

#1

SIGNET • 451-E9964 • \$3.95



# MONTAUK



An epic tale of sci fi horror

STRANGER  
THINGS

Um conto épico de terror de ficção científica

# INTRODUÇÃO

Montauk é um épico de horror de ficção científica de oito horas.

Ambientada em Long Island em 1980 e inspirada em clássicos daquela época, nós exploramos as encruzilhadas onde o ordinário encontra o extraordinário.

O sentimento de medo e deslumbramento conforme Elliot se aproxima da cabana envolta em neblina em E.T.: O Extraterrestre... o medo desesperado que consome o Chefe Brody conforme assiste a um menino e sua prancha sendo puxados para debaixo d'água por um monstro nunca visto em Tubarão... a televisão chuvizada em Poltergeist: O Fenômeno... o terror de um palhaço com sua gargalhada enlouquecida em It: A Coisa... a amizade e a aventura de Conta Comigo...

Emocional, cinematográfico e baseado em personagens, Montauk é uma carta de amor para a era de ouro de Steven Spielberg e Stephen King -- casamento de drama humano e medo sobrenatural.



E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL  
DIRECTOR STEVEN SPIELBERG  
©1982 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.

## A CONSPIRAÇÃO DO "PROJETO MONTAUK"

Todo mundo adora uma boa conspiração. Já vimos o mais conhecido, Área 51 e The Philadelphia Experiment, sensacionalizado no cinema e na televisão muitas vezes antes. Mas o Projeto Montauk, uma das conspirações mais bizarras da história de nosso país, permanece inexplorado.

Em 1942, quando a Segunda Guerra Mundial atingiu o oceano, a Força Aérea estabeleceu o Camp Hero no ponto mais oriental de Long Island - Montauk. Reprendendo a pitoresca cidade turística que serviria de inspiração de Peter Benchley para Amity in Jaws, o objetivo inicial da base era proteger os americanos contra possíveis invasões alemãs. A base já enorme foi posteriormente expandida durante a Guerra Fria. Um prato de radar de longo alcance foi adicionado e tornou-se um ponto focal da vigilância soviética. Por volta dessa época, a base supostamente começou a conduzir uma série de experimentos ultrassecretos. Codinome: O Projeto Montauk.

O Projeto Montauk envolveu os desenvolvimentos mais avançados da ciência. Ninguém sabe ao certo o que esses experimentos resultaram, mas a conversa é muito estranha e maravilhosa. Contato alienígena ... viagem no tempo ... telepatia ... dimensões alternativas... monstros mutantes ... você escolhe, alguém diz que aconteceu nessa base.



CAMP HERO AIR FORCE BASE  
MONTAUK, LONG ISLAND  
CIRCA 1980

# ESTÓRIA

Começamos no Camp Hero no outono de 1980, alguns meses antes de a base ser fechada pelo governo dos EUA. Um experimento misterioso deu terrivelmente errado. E algo saiu.

Nesta mesma noite, um jovem garoto, Will Byers, desaparece no ar. Seu desaparecimento tem um efeito poderoso na comunidade da cidade pequena, particularmente em seu melhor amigo, MIKE WHEELER, seu irmão, JONATHAN, sua mãe, JOYCE, e o relutante chefe de polícia, JIM "HOP" HOPPER. Vamos seguir cada um desses personagens e lutar contra o desaparecimento de Will.

Ao afastar as camadas desse mistério, todos chegarão à mesma conclusão chocante: Will foi abduzido por entidades sobrenaturais que foram inadvertidamente liberadas durante um experimento. Essas entidades existem entre dimensões e começaram a se alimentar da vida de nosso mundo - o desaparecimento de Will é apenas o começo ...

Ao longo da série, o "rasgo" ou a "fenda" que separa o mundo deles do nosso começará a se espalhar por Montauk como um câncer sobrenatural. Esse câncer se manifestará de maneiras paranormais cada vez mais bizarras. Os campos elétricos serão interrompidos. Fungos estranhos crescerão em estruturas e pessoas. Um nevoeiro pesado virá do Atlântico. A temperatura cairá. Comida apodrecerá. A gravidade irá flutuar. As pessoas vislumbram entidades bizarras em suas casas e empresas. Haverá um número crescente de "desaparecimentos". A cidade inteira ficará "assombrada" - e em grave perigo. Se as pessoas podem desaparecer ... uma cidade inteira pode?

Para conhecer Will e a cidade, nossos heróis terão que ser mais espertos do que os agentes federais e aproveitar as habilidades de uma criança misteriosa telepata chamada ELEVEN, que recentemente escapou de Camp Hero. ELEVEN acabará por lhes dar acesso a essa dimensão "intermediária", um reflexo de pesadelo de nossa autoria, onde encontrarão os mesmos diante de horrores inimagináveis - horrores dos quais alguns deles nunca escaparão. Aqueles que o fizerem serão mudados para sempre.



CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND  
DIRECTOR STEVEN SPIELBERG  
©1977 COLUMBIA PICTURES, INC.

# ESTRUTURA

Montauk será estruturado como um filme. Haverá um começo, meio e fim definitivos. Não haverá finais soltos após o final, e todos os nossos personagens principais terão arcos completos. A natureza limitada do projeto nos permitirá direcionar atores de cinema para os protagonistas adultos. Por exemplo, Ewan McGregor ou Sam Rockwell para Hopper, Naomi Watts ou Marisa Tomei para Joyce.

O ATO UM (episódios 1-3) retratará o "desaparecimento" de Will Byers e as consequências resultantes na comunidade. O chefe Hopper investigará o desaparecimento, apenas para encontrar seu caso obstruído a cada momento por agentes federais sombrios; Mike se encontrará e se unirá a ELEVEN; Jonathan ficará fixado em uma "fenda" sobrenatural dentro de seu galpão; Joyce fará contato paranormal com Will. Ao final do ato, todos os nossos personagens díspares chegarão à mesma conclusão: Will foi abduzido por forças sobrenaturais e levado para um reino que existe além dos sentidos humanos.

O ATO DOIS (episódios 4-6) fará com que a cidade de Montauk se torne cada vez mais "assombrada", aumentando as apostas enquanto nossos personagens tentam desesperadamente descobrir o mistério. Vários personagens periféricos aparecerão em primeiro plano, incluindo TERRY IVES, um teórico da conspiração local, e MR. CLARKE, professora de ciências do ensino médio. Também nos aprofundaremos na história aterrorizante de ELEVEN, e Mike viajará para essa dimensão alternativa pela primeira vez. Ele retornará com a prova de que Will está vivo. Mas se ele quiser salvá-lo, precisará de ajuda. Esse ato terminará com nossos personagens e histórias díspares se unindo.

O ATO TRÊS (episódios 7-8) culminará com personagens trabalhando juntos para enganar os militares, se aventurar nessa dimensão alternativa, salvar Will e, esperançosamente, feche essa "fenda" de uma vez por todas.



ALTERED STATES  
DIRECTOR KEN RUSSELL  
©1980 WARNER BROS.

## TOM E ESTILO

O estilo visual será enérgico, criativo e cinematográfico. O enquadramento será ousado; a cinematografia será sombria e constantemente em movimento; o ritmo será rápido.

Uma vez em que Montauk se passa no outono de 1980, o programa apresentará muitos detalhes de época (caminhonetes com carrocerias de madeira, tecnologia analógica, o Império Contra Ataca nos cinemas, Blondie no rádio etc.). Embora isso adicione um fator de nostalgia divertido ao programa, esses detalhes nunca devem sobrecarregar a história ou os personagens; Os primeiros filmes de Spielberg têm uma certa qualidade atemporal, e lutaremos pelo mesmo.

Da mesma forma, a trilha sonora deve ter um período, mas atemporal. As músicas clássicas virão apenas de fontes como rádios e TVs; a maior parte da música será original, que imaginamos como um som sintético cinematográfico, misterioso e moderno, inspirado nas primeiras trilhas clássicas de John Carpenter, como *The Thing* e *The Fog*.



POLTERGEIST  
DIRECTOR TOBE HOOPER  
©1982 METRO-GOLDWYN MEYER FILM CO.

## TERROR

O horror em Montauk é sobrenatural - mas enraizado na ciência, matéria escura, buracos negros, buracos de minhoca, universos alternativos, teoria das cordas... queremos usar a matemática da física teórica para fundamentar nosso horror na realidade.

Nossas entidades sobrenaturais permanecerão na maior parte obscurecidas, escondidas nas sombras, escondidas fora da tela. Quando os vislumbramos, eles serão aterrorizantes, inesquecíveis, estranhos, seu design inspirado nos mestres do grotesco: Clive Barker, Guillermo Del Toro, H.R. Ginger e Masahiro Ito (Silent Hill). Para realizar com credibilidade nossas entidades na tela, planejamos empregar uma combinação de próteses, artistas de movimento treinados, CGI sutil e algumas boas névoas e sombras à moda antiga.

O show também destacará ainda outro tipo de horror: o tipo humano. Os terrores sobrenaturais desencadeados em nossa cidade personificarão de certa maneira o mal que existe sob a fachada perfeita desta pequena cidade. Abuso, divórcio, violência, crueldade, abuso de substâncias, depressão, morte ... nossos personagens lutarão com a escuridão da condição humana. Como você lida com a abundância do mal neste mundo? E, no final, vale a pena?



HELLRAISER  
DIRECTOR CLIVE BARKER  
©1987 NEW WORLD PICTURES

# AS CRIANÇAS

MIKE WHEELER tem 12 anos. Ele é um garoto fofo, mas uma marca de nascença na bochecha esquerda leva a muita insegurança e intimidação. Ele nunca teve um primeiro beijo, muito menos uma namorada. Ele escapa de suas inseguranças lendo romances de fantasia, passando o tempo com seus três melhores amigos (Lucas, Dustin e Will) e se retirando para a própria imaginação vívida. O Dungeon Master de seu grupo Dungeons and Dragons, ele escreve aventuras com monstros fantásticos. Quando ele se encontra em uma aventura real, enfrentando monstros reais, ele descobre uma coragem que não sabia que tinha. No final, ele até beijará uma garota.

LUCAS CONLEY, 12 anos, é o melhor amigo de Mike. Ele mora a poucas casas de distância. Ele é magricela, baixo, falador. Inicialmente uma fonte de alívio cômico, seu personagem vai se escurecer e se aprofundar ao longo da série. Seus pais ricos estão no meio de um divórcio caro; argumentos vitriolos são uma ocorrência diária. Como resultado, ele ficará irritado e destrutivo. Sua atitude colocará seus amigos em perigo mais de uma vez e colocará sua amizade com Mike à prova.

WILL BYERS, 12 anos, é um garoto doce e sensível com problemas de identidade sexual. Recentemente, ele chegou à conclusão de que não se encaixa na definição de "normal" da década de 1980. Suas escolhas inocentes, como suas roupas coloridas, provam ser uma fonte constante de bullying. Como Mike, vai escapar dos jogos de fantasia, onde ele pode ser ele mesmo, desinibido. Ele tem um relacionamento próximo com sua mãe, Joyce. Seu irmão, Jonathan, ajuda a criá-lo em vez de seu pai, que os abandonou há quatro anos.

DUSTIN HENDERSON, 12 anos, é o "rei Geek". Ele está acima do peso e usa óculos grandes. Seus pais solidários são nerds e apoiam suas escolhas e hobbies. No entanto, Dustin encontra menos aceitação na escola, onde muitas vezes é intimidada por seu peso e interesses. Ele frequentemente briga com Lucas; seus argumentos são bem-humorados a princípio, mas aumentam à medida que as apostas aumentam.



STAND BY ME

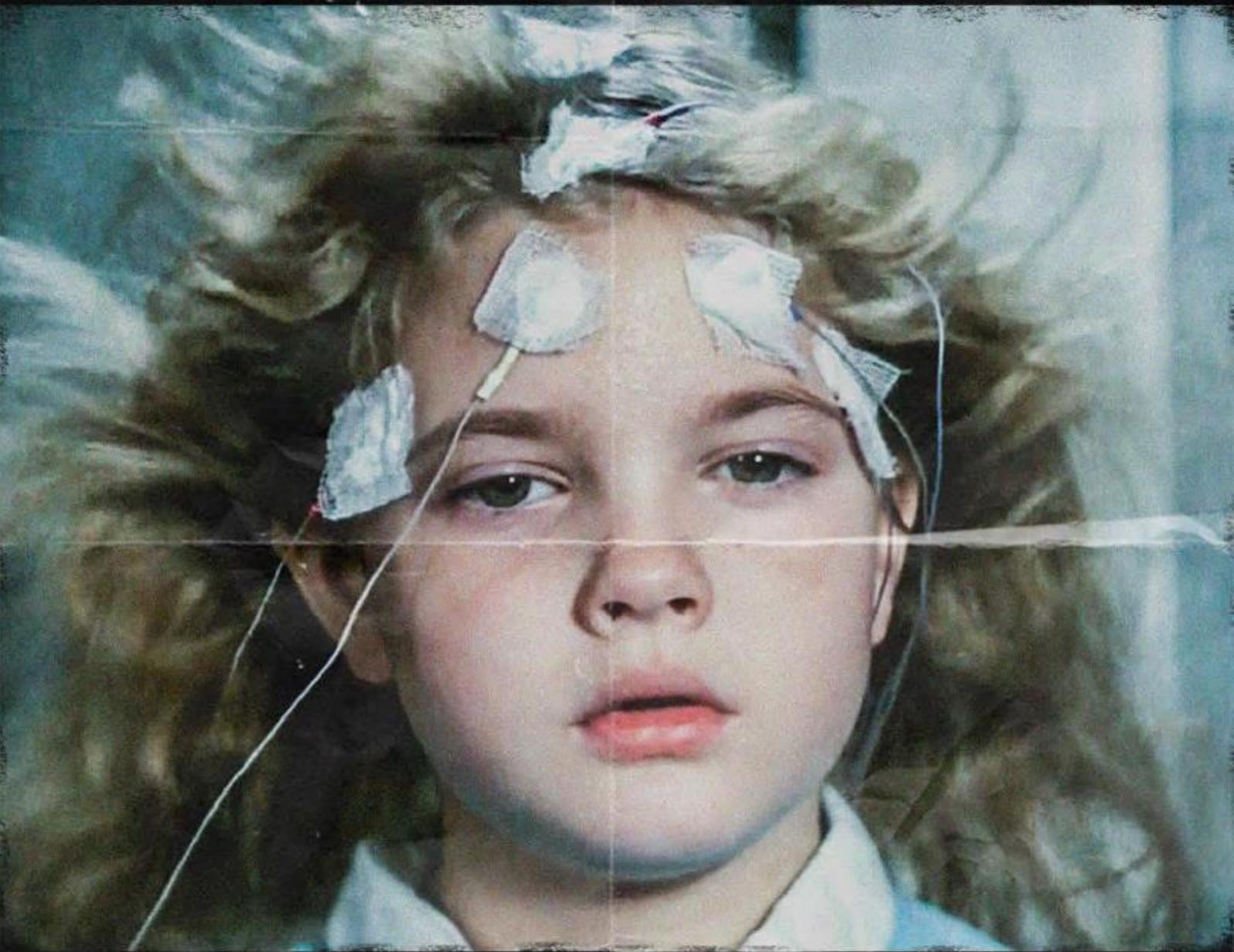
DIRECTOR ROB REINER

©1986 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC.

## A FORASTEIRA

ELEVEN é uma órfã com telecinese. Suas habilidades sobrenaturais têm sido associadas a mutações genéticas causadas pelo uso de drogas de sua mãe. Quando ela tinha apenas dois anos, ela foi levada para experimentos por uma facção clandestina do Exército dos EUA. Posteriormente, ela viveu a maior parte de sua vida em uma pequena cela sob o Camp Hero. Durante esse período, ela e um grupo de outras crianças (uma a dez) foram submetidos a uma série de experiências dolorosas e perigosas. Seus poderes provaram ser maiores que as outras crianças e ela começou a receber atenção especial do Agente Um. Fora do Agente Um, ela tem pouca experiência em interagir com os outros e não tem memória do mundo exterior. Quando ela escapa do laboratório no início de nossa série, ela se vê experimentando a vida real pela primeira vez. Isso prova ao mesmo tempo aterrorizante ... e emocionante.

Se Mike é o Elliot do nosso programa, Evelen é o nosso "E.T."



FIRESTARTER  
DIRECTOR MARK L. LESTER  
©1984 UNIVERSAL STUDIO CITY, INC.

## OS ADOLESCENTES

JONATHAN BYERS, dezesseis anos, é misterioso, silencioso, com tendências artísticas e um amor (e talento) ao longo da vida pela fotografia. Ele encontra seu lado social constantemente sufocado por suas responsabilidades perante sua família. Ele trabalha no cinema local para ajudar sua mãe a pagar aluguel; o resto do tempo é gasto cuidando de seu irmão mais novo, Will. Embora ele ame muito sua família, ele também se sente sobrecarregado por eles. Ele não tem amigos na escola e nunca teve namorada. Ao longo da série, ele começará um relacionamento com Nancy Wheeler. Isso o forçará a se abrir e, pela primeira vez, deixar alguém entrar.

NANCY WHEELER, dezesseis anos, é uma adolescente desajeitada e inteligente que está nos estágios iniciais de se tornar uma mulher bonita. Mas com seus novos olhares vem uma dor inesperada; seu primeiro caso com Steve, um adolescente popular, leva a desgosto e humilhação. Essa experiência a levará inesperadamente para os braços de outro: Jonathan. Com a ajuda dele, ela experimentará amor pela primeira vez... e se encontrará.



A NIGHTMARE ON ELM STREET  
DIRECTOR WES CRAVEN  
©1984 NEW LINE CINEMA CORP

# OS ADULTOS

JIM "HOP" HOPPER, 40 e poucos anos, é o chefe da polícia de Montauk. Ele cresceu em Montauk, mas se mudou para a cidade imediatamente após a graduação. Ele fez uma vida feliz lá, mas foi quebrado quando um trágico acidente de carro matou sua filha de quatro anos. Ele se retirou para sua cidade natal e agora vive um estilo de vida hedonista em um barraco na praia. Ele bebe muito, fuma em cadeia e abusa de Tuinal, um potente barbitúrico popular no momento (que foi proibido desde então). Hopper assumiu o cargo de chefe não para ajudar os outros, mas porque exigia muito pouco dele. Afinal, nada de ruim acontece em Montauk. Ou assim ele pensou. Isso muda quando Will desaparece. Para impedir que esse mal se espalhe, Hopper não terá escolha a não ser enfrentar a escuridão do passado.

JOYCE BYERS, 40 anos, é a mãe solteira de Will e Jonathan. Ela luta para criá-los, mantendo dois empregos mal remunerados com longas horas. Ela fuma, fala com um forte sotaque de Long Island e tem maneiras bruscas. Apesar de tudo isso, ela é uma mãe amorosa que faria todo o possível para proteger seus filhos. Ao longo do curso do show, o desespero de Joyce a levará a um relacionamento inesperado e difícil com Hopper.

SR. CLARKE, 35, é a estrela do rock da escola secundária local. Carismático, charmoso, bonito e inteligente, ele é a coisa mais próxima que nossa série tem de Indiana Jones. Clarke se tornará cada vez mais essencial à medida que o programa avança, pois ele será a chave para solucionar o mistério do que aconteceu em Montauk. Ele finalmente ajudará nossos personagens a violar a fenda no terceiro ato.

TERRY IVES, 40 anos, mencionado apenas de passagem no piloto, desempenhará um papel importante nos episódios futuros. Um eremita antissocial e projecionista de cinema local com a aparência de um assassino em série (cabelos carecas, grandes óculos ovais), Terry é um louco por conspiração e está investigando o Camp Hero há mais de uma década. Embora inicialmente ridicularizado por Hopper e outros, ele se tornará um herói inesperado, embora relutante, nos próximos dias sombrios. Ele pode até fazer um amigo ou dois ao longo do caminho.



JAWS  
DIRECTOR STEVEN SPIELBERG  
©1975 UNIVERSAL STUDIO CITY, INC.

## POTENCIAL DE FRANQUIA

Embora Montauk tenha sido concebido como um conto independente de oito horas, a história pode continuar em parcelas subsequentes. A sequência hipotética acontecerá na mesma cidade, apenas dez anos depois, no verão de 1990. Nossos filhos agora serão jovens adultos com novas vidas, novos problemas; muitos deles terão se mudado de Montauk, espalhados por todo o país para escola e trabalho.

Mas o ressurgimento do horror em Montauk os trará de volta à sua cidade natal, onde eles não terão escolha a não ser unir forças novamente. Isso nos permitirá explorar muitos dos mesmos personagens, temas e horrores da série original, mas com um novo conjunto de atores e um novo período de tempo.

# MONTAUK



A LITERARY GUILD MAIN SELECTION

