Carlos Alberto Amorim Filho e Bruno De Deus Bernardes, que acompanharam todo esse processo de perto e me fizeram companhia nos piores e melhores momentos.

À minha namorada e companheira pra vida Nathalia Bottega Banaletti, por toda a sua atenção e carinho, sempre colocando um sorriso no meu rosto no meio de todo esse absurdo que é a vida.

“Estamos irrevogavelmente em um caminho que nos levará às estrelas.

A não ser que, por uma monstruosa capitulação ao egoísmo e à estupidez, acabemos nos destruindo.”

-Carl Sagan

RESUMO

A presente pesquisa consiste em apresentar o processo de criação de uma história em quadrinhos inspirada no Distúrbio de Colapso de Colônia, um fenômeno onde colônias inteiras de abelhas desaparecem deixando colméias mortas para trás, a fim de fomentar a discussão sobre o problema. Além de uma breve explicação sobre a questão ecológica, como a extinção das abelhas poderia afetar a raça humana e o meio ambiente, serão abordadas de forma mais profunda questões práticas, como o desenvolvimento dos personagens, criação do argumento, mudanças ao longo da confecção da obra e o resultado final.

Palavras-chave: história em quadrinhos, abelhas, meio ambiente, extinção

ABSTRACT

This research consists of presenting the process of creating a comic book inspired by the Colony Collapse Disorder, a phenomenon where whole colonies of bees disappear leaving dead hives behind, in order to encourage discussion about the problem. In addition to a brief explanation of the ecological issue, how the extinction of bees could affect the human race and the environment, will also be addressed in a more deep way, practical issues such as character development, argument creation, confection of the artwork and the final result.

Keywords: comics, bees, environment, extinction

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Conceito de personagem 1: Zé Capeta 1.....	17
Figura 2: Conceito de personagem 2: Montaria do Zé Capeta.....	18
Figura 3: Conceito de personagem 3: Covas 1.....	19
Figura 4: Conceito de personagem 4: Montaria do Covas.....	20
Figura 5: Estudo sobre representação gráfica de abelhas enxameadas.....	21
Figura 6: A Árvore da Vida e o Palácio-colméia.....	21
Figura 7: Conceito de personagem: Vilões comuns 1.....	22
Figura 8: Conceito de personagem: Vilões comuns 2.....	23
Figura 9: Conceito de personagem: Gafanhotos gigantes.....	23
Figura 10: Conceito de personagem: Dr. Wick 1.....	26
Figura 11: Conceito de personagem: Dr. Wick 2.....	26
Figura 12: Conceito inicial dos personagens.....	32
Figura 13: Segunda versão dos personagens.....	33
Figura 14: Recorte evidenciando as base triangular de Zé Capeta.....	33
Figura 15: Recorte evidenciando as base retangular de Covas.....	34
Figura 16: Recorte enfatizando o rosto de Zé Capeta	35
Figura 17: Recorte enfatizando o rosto de Covas.....	36
Figura 18: Os Apicultores e As Abelhas em sua versão final.....	36
Figura 19: Conceito de personagem: Covas 2.....	55
Figura 20: Conceito de personagem: Zé Capeta 2.....	55
Figura 21: Comparação de tamanho entre Zé Capeta, Covas e um inimigo.....	56
Figura 22: Conceito antigo onde os protagonistas possuíam o mesmo tamanho.....	56
Figura 23: Cena experimental após uma batalha entre os protagonistas e os invasores.....	57
Figura 24: Heróis indo à luta com suas montarias.....	57
Figura 25: Estudo realizado no intuito de diferenciar a fisionomia dos dois personagens.....	58
Figura 26: Conceito antigo sobre o Javali Bernardo.....	58

Figura 27: Estudos sobre colméias e idéia inicial sobre A Árvore da Vida.....	59
---	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
JUSTIFICATIVA.....	1
2	
1 CAPÍTULO 1: Argumento e Personagens.....	14
1.1 Argumento.....	14
1.2 Personagens do presente.....	16
1.2.1 Os Apicultores e A Rainha	16
1.2.2 Os Vilões.....	22
1.3 Personagens do passado.....	25
2 CAPÍTULO 2: Processo de Criação.....	28
2.1 A escolha do tema.....	28
2.2 Criação do argumento.....	29
2.3 Criação do roteiro.....	30
2.4 Criação de personagem.....	32
2.5 Quantidade de páginas e versões.....	37
2.6 Acabamento.....	37
3 Conclusão.....	38
ABELHOCALIPSE.....	40
OUTRAS IMAGENS DO PROCESSO DE CRIAÇÃO.....	55
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	60
ANEXOS.....	63

INTRODUÇÃO

A pesquisa parte da junção da vontade de produzir uma história em quadrinhos e de um problema ambiental real e muito grave: O DCC (Distúrbio de Colapso de Colônias¹), um evento onde colméias de abelhas são encontradas vazias, com algumas operárias e a rainha mortas ao redor, e os corpos das abelhas que desaparecem nunca são encontrados. Há uma abundância de mel na colméia, nenhum sinal de predação e nenhum sinal de outros animais consumindo o mel destas colônias o que descarta qualquer possibilidade de que a causa desse colapso seja natural (COX-FOSTER, 2007). O objetivo final é criar uma HQ que aborda este tema, de maneira ironicamente cômica, porém embasada em uma situação problemática e verdadeira. Durante o presente texto serão mostradas as pesquisas científicas acerca do DCC, as inspirações que me levaram a ter essa ideia, os processos criativos utilizados ao longo da criação dessa história e os conceitos por trás dos personagens principais.

Apesar de alguns raros casos similares já terem sido reportados ao longo da história, o fenômeno conhecido como Distúrbio de Colapso de Colônias ganhou este nome após o inverno de 2006, onde houve uma queda drástica nas colônias de abelhas. Segundo o Departamento de Agricultura dos Estados Unidos (2007) e relatos dos próprios apicultores, cerca de 30 a 90% de suas colméias entraram em colapso. Desde então novos relatos do DCC têm sido reportados e aumentam gradualmente.

Várias causas foram atribuídas, como perda de habitat devido ao avanço das cidades e a poluição, pragas naturais como fungos e vírus, tendo como exemplo o vírus *Varroa destructor*, um ácaro ectoparasita² que infesta a colônia e se alimenta

¹ Termo original do inglês "Colony Collapse Disorder (CCD)"

² Parasitas externos ou ectoparasitas, são parasitas que se instalam fora do corpo do hospedeiro, como piolhos, pulgas, ácaros, sanguessugas e carrapatos.

da hemolinfa³ das abelhas na fase de pupa, enfraquecendo-as e causando má formação. Ele se reproduz de 10 em 10 dias, e em pouco tempo pode dizimar uma colônia inteira, e é tido com um dos grandes vilões das abelhas. Outras causas incluem as monoculturas, uma estratégia da agricultura que consiste em ocupar grandes territórios com apenas um tipo de plantação, que geralmente só florescem em uma época do ano, o que faz com que as abelhas fiquem com pouca variedade nutricional e morram de fome por não ter como produzir seu mel.

Baixa diversidade genética devido à manipulação, má alimentação e estresse devido a atividade humana (no caso de abelhas comerciais) também foi apontado por algumas pesquisas como o motivo do colapso, tendo em vista que as abelhas em geral estão cada vez mais fracas e inaptas a lutar contra problemas que naturalmente venceriam.

Segundo o documentário *Vanishing of the Bees* (2009), provavelmente o maior fator que contribui para o DCC atualmente está ligado ao uso constante de agrotóxicos, principalmente os neonicotinoides, um tipo de pesticida com a composição química similar à da nicotina, que atua no sistema nervoso dos insetos, os matando. O problema, é que apesar de não matarem as abelhas, ele afeta a água e o pólen, que ao serem levados para a colônia, contaminam o mel e consequentemente as abelhas, enfraquecendo-as ao longo do tempo. Também é mostrado no documentário que eles podem afetar o sistema de navegação das abelhas, fazendo com que elas se percam, e com o tempo, a colméia fica incapaz de se auto-sustentar e morre. Outros insetos polinizadores também estão em declínio, e o fato de que o problema provavelmente é uma combinação de todos esses fatores, ainda nos deixa sem uma solução aparente, uma vez que a comunidade científica é constantemente ignorada em detrimento aos interesses das empresas de pesticidas e barões da agricultura, que visam somente a produção em massa e o lucro.

Segundo a Organização das Nações Unidas para Alimentação e Agricultura (2005) as abelhas polinizam cerca de 90% dos frutos e vegetais que fazem parte da dieta humana e na manutenção do gado leiteiro e de corte. Sem elas, estes frutos e

³ Fluido que mantém as mesmas funções que o sangue dos vertebrados, porém com uma composição química diferente. É encontrado em artrópodes, moluscos e outros invertebrados.

vegetais seriam extintos, causando fome e massa, além de um grande impacto econômico, tendo em vista que as abelhas usadas para polinização geram cerca de 235 a 577 bilhões de dólares por ano, segundo a Australian Academy of Science (2015). Com o passar de alguns anos, aconteceria uma extinção em massa de várias outras espécies que dependiam dessa dieta, e possivelmente até outros tipos de plantas também desapareceriam, pois muitos vegetais coexistem em um mesmo bioma, gerando um grande reação em cadeia.

Por fim existem pesquisadores que acreditam que tudo isso possa ser algum mecanismo cíclico da própria natureza que não entendemos muito bem ainda, tendo em vista que já houveram grandes extinções em massa ao longo da história do planeta. De acordo com o astrofísico Stephen Hawking (2017), a humanidade tem cerca de 1000 anos para sair da terra, e este tempo vai diminuindo gradualmente quando tomamos em conta todos os fatores que afetam a humanidade em geral, como guerras, superpopulação, escassez de recursos e a degradação do meio ambiente.

Esta pesquisa será utilizada como base para a criação de uma ficção, uma história em quadrinhos que mostra um mundo onde de fato aconteceu essa extinção em massa, e dois apicultores lutam para manter viva a última colônia de abelhas do mundo, que se vê ameaçada diante dos novos perigos deste mundo pós-apocalíptico. Também serão abordados outros temas relacionados ao fim do mundo, e discussões filosóficas acerca da humanidade como um todo e o mal que ela causa à todas as outras formas de vida ao seu redor, além de outras questões científicas relacionadas não só especificamente às abelhas, mas também à vida e o universo como um todo, tratadas pelos pontos de vista de cada personagem.

Ao longo da história, serão mostrados os diversos fatores que culminaram nessa extinção das abelhas, apresentando todas as questões científicas pesquisadas, bem como as consequências dramáticas que se acarretaram nesse evento. Pretendo abordar isso através do entretenimento, intercalando cenas de violência e humor com cenas de discussão entre os dois personagens, que quase sempre possuem opiniões diferentes um do outro, e tentam encontrar algum sentido no porquê o mundo acabou daquela maneira, porém não há certo ou errado, cabendo ao leitor concordar ou não com tais ideias.

Por fim, falarei sobre meus processos criativos e inspirações para a concepção de toda a ideia, os processos de criação, como o estilo artístico, desenvolvimento de personagens, história e roteiro, bem como os desafios técnicos que tive ao longo da criação desta história em quadrinhos.

JUSTIFICATIVA

As histórias em quadrinhos, além do entretenimento, também possuem o poder de denunciar questões sociais, abrangendo temas complexos com uma abordagem lúdica que permite a criação de alusões e comparações com a realidade, se tornando rapidamente parte do imaginário popular através de seus personagens e tramas. Neste caso, o meu quadrinho, por ter um embasamento científico, serve também para expor através de pequenos detalhes estes problemas ecológicos causados pela degradação humana, que são constantemente acobertados pelas empresas de pesticidas e pelos grandes donos das corporações agropecuárias que não querem mudar seus meios de produção que tanto atingem o meio ambiente.

Outro fator a ser explorado é levar o leitor a se questionar e investigar não só sobre possibilidade de que uma apocalipse devido à extinção das abelhas aconteça, mas também questões exclusivamente humanas não vistas nos outros animais, como o nosso comportamento auto-destrutivo e o nosso consumismo desenfreado, traçando um paralelo entre a sociedade humana e a sociedade das abelhas: o que podemos aprender em termos de convivência, harmonia e altruísmo com estes seres?

Também pretendo utilizar o capítulo piloto desta história em quadrinhos para fazer menção a um importante pesquisador e geneticista brasileiro, o Dr. Warwick Estevam Kerr, uma figura ambígua que dividiu opiniões com sua história após realizar um experimento com abelhas africanas no Brasil. Ele propunha uma hibridização entre estas abelhas e as abelhas européias, a fim de criar uma nova espécie que possuísse alta produtividade de mel e baixa agressividade. No entanto, seu experimento saiu de controle, ocasionando algumas mortes. Então, ele dedicou sua pesquisa à concluir o estudo, desta vez obtendo sucesso e passando a ser respeitado pelos pesquisadores e apicultores.

O Apocalipse sempre foi um tema que me interessou muito, desde o famoso apocalipse zumbi retratado em diversas obras como *The Walking Dead* (2003), *World War Z* (2006), *Resident Evil* (1996), apocalipses tecnológicos como *Terminator* (1985) e *Matrix* (1999), a apocalipses causados pelo próprio homem como *Mad Max* (1979), e por fim o reboot da franquia *Planeta dos Macacos* (2011-2017) que pode ser considerado uma das minhas grandes inspirações, já que se trata de um apocalipse envolvendo outra espécie que foi diretamente afetada pelo homem. Este tipo de obra pode causar certa empolgação no espectador, o colocando naquela situação, o fazendo imaginar se ele conseguiria passar por aquilo e sobreviver, mas logo em seguida causa um choque de realidade. Se você pensa por tempo o suficiente no assunto, percebe que na verdade, o apocalipse não é algo tão empolgante assim, e passa a temer que o mesmo aconteça.

Sendo assim, a importância por trás da pesquisa/quadrinho se dá em criar uma obra primordialmente de entretenimento mas que ao mesmo tempo, entre cenas de ação, humor e diálogos, mostre um problema real e que não tem a sua devida atenção em outras mídias, despertando o interesse do público pelos temas tratados.

Como histórias em quadrinhos atingem públicos de várias idades, principalmente a faixa etária dos jovens, criar uma história em quadrinhos cativante, que ao mesmo tempo trate de um problema sério em suas entrelinhas, é de extrema importância para a conscientização das pessoas, colaborando para a solução do problema em questão fomentando o diálogo.

1 CAPÍTULO 1: Argumento e Personagens

1.1 ARGUMENTO

Em um futuro não muito distante, a humanidade encontrou seu fim após um grande desastre ecológico: a extinção das abelhas. Este fim se deu através do temido DCC: Distúrbio de Colapso de Colônia, um fenômeno onde colônias inteiras desaparecem, sem explicação aparente. Apesar dos inúmeros avisos vindos da comunidade científica, a grande maioria dos seres humanos nunca prestou atenção, e por causa da ganância, nunca sequer tentaram mudar seus meios insustentáveis de produção e consumo que degradavam o planeta.

Alguns esforços foram feitos, e se formaram grupos com a iniciativa de salvar as abelhas que sofriam do Distúrbio de Colapso de Colônia. Possíveis causas foram apontadas, como doenças, estresse, poluição, agrotóxicos entre outras atividades humanas. Talvez até mesmo a junção de todas elas, ou quem sabe, algo mais sombrio e inexplicável. O homem brincou com a natureza por muito tempo e agora ela clamava sua vingança.

E então começou. O DCC escalava de forma rápida ao passar dos anos, e quando a humanidade começou a se preocupar, já era tarde demais. Tudo culminou em um evento especial chamado de 'Abelhocalipse' que durou menos de três anos, onde houve um grande colapso de colônias em massa ao redor do mundo e quase todas as abelhas desapareceram. As abelhas eram um dos frágeis pilares que sustentavam a humanidade, fazendo um papel crucial na economia e na agropecuária. Sem as abelhas, 90% de todos os vegetais e frutas foram extintos, quebrando a cadeia alimentar, e consequentemente, muitas espécies em todo o planeta se extinguíram nos anos seguintes em um grande efeito dominó.

Nos anos que se seguiram, o mundo mudou drasticamente. A humanidade enfrentava uma fome massiva, governos caíam, e até mesmo guerras, pelo pouco

que restou, foram travadas, em uma grande e violenta orquestra pela sobrevivência. Cidades foram destruídas, monumentos derrubados. Grupos e vilas se formaram, porém com uma certa regressão, de volta à barbárie, enquanto o que sobrou da natureza lentamente voltava a cobrir a nossa história. Não havia nenhum plano para o futuro. E então, como um último suspiro, surgiu a Hexagon Corporation, uma corporação que uniu cientistas e empresas do ramo da apicultura do mundo todo para tentar salvar a humanidade.

A HexCorp (como ficou conhecida), era praticamente a única esperança da humanidade, e ao mesmo tempo a única representação da ordem. Como governos caíram e países inteiros morreram devido à fome, foram atribuídos à eles uma força militar poderosa, e ela se espalhou pelo mundo oferecendo proteção e alimento aos apicultores, em troca de suas colônias de abelhas para estudos e experiências a fim de restaurar o que restava da humanidade.

No entanto, havia algo de errado com a HexCorp e alguns apicultores tradicionais perceberam isso. Ao negarem os métodos extremistas da corporação, eram executados e saqueados sem nenhum escrúpulo. Santuários que tinham sido criados antes de toda essa crise, pelas pessoas que já temiam o fim do mundo desde os primeiros casos do DCC, também foram depenados. A HexCorp se tornava cada vez mais forte devido aos avanços tecnológicos proporcionados por experiências genéticas nas abelhas e outros insetos capturados, enquanto os apicultores mais astutos fugiam e procuravam novos santuários para suas abelhas.

Com seus últimos recursos, a Hexagon Corporation sintetizou um gás poderoso que prometia acelerar o processo de recuperação da natureza, e o espalhou em algumas regiões do mundo... porém as coisas não saíram tão bem conforme o planejado.

Quarenta anos se passaram desde o Abelhocalipse. O mundo estava completamente diferente agora. A paisagem era extremamente seca em alguns lugares, e pouquíssimo verde restava no mundo. Em termos de humanidade, a única coisa que restou foi a HexCorp e pequenas comunidades auto sustentáveis que se escondiam dela. Estas comunidades, apesar de sustentáveis, não tinham força nem números para perpetuar a raça humana, e a HexCorp já estava completamente desvirtuada e corrompida. Apesar de possuírem algumas instalações ao redor do

globo, estabilidade, tecnologia e até mesmo avanços genéticos após tantos anos de estudos e experimentos, eles nunca conseguiram restaurar o equilíbrio ecológico que foi destruído com o sumiço das abelhas, e seus recursos estavam se esgotando.

Além disso o ser humano agora era muito mais fraco, devido à baixa variação na dieta e à fatores externos que se desencadearam com o sumiço da humanidade. Sem a influência humana, a natureza voltou a se recuperar, e um novo mundo selvagem surgia. Com a maioria dos animais e vegetais extintos, a ação do gás sintetizado décadas atrás pela HexCorp e mudanças na atmosfera, outros seres começaram a se proliferar massivamente: a evolução começava a se alavancar com força total novamente, e algo que levaria milhões de anos pôde ser observado em poucas décadas.

O mundo agora era dominado por insetos mutantes, que, estranhamente, apresentavam algum tipo de inteligência nunca notada antes, e alguns possuíam até mesmo um tamanho avantajado. As únicas outras coisas que sobraram na terra foram os animais que se alimentavam destes insetos (e que não tinham sido extintos por eles) e a vida marinha: o mar se tornou novamente um território misterioso e inabitado.

Os pouquíssimos humanos sobreviventes tinham se tornado a presa neste novo mundo sombrio e violento, e com o fortalecimento anormal dos insetos, a corporação estava usando seus últimos recursos para sobreviver.

1.2 Personagens do presente

1.2.1 Os Apicultores e A Rainha

1. Zé Capeta:

Baixinho, insano e nervoso, possui uma postura muito realista porém voltada pro lado negativo em relação ao mundo e à vida, tendendo à questões filosóficas que englobam o caos e a falta de esperança nas coisas.

Possui um físico extremamente forte para sua idade, e o que mais caracteriza o personagem é uma cicatriz horrenda que atravessa o lado direito de seu rosto, e seu

olho direito é branco, pois ele ficou cego devido ao mesmo trauma que causou essa cicatriz. A utilização dessa cicatriz serve para mostrar que apesar de ser alguém que sempre lutou de cara limpa, passou por algo irreversível ao longo de sua vida, o transformando nessa pessoa violenta e amargurada.

O personagem possui formas triangulares e pontudas, que também remetem à essa agressividade em sua personalidade. Ele possui um estilo de luta violento e sanguinário, e é tão insano que deu nome até pras suas armas. O personagem se utiliza de um espingarda de cano serrado em uma mão (A Marvada) e uma peixeira enorme na outra (Defuntina).

Zé Capeta não mostra piedade alguma aos seu inimigos, e inclusive os intimida o tempo todo em luta, utilizando-se de seu sotaque caipira-nordestino. Frequentemente nota-se um certo prazer em relação à morte em seu comportamento durante as lutas. Pretendo usar essa personalidade exagerada também como um dos fatores cômicos da história.

Sua montaria é um cavalo que parece ser tão nervoso como o dono, e é chamado de 'Espírito Maligno', embora às vezes Zé Capeta o chame por outros nomes como: Ventania; Raio; Brabão; Ferradura, Espírito, ou qualquer outro nome ameaçador que venha em sua mente.



Figura 1 – Conceito de personagem 1: Zé Capeta 1

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

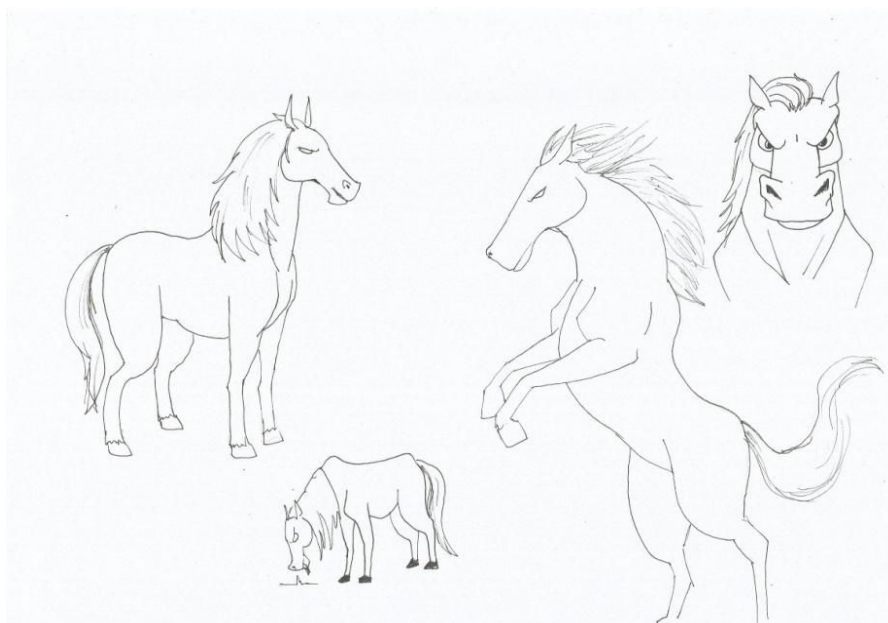


Figura 2 – Conceito de personagem 2: Montaria do Zé Capeta

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

2. Covas:

Alto e robusto, Covas possui uma postura mais realista porém voltada pro lado positivo em relação ao mundo e à vida, e sua filosofia gira em torno de uma esperança melancólica, pois por mais que ele acredite que havia bondade no ser humano, o mundo, de fato, ruiu apenas por causa do ser humano.

Ele possui um físico extremamente forte para sua idade, e o que mais caracteriza o personagem é seu tamanho avantajado e retangular, com bordas suaves. Esta decisão foi feita a fim de passar uma sensação de que ele é um personagem mais equilibrado e calmo, em contraste com o Zé Capeta. Outro fator característico é que de vez em quando se percebe que ele anda com uma única abelha em seu ombro, quase como se estivesse conversando com ela, caracterizando mais ainda seu traço pacifista e gentil.

Quando em batalha, ele possui um estilo de luta conservador e defensivo, e se utiliza apenas de uma pá (outra característica adotada a favor de sua personalidade na construção do personagem) para deixar os inimigos inconscientes. Ele só mata

alguém se suas abelhas correm algum risco sério, mas em geral costuma ser piedoso, e uma vez, deixou um inimigo fugir antes que Zé Capeta o matasse. Sua montaria é um Javali muito forte e maior que o comum chamado Bernardo, que adora comer insetos.

Ambos os apicultores, Zé Capeta e Covas, possuem certos códigos e barulhos que emitem no meio da luta, que servem para se comunicar com as abelhas para realizar os ataques ou chamar por ajuda. Ambos possuem 60 anos de idade, e sua saúde e força física são atribuídas não apenas ao fato de ainda possuírem vegetais e frutos disponíveis em seu vale e possuírem uma vida fisicamente ativa, mas também por manterem uma relação simbiótica com sua colméia que também é super-evoluída, e consumirem seu mel, própolis, e até mesmo veneno, super-poderosos.



Figura 3 – Conceito de personagem 3: Covas 1

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

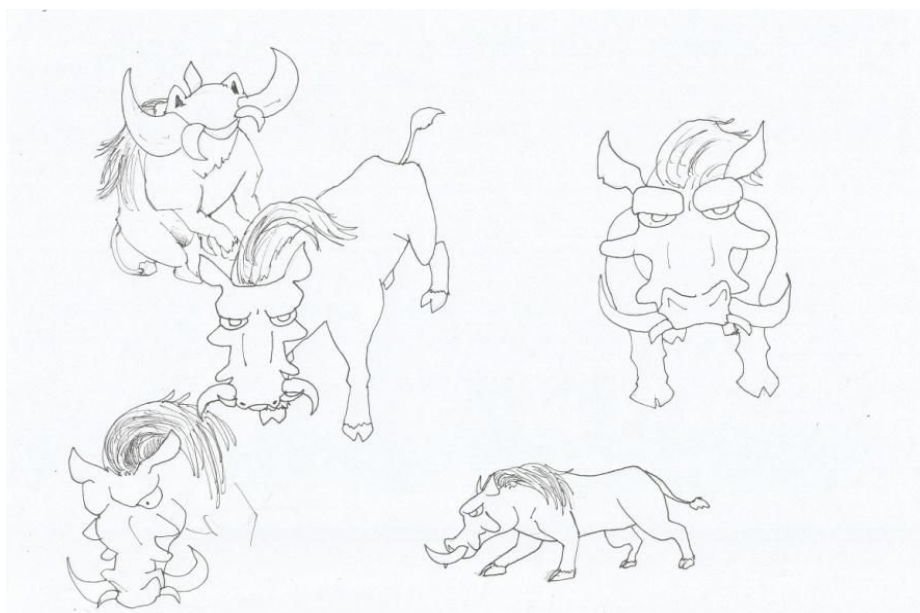


Figura 4 – Conceito de personagem 4: Montaria do Covas

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

A Rainha

A Rainha, não é uma rainha de abelha qualquer, e por isso é denominada como 'A Rainha'. Ela é a maior rainha que existe, e sua espécie, por ser mais evoluída do que seus antecessores, possui uma sociedade ainda mais complexa e organizada, com colméias de arquitetura única e habilidades ainda mais poderosas.

Outras rainhas seguem aos comandos dela. Ao longo dos anos, A Rainha criou uma relação de simbiose com Os Apicultores, onde eles protegem o vale e a Árvore da Vida (onde se situa seu grande palácio-colméia), e ela e suas operárias provém suporte aos apicultores. Seu mel, própolis, cera e venenos possuem propriedades únicas, e esta é uma das grandes razões pela qual Os Apicultores são tão fortes.

A Rainha e suas abelhas se comunicam através de códigos e barulhos especiais com Os Apicultores, e quando em luta são extremamente agressivas e coordenadas, criando enxames gigantescos e com formatos intimidadores, podendo facilmente dilacerar suas vítimas. Seu zunido pode ser ouvido a vários metros, algumas vezes tendo feito inclusive o chão tremer, mas são frágeis às armas da HexCorp e também à alguns dos mecanismos naturais dos insetos evoluídos que frequentemente atacam o vale.

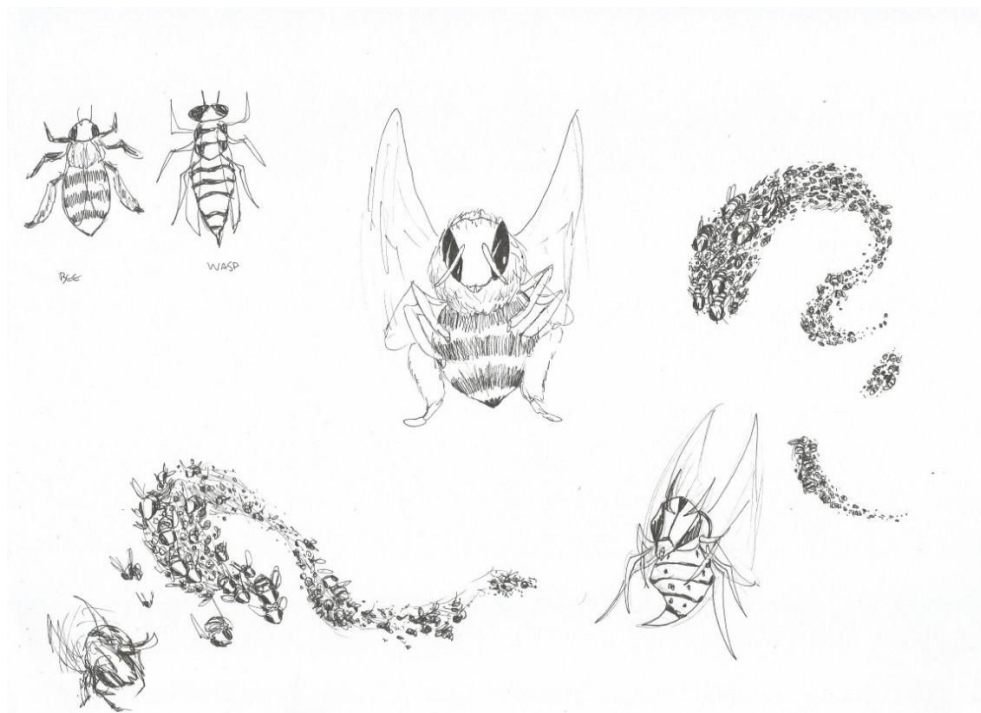


Figura 5 – Estudo sobre representação gráfica de abelhas enxameadas

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor



Figura 6 – A Árvore da Vida e o Palácio-colméia

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

1.2.2 Os Vilões

Soldados da HexCorp

São pessoas uniformizadas com uma roupa inspirada nas proteções usadas por apicultores comerciais que existiam antes do desastre ecológico, que confere uma proteção leve contra abelhas, treinados e supridos pela HexCorp. Eles usam armas comuns, e lançadores de fumaça para tentar atordoar as abelhas, são magros e fracos, e basicamente só servem como peões. Uma variante destes soldados são os soldados pesados, que se parecem com os anteriores, mas além do lança-fumaça possuem um lança-chamas. Eles são um pouco mais robustos devido à aprimoramentos genéticos e cibernéticos e sua roupa lhes confere uma maior proteção contra as abelhas. No entanto, ainda são humanos, e portanto, fora da armadura são fracos.

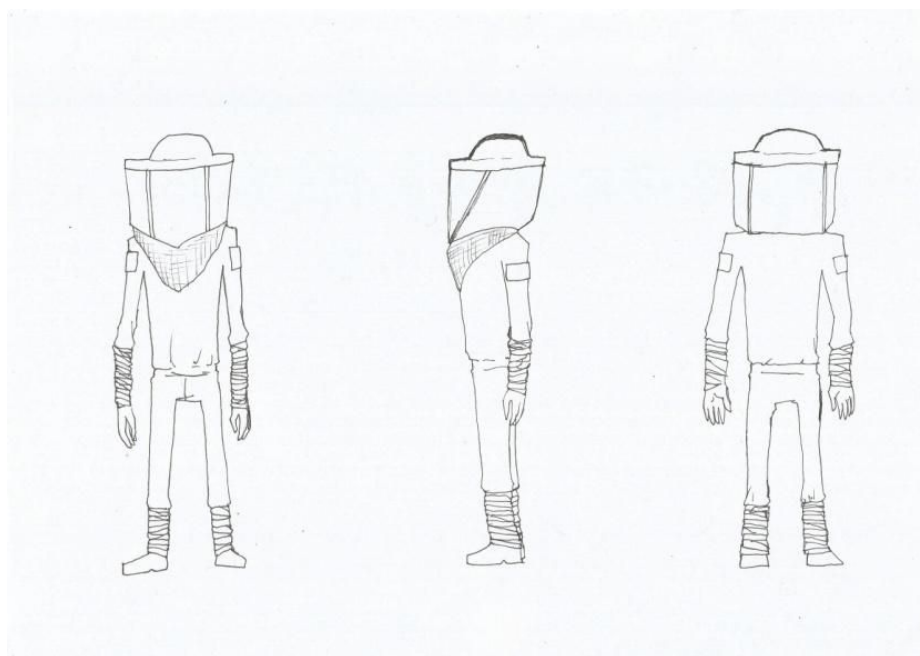


Figura 7 – Conceito de personagem: Vilões comuns 1

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

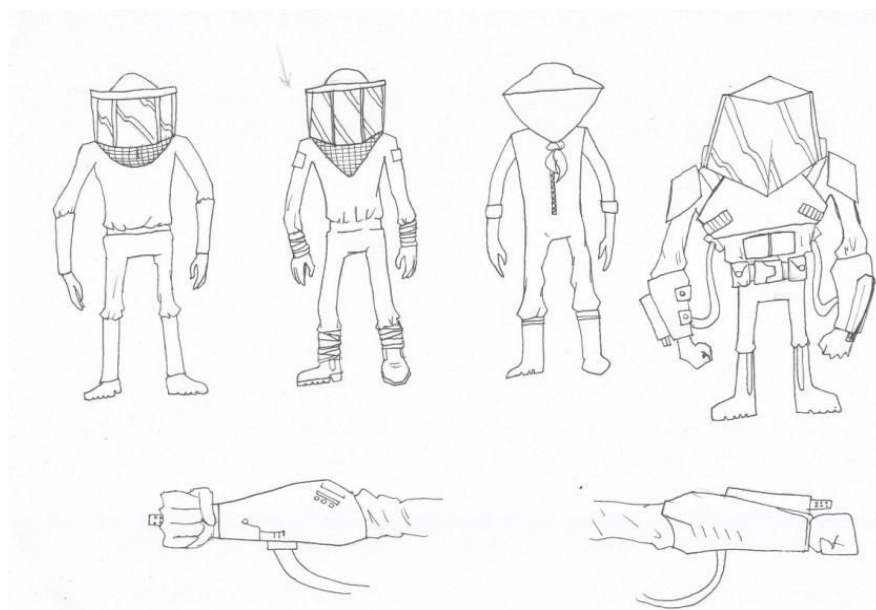


Figura 8 – Conceito de personagem: Vilões comuns 2

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

Gafanhotos

Gafanhotos, Grilos e Louva-Deuses de tamanho avantajado e com sinais de inteligência às vezes atacam a fazenda. Outros insetos em geral também fazem ataques, mas com menos frequência que os gafanhotos. São seres misteriosos, brutais, e sua única motivação aparente é devorar humanos.

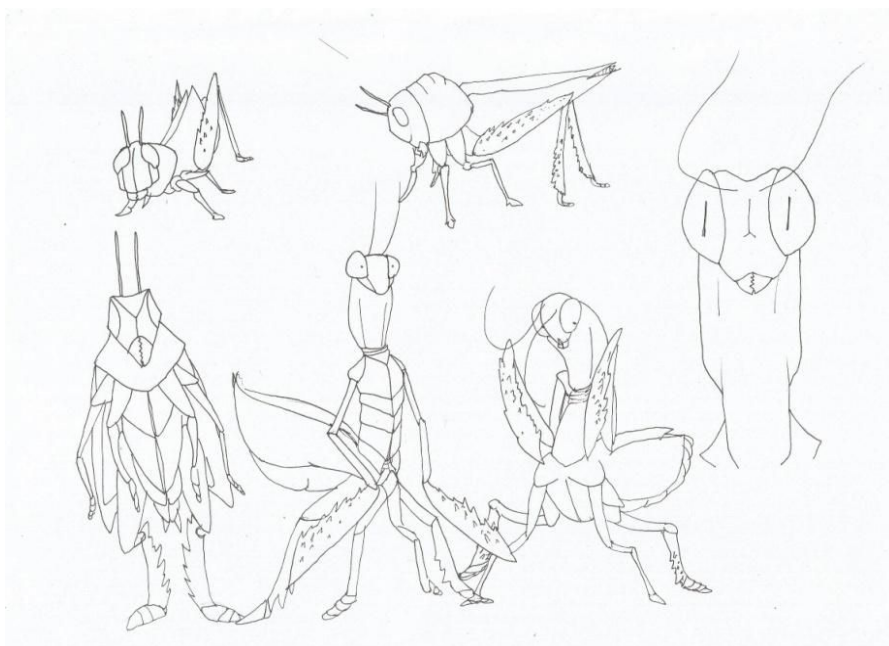


Figura 9 – Conceito de personagem: Gafanhotos gigantes

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

Victor Varris, o 'vespa'

O supervisor de uma das instalações da HexCorp, que ao analisar alguns gafanhotos recém abatidos nas redondezas de sua instalação, percebe marcas causadas por algo que parece ser uma abelha. Logo ele enlouquece com a possibilidade de que ainda existam abelhas vivas em algum lugar, e ao ser ignorado pela corporação, ele começa a fazer de tudo para encontrá-las usando-se dos artifícios mais cruéis possíveis.

Apicultor Solitário

Um dos soldados da HexCorp, que cresceu naquele meio, e foi doutrinado exclusivamente para caçar e capturar abelhas, e matar qualquer outra coisa que se movesse. Porém após muitos anos depois que as abelhas foram dadas como extintas sua vida se resumia em proteger a instalação dos ataques de gafanhotos e se questionar sobre a própria vida - algo que os outros soldados não faziam. Um belo dia ele foi enviado para uma missão especial feita por Varris por trás dos panos, a fim de encontrar uma suposta nova colônia de abelhas. Apesar de achar estranho, pois nunca tinha participado de algo que o resto da corporação não falasse abertamente, ele queria algo novo e foi com mais alguns soldados seletos que formaram o esquadrão Vespa.

No meio do confronto com Os Apicultores, ele viu pela primeira vez em sua vida um lugar verde, pessoas saudáveis, e abelhas ainda mais fortes que as que costumava capturar para a corporação na época da crise. Ao mesmo tempo, viu seus companheiros morrerem brutalmente por enxames de abelhas enquanto um velho barbudo e com uma cicatriz horrenda no rosto bradava gritos quase incompreensíveis com uma espingarda apontada para sua cabeça.

Quando o velho ia puxar o gatilho, ele fechou os olhos, mas ao invés de um tiro, ouviu algo que parecia um ferro batendo em um balde oco. Ao abrir seu olhos, viu o outro velho, o mais forte e alto deles, que havia desmaiado seu companheiro. O Apicultor o pegou pela gola e disse:

-Vá... Vá e não volte nunca mais. Senti algo de diferente em você, um certo ar de vislumbre por trás desse capacete idiota que os seus companheiros não tinham,

mas seu coração parece incerto. Estou te poupando pois acredito que a vida é o fruto de muitas possibilidades, enquanto a morte é só um ponto final. Não seja um ponto final...

Assustado, ele fugiu, mas não retornou para a HexCorp. Ele passou a vagar pelo mundo desértico, pensando em tudo o que tinha acabado de ver e ouvir, e tudo o que tinha feito desde que nasceu.

1.3 Personagens do passado

Em certos pontos da história, acontecerão *flashbacks*, contando um pouco da história do DCC, do Abelhocalipse em si, e também a história do Dr. Wick; Esse e os próximos personagens desse tópico são baseados em pessoas reais, porém seus nomes são levemente adaptados na realização do quadrinho em respeito à essas pessoas.

Dr. Wick

Um renomado geneticista que estudava abelhas, Dr. Wick é uma figura ambígua. Após visitar a África em um estudo, trouxe 141 rainhas para o Brasil para realizar um experimento onde ele buscava criar um híbrido entre a abelha européia e a africana. Cinquenta e uma sobreviveram, e eles a colocou em quarentena numa floresta de eucalipto.

As colmeias eram fechadas por uma malha que permitia a passagem de operárias, mas não de rainhas. Como as abelhas estavam mostrando boa atividade, acreditou que retirar as malhas não causaria problema.

Só que ao retirar a malha, essas abelhas enxamearam, se reproduziram, e os pesquisadores perderam o controle sobre elas. Muitas pessoas foram picadas, em tremendo caos, deixando inclusive alguns mortos. Dr.Wick foi responsabilizado, e passou a ser mal visto pela comunidade ecológica.

No entanto, suas suspeitas estavam corretas, e Dr.Wick se dedicou a consertar seus erros. Então, com a ajuda de novos pesquisadores, ele criou a abelha africanizada, que era um híbrido das duas abelhas. Ela era mais produtiva, mais resistente à pragas, e isso permitia que os apicultores produzissem mel orgânico,

pois não havia o uso de agrotóxicos. Ela também tinha uma agressividade mediana, e produzia o ano inteiro.

A partir daí, Dr. Wick passou a ser respeitado por pesquisadores e apicultores, se tornando um ícone no mundo das abelhas. Também por causa do legado de Dr. Wick, o Brasil e alguns outros países rurais foram os que mais resistiram ao Abelhocalipse, e os últimos a ruírem.



Figura 10 – Conceito de personagem: Dr. Wick 1

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor



Figura 11 – Conceito de personagem: Dr. Wick 2

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

Ariet B'dee

O maior apicultor comercial do mundo que perdeu mais de 2,500,000 abelhas em uma semana, quando tentava salvá-las do DCC transportando-as para uma planície aparentemente livre de agrotóxicos. Uma figura um pouco vazia que passa a idéia de alguém intensamente movido pelo dinheiro, e que sofreu muito com o DCC por causa da falência.

Old Hackson Bergson

O primeiro Apicultor a notar a crise do desaparecimento das abelhas. Uma figura velha e cansada, que dirige em seu caminhão por quilômetros durante o ano todo para que suas abelhas polinizem e sobrevivam, mostrando uma preocupação não só com seu negócio, mas também pela vida de suas abelhas.

Günther Hawk

Apicultor que criou o sistema biodinâmico, tendo em vista os problemas com as abelhas. Foi um dos primeiros a dar um passo para trás em respeito à natureza, e passou a dar palestras tentando ensinar novos apicultores a maneira mais certa e ecológica de se trabalhar com as abelhas.

Ele também criou um dos primeiros santuários para abelhas e mostra apenas um apreço e respeito genuíno por elas, sem nenhuma preocupação comercial.

2 CAPÍTULO 2: Processo de Criação

2.1. A escolha do tema

A escolha do tema partiu de questões pessoais e com o tempo evoluiu para algo com embasamento, onde vi a oportunidade de tratar de um assunto importante ao mesmo tempo em que realizava algo que há muito tempo tinha vontade. Também sempre possuí um certo fascínio por histórias pós-apocalípticas, pois para mim, além de toda a questão estética, elas mostram as capacidades físicas e psicológicas dos personagens em seu ponto máximo.

Sendo assim, uma história que se passa em um mundo pós apocalíptico possui um grande potencial para se abordar questões pesadas diretamente ligadas à nossa realidade, gerando uma reflexão sobre o agora. Toda história pós-apocalíptica sempre vem acompanhada da grande pergunta: O que poderíamos ter feito para evitar esse futuro catastrófico? E no meu caso, sempre quis abordar o tema que acredito ser o mais real possível: a destruição do meio ambiente pelo próprio homem e a guerra pelo que sobrasse dele.

Carreguei essa idéia por um tempo, até que descobri sobre uma atual crise envolvendo abelhas, o DCC (Distúrbio de Colapso de Colônias), onde abelhas, tanto comerciais como selvagens, simplesmente desaparecem, e as suas colméias deixam de funcionar. Não se sabe ao certo o que causa tal fenômeno, mas muitos biólogos e ambientalistas afirmam que a causa é a ação humana e a constante exploração das abelhas, a prática da monocultura e o abuso de agrotóxicos. Tendo este problema em vista, uni as duas coisas e consolidei a idéia central de toda a minha história: Um mundo que foi devastado por um grande desequilíbrio ecológico, após a extinção das abelhas.

Por fim, abandonei um pouco a preocupação em criar algo realístico demais, e quis dar espaço ao humor, adicionando elementos de ficção científica e situações absurdas envolvendo os personagens e os seres deste novo mundo. Ao mesmo tempo em que isso gera um alívio cômico, também abre um caminho para explorar temas como evolução, seleção natural e filosofia, sempre abordando mais de um ponto, mas sem necessariamente apresentar algo muito profundo logo de cara. A idéia é que o leitor reflita e escolha seu caminho, visto que em nenhum momento,

algo é dito como certo ou errado, sempre são apresentados dois ou mais pontos de vista que se opõem em alguns pontos, mas se complementam em outros.

Para fazer isso acontecer, criei dois protagonistas, com objetivos comuns mas personalidades opostas, visando criar diálogos e situações onde suas personas sejam colocadas à prova, ou até mesmo entrem em conflito uma com a outra. Também era preciso um vilão para essa história, e resolvi criar algo que pudesse ser facilmente assimilado com o que a história em si critica, que é o antropocentrismo, o mal que levou o mundo ao colapso.

2.2 Criação do argumento

A criação do argumento teve duas bases: A primeira consistiu diversos conceitos que já pertencem ao imaginário popular a respeito de cenários pós-apocalípticos, como por exemplo, cenários desérticos, civilizações destruídas, cenários pós-guerra e algum tipo de resistência humana. Também peguei alguns conceitos de ficção científica, como tecnologia avançada, o homem dependendo da máquina para sobreviver e mutações genéticas.

Por outro lado, me preocupei também no fato do universo ser verossímil, os conceitos mais realísticos partiram majoritariamente de conclusões pessoais que tive ao cursar Paleontologia e Evolução pelo curso de Biologia da UFU. Também cheguei a conversar com a pesquisadora Fernanda Helena Nogueira-Ferreira, que além de me dar muitas informações envolvendo as abelhas e como funciona sua sociedade, também me tirou algumas dúvidas, como por exemplo, em que grau as plantas seriam afetadas pela falta da polinização, desertificando algumas regiões.

Além disso, também me baseei no que acontece atualmente, nas notícias frequentes que temos sobre as atitudes irresponsáveis do governo, agronegócio e empresas irresponsáveis, aumentando o consumo de agrotóxicos, aumentando o desmatamento e até mesmo crimes ambientais, como o desastre em Mariana-MG.

Com isso, criei um universo onde até certo ponto, é bem realístico, onde eventos foram se desencadeando após um desequilíbrio ecológico, afetando toda a cadeia alimentar e afetando todas as espécies. A humanidade entrando em colapso enquanto a natureza morre e então aos poucos os conceitos mais improváveis começam a ganhar mais espaço, como a evolução acelerada dos insetos, e a

tecnologia avançada da HexCorp sendo mostrada, chegando ao ponto onde de fato se passa a história em quadrinhos.

2.3. Criação do roteiro

No roteiro inicial, minhas idéias ainda estavam um pouco bagunçadas, e eu misturei muitos temas que eu tinha vontade de abordar, o que fez com que ficasse meio confuso. A história começa com dois apicultores idosos, em mais um dia comum, limpando sua fazenda da ameaça de gafanhotos mutantes gigantes. Após a batalha, eles se sentam para descansar embaixo da Árvore da Vida (uma árvore muito velha e que comporta a última colônia de abelhas do mundo), e começam a discutir sobre o mundo, sobre os motivos de eles estarem naquela situação, e sobre Dr. Wick uma figura emblemática que teria sido muito importante para essa história no passado, antes do fim do mundo.

Nesse segmento da história, que é baseado em fatos reais, seria contada através de um *flashback* a história de Dr. Wick (inspirado no Doutor Warwick Estevam Kerr), que trouxe 141 abelhas rainhas africanas ilegalmente para o Brasil, a fim de conduzir um experimento de hibridização com a abelha européia, que é a mais usada comercialmente no país. Por causa de um erro, houve um acidente, e essas abelhas enxamearam, deixando alguns mortos, e Dr. Wick foi responsabilizado.

Zé Capeta usa esse lado da história para criticar a humanidade, e mostrar sua visão negativa sobre o mundo para seu amigo Covas, que logo o refuta com a sua visão positiva sobre a humanidade e o mundo, contando a segunda parte da história de Dr. Wick, onde dessa vez ele consegue obter os resultados que previa, se redimindo com a comunidade científica e ganhando admiração dos apicultores brasileiros.

Eles continuam discutindo e começam a brigar, e no meio dessa briga são surpreendidos por soldados da HexCorp, e quando estão nas últimas, são salvos pelas abelhas, que aparecem ao horizonte e matam todos os soldados. Na última parte, eles estão conversando sobre o ocorrido, e concordam que precisam derrotar de uma vez por toda a HexCorp. No detalhe, é mostrada uma abelha-robô, que além de observar toda a batalha, no fim leva uma abelha de verdade embora consigo. A

última cena seria um *cliffhanger*⁴ mostrando apenas a mão do vilão, em um laboratório de tecnologia avançada, que havia conseguido capturar uma abelhinha no meio da confusão toda. O problema com essa versão, é que além de muito grande, misturou muitos plots, e acredito que isso confundiria o leitor, então optei por fazer um segundo roteiro.

Já na segunda versão do roteiro, mudei quase que completamente a história. Retirei a idéia dos gafanhotos mutantes, simplifiquei o plot, tirei a parte que aborda o Dr.Wick e adicionei *flashbacks*. Tudo começa com Covas trabalhando na fazenda, quando Zé Capeta aparece para dizer que vai fazer uma checagem de rotina nas fronteiras de suas terras. Nessa versão do roteiro, quis abordar muito mais o cenário, deixar que a história fosse contada pelas cenas, e não pelas falas. Então nesse começo por exemplo, seria mostrado a mudança drástica de um cenário vivo (fazenda) pra um cenário morto (deserto).

Em seguida, acontece um *flashback*, que mostra um pouco o passado de Zé Capeta, sem revelar muita coisa, mas mostrando que ele trabalhava com abelhas desde novo, e que era casado. Isso rapidamente é quebrado quando ele percebe que tem invasores nos arredores, e ele parte em busca deles. Nesse ato também é mostrado um certo conflito entre Zé Capeta e Covas, mas nada que abale a amizade dos dois.

Zé Capeta é encurralado, mas Covas chega heroicamente para salvá-lo. No entanto, após uma longa batalha, reforços inimigos chegam, e os dois são rendidos. Assim como na primeira versão, eles são salvos pelas abelhas, e Zé Capeta vai pra casa. No fim, temos apenas uma cena de Covas enterrando os corpos dos soldados, e um *flashback* mostra que quando mais jovem, ele trabalhava na HexCorp, terminando a história com um *cliffhanger*.

Apesar de ficar satisfeito com o segundo roteiro, ele possuía dois problemas: Era muito grande para a quantidade estipulada de páginas (aproximadamente 20), e os *flashbacks*, apesar de serem um recurso legal, não tem muita importância quando o espectador ainda não viu muita coisa do personagem no presente, ainda mais

⁴ "Cliffhanger" é um tipo de recurso utilizado em narrativas que consiste em apresentar uma informação ou evento novo ao fim de um capítulo, episódio, filme ou ato, a fim de despertar a curiosidade no público.

sendo apenas o primeiro capítulo da história. Então na terceira e última versão, fora algumas pequenas alterações como cortes de cenas e diminuir o tempo da luta, também decidi por descartar os flashbacks. Também houveram detalhes e falas que foram adicionados/alterados na fase do acabamento.

2.4. Criação de personagem

O processo de criação de personagens se resumiu em três etapas: as personalidades, os nomes e as aparências. Na personalidade, nada mudou. Um deles, é raivoso e sanguinário, com um senso de humor mórbido, uma visão de mundo sombria e desiludida, e atitudes violentas e até mesmo psicóticas. Já o outro, é uma pessoa mais centrada, equilibrada. Tem uma visão de mundo triste, porém otimista, e suas atitudes em geral são pacifistas, contrastando com o personagem anterior. Isso refletiu bastante nos nomes, que após muito tempo finalmente ficaram decididos como Zé Capeta (para o raivoso e violento) e Covas (para o equilibrado e pacifista).

Já na questão da aparência, foi uma longa trajetória, e a única coisa que não mudou em nenhum momento foi a idéia de que esses personagens seriam velhos extremamente fortes fisicamente, mostrando que estão constantemente se exercitando de alguma maneira. No começo, ambos tinham o mesmo tamanho, quase o mesmo formato de rosto, e a única divergência entre os dois eram entre o cabelo, a barba e o olhar de cada um.

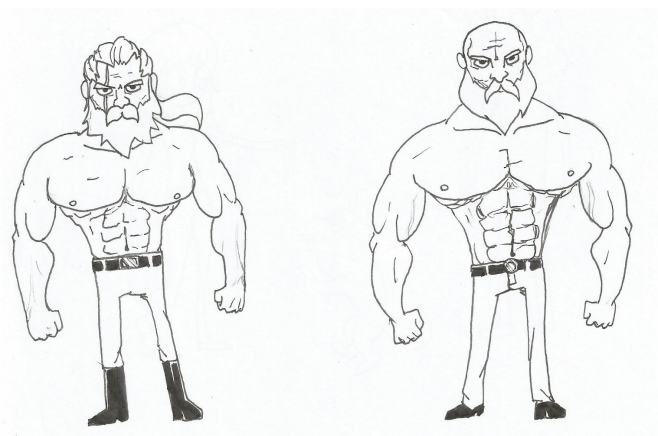


Figura 12 – Conceito inicial dos personagens

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor



Figura 13 –Segunda versão dos personagens

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

Para deixá-los mais únicos, fui desenvolvendo várias versões de cada um deles, estudando as formas básicas e o que cada uma delas passa, visando, não só diferenciar os personagens fisicamente, mas ao mesmo tempo passar através da forma, de forma subconsciente, características condizentes com sua personalidade. Para Zé Capeta, utilizei triângulos, por possuírem pontas afiadas, e passarem um ar mais agressivo, já que não é uma forma muito harmônica.

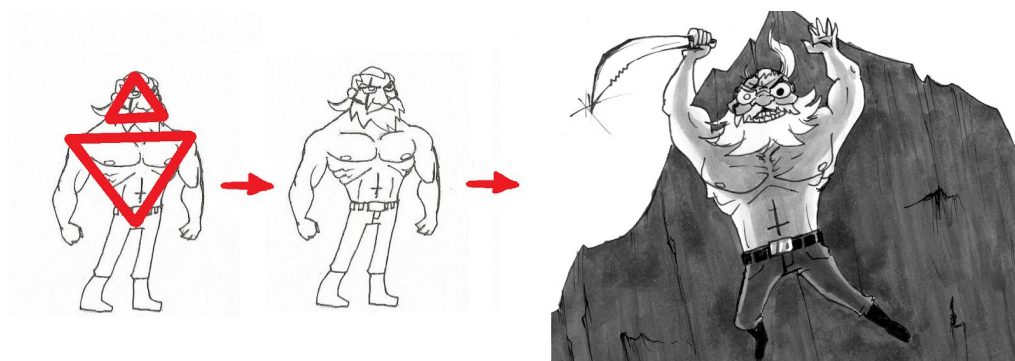


Figura 14 – Recorte evidenciando as base triangular de Zé Capeta

Fonte: Acervo do autor

Para Covas, busquei uma forma que passasse uma sensação de equilíbrio e resistência, e por isso utilizei muitos retângulos em sua estrutura, e também busquei bordas mais suaves, para dar um ar mais calmo à figura.

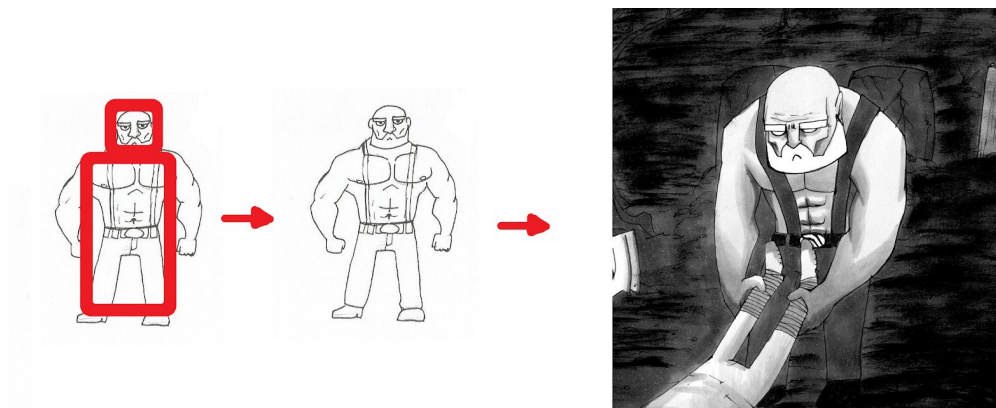


Figura 15 – Recorte evidenciando as base retangular de Covas

Fonte: Acervo do autor

Por fim, decidi que Zé Capeta seria baixinho, com músculos mais definidos, e uma expressão mais marcada pelas rugas em seu rosto, algo que mostra que ele é alguém que está sempre no calor da batalha, alguém que está sempre com raiva, sempre gritando. A cicatriz em seu rosto serve como um complemento, para passar um ar meio misterioso ao personagem, ao mesmo tempo que mostra que de fato, ele tem algum motivo para ter tais comportamentos. No quesito da cicatriz no olho, ela sempre esteve ali, desde a primeira versão, e mais tarde resolvi por deixá-lo cego, para aumentar ainda mais a questão do trauma.



Figura 16 – Recorte enfatizando o rosto de Zé Capeta

Fonte: Acervo do autor

Já para Covas, foi decidido que ele seria mais alto que seu amigo, com músculos menos definidos devido à sua estatura, mas ao mesmo tempo passasse a imagem de alguém forte, resistente. Seu olhar também mudou ao longo do processo, e passou a ser mais equilibrado e sério, até mesmo quando ele demonstra raiva, seu semblante muda pouca coisa. Isso também contribui para um certo mistério ao redor do personagem, talvez até mais que Zé Capeta, por isso contrasta diretamente com o mundo ao seu redor. A intenção é de que ele passe o ar de alguém que sabe mais do que fala, que nunca expõe seus sentimentos em relação à nada.

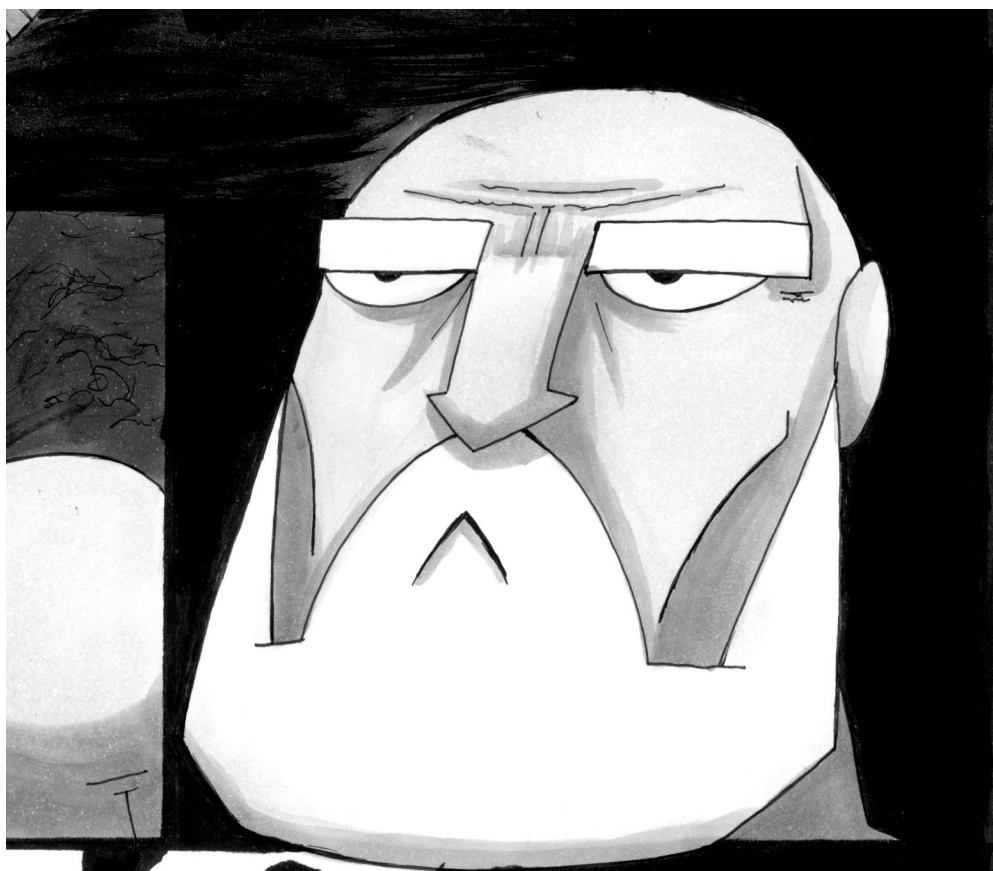


Figura 17 – Recorte enfatizando o rosto de Covas

Fonte: Acervo do autor

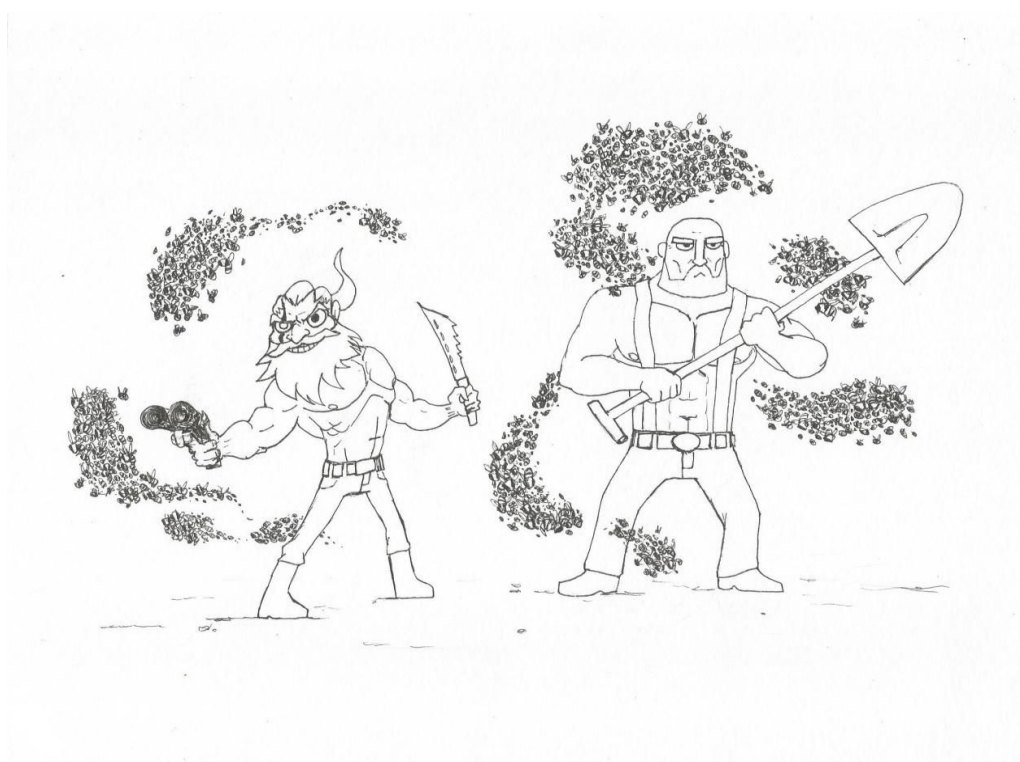


Figura 18 – Os Apicultores e As Abelhas em sua versão final

José Arnaldo, *Heróis*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

2.5. Quantidade de páginas e versões

Foi estipulado que a história seria algo em torno de vinte páginas e de preferência um número par, para aproveitar melhor a impressão, tendo em vista que dessa forma a última folha é usada por completo. Isso fez com que hora de desenhar, eu precisasse modificar novamente o roteiro, para que coubesse nessas vinte páginas.

Por fim, fiz uma última alteração, diminuindo para quatorze páginas para que a história coubesse na revista Meia Cura, publicada pelo meu professor e orientador João Henrique Lodi Agreli.

Como a revista será destinada à um público mais infantil, e as duas últimas páginas possuíam imagens pesadas, optei por cortá-las, criando assim duas versões: Uma de doze páginas, para a revista Meia Cura, e uma de quatorze páginas, que se encontra no final desta monografia.

2.6. Acabamento

A obra foi toda realizada em papel A3, de gramatura 180, com lineart em nanquin preto e o sombreamento feito em escalas de cinza com marcadores. A HQ foi escaneada e passou por um tratamento digital no photoshop, corrigindo falhas e limpando as bordas. Os balões de fala foram feitos separadamente em outras folhas e escaneados, foi incluído o texto digitalmente, e mais tarde eles foram mesclados às suas devidas páginas.

3. CONCLUSÃO

De todos os temas abordados em diversas mídias, um dos meus assuntos favoritos sempre foi o pós-apocalipse, e como essas obras possuem força quando se trata da reflexão sobre o ser humano e sua atitude perante o mundo. Hoje percebo que a vontade de criar uma obra com essa temática já vem de muitos anos acompanhando filmes, quadrinhos e videogames que retratam o fim do mundo ou da humanidade.

Minha primeira tentativa foi quando fiz a disciplina de História em Quadrinhos, lecionada pelo professor João Henrique Lodi Agreli, onde fiz um prólogo do que seria a história de jovens sobrevivendo em um mundo devastado após a terceira guerra mundial. Naquela época, eu ainda não conhecia a questão das abelhas, e apesar de gostar de ter feito aquele prólogo, ele era um pouco raso, então acabei deixando de lado.

Outra grande paixão que sempre tive foi pela natureza, pelos animais, e junto disso uma preocupação com o meio ambiente. Apesar de não ser a minha área, sempre pesquisei por fora sobre estes assuntos, e foi assim que me deparei com a questão das abelhas. Ao me aprofundar cada vez mais no assunto, fui formando as idéias que hoje compõem o 'Abelhocalipse'.

No começo, minhas ideias eram muito bagunçadas, sem foco, e o TCC me ajudou a resolver estes problemas. Percebi que o processo de criação de uma história bem contada passa por muitas etapas, que o *design* de um personagem vai muito além daquela idéia inicial que o artista tem sobre ele. Ainda tenho muito a aprender, mas percebo como a pesquisa fez uma grande diferença na execução.

Outro fator importante para mim, e que me motivou ainda mais a criar a história, foi algo que o professor Renato Palumbo me disse uma vez: Que o TCC não é só um trabalho que você entrega, mas que podemos aproveitar esse momento para fazer algo que queremos continuar fazendo mesmo depois de formados. Hoje percebo que eu não teria a mesma satisfação que eu tenho ao concluir o meu trabalho, se tivesse feito qualquer outra pesquisa.

No começo do trabalho, eu não gostei muito de algumas ações que tive de tomar, como descartar personagens e simplificar a história, mas depois percebi que

realmente não adianta nada fazer algo gigantesco e mal feito, é muito melhor investir em algo mais simples, alcançável, que atinja o público e mantenha o interesse, te permitindo continuar, afinal nada impede que idéias sejam reformuladas ou abordadas em outros momentos.

Minha história se resumiu à um capítulo, uma simples apresentação do universo, dos personagens, do clima que o quadrinho passa, e fiquei muito contente com o resultado final e com a reação das pessoas que puderam ler a história antes do lançamento oficial. Outro fator importante que percebi ao longo do processo de criação foi pensar na versatilidade do seu projeto, como adaptar sua obra para diversas situações, como por exemplo, o que ocorreu com o final da história: Ela possuía uma cena um pouco pesada, e como ela seria veiculada em um ambiente escolar, era melhor tirar. Então agora existem duas versões, mas devido à manipulação correta de alguns detalhes, isso não atrapalha em nada na mensagem que quis passar, e acabei gostando muito das duas.

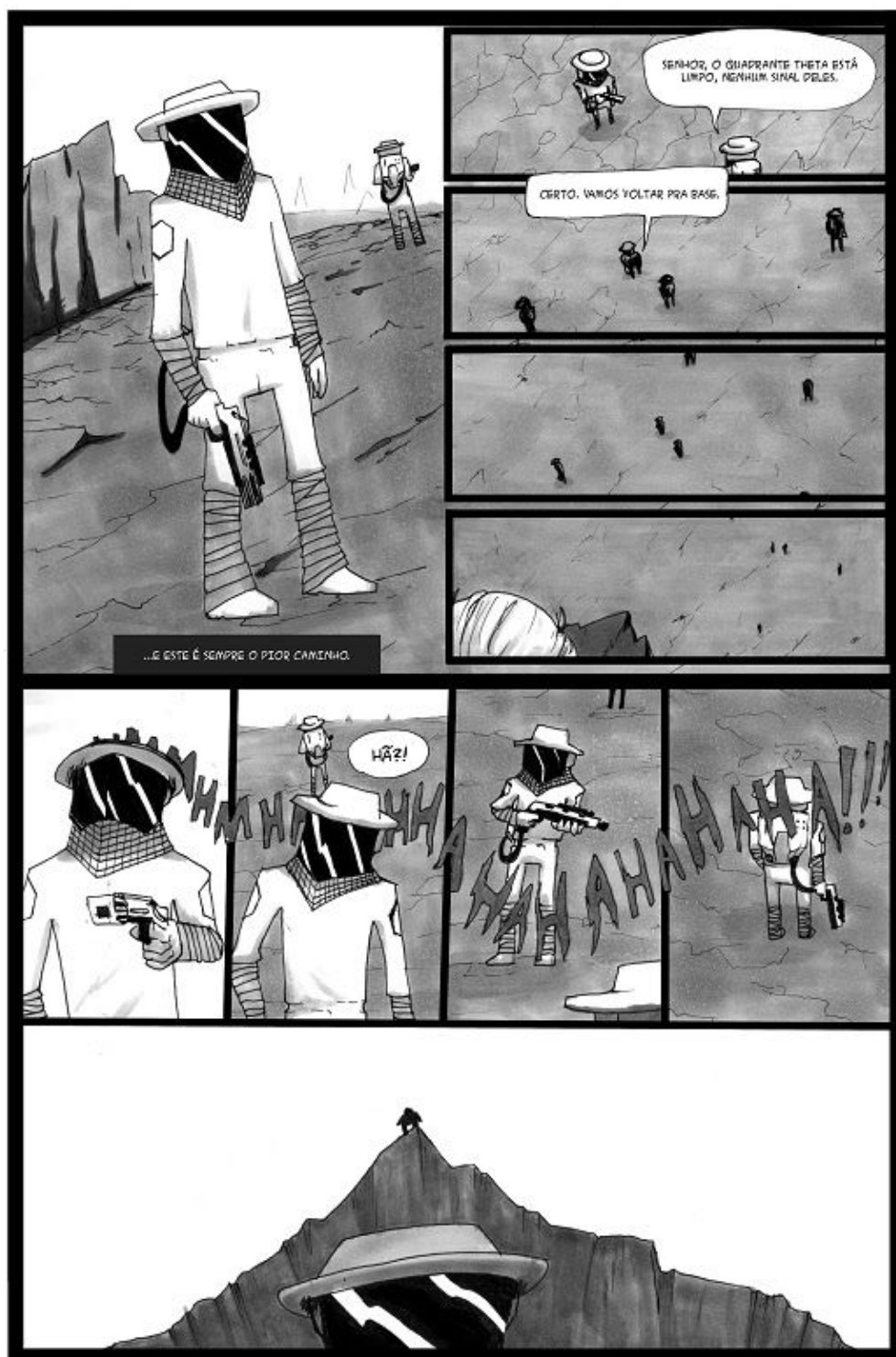
Concluo dizendo que foi uma grande experiência, que me ajudou a atingir o objetivo de criar uma história que abordasse o tema pós-apocalíptico ao mesmo tempo em que fomenta uma discussão sobre os riscos que o meio ambiente corre. Adquiri uma nova perspectiva em relação à produção de histórias em quadrinhos, e agora, pretendo continuar com o projeto, fazendo mais capítulos e eventualmente concluindo a história.

"ESTAMOS IRREVOGAVELMENTE EM UM CAMINHO QUE NOS
LEVARÁ ÀS ESTRELAS. A NÃO SER QUE, POR UMA MONSTRUOSA
CAPITULAÇÃO AO EGOÍSMO E À ESTUPIDEZ, ACABEMOS
NOS DESTRUINDO."
-CARL SAGAN

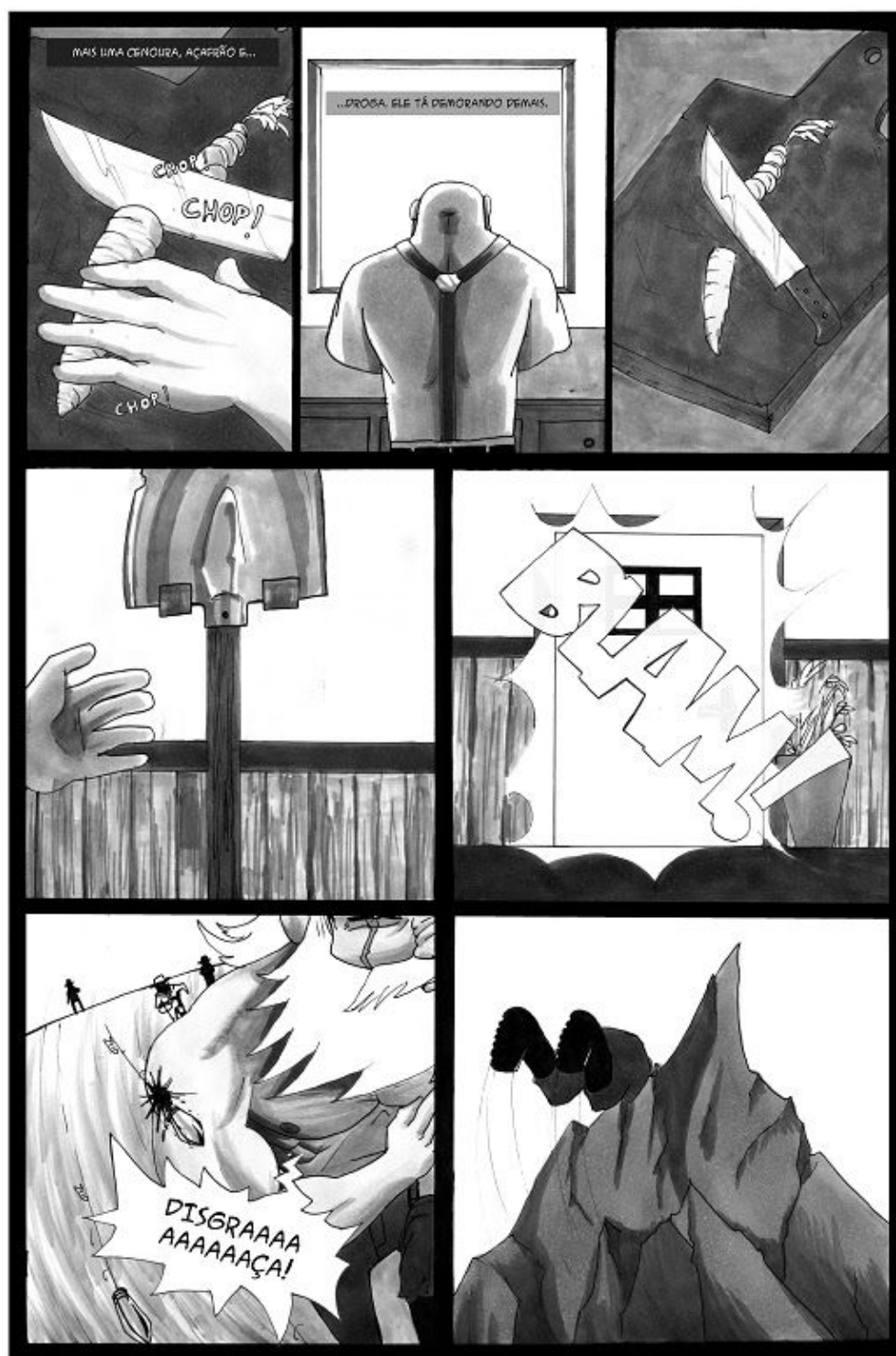
ABELHOCALIPSE

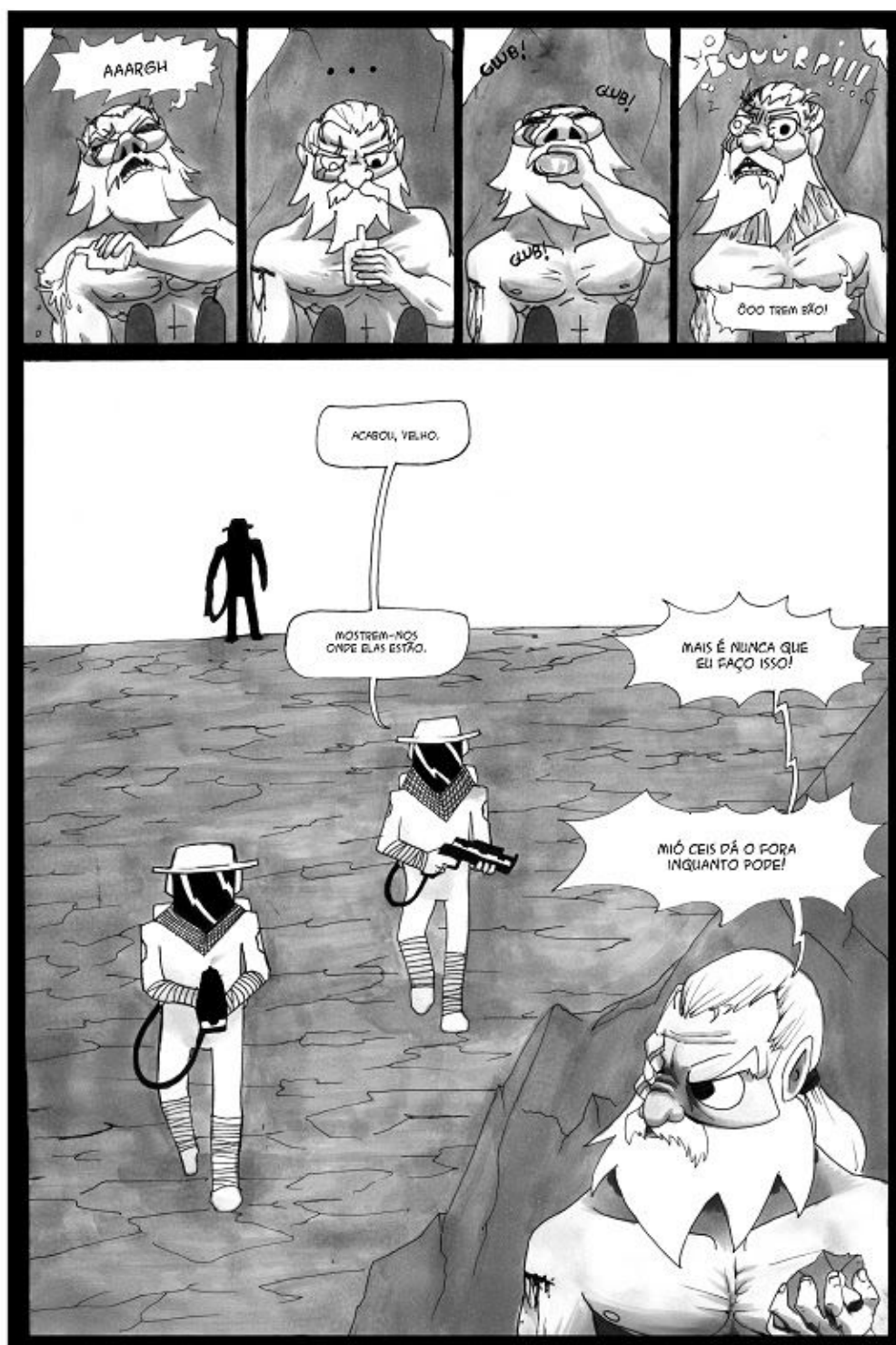


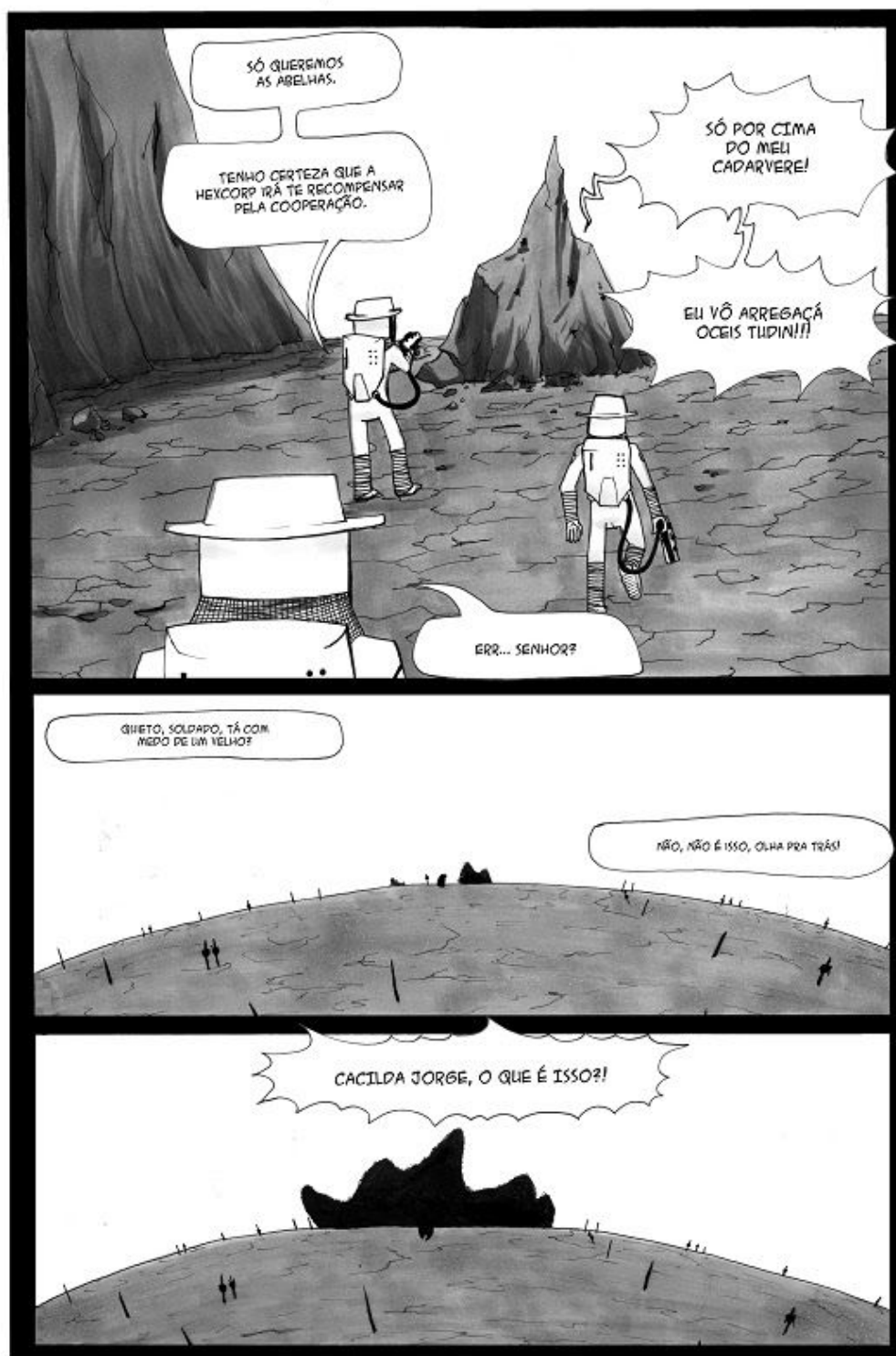




















SÓ QUE A NATUREZA É UMA FORÇA INTENCIONAL.

A SANARDA E O CONSUMISMO ENRAQUECERAM E
ENVENENARAM A ALMA DO HOMEM.

E EVENTUALMENTE...

A NATUREZA TEVE A SUA VINGANÇA.

É... PARECE QUE É O FIM DA PICADA.
HEHEHE...

QUE VENHAM MAIS! NADA MIO QUE MATÁ
LINS PERDIDO DE VEZ EM QUANDO...

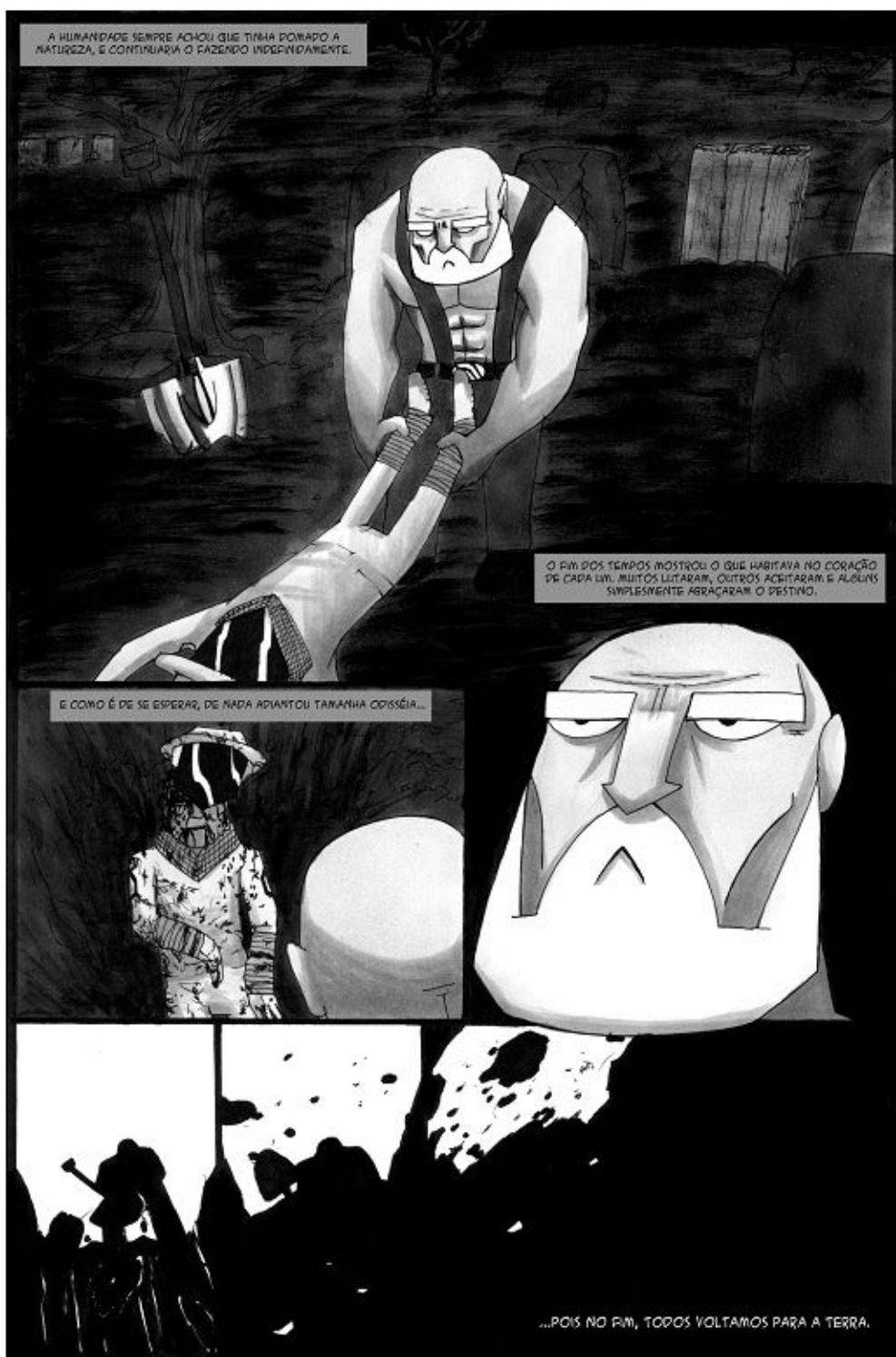
PRÓ.. E CÊ ACHA QUE ELLES TÃO?
ESSES MARDITO SÓ QUÊ SABÊ DE PEGÁ NOSSAS
ARILHA, PRA FAZÊ SEI LÁ NAQUELES LABORATÓRIO
DISGRACENTO E AINDA POR CIMA MATÁ NOIS.
ELLES QUÊ MATÁ A GENTE E ROBÁ NOSSA RAINHA,
E ELI VÔ CONTINUÁ RESORVENDO ISSO NA PEIXERA!

ELLES CHEGARAM PERTO DE MAIS
DESSA VEZ, CARA

A HEXACORP VAI MANDAR CADA VEZ MAIS SOLDADOS.
ISSO PRECISA ACABAR.
ESTOU CANSADO DE TANTA MORTE...







OUTRAS IMAGENS DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

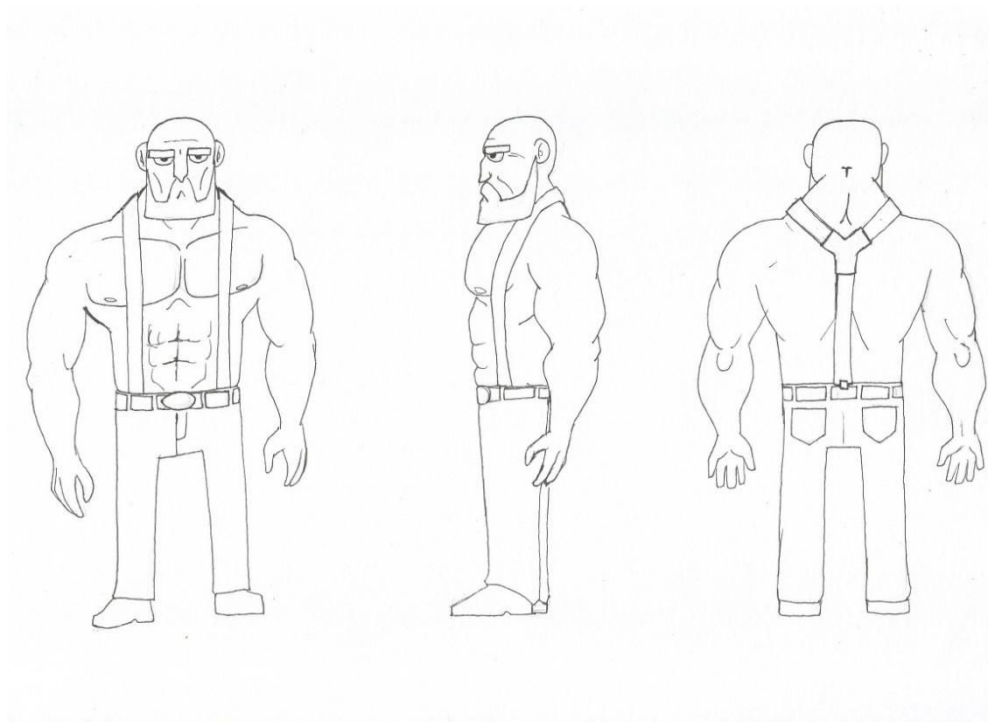


Figura 19 – Conceito de personagem: Covas 2

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

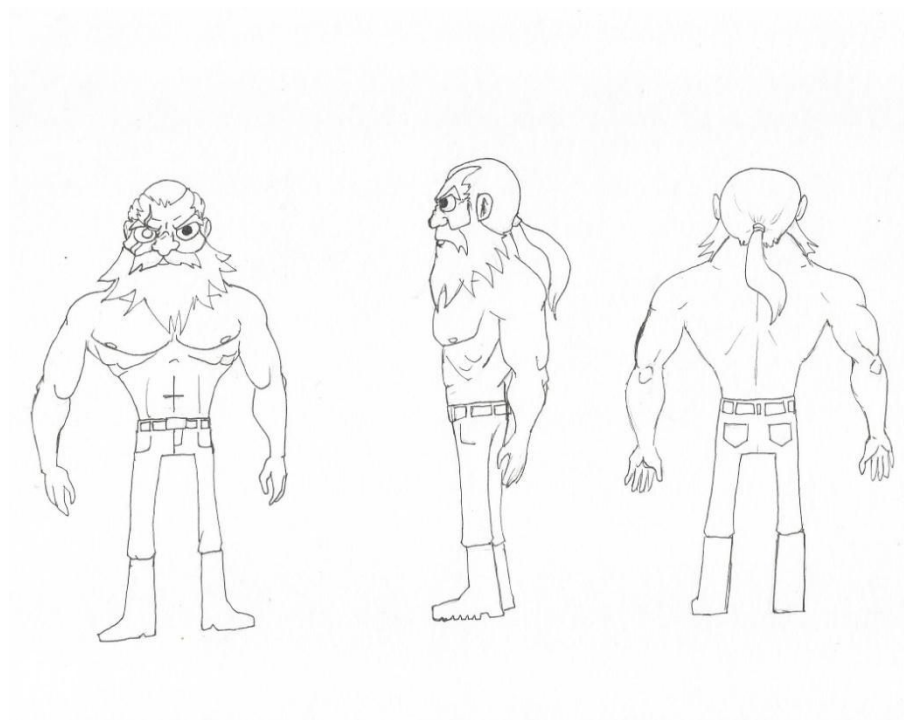


Figura 20 – Conceito de personagem: Zê Capeta 2

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

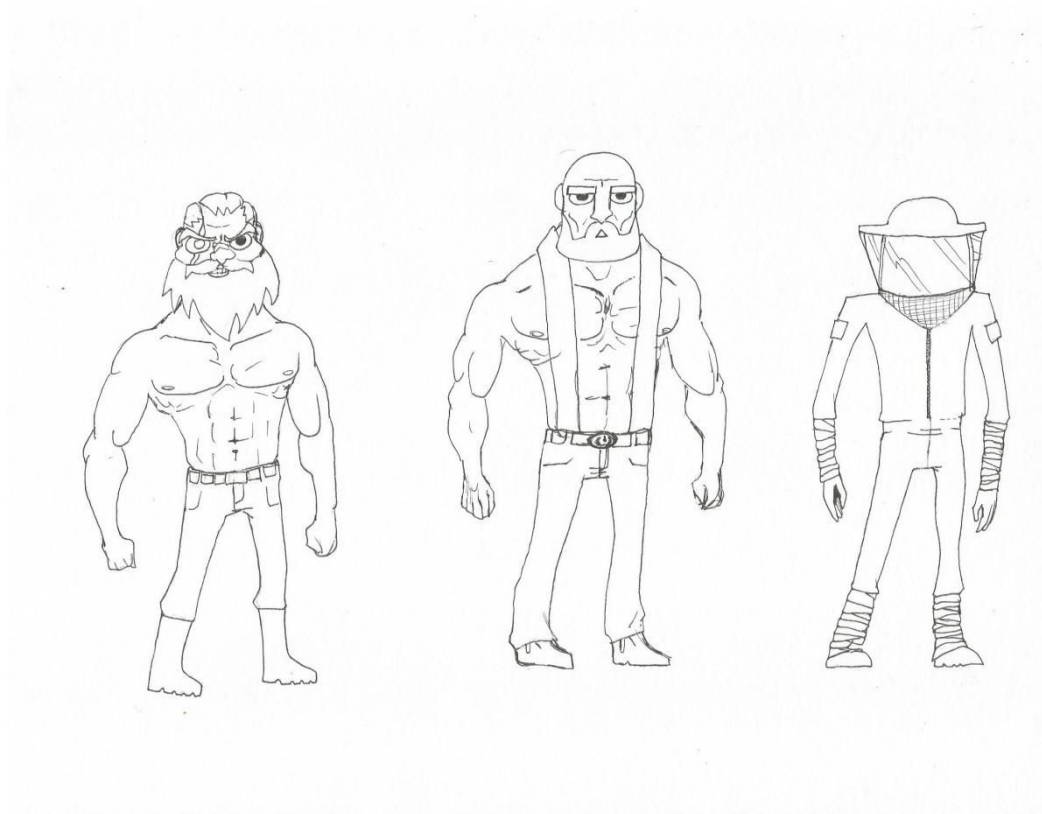


Figura 21 – Comparação de tamanho entre Zé Capeta, Covas e um inimigo comum.

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor



Figura 22 – Conceito antigo onde os protagonistas possuíam o mesmo tamanho

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor



Figura 23 – Cena experimental após uma batalha entre os protagonistas e os invasores

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor



Figura 24 – Heróis indo à luta com suas montarias

José Arnaldo, *Última visão de um invasor*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

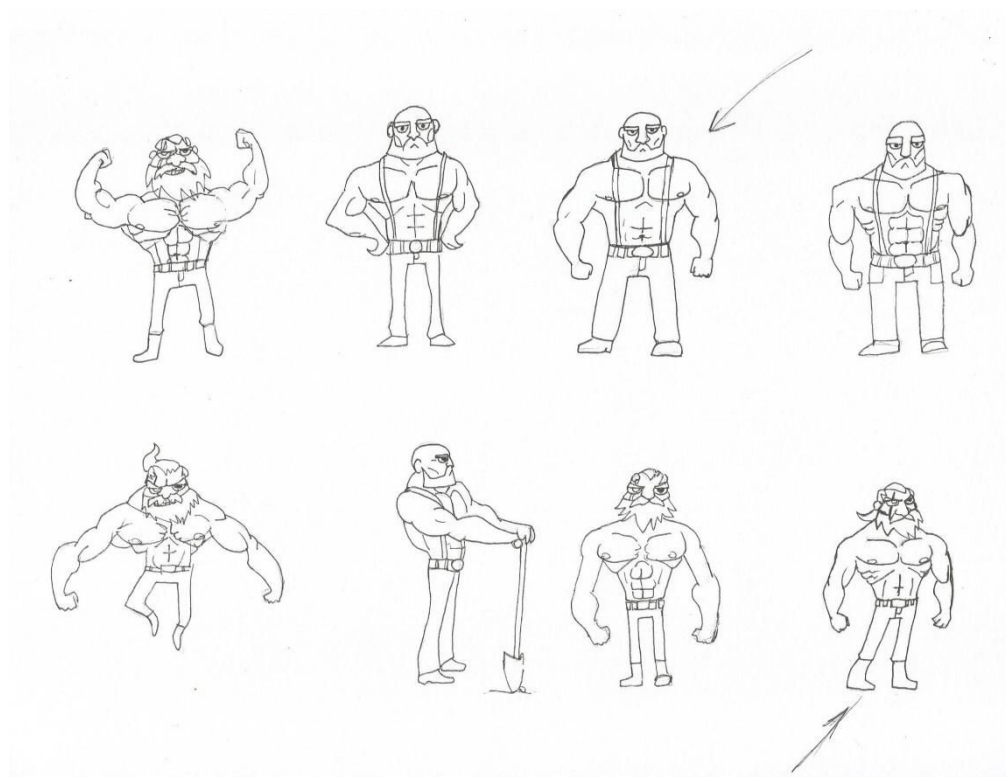


Figura 25— Estudo realizado no intuito de diferenciar a fisionomia dos dois personagens

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

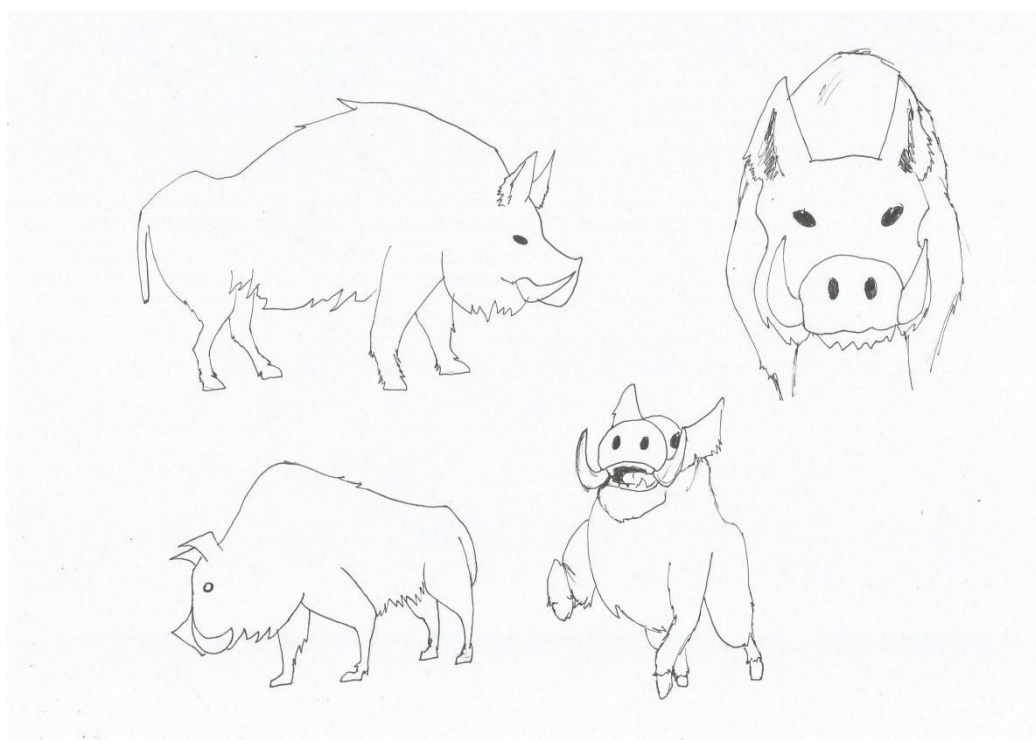


Figura 26 – Conceito antigo sobre o Javali Bernardo

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor



Figura 27 – Estudos sobre colméias e idéia inicial sobre A Árvore da Vida

José Arnaldo, *Sem título*, 2017, Grafite sobre papel e lineart em nankin

Fonte: Acervo do autor

REFERÊNCIAS

Organização das Nações Unidas para a Alimentação e Agricultura - FAO. **Pollination Services for Sustainable Agriculture**. Roma, Itália. 2005.

USDA - United States Department of Agriculture. **CCD Overview**. Agricultural Research Service. Disponível em: <<https://www.ars.usda.gov/northeast-area/beltsville-md/beltsville-agricultural-research-center/bee-research-laboratory/docs/ccd-overview/>>. Acesso em: 9/12/2017.

AUSTRALIAN Academy of Science. **Getting the buzz on the value of bees**. Disponível em: <<https://www.science.org.au/curious/everything-else/bees>>. Acesso em: 9/12/2017.

VANISHING of the Bees. Direção: Maryam Henein e George Langworthy, Produção: Holly Mosher, James Erskine, e Peter J. Heller. Reino Unido : Dogwoof Pictures, 2009, 1 DVD.

Ibama [Rocha, Maria Cecília de Lima e Sá de Alencar]. **Efeitos dos agrotóxicos sobre as abelhas silvestres no Brasil: proposta metodológica de acompanhamento**. Ibama, 2012.

KURZGESAGT - In a Nutshell. The Death Of Bees Explained - Parasites, Poison and Humans. **Youtube**, 9/7/2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GqA42M4RtxE>>. Acesso em: 6/12/2017.

MACK, Erick. **Stephen Hawking Says Earth Only Has 600 Years Left, For Some Reason**. Forbes. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/ericmack/2017/11/07/stephen-hawking-apocalypse-2600-fireball-earth-breakthrough-starshot/#5021f7f3464a>>. Acesso em: 6/12/2017.

asapSCIENCE. What Happens If All The Bees Die? **Youtube**, 25/3/2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JilYBVrFiLA>>. Acesso em: 6/12/2017.

CANOSSA, Carolina. **A extinção das abelhas pode acabar com a humanidade?**. Mundo Estranho Disponível em: <<https://mundoestranho.abril.com.br/mundo-animal/a-extincao-das-abelhas-pode-acabar-com-a-humanidade/>>. Acesso em: 6/12/2017.

Life Noggin. What Would Happen To You If All The Bees Die? **Youtube**, 6/6/2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-lIQIsZlo7o>>. Acesso em: 6/12/2017.

D'ALESSANDRO, Nicole. **15 Plants to Help Save Bees**. EcoWatch. Disponível em: <<https://www.ecowatch.com/15-plants-to-help-save-bees-1881882632.html>>. Acesso em: 6/12/2017.

BuzzAboutBees.net **Save The Bees - 10 Simple Things YOU Can Do!** Disponível em: <<https://www.buzzaboutbees.net/save-the-bees.html>>. Acesso em: 6/12/2017.

CALOGERAS, Luciana. **10 recursos inesperados que estão se esgotando em nosso planeta**. Mistérios do Mundo. Disponível em: <<https://misteriosdomundo.org/10-recursos-inesperados-que-estao-se-esgotando-em-nosso-planeta/>>. Acesso em: 6/12/2017.

HAGOPIAN, Joachim. **Death and Extinction of the Bees**. GlobalResearch. Disponível em: <<http://www.globalresearch.ca/death-and-extinction-of-the-bees/5375684>>. Acesso em: 6/12/2017.

SVITRAS, Caroline. **O reflexo social dos super-heróis**. Leituras da História. Disponível em: <<http://leiturasdahistoria.uol.com.br/o-reflexo-social-dos-super-herois/>>. Acesso em: 6/12/2017.

It's Okay To Be Smart. How Do Bees Make Honey?. **Youtube**, 28/3/2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nZIEjDLJCmg>>. Acesso em: 6/12/2017.

Wikipédia, a enciclopédia livre. **Varroa destructor**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Varroa_destructor>. Acesso em: 6/12/2017.

Wikipédia, a enciclopédia livre. **Ectoparasita**. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Ectoparasita>>. Acesso em: 6/12/2017.

Wikipédia, a enciclopédia livre. **Hemolinfa**. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hemolinfa>>. Acesso em: 6/12/2017.

Wikipédia, a enciclopédia livre. **Warwick Estevam Kerr**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Warwick_Estevam_Kerr>. Acesso em: 6/12/2017

Wikipédia, a enciclopédia livre. **Abelha africanizada**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Abelha_africanizada>. Acesso em: 6/12/2017

Wikipédia, a enciclopédia livre. **Abelha-européia.** Disponível em:.
<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Abelha-europeia>>. Acesso em: 6/12/2017

Wikipédia, a enciclopédia livre. **Distúrbio do colapso das colônias.** Disponível em:.
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Dist%C3%BArbio_do_colapso_das_col%C3%B4nias> .
Acesso em: 6/12/2017.

ANEXOS

Anexo 1: Primeira versão do roteiro

Introdução: Apenas mais um dia comum

Um louva deus é a primeira coisa que aparece, e logo em seguida uma pá arrancando sua cabeça. Então é revelado Covas, centrado e sério olhando aquele cadáver, até que seu momento de contemplação é quebrado pelos gritos de Zé Capeta, aos fundos, montado em seu cavalo perseguindo e matando outros gafanhotos gigantes:

-VORTA AQUI SEUS INSETO IMUNDO, VO ARRANCÁ ESSAS PERNINHA PRA FAZÊ UMA SOPA IIHAHAH HAAHAHAH - Grita Zé Capeta.

A cena segue com o pobre gafanhoto correndo de Zé Capeta emitindo alguns gritos pedindo por socorro, até que surgem mais gafanhotos voando e o derrubam do cavalo. Covas percebe seu amigo caído lá na frente e dá um asovio, chamando seu javali Bernardo para a luta. Os gafanhotos estão segurando Zé Capeta no chão prestes a mordê-lo quando Bernardo o salva com uma investida usando seus chifres, assustando os outros gafanhotos de perto.

Então Bernardo começa a arrastar o gafanhoto para um canto para devorá-lo.

-Bom garoto! - Grita Covas, enquanto vira para trás e desmaia um gafanhoto que espreitava por suas costas com sua pá.

Zé Capeta se levanta furioso e sai correndo atrás dos gafanhotos restantes, que correm com medo, mas ele se cansa e fica parado só atirando neles, até que acerta um e grita:

-BEM NO CUCURUTO! HAAAAHAHA - com um sorriso insano no rosto - Ei Covas! Esse daqui já tá com o buraco feito pra por na estaca! He he he...

Os outros gafanhotos conseguem fugir, e a cena corta mostrando Covas com um expressão de tédio, apoiado sobre sua pá. Ao fundo, a câmera se afasta, revelando uma abelha robô que estava observando a cena o tempo todo.

Problema: O que movimenta a história.

Os heróis se sentam para relaxar em baixo da árvore da vida e começam a

conversar, começando por assuntos banais e fazendo piadas, e ao longo do tempo a conversa vai se aprofundando e eles começam a falar sobre o mundo, falando um pouco sobre o que aconteceu em relação as abelhas e a como o homem é auto-destrutivo.

Zé Capeta: -Ahhh como é boa essa vida, né não, meu parceiro? Oia só essa natureza, essa brisa... uns insetão gigante pra nós matá todo dia...

Covas: -Heh.. você não muda mesmo né? Você precisa parar de beber isso aí. - Covas aponta pro cantil de Zé.

-Isso aqui? - Zé Capeta dá um gole. - Cê sabe que eu fico bem melhor quando eu tomo meu... remedinho. He he he...

-Eu acho que isso aí te deixa doidão isso sim, aliás, o que é que você fica fazendo lá no seu Covas permanece calado, com um expressão cansada, Zé olha para ele confuso e diz:

-Que foi? Um bixão daqueles te mordeu foi? He he

Um pouco de silêncio se segue e então Covas responde:

-Sei lá... ando pensando de novo sobre tudo isso... já fazem anos que estamos aqui, esses insetos estão cada vez maiores.

-Ué, e daí?

-Parece que eles estão ficando mais inteligentes também... tem algo de errado acontecendo com o mundo.

-Aaaaah... Ora! O mundo sempre foi errado

-Não foi não... Dava pra ter funcionado

-Dava o caraio! O ser humano é uma merda... é por isso que eu sou um zangão! Hehehe

-Para com isso, é sério! Existiam pessoas de bem, que tentaram reverter a situação toda... As mobilizações, os santuários...

-Eu já te falei isso mil vezes, Covas, não adianta... O ser humano era horrível e destruiu o mundo.

-Nós SOMOS humanos Zé Capeta...

-Há! Se ocê considera aquela praga que destruiu a natureza 'ser humano' eu tenho certeza que eu não sou um mesmo. EU - SOU - UM - ZANGÃO. E meu compromisso é com a rainha, não com essa merda de humanidade. -Diz Zé Capeta

com um sorriso no rosto.

Covas faz uma expressão de desaprovação e Zé Capeta torna a dizer:

-O mundo acabou. O ser humano é horrível. Nós tá aqui pra protegê a rainha. Uma hora ocê vai tê que aceitá isso meu cumpadi. - Então coloca a mão sobre o ombro de Covas e diz: - Aqui ó, toma um golinho. - E oferece um pouco de sua bebida pra ele.

Covas se enfurece e afasta Zé Capeta com a mão e diz:

-Já chega! Tá na hora de você começar a levar as coisas mais a sério! Eu tô tentando ter uma conversa normal com você mas você só fica nessa maluquice de sempre!

-Ora! Maluquice? Cê tá quereno arrumá uma briga comigo é? Eu te deito na porrada sabichão, cê é grande mais eu sô RUIM! - Exclama Zé Capeta, encarando Covas com raiva.

Covas o encara com dureza por um tempo e diz:

-Você se lembra do Dr. Wick?

-Lembro sim, aquele cara fez uma merda das grandes né? Queria criá uma abeia melhor prá'quele bando de apicultor meia tigela que tem medinho de tomá uma picada podê usar as coitadinha o ano todo...

*Então começa um *flashback*, mostrando cenas correspondentes com o que Zé Capeta está falando.

"Ele trouxe 141 rainha lá da África pro Brasil... Só 51 das coitadinha sobreviveram a viagem."

"Ele queria misturá a genética delas com a abelha européia... pra ficá mais mansinha, produzir o ano todo... típico do homem né não? Lucro lucro lucro."

"Ele achou que tava tudo certo pra continuar a experiência, mas na verdade deu tudo errado.. he he he... As danada enxamearam e saíram picando todo mundo... morreu uma pár de gente.. hehehe"

Então ele toma mais um gole da sua bebida e diz:

-Queria tá lá pra ver a matança... he he he... deve ter sido divertido...- E dá um arrote.

-É, mas e o outro lado da história? Esqueceu o que ele fez depois? - Diz covas, um pouco irritado.

*Da mesma forma, o *flashback* retorna, mas dessa vez sendo narrado por Covas.

“No fim das contas ele foi responsabilizado, ficou mal visto e tudo mais.”

“Com certeza ele sentiu um peso grande por suas ações, e resolveu reparar seus erros”

“Ele estava certo afinal, e conduziu um novo experimento... E dessa vez ele conseguiu, criou a tal abelha.”

“Ela era mais forte, resistente à doenças e parasitas. Dava pra praticar a apicultura o ano todo, sem usar agrotóxico nas plantações. Ele se redimiou, passou a ser respeitado.”

-Porque você acha que o Brasil foi o país que mais durou durante o Abelhocalipse? - Diz Covas.

-Olha, uma coisa é certa, não foi só por causa dessa abelha mais forte aí não. Além do mais, num era nem pra ninguém ter mexido na natureza pra começo de conversa.- Retruca Zé Capeta.

-Tá, mas a gente tá nesse mundo aqui pra evoluir! De um certo modo aquilo foi um avanço.

-AVANÇO? Ocê chama isso de AVANÇO? O homem só destruiu tudo o que colocou as mãos. Não é possível que ocê seja tão ignorante assim! Se ocê num lembra, toda vez que o homem saía com uma solução nova só acontecia desgraça logo em seguida! Ninguém ligava pra nada até ser tarde demais!

Covas permanece em silêncio.

-É IGUAL AQUELA PORCARIA DE HEXCORP! Os cretino disse que ia salvá o mundo, e cadê? Só aconteceu mais mais e mais desgraça! Cê lembra do que eles fazia com as abelhinha né?

-Tá bom, já chega... vou pensar sozinho.

-NÃO! Agora ocê me deixou puto! CÊ LEMBRA O QUE ELES FIZERAM COM TODO MUNDO? Pra “salvá” a humanidade? LEMBRA? Agora me diz aí se isso é evolução!

-Já chega...- Diz covas contendo a raiva.

-Porquê ocê não admite logo que o ser humano é um lixo e que o mundo nunca foi nem nunca vai ser nosso? - E bebe mais um gole.

Covas se levanta e grita:

-PORQUE A GENTE TÁ AQUI FAZENDO O CERTO! Não é possível que nessa sua cabeça de minhoca você não consiga aceitar que não existe ou não tenha existido mais ninguém no mundo que tivesse a índole boa!

-Oia, eu podia até pensar no seu caso, mas CABEÇA DE MINHOCA? MINHOCA NEM TEM CABEÇA! - Zé capeta se levanta e toma mais um gole. - Agora ocê me ofendeu! Vô te pregá o sopapo procê aprendê a me respeitá é agooooooooora! SUA PORTA AMBULANTE!

Então Zé Capeta pula em cima de Covas e os dois começam a brigar.

Covas empurra Zé Capeta pra longe e grita:

-Não me faz te quebrar no meio, baixinho.

Zé capeta só parte loucamente pra cima de Covas o atacando e ambos começam a se esmurrar violentamente.

No meio dessa briga dos dois, eles são surpreendidos por soldados HexCorp, e uma grande batalha se inicia, entre os apicultores e os soldados, e Zé Capeta, que na sua ignorância, continua atacando o Covas também.

Clímax: Quando a situação insustentável tem que ser solucionada.

No auge da batalha, nossos heróis estão nas últimas, tanto por lutarem entre si como por acabarem com essa invasão inesperada da HexCorp, e em um último suspiro, as abelhas entram em ação. Todos no campo de batalha param ao ouvir um zumbido muito forte chegando, o chão chega a tremer um pouco e alguns dos soldados começam a tremer em suas bases, paralisados com a imagem que vêem: Uma nuvem gigantesca formada por abelhas vindo em sua direção, em uma velocidade impressionante. Alguns ficam parados e logo são cobertos por elas, enquanto outros tentam correr e morrem ao gritos pelo enxame.

Final: Herói prevalece mas é modificado pela história.

*Nesta parte, o diálogo dos dois se alterna com cenas de cada um deles falando e cenas dos arredores de suas terras. No fim os apicultores conseguem derrotar seus inimigos e voltam para casa.

-Achei que a HexCorp nunca ia achar a gente...-Diz Covas, preocupado.

[Uma cena dos restos do campo de batalha com soldados e algumas abelhas

mortas.]

-Que se DANE! Se eles aparecê aqui nós mata eles tudin de novo! - Retruca Zé Capeta.

[Uma cena um pouco mais distante mostrando o território mais de longe, com várias estacas no chão, com crânios de gafanhotos e cabeças humanas empaladas]

-A questão não é essa! Não sabemos se ainda existem colméias além da nossa! Eles chegaram perto demais dessa vez! Eles podem...- Covas é interrompido por Zé Capeta.

-Podem O QUÊ? Segura a onda aí grandão, a gente pode descubri onde esses félada puta tão e eu ti garanto que ocê vai tê mais um monte de gente pra enterrá! hehehe

[Um close de algo saindo de baixo de um dos corpos, lentamente, e então se revela que é um drone abelha, carregando uma abelha natural. Ambas se olham, e o drone parte em vôo levando-a para longe da fronteira.]

-NÃO! -Covas se enfurece, assustando Zé - VOCÊ NÃO ENTENDEU! Eles chegaram perto demais dessa vez! E você lembra como foi no começo... - Covas fica sério - Imagina o que eles são agora... tantas décadas depois.

[Um cena de paisagem focada em uma placa escrita: INVASORES SERÃO MORTOS]

Zé capeta também muda seu semblante, adquirindo uma feição mais séria, e ambos ficam em silêncio por um tempo, então Covas torna a dizer:

-A gente precisa pôr um fim na HexCorp.

A última cena mostra aquela abelha que foi levada em uma caixa de vidro em um local tecnológico (os interiores de uma base da HexCorp) sendo observada por uma figura esguia e sorridente (com pouco revelado, quase que apenas uma silhueta).

ANEXO 2: Segunda versão do roteiro

Primeira página:

Estamos irrevogavelmente em um caminho que nos levará às estrelas. A não ser que, por uma monstruosa capitulação ao egoísmo e à estupidez, acabemos nos destruindo.
-Carl Sagan

Ato 1

A história começa mostrando Zé Capeta e Covas estão em mais um dia comum, andando

pela fazenda e fazendo suas tarefas diárias, colhendo alguns frutos, etc. Nada muito fora do comum, até que Zé Capeta diz:

-Covas, vou dar uma olhada lá no limite leste, ver se mais algum caiu na armadilha.

-Ok, vou voltar pra casa então e preparar o rango.

Então Zé Capeta sai andando rumo ao limite leste, com uma expressão normal. O quadros terão planos longos, aproveitando esse momento para mostrar a paisagem, que conforme ele se afasta da fazenda, começa a ficar um pouco mais inóspita.

Ato 2

O Walkie-Talkie de zé capeta emite um sinal, e ele atende:

-Fala - Diz Zé Capeta

-Cara, passa na plantação de tomates na volta, esqueci de pegar um hoje. - Diz Covas

-Pode dexá...

-Você vai demorar?

Neste momento Zé Capeta vira o rosto para a direção oposta, e responde:

-Acho que não, daqui umas duas horas eu tô de volta.

-Sua voz tá meio seca cara, você passou por aquele lugar de novo?

Zé capeta se vira pra frente novamente, muda sua expressão e diz:

-NÃO! E também não é da sua conta!

*Neste momento começa um *flashback* de Zé bem mais novo, sentado de costas para a câmera, em uma poltrona, segurando uma xícara. À sua frente tem uma televisão e uma pia, e uma mulher também de costas está lavando os pratos. Sem perder o ritmo, ela diz:

-Amor, você viu o que aconteceu com a fazenda do Jorge?

-O quê, meu bem?

Ela se vira pra ele (mas o ângulo da cena não mostra seu rosto) e diz:

-Ele faliu, cotado. Teve que vender a fazenda e foi pra cidade com a família.

-Olha, meu amor, a gente já conversou sobre isso, fica tranquila, vai dar certo. - Diz Zé.

Então ela se vira de costas e torna a lavar os pratos e diz:

-Não sei sabe... eu acho que a gente devia ir pra lá enquanto essa terra ainda vale alguma coisa.

Fica um silêncio por um momento, e é possível ouvir o barulho da televisão que diz:

“Economizar ou investir? Economista te dá 5 dicas de como passar da crise sem sentir nem

um aperto. E mais! No próximo bloco...”

A mulher para de lavar, dá um suspiro, e volta a esfregar os pratos. Zé Capeta toma um gole

do seu café e diz:

-Não fica pensando nisso amor, a gente vai dar o nosso jeito aqui. E o pessoal da cidade vai

dar o jeito deles lá. Essa situação vai acabar, eu prometo.

A cena volta para o presente, mostrando apenas a mão de Zé Capeta apertando o walkie-talkie perto do rosto, e o som chiado de Covas dizendo:

-Cara, já tem muito tempo... você precisa parar de pensar nisso, isso te faz mal.

-Olha aqui, eu não te devo satisfação nenhuma! - Grita Zé Capeta

-Para de ser ignorante cara, pra quê esse ódio todo?- Responde Covas.

-Você sabe. E eu não tô a fim de ficar nessa ladainha otimista da sua cabeça hoje.

-Ladainha otimista? Pior é você com essa sua descrença escrota!

Zé capeta fica quieto, apertando mais forte o walkie-talkie, e Covas torna a dizer:

-Não esquece que você só tem eu pra conversar.

Zé Capeta continua quieto, mas com mais raiva ainda, e Covas diz:

-Cara, ainda tinha jeito, vai por mim, se você pensar assim vai ser melhor.

-MELHOR? Como eu posso achar que seria melhor pensar assim? Se ainda tivesse jeito,

esse jeito tinha acontecido!

Covas tenta falar mas é imediatamente cortado por Zé Capeta, que continua gritando:

-O ser humano é um lixo! Pra mim tem é que tudo se foder mesmo! FODA-SE eu não tô

nem aí pro que ocê acredita ou não, se ocê tem esperança você é um merda igual o resto.

*Um novo pedaço do *flashback* começa, mostrando a mesma cena anterior, no mesmo

ângulo, mas desta vez, a mulher está de frente secando as mãos e diz:

-Bom, eu vou lá pro serviço, a dona do JojaMart me ofereceu um extra hoje, então eu chego

mais tarde.

-Você não precisa fazer isso meu bem, vamos descansar, ver um filminho.

-Eu sei que você gosta daqui, amor, mas pensa com carinho no que eu te disse, tá?

-Eu penso, mas eu tô sentindo que isso que eu tô fazendo aqui vai dar muito certo. Eu tô muito confiante, aprendendo cada vez mais sobre elas.

Neste momento, a cena desfoca um pouco para o fundo da cena (sem interromper o diálogo), e percebe-se vários potes com mel, etiquetados de um jeito bem caseiro.

-Talvez você sinta falta no começo - diz a mulher - mas logo a gente acha algo novo pra se entreter por lá. Inclusive, a Marcinha me disse que tá surgindo uma empresa nova aí no ramo da apicultura, e eles estão contratando muita gente. Quem sabe você não tenta?

Zé Capeta dá um suspiro e a mulher se abaixa, mostrando a parte de baixo do seu rosto. Então ela dá um beijinho nele, se levanta e vai embora.

A cena volta pro presente mostrando covas, e o som chiado de Zé Capeta saindo pelo walkie-talkie "FODA-SE!" e o chiado permanece, indicando que ele desligou na cara de Covas, que agora mostra uma expressão de desânimo.

Zé Capeta continua andando, até chegar em um ponto onde pode se começar a ver algumas estacas com crânios (não-humanos) fincados. Ele continua em frente e encontra um gafanhoto gigante morto, e dá um sorrisinho pensando "mais um... hehehe" Então ele puxa sua faca da bainha e diz pra ela.

-Defuntina! Tá na hora de trabalhar... hehehe... Esse aqui tá nojento, minha filha, mas

depois eu te dô um banho daqueeeeeles.

Então ele se abaixa perto da cabeça do gafanhoto, e começa a cortar sua cabeça, e neste momento ele percebe que ele não foi morto por uma armadilha, mas sim por dois tiros na cabeça.

Imediatamente ele levanta assustado e se afasta, começando a olhar pros lados rapidamente. Então ele olha um pouco mais à frente e percebe uma pegada humana meio apagada, em formato de bota. Ele fica em silêncio por um momento, então a cena corta para Covas, recebendo um sinal em seu walkie-talkie. Ele atende, e ouve a voz desesperada de Zé Capeta:

-ELES ESTÃO AQUI, ELES ESTÃO AQUI, ELES ACAHARAM A GENTE!

-Sério? Calma calma, eu tô indo aí!

-NÃO, NÃO, NÃO DÁ TEMPO, ELES ESTÃO ATRÁS DELAS!

-Cara não faz isso, não vai sozinho, eu tô levando as armas!

-NÃO ADIANTA, EU PRECISO ACHAR ELES ANTES QUE ELES ANTES QUE ELES

SUMAM!

-Ahhh.. droga...

-Eu tô correndo na direção do limite leste, me encontra mais lá pra frente!

Então Zé capeta desliga, e começa a correr.

Aparece um quadro preto com a frase "EU VOU MATAR TODO MUNDO", e logo em seguida, um novo *flashback* surge, o mesmo cenário, no mesmo ângulo, mas desta vez vazio, de zé capeta chegando em casa à noite e dizendo:

-Querida, cheguei!

Ninguém responde, mas ele continua normal. Pega uma xícara de café, se senta na poltrona do mesmo jeito, liga a TV e dá um gole. Na TV está passando um noticiário de última hora e o repórter diz:

“A polícia já está em negociação há aproximadamente 12 horas com os saqueadores, mas

ainda não foi chegado em algum acordo. O comandante da operação..”

O som da tv continua, mas passa a ser representado apenas por ruídos (indicando que o personagem não está mais prestando atenção na fala do repórter, e na imagem da televisão, pode se ver o tempo todo a filmagem do helicóptero mostrando o local ao vivo. É um supermercado, e é possível ver o logotipo ‘JojaMart’.). Zé capeta deixa sua caneca cair no chão, e ela se quebra.

Ato 3

Então a cena volta para Zé Capeta correndo, com ódio no olhar. Em certo momento, ele vê figuras humanóides bem ao fundo, caminhando então ele grita:

-EEEEEEEEEEEEEEI!

As figuras param, e se voltam pra ele, apontando suas armas.

-Zé capeta começa a ficar com o semblante diferente, levemente louco e torna a gritar:

-SEIS ACHO MESMO QUE IAM PASSÁ DISPERCEBIDO NAS MINHAS TERRA?

Confusos, eles começam a se aproximar, e revela-se que eles tem uma roupa similar à de apicultores, e carregam armas um pouco diferentes, conectadas à tubos em suas mochilas. Em seus ombros, percebe-se um logotipo em forma de hexágono, escrito ‘HexCorp’. Um deles diz:

-Renda-se.

Zé capeta começa a rir baixinho, e gradativamente vai aumentando:

- hum mm hihh HAHA hahah AHAHAHAHAHA IIIIII HAHAHAH! AAAA MAIS NUM VÔ MEMO! - Ele pega sua faca e aponta pra eles - VAI MORRÊ NA MINHA MÃO!

Então os soldados começam a atirar, e como estão um pouco distantes erram, Zé Capeta sai correndo e se esconde num pedra, e os tiros continuam sem parar pra todos os lados. Ele pega uma pedra e joga em um dos soldados, rachando um pouquinho o vidro de seu capacete e o deixando confuso, então sai da cobertura pulando e fazendo rolamentos procurando mais cobertura. O cenário, apesar de plano, contém muitas pedras, e ele consegue sumir da vista dos soldados, que se separam e passam a procura-lo. A partir deste momento, o enfoque fica nos soldados, procurando por ele enquanto ouvem suas risadas ecoando pelo vale. Um deles acaba se separando um pouco mais, e Zé Capeta pula em seu pescoço cortando a garganta da do soldado, sempre com aquele sorriso maníaco no rosto, cada vez maior.

No entanto, ao cai no chão ele aciona algo em seu traje, e começa a sair uma fumaça de sua arma que o deixa tonto. Zé capeta sai cambaleando e tossindo, pega seu cantil e toma um gole. Ele fica bem de novo mas percebe que está cercado por

alguns desses soldados, todos com as armas apontadas pra ele. Então, do nada, surge Covas os atropelando com tudo (em uma caminhonete ou em seu javali, ainda não decidi), olhando para Zé Capeta e jogando uma espingarda de cano duplo serrado pra ele. Zé Capeta pega a arma, dá um sorriso, a engatilha e diz:

-TÁ NA HORA DE CONHECÊ A MARVAAAAAADA!

Desesperados, os soldados começam a correr, com Zé Capeta logo atrás, completamente insano, dando tiros e gritos. Zé acerta um na cabeça e grita:

-BEEEM NO CUCURUTO.

Já covas continua em sua condução, desviando dos tiros, desta vez com sua pá equipada e dando várias pauladas nas cabeças dos inimigos, como se fossem simples baldes ocos.

*A idéia dessa parte é elaborar uma cena puramente de ação, que entretenha o leitor e mostre de fato as habilidades dos personagens, o alívio cômico da insanidade do Zé Capeta em luta, e que leve ao próximo ponto, onde o restante daquele grupo de soldados chega, surpreende novamente os heróis, e os enfraquece, acertando alguns tiros. Neste momento, acontecerá o clímax.

Ato 4

Os soldados estão preste a executar os heróis quando sentem uma leve vibração no chão. Confusos, começam a trocar olhares, e um zumbido distante começa a se aproximar lentamente. O medo começa a crescer. Covas fica sério. Zé Capeta começa a rir, e um dos soldados diz:

-Mas o- o que - O QUE É AQUILO?!

E aponta para uma grande nuvem negra vindo do horizonte, cada vez mais rápido e com um zumbido cada vez mais alto. Um gigantesco enxame de abelhas se aproxima, e domina completamente os soldados. Em pouco tempo eles são dilacerados pelas abelhas, de forma brutal. Algumas os esmagam, outras rasgam o traje e entram dentro dos soldados, entrando em seus orifícios. Os únicos sons são o zumbido ensurdecedor, a risada maníaca do Zé Capeta e os gritos dos soldados.

*A idéia dessa cena é ser uma cena muito rápida, porém chocante, carregada de brutalidade e humor negro, onde no fim, mostre que as abelhas acabaram facilmente com o inimigo, e ignoraram os apicultores. Terão vários enfoques também nas abelhas em si, para mostrar que tem algo de diferente nelas, um tipo de senciência. E também que elas tem essa relação de simbiose com os heróis, mesmo sem alguma forma de contato direta.

Ato 5

No fim, tudo volta ao normal, as abelhas vão embora, mas agora os apicultores estão cansados. O que ficou pra trás foi esse cenário caótico com pessoas mortas, sangue. E então Zé Capeta diz:

- É... hehehe hoje o dia foi bão hein? Matá é muito bão.

Covas permanece em silêncio e Zé Capeta torna a dizer:

-Bom, agora a gente precisa dar um jeito nessa bagunça né?

-Pode ir pra casa, já vai fazendo o rango que eu cuido disso.

-É pur isso que eu sô seu amigo... hehehe

Zé capeta vai andando e Covas começa a cavar. Então, Covas está arrastando um cadáver pra uma das covas, o puxando pelos pés, e sem querer o capacete desse soldado sai, revelando seu rosto.

Neste momento começa um novo *flashback*, sem falas, mostrando um Covas jovem, de jaleco, entregando alguns papéis pra esse mesmo cara. Eles estão rindo e conversando, e o *flashback* acaba mostrando o rosto de covas mais jovem e com o símbolo da HexCorp em seu jaleco. Na mesma posição a cena volta para o presente, mostrando seu rosto velho atual, com uma expressão extremamente fria, meio de desprezo, meio maligna. Por fim, a última cena é vista de baixo pra cima, Covas sempre com essa mesma expressão vazia congelada em seu rosto, enterrando o cadáver como se não fosse ninguém. À medida que ele cobre o corpo, ele cobre também o quadro, até ficar tudo preto.