

Lucas Filappi

**PROTAGONIZAÇÃO DE UMA PERSONAGEM
BRASILEIRA NO UNIVERSO DA DC COMICS**

Projeto de Conclusão de Curso submetido
ao Curso de Design da Universidade
Federal de Santa Catarina para a obtenção
do Grau de Bacharel em Design.
Orientador: Prof Mario Cesar Coelho

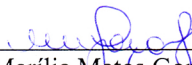
Florianópolis
2016

Lucas Filappi

PROTAGONIZAÇÃO DE UMA PERSONAGEM BRASILEIRA NO UNIVERSO DA DC COMICS

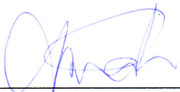
Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 6 de julho de 2017.



Prof. Marília Matos Gonçalves, Dr.^a
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:



Prof.^a Mario Cesar Coelho, Dr.
Orientador

Prof.^a William Andrade, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Cristina C. Nunes, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Filappi, Lucas

Protagonização de uma personagem brasileira no
universo da DC Comics / Lucas Filappi ; orientador,
Mario Cesar Coelho, 2017.

134 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2017.

Inclui referências.

1. Design. 2. História em Quadrinhos. I. Coelho,
Mario Cesar. II. Universidade Federal de Santa
Catarina. Graduação em Design. III. Título.

“The most important weapon in your
arsenal will be your ability to adapt.”

BATMAN

AGRADECIMENTOS

Agradeço em especial à minha namorada e companheira Camila Scaramella, pelo incentivo, conselhos e auxílio. Sem ela talvez este trabalho não alcançaria o resultado obtido.

À minha família, pelo apoio moral e logístico. E aos meus amigos e colegas, que juntos crescemos, desenhando e conversando.

RESUMO

Este projeto detalha a criação de uma história em quadrinhos feita com o intuito de protagonizar uma personagem brasileira no universo da editora *DC Comics*. Neste relatório é mostrado o processo que parte de uma pesquisa sobre a representação de personagens brasileiros nos quadrinhos de super-heróis norte-americanos até um aprofundamento sobre a personagem escolhida. Também descreve o processo para a criação desta HQ, desde o Design da personagem, roteirização até o desenho da HQ. O resultado foi a produção de um portfólio físico e digital, composto por páginas de quadrinhos contando a origem de uma super heroína brasileira.

Palavras-chave: 1. História em quadrinhos. 2. Portfólio 3. DC Comics.

ABSTRACT

This project details the creation of a comic book made with the intention of starring a Brazilian character in the universe of DC Comics. In this report is shown the process that starts from a research on the representation of Brazilian characters in the American superhero comics to a deepening on the chosen character. It also describes the process for creating this comic book, from the character design, scripting to the drawing of the comic book. The result was the production of a physical and digital portfolio, composed of comic pages telling the origin of a Brazilian superhero.

Keywords: 1. Comic Book 2. Portfolio 3. DC Comics.

LISTA DE FIGURAS

Figure 1 Diagrama do duplo diamante.....	23
Figure 2: Metodologia do projeto	25
Figure 3: Capa de Action Comics #1 de 1938	27
Figure 4: Logo da DC	28
Figure 5: José Hernandez.....	31
Figure 7: Lord Fanny	33
Figure 9: Beatriz Bonilla da Costa - Fogo	35
Figure 10: <i>The Super Friends</i> #25	37
Figure 11: Fogo e Gelo nas HQs.....	38
Figure 12: Capa de JLI #1 de 2011	39
Figure 13: Capa de Convergence: JLI #1	40
Figure 14: Liga da Justiça 1997	41
Figure 15: Liga da Justiça sem Limites	42
Figure 16: Batman The Brave and the Bold	42
Figure 17: Powerless.....	43
Figure 18: Model sheet do Arqueiro Verde	45
Figure 19: Website do <i>DC Comics</i> Talent Workshop	47
Figure 21: Ferramentas para desenho	52
Figure 22: Alex Sinclair colorindo digitalmente usando o Photoshop.....	53
Figure 23: Referência para rostos, Gisele Bündchen, Adriana Lima e Alessandra Ambrosio.....	55
Figure 24: Esboços do rosto.....	56
Figure 25: Esboços do Rosto	57
Figure 26: Esboços do Rosto	58
Figure 27: Uniformes do exército brasileiro	59
Figure 28: Esboços roupas militares	60
Figure 29: Capitão América MCU.....	61
Figure 30: Tocha Humana de Michael B. Jordan	62
Figure 31: Esboço uniforme.....	63
Figure 32: Opções Concept da Personagem	64
Figure 33: Opções Concept da Personagem	65
Figure 34: Batgirl Model Sheet.....	67
Figure 35: Green Furv Model Sheet	69

Figure 36: Exemplos de thumbnails	72
Figure 37: Exemplos de thumbnails	73
Figure 38: The Hawkeye Initiative.....	74
Figure 39: The Hawkeye Initiative.....	75
Figure 40: Rough Pencil - Página 9	76
Figure 41: Rough Pencil - Página 13	77
Figure 42: Mesa de luz.....	78
Figure 43: Foto da produção	79
Figure 44: Foto da produção	79
Figure 45: Foto da produção	80
Figure 46: Título da HQ em português.....	81
Figure 47: Título da HQ em inglês	82

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	19
1.1 Objetivo	20
1.1.1 Objetivo Geral.....	20
1.1.2 Objetivos Específicos.....	20
1.2 Justificativa	21
1.3 Delimitação do Projeto	22
2 METODOLOGIA	23
2.2 Define	24
2.1 Discover	24
2.3 Develop	24
2.4 Deliver	25
3 DESENVOLVIMENTO	26
3.1 Pesquisa	26
3.1.1 Arte Sequencial.....	26
3.1.2 A DC.....	26
3.1.3 Personagens brasileiros no universo DC.....	29
3.2 Definição	36
3.2.1 Escolha do personagem.....	36
3.2.2 Montagem do portfólio.....	46
3.2.3 Construção da HQ.....	47
3.2.4 Escolha das ferramentas.....	50
3.3 Produção da HQ	53
3.3.1 Design da Personagem.....	53
3.3.3 Desenho da HQ.....	71
3.4 Capa e fechamento	80
3.4.1 Capa e título da HQ.....	80
3.4.2 Finalização e próximos passos.....	85
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	85
REFERÊNCIAS.....	87
APÊNDICE A - Outline do Roteiro.....	92
APÊNDICE B - Roteiro.....	97
APÊNDICE C – <i>Rough Pencils</i>	109
APÊNDICE D – <i>Tight Pencils</i>	123

1.INTRODUÇÃO

A jornada do artista que almeja ingressar no topo da indústria de quadrinhos não é simples. Para inteirar um lugar dentro das maiores editoras do mundo, é preciso estar entre os mais qualificados artistas do ramo. Essa jornada começa na mesa de desenho, colocando horas diárias de prática na produção de páginas de quadrinhos.

Ao longo deste trabalho, percebemos a importância da produção e manutenção de um portfólio para o artista de quadrinhos. Um bom artista é aquele que está sempre desenvolvendo e melhorando a sua arte. Deste modo, é intrínseco manter um portfólio sempre atualizado.

Seu portfólio é essencial. É a única maneira que um profissional tem de avaliar seu talento. É a única amostra de seu trabalho que o editor vê, então você deve tomar atenção especial em desenvolver um bom portfólio. (JANSON, 2005)

Este portfólio precisa ter um foco e para este projeto, foi desenvolvido dentro do universo da *DC Comics*, editora norte americana de quadrinhos. Os universos integrados dos quadrinhos tiveram início com Stan Lee em 1961. Lee criou, entre outros personagens, o Quarteto Fantástico, Homem-Aranha, Os Vingadores, para a *Marvel Comics*, principal concorrente da *DC Comics*. Ao relacionar suas histórias, o Universo Marvel nasceu: “*Crossovers* entre personagens ofereciam possibilidades para a criação de ricas histórias.” (BEATTY, GREENBERGER, JIMENEZ, WALLACE, 2008 pg.6). Em contrapartida, até o final dos anos 60 os editores da *DC Comics* também começaram a conectar eventos de uma revista para outra, formando o Universo DC.

O Universo DC une milhares de quadrinhos e personagens icônicos como *Superman*, *Batman* e Mulher-Maravilha. Até certo período, todos esses eram somente baseados no estilo de vida norte americano. O próprio *Superman* originalmente representava tudo o que é bom, o que é certo e o *the american way*¹. Inclusive, as cidades fictícias em que vivem esses heróis são reflexos de cidades americanas reais. Gotham e Metrópolis, por exemplo, onde vivem Batman e Superman, respectivamente, são baseadas na cidade de Nova York.

¹ s. Caráter nacionalista que se refere ao estilo de vida norte-americano.

Assim como os lugares, os personagens nos quadrinhos podem ser reflexos dos eventos do mundo real. Imersos em uma mídia estadunidense, países estrangeiros sempre foram representados do jeito que os norte americanos os veem. Países como Rússia, Alemanha e Japão, por exemplo, eram normalmente representados por vilões, por serem países que estiveram em conflito com os Estados Unidos.

Com o surgimento de personagens estrangeiros, brasileiros foram introduzidos, embora estes nunca foram protagonistas. Por diversos motivos, são personagens secundários com pouco destaque nas histórias na qual estão inseridos. Através deste projeto, veremos como esses personagens são representados e como seria uma história com uma personagem brasileira como protagonista.

1.1 Objetivo

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma amostra de uma História em Quadrinhos de uma personagem brasileira como protagonista no universo da *DC Comics*.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Apontar como alguns personagens brasileiros são mostrados nas histórias em quadrinhos nos EUA, particularmente do universo *DC Comics*
- Contribuir para o fortalecimento da história da personagem escolhida
- Destacar importância da concepção de um portfólio para um quadrinista
- Apresentar o processo de construção de uma HQ

1.2 Justificativa

Este trabalho se justifica na produção de um portfólio de quadrinhos promovendo o desenvolvimento de uma personagem brasileira em um dos universos mais icônicos das HQs.

Como Fabok conta em entrevista ao canal do *Youtube* The Riley and Kimmy Show², com o avanço da conectividade através da internet, atualmente há profissionais de todo o mundo trabalhando para as grandes editoras norte-americanas. Um exemplo nacional é a Chiaroscuro studios, agência brasileira de quadrinistas, que representa diversos artistas brasileiros empregados em editoras estadunidenses, como os brasileiros Ivan Reis e Eddy Barrows, desenhistas da *DC Comics*.

Bem como sua principal concorrente, *Marvel Comics*, a DC indica a criação de um portfólio de páginas-teste que incluem seus próprios personagens. Como artista brasileiro, percebeu-se a oportunidade de contribuir para o desenvolvimento da história de um personagem nacional.

Há também o interesse em compartilhar a experiência adquirida durante um ano de intercâmbio nos Estados Unidos, estudando na *Savannah College of Art and Design* (SCAD), entre 2014 e 2015. Neste período houve o contato com profissionais que trabalharam para as duas grandes empresas da indústria de quadrinhos, em especial Tom Lyle e Mark Nelson. Tom Lyle trabalhou por muitos anos para a *Marvel Comics* e *DC Comics*, destaque para seu trabalho em Homem-Aranha, fazendo desenhos e arte-final. Também foi responsável pela criação e design do personagem Aranha Escarlata. Mark Nelson trabalhou para diversas empresas de quadrinhos e jogos, destaque para a HQ *Aliens* publicada pela *Dark Horse Comics*. Ambos ajudaram a inserir o autor deste no meio das histórias em quadrinhos, e foram motivação para o desenvolvimento deste trabalho, no qual há o desejo de aprofundar os conhecimentos sobre a área de quadrinhos e como consequência contribuir para a formação de outros que se interessem pelo mesmo conteúdo.

² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=esRTY2GxrG4>

1.3 Delimitação do Projeto

Este trabalho limita-se a desenvolver páginas-teste para compor um portfólio de arte sequencial com o intuito de ser enviado a editora *DC Comics* por meios digitais e através do concurso anual de caça talentos *Talent Workshop* oferecido pela mesma (página 45).

Esse tipo de portfólio é composto por páginas de História em Quadrinhos e ilustrações, preferencialmente contendo um ou mais personagens da editora em questão.

Embora há diversas etapas na construção de uma História em Quadrinhos, este trabalho limita-se no desenvolvimento de um portfólio que consiste apenas na etapa de *pencils*, que consiste nos desenhos a lápis da HQ.

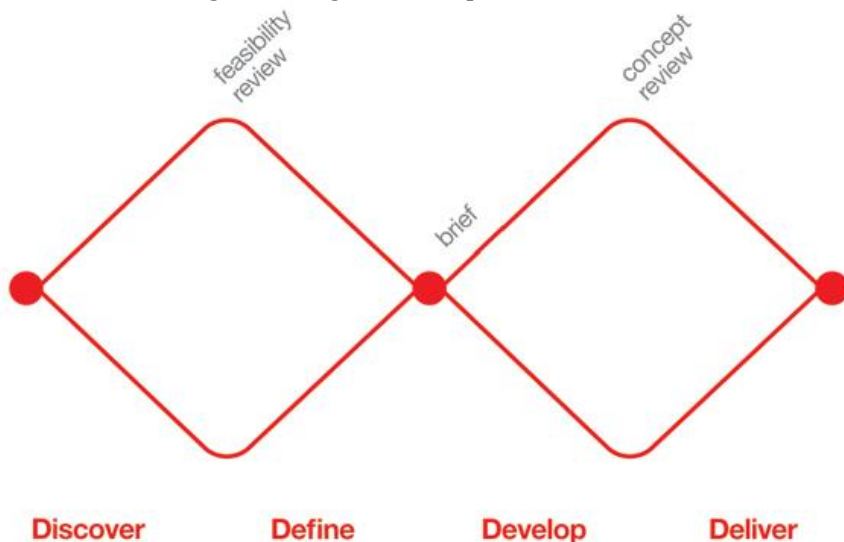
O maior desafio foi a dificuldade em encontrar roteiros e histórias relacionadas a personagens brasileiros, principalmente por serem personagens secundários e de pouco destaque.

2 METODOLOGIA

Dentro de qualquer projeto de Design é necessário utilizar metodologias que facilitem a organização do projeto. Apesar da criação de história em quadrinhos não ser especificamente um projeto de design, este trabalho foi feito com base nos conhecimentos adquiridos durante a graduação de bacharelado em Design.

A metodologia utilizada para este projeto segue a base da metodologia de duplo diamante (Figura 1) desenvolvida pelo *Design Council*. Fundado em 1944, o *Design Council* é uma instituição de caridade empreendedora que trabalha para solucionar problemas através do design. Em 2005, a partir de pesquisas da equipe do *Design Council*, foi desenvolvida uma maneira simples de expressar o processo de design graficamente. Este método consiste em quatro etapas, *Discover*, *Define*, *Develop* e *Deliver*.

Figure 1: Diagrama do duplo diamante



Fonte: Design Council, 2005

Discover (Descobrir) - Esta fase de descoberta parte de uma ideia inicial ou identificação de um problema. Este é o momento de pesquisar e de buscar inspirações para o projeto.

Define (Definir) - Nesta fase são analisadas as informações recolhidas na primeira etapa. É hora de refinar as ideias e planejar o restante do projeto.

Develop (Desenvolver) - É a parte onde o foco é desenvolver e refinar conceitos identificados nas duas primeiras etapas.

Deliver (Entregar) - A última etapa destina-se a testes finais, refinamento e lançamento do produto.

Este método foi escolhido por melhor se enquadrar nas necessidades de desenvolvimento deste projeto. A partir do diagrama do duplo diamante, a metodologia do projeto foi adaptada para a otimização do processo de desenvolvimento e estruturação do trabalho (Figura 2).

2.1 Discover

Nesta primeira etapa, o foco foi a investigação e contextualização do assunto. Isso foi feito através de uma breve introdução da história das histórias em quadrinhos e da *DC Comics* e da pesquisa sobre personagens brasileiros existentes dentro do universo da editora.

2.2 Define

A segunda etapa consiste em definições importantes que vão fundamentar o desenvolvimento do projeto. Isso incluiu decidir o personagem que seria o protagonista da história em quadrinhos, além de definir como seria realizado o processo de construção da HQ.

2.3 Develop

A terceira etapa envolve o desenvolvimento do projeto. Esta fase envolveu o design do personagem, a criação do roteiro e o desenho das páginas da HQ. Esta etapa se estrutura da seguinte maneira:

2.3.1 Design do personagem

O design do personagem consistiu, primeiramente, no desenvolvimento de um *briefing*. A partir dele foram coletadas referências para a construção visual do personagem.

Posteriormente, foram geradas alternativas, esta foi a etapa de *concept design*. Nesta etapa o personagem ganha forma e seus atributos são desenvolvidos, desde físico a figurino.

A última fase do design de personagem consistiu na seleção da alternativa mais satisfatória e na criação de um *model sheet* (página 44).

2.3.2 Construção da HQ

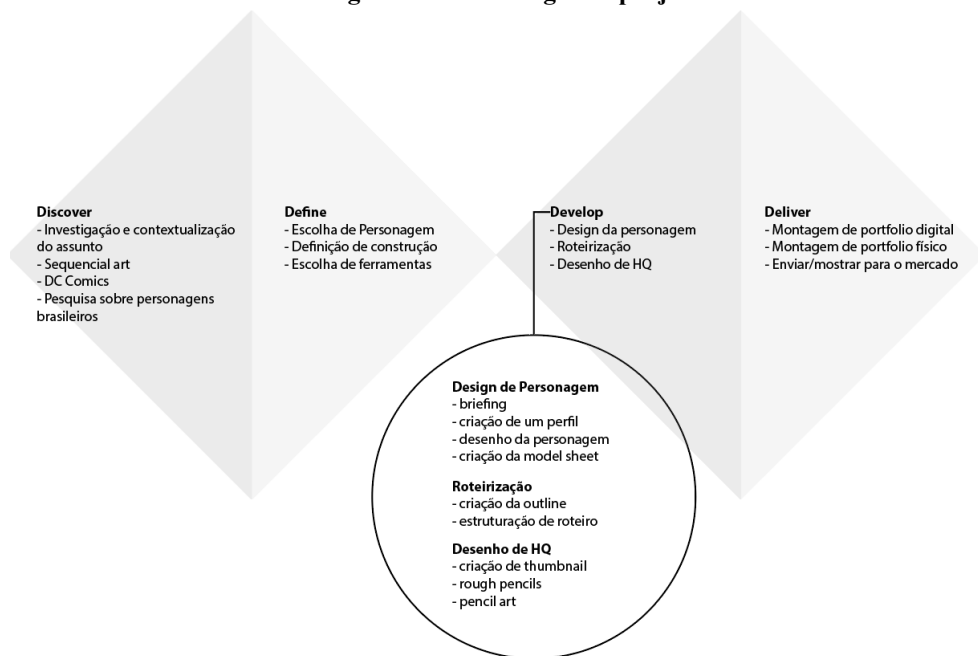
Na construção da história em quadrinhos, o processo começou com a roteirização. Foi criada uma narrativa que, em seguida, foi estruturada em forma de roteiro.

Com o roteiro pronto, deu-se início a parte artística do processo com a etapa de *pencilart*⁴. Esta etapa segue a metodologia utilizada no mercado de quadrinhos atual, seguindo o processo que a maioria dos quadrinistas usa para o desenvolvimento de páginas de HQ.

2.4 Deliver

A última fase é destinada a ajustes finais na HQ, e montagem do portfólio que será enviado a *DC Comics*.

Figure 2: Metodologia do projeto



Fonte: Arquivo do autor

⁴ s. desenho a lápis

3 DESENVOLVIMENTO

3.1 Pesquisa

3.1.1 Arte Sequencial

O termo Arte sequencial se refere à modalidade artística de contar uma história através de imagens postas em seqüência. Formadas de desenhos e textos, o mais famoso exemplo de arte sequencial são as histórias em quadrinhos – HQs: “Eis minha definição de quadrinhos: Palavras e Imagens” (MACFARLANE; Todd, 2013).

As histórias em quadrinhos estão estabelecidas no mercado de entretenimento a muitos anos. Entretanto, sua história é repleta de altos e baixos e, atualmente, o sucesso dos quadrinhos de super-heróis pode ser vinculado com o cinema e o avanço da tecnologia. Enquanto até poucos anos atrás o leitor precisava ir a banca para ler um quadrinho, hoje os quadrinhos são entregues para o público de novas maneiras. A tecnologia possibilitou aos leitores acesso às histórias dos seus heróis favoritos de qualquer lugar, através de um computador, *tablet* ou celular.

Nos últimos anos, com o lançamento constante de filmes de super-heróis, o mercado de quadrinhos está aquecido, e segundo o *The Washington Post*, Junho de 2014 foi o mês de maior venda de HQs desde 1997. Esse número se deve, inclusive, a acessibilidade aos quadrinhos, que vem se tornando cada vez maior com a internet. Em 2017, o mercado sofreu com uma pequena queda nas vendas, principalmente em lojas físicas, entretanto, segundo matéria do *Newsarama*⁵, a expectativa é de um forte segundo semestre para a indústria.

3.1.2 A DC

O estilo estadunidense de histórias em quadrinhos foi criado na época em que os EUA sofriam a Grande Depressão, após a quebra da bolsa de Nova York em 1929⁶. Segundo Gabilliet (2010, pg. 194), o sucesso dos quadrinhos nessa época se deve a necessidade da imprensa

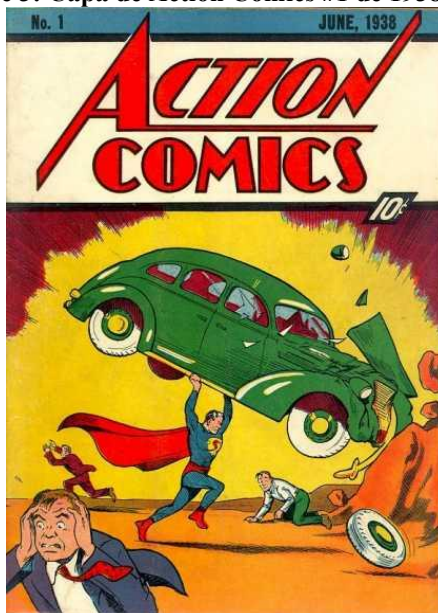
⁵ Disponível em: <https://www.newsarama.com/34710-comic-book-retailers-on-reasons-why-sales-are-down-and-what-they-plan-to-do-about-it.html>

⁶

em promover anúncios de forma barata, e isso foi feito através de tiras ilustradas. Até 1934, os quadrinhos nos jornais se tornaram extremamente populares, sendo uma forma de divertimento barato. Kelley (2009, pg. 3) diz, que não somente como uma forma de diversão, os quadrinhos também ajudaram a mudar convenções culturais. Eis que surge *Superman*, que tem sua primeira aparição em *Action Comics #1* (Figura 3), e em 1939, como conta Paul Levitz (2017), ex-presidente da *DC Comics*, passa a ser o primeiro super-herói a possuir um título próprio: "Superman é o campeão para o americano comum que estavam sofrendo pela devastadora depressão econômica."⁷

Publicado pela *Detective Comics Inc.*, companhia que é hoje conhecida por *DC Comics*, *Superman* se tornou um dos personagens mais icônicos da história. A editora veio a conquistar uma grande parte da cultura norte-americana, e seus personagens passaram a ter grande influência em muitos aspectos da cultura pop, dentro e fora dos Estados Unidos.

Figure 3: Capa de Action Comics #1 de 1938



Fonte: Cover Browser⁸

⁷ Tradução livre

⁸ Disponível em: <http://www.coverbrowser.com/covers/action-comics> Acesso em 06/11/2016

A *DC Comics* (DC) (Figura 4) foi fundada por Malcolm Wheeler-Nicholson em 1934. Publicando milhares de HQs todos os anos, a DC é uma das duas maiores editoras de quadrinhos do mundo, juntamente com a concorrente *Marvel Comics*. Empresa subsidiária da *Warner Bros. Entertainment* e *Time Warner*, a DC é a casa de notórios personagens como *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman* e a Liga da Justiça. As iniciais "DC" eram originalmente uma abreviação de *Detective Comics*, e posteriormente se tornou o nome oficial da companhia.

Figure 4: Logo da DC



Fonte: Planeta Gibi⁹

Segundo o site *Newsarama*, a DC representa hoje 43% do mercado de quadrinhos nos Estados Unidos. Uma grande porção desse sucesso se deve ao lançamento de uma nova era no universo da editora, marcado por um evento notório intitulado *Rebirth*¹⁰. Para esta nova fase, muitos personagens tiveram seus títulos com a contagem de edições zerada, e outros que não tinham edições mensais, ganharam uma.

Com o *Rebirth*, a DC procurou inovar também em questões sociais e atender ao que os leitores pediam com mais diversidade. Um exemplo é a contratação de mais mulheres, que sempre tiveram

⁹ Disponível em: <http://www.planetagibi.com.br/2016/05/warner-altera-novamente-logo-da-dc.html> Acesso em: 01/06/2017

¹⁰ Nome dado ao relançamento dos títulos da *DC Comics* de 2016

dificuldades para se manterem numa indústria dominada por homens. "Nos últimos anos, as mulheres têm entrado nos ranks da DC em números maiores enquanto títulos renovados conquistam a cabeça de novas fãs." (MAXWELL, Erin 2015)

Segundo Maxwell, isso é resultado da mudança que acontece na indústria que agora considera jovens leitoras como um mercado sério. Como amostra dessa crescente representatividade feminina temos a série de revistas *DC Comics Bombshells*, formada por uma equipe criativa de apenas mulheres. Trata-se de uma série baseada em uma linha de colecionáveis de heróis e vilãs femininas no estilo pin-up dos anos 40. "DC Bombshells aproveita ao máximo seu conceito retrô, destacando a força feminina sobre a sensualidade para criar uma emocionante nova visão sobre as mulheres da *DC Comics*." (SAVA, Oliver 2015)

Outro exemplo é a franquia *DC Superhero Girls*, que engloba várias mídias como os quadrinhos, a TV e os brinquedos, e atrai um público crescente de jovens garotas para o mundo dos super heróis. Sobre isso Diane Nelson, presidente da *DC Entertainment*, diz "[DC SuperHero Girls] é uma franquia inovadora que faz parte da nossa estratégia de longo prazo para aproveitar o poder e a proeminência de nossos personagens femininos."

Temos então o maior personagem feminino da editora, Mulher Maravilha. Criada em 1941 por William Moulton Marston, a guerreira amazona foi sucesso imediato e em seu auge chegou a vender 2,5 milhões de cópias por mês (Aiken 2010, pg. 46).

"A Mulher Maravilha foi criada para lutar pela democracia e direitos iguais para mulheres, e infelizmente, ela ainda está lutando esta luta." (LEPORE, Jill 2016)¹¹ A personagem sofreu altos e baixos durante sua história, mas hoje, com o lançamento do filme solo da heroína, sua batalha nunca esteve tão em evidência.

3.1.3 Personagens brasileiros no universo DC

No decorrer da história da *DC Comics* surgiram diversos personagens com as mais variadas nacionalidades, alguns deles, brasileiros. Com breves aparições e pouco destaque, estes personagens são, em boa parte, baseados em estereótipos assim como outros personagens não norte-americanos que surgiram em solo estadunidense.

¹¹ Tradução livre

Quando os quadrinhos americanos se tornaram mais inclusivos e começaram a apresentar suas próprias versões de personagens estrangeiros na década de 50, eles eram a figura dos estereótipos nacionais. (MORRISON 2011)¹²

Conclui-se que há uma má pesquisa cultural por parte das editoras, resultando em uma fraca *backstory*¹³ por trás desses personagens. Embora Stein, Denson e Meyer (2013, pg. 122) afirmem que os quadrinhos de super-heróis são um produto transnacional, os personagens estrangeiros são em grande parte criados como uma representação vazia do seu país de origem. Deste modo, esses personagens dificilmente atuam como protagonistas.

Acho que um erro grotesco é a confusão de idioma, não tanto no nome dos personagens, mas principalmente no seu emprego na narrativa. Há de se considerar também que são sempre personagens secundários, sem presença forte no enredo principal. (REBLIN apud RAFAEL, 2013)

A seguir estão listados alguns dos heróis brasileiros da editora.

¹² Tradução livre

¹³ s. eventos que ocorreram na vida de um personagem ficção antes do começo da história

Figure 5: José Hernandez



Fonte: Comic Vine¹⁴

José Hernandez (Figura 5) é uma versão brasileira dos Lanternas Verdes, apesar de ser mais um personagem de uma Terra paralela. Apareceu pela primeira vez em *Legends of DCU: Crisis of Infinite Earths* em fevereiro de 1999. Como todo Lanterna Verde seu poder vem do anel. O anel do Lanterna Verde pode gerar qualquer sólido que usuário imaginar. Ele também permite viagens ao espaço e tem memória própria.

Sua história é semelhante à do personagem Hal Jordan, pertencente entretanto a aeronáutica brasileira, foi atacado na crise das Infinitas Terras por criaturas enviadas pelo vilão Anti-Monitor. Um herói conhecido como Tagin Sur vem em auxílio, ferido pelas criaturas ele passa o poder do anel e a bateria para José. Infelizmente, mesmo com os esforços da Liga da Justiça, não foi possível evitar o fim deste mundo e a Terra D, a terra deste lanterna verde, e seu universo foram consumidos pelo Anti-Monitor. (ZECLHYNSKI, 2014)

¹⁴ Disponível em: <https://comicvine.gamespot.com/jose-hernandez/4005-115376/friends/> Acesso em: 01/06/2017

Figure 6: Miragem



Fonte: Comic Vine¹⁵

Outra personagem é Miragem (Tropa Titã) (Figura 6), seu nome real é Miriam Delgado e fez sua primeira aparição em 1991 na revista *New Teens Titans Annual #7*. Ela pode disfarçar a si mesmo como qualquer um que ela tenha visto ao criar complexas ilusões psíquicas ao redor de seu corpo.

Miriam Delgado vivia nas ruas do Brasil até ser sequestrada pelo vilão conhecido como Senhor do Tempo. Acreditando que ela estava em uma linha de tempo alternativa virou um membro do grupo então chamado Tropa Titã e recebeu o nome de Miragem por seus poderes ilusórios. Miragem acabou se apaixonando pelo Asa Noturna e, por um breve período, se disfarçou como sua namorada Estelar para poder ficar com ele. Ela é mãe solteira de uma jovem garota, Jullienne. (BEATTY, GREENBERGER, JIMINEZ, WALLACE; 2008, pg. 233)

¹⁵ Disponível em: <https://comicvine.gamespot.com/images/1300-5002151>
 Acesso em: 01/06/2017

Figure 7: Lord Fanny



Fonte: Comic Vine¹⁶

Personagem para um público mais adulto, Lord Fanny (Invisíveis) (Figura 7) é adepta da magia. Seu nome real é Hilde Morales e apareceu pela primeira vez em *The Invisible Vol #2* em 1997.

Parte da Vertigo, ramificação da *DC Comics*, encontramos a personagem Transexual pertencente ao grupo Invisíveis.

Hilde Morales nasceu em uma das muitas ruas do Brasil, sendo criado por sua avó que queria manter a linhagem da família, a linhagem das Bruxas. Sua carreira partiu, entretanto, para a prostituição que acabou culminando em um estupro em uma festa, fazendo ela pensar seriamente em se suicidar antes de se juntar aos Invisíveis – um grupo de guerreiros da liberdade que tentam livrar a humanidade das mãos de

¹⁶ Disponível em: <https://comicvine.gamespot.com/lord-fanny/4005-24233/>
Acesso em: 01/06/2017

demônios extradimensionais. (ZECLHYNSKI, 2014).

Figure 8: Ya'Wara



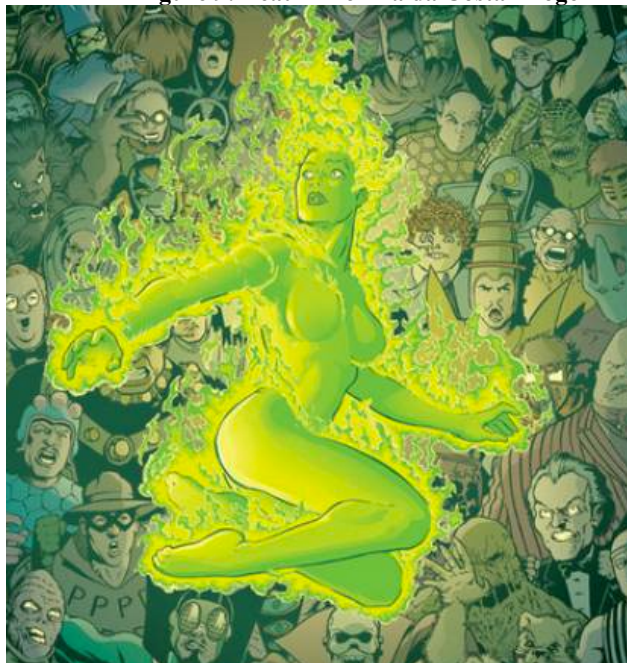
Fonte: Comic Vine¹⁷

Ya'Wara (Os Outros) (Figura 8) é a personagem brasileira mais recente a aparecer no universo da *DC Comics*. Teve sua estreia em *Aquaman Vol #7* em maio de 2012. Seus poderes incluem telepatia: pode se comunicar com seu jaguar e outros animais da floresta; além de ter uma conexão com Aquaman. Também é uma excelente lutadora e possui o Globo de transporte, que a possibilita se teleportar através de grandes distâncias.

A personagem foi criada em 2012 pelo artista brasileiro Ivan Reis junto com Geoff Johns. Ela é uma guerreira, membro dos Tapirape, tribo indígena localizada na floresta amazônica. Ela e Aquaman são amigos e faziam parte de um grupo chamado Os Outros. Ya'wara sobreviveu a um acidente de avião quando criança, e então recebeu suas habilidades por uma entidade da Amazônia.

¹⁷ Disponível em: <http://comicvine.gamespot.com/yawara/4005-83231/> Acesso em: 01/06/2017

Figure 9: Beatriz Bonilla da Costa - Fogo



Fonte: Comic Vine¹⁸

Fogo (Liga da Justiça) (Figura 9) talvez seja a super-herói nacional mais conhecida e respeitada entre os listados. Seu nome real é Beatriz Bonilla da Costa e ela tem a habilidade de poder se transformar em um ser de fogo verde vivo, além de soltar rajadas de fogo e voar. Teve sua primeira aparição em *DC Comics Presents #46*, em junho de 1982.

Nascida e criada no Brasil, DaCosta se tornou uma espã pelo serviço secreto do governo brasileiro. Sua primeira missão era localizar um equipamento que produzia um material incendiário, o piroplasma. Comprometendo a missão, Beatriz descobriu seus poderes e adotou o nome de *Green Fury*. (BEATTY,

¹⁸ Disponível em: <https://comicvine.gamespot.com/fire/4005-4439/> Acesso em: 01/06/2017

GREENBERGER, JIMINEZ, WALLACE; 2008, pg. 121).

Fogo, originalmente conhecida como Fúria Verde (*Green Fury*), teve várias reformulações, mas durante a década de 1980, seu passado ganhou detalhes mais contundentes. “Ela passou de agente secreta do antigo SNI (Serviço Nacional de Informações, atual Agência Brasileira de Inteligência) a membro da Liga da Justiça Internacional. Nos anos 2000, foi revelado o envolvimento de seu pai, torturador, com o Golpe Militar de 1964.” (RAFAEL, 2013).

3.2 Definição

3.2.1 Escolha do personagem

A partir da pesquisa sobre os personagens brasileiros na DC e de como estes são representados, a personagem escolhido para este projeto é Fogo, ou Beatriz Bonilla da Costa. Essa escolha foi feita principalmente porque Fogo, dentre os demais personagens brasileiros citados anteriormente, é a figura mais facilmente reconhecida pelos leitores e fãs do Universo da *DC Comics*. Esse reconhecimento se deve pela longa existência da personagem, também por suas aparições em diversas mídias, não somente as HQs, muitos inclusive só a conhecem fora dos quadrinhos.

Beatriz nas HQs

Figure 10: *The Super Friends* #25

Fonte: DC Comics

Aparecendo pela primeira vez em 1979 em *The Super Friends* #25 (Figura 10), Beatriz é apresentada sobre o Pão de Açúcar, no Rio de Janeiro, combatendo o *Superman*. Nessa ocasião, a personagem é introduzida com o codinome de Fúria Verde, heroína do Brasil. Criada pelo escritor E. Nelson Bridwell e a artista Ramona Fradon, o visual de Fogo era extravagante e parece ter sido baseado nos indígenas brasileiros.

Anos depois, Beatriz retorna as HQs sob outro nome, *Green Flame*, ou Chama Verde. A personagem passa então por dois grupos de super-heróis, o *Global Guardians* e a Liga da Justiça Internacional. Neste segundo, Beatriz aparece com uma roupa diferente da que usava em *The Super Friends*, uma roupa bem menor e chamativa. Seu comportamento também mudou, e ela passou a ser hipersexualizada, assim como muitas personagens femininas da época. Bonita e desinibida, agora a personagem era a representação da visão que os americanos tinham/tem do que é uma mulher brasileira.

Quando começou, ela era o estereótipo de heroína e do que se pensava que era o Brasil: uma mulher provocante, de colante e chamativa. E não tinha mais nada para dizer do que isso. (TRINDADE, 2013)

Durante sua passagem pelos *Global Guardians*, a personagem Gelo é introduzida e se torna a melhor amiga de Beatriz. As duas passariam a ter uma amizade muito forte que as tornariam inseparáveis (Figura 11). Inclusive, entraram juntas na Liga da Justiça Internacional na edição #15 da revista de mesmo nome em 1988. Seus poderes são opostos, enquanto Fogo usa o calor assim como o clima brasileiro, Gelo controla o frio, como é em seu país de origem, a Noruega. Foi durante o período da Liga da Justiça Internacional que o codinome de Beatriz mudou de Chama Verde para Fogo.

Figure 11: Fogo e Gelo nas HQs



Fonte: Dimestore Dames¹⁹

Beatriz já esteve em diversos títulos da editora, destaque para Liga da Justiça, onde fez parte da equipe por diversas vezes. A última aparição frequente da personagem dentro do universo das HQs foi em 2011 durante a fase dos Novos 52. Nesta fase, Fogo é novamente integrante da Liga da Justiça Internacional (JLI), e se aliou em aventuras com personagens famosos como *Batman*, *Booster Gold* e *Guy Gardner* na revista mensal da JLI (Figura 12). Gelo também está presente nessa série. Neste evento, Fogo sobrevive por pouco a um ataque ao quartel general da JLI, e entra em estado de coma por tempo não informado.

¹⁹ Disponível em: <http://girl-wonder.org/dimestoredames/2011/03/beatriz-da-costa-fire/> Acesso em: 01/06/2017

Figure 12: Capa de JLI #1 de 2011

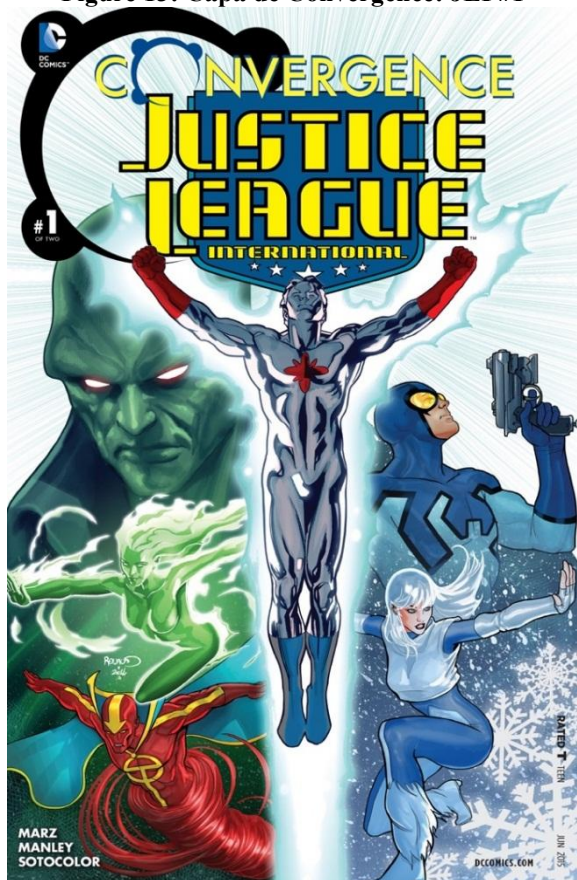


Fonte: DC Comics²⁰

Após o cancelamento desse título, Fogo retorna em *Convergence: Justice League International #1* em 2015 (Figura 13). Esta revista durou apenas duas edições, e essa foi a última aparição de Fogo nas HQs.

²⁰ Disponível em: <http://www.dccomics.com/new-52-justice-league-international> Acesso em: 01/06/2017

Figure 13: Capa de Convergence: JLI #1

Fonte: Read Comics²¹

Beatriz em outras mídias

A personagem brasileira esteve em diversas histórias em quadrinhos desde sua criação nos anos 80. Mas foi fora das HQs que Fogo teve um maior destaque. Ela apareceu na TV algumas vezes como membro da Liga da Justiça, como pode ser visto a seguir.

²¹ Disponível em: <http://www.readcomics.tv/images/manga/justice-league-international-convergence/1/1.jpg> Acesso em: 01/06/2017

Figure 14: Liga da Justiça 1997



Fonte: It's a Dans World²²

Liga da Justiça (1997) (Figura 14): A personagem aparece no piloto de uma série *live-action* da Liga da Justiça em 1997. Com atuação de Michelle Hurd, a personagem é um dos membros principais da Liga, juntamente com Lanterna Verde e *Flash*.

²² Disponível em: <http://www.itsadansworld.net/2012/02/bad-comic-book-movies-i-still-dig.html> Acesso em: 01/06/2017

Figure 15: Liga da Justiça sem Limites



Fonte: The Drop News²³

Liga da Justiça Sem Limites (2001-2006) (Figura 15): Fogo aparece na série animada da *Warner Bros.* em vários episódios. No episódio *I Am Legion*, ela participa de uma missão com *Flash* e *Hawkgirl*, personagens de destaque no universo da DC.

Figure 16: Batman The Brave and the Bold



Fonte: Comic Vine²⁴

²³ Disponível em: <http://thedropnews.com/2017/02/03/justice-league-international-character-to-appear-on-powerless/> Acesso em: 01/06/2017

Batman The Brave and the Bold (2008-2011) (Figura 16): Fogo faz aparições em vários episódios como membro da Liga da Justiça Internacional.

Figure 17: Powerless



Fonte: NBC²⁵

Recentemente, Fogo apareceu na nova série de TV da DC Entertainment, *Powerless* (Figura 17). Na série, Fogo é chamada por seu codinome original, Fúria Verde. O episódio em questão traz questões feministas e apresenta Fogo como uma personagem forte e independente de outros heróis.

²⁴ Disponível em: <http://comicvine.gamespot.com/fire/4005-4439/> Acesso em: 01/06/2017

²⁵ Disponível em: <http://www.nbc.com/powerless/photos/green-furious/2994301> Acesso em: 01/06/2017

Embora seja uma personagem que teve um certo destaque, Fogo nunca foi protagonista e quando entra em ação, apenas dá suporte ao herói principal. Com isso, surge a vontade de explorar melhor a personagem e de construir uma história na qual Fogo seja o centro da trama.

Design de Personagem

Assim como afirma McCloud (2006 pg. 74), é muito importante que os personagens mantenham uma aparência constante no decorrer da história em quadrinhos. Por isso é indicado que o artista tenha uma referência de como o personagem se parece, principalmente quando há mais de um artista na linha de produção da HQ. Para isso é feito o design dos personagens que terão destaque na história. Neste caso, como o personagem já existe, foi feito um redesign baseado no perfil da personagem Beatriz Bonilha da Costa.

Traçar um perfil para o personagem tem um papel fundamental na criação do mesmo, pois nele é definido o caráter, as emoções e os objetivos do mesmo. O'Neal (2001 pg. 63) diz que essa etapa pode ser feita antes ou durante o processo de escrita da HQ.

“Entrando a fundo na cabeça dos personagens, nós podemos procurar pelos fatores que dão a eles motivo para para tudo o que fazem e dizem, e nos ajuda a prever o que eles farão em qualquer dada situação.” (MCCLLOUD, 2006 pg. 74).

A partir da *backstory* é feita a coleta de referências. Através da qual são retiradas as inspirações para a realização dos primeiros esboços e da geração de alternativas para o visual do personagem. Neste caso em específico, a personagem está definida e já existem vários *designs* da mesma. Entretanto, decidi que seria feito um *redesign* para este projeto, para fortalecer a personagem. Antigos *designs* serviram de inspiração para o desenvolvimento de novas alternativas para este trabalho.

McCloud (2006 pg. 74) indica que após a definição do design básico do personagem, é necessário fazer um *model sheet*, que consiste em uma página no qual o personagem é desenhado em diferentes ângulos para propósito de referência. Esta folha também contém *close-ups* de expressões faciais e variações de figurino (se aplicável), como pode ser visto no *model sheet* de Otto Schmidt para a nova revista do Arqueiro Verde (Figura 18).

Figure 18: Model sheet do Arqueiro Verde



Fonte: CBR.com²⁶

²⁶ Disponível em: <http://www.cbr.com/dc-unveils-rebirth-designs-for-green-arrow-supergirl-and-superboy/> Acesso em: 01/06/2017

3.2.2 Montagem do portfólio

Hoje as grandes editoras americanas contam com muitos profissionais de diversas partes do mundo, inclusive um grande número de brasileiros. Do mesmo modo que facilitou o acesso do público aos seus heróis, a internet também aproximou os artistas das editoras.

Para trabalhar com editoras de quadrinhos, é preciso mostrar para o empregador de que se tem capacidade de desenvolver páginas de quadrinhos. Portanto, a primeira coisa que o artista deve fazer é criar um portfólio específico de arte sequencial que mostre as suas habilidades como contador de histórias. Este portfólio deve conter apenas o necessário para cumprir este objetivo.

Normalmente, as editoras buscam portfolios de arte de apenas três a seis páginas. Jason Fabok, artista renomado, conta em seu blog²⁷ que não é preciso mais do que seis páginas para que o empregador julgue se há potencial no trabalho apresentado.

Algumas empresas vão listar o que estão procurando em um portfólio, mas para a maior parte, não é quantas peças você tem, mas a qualidade em que as páginas são feitas. (FABOK, 2011)

Um exemplo disso é o novo processo seletivo da *DC Comics*, o *DC Talent Workshop* (Figura 19). Este programa é uma nova iniciativa da DC, que teve início em 2016, para a imersão de novos artistas na indústria de quadrinhos. Os selecionados para o programa têm a oportunidade de participar em um curso de duas semanas com os melhores artistas da editora, e ao final, tem a chance de realizar um trabalho profissional. Para participar do *DC Talent Workshop*, assim como em outros concursos desse tipo, é exigido um portfólio de arte. Para este programa, esse portfólio precisa ter entre três e cinco páginas de arte sequencial e ilustrações.

²⁷ Disponível em: <http://jasonfabok.blogspot.com.br/>

Figure 19: Website do DC Comics Talent Workshop



Fonte: DC Comics²⁸

Outro exemplo é o *Millarworld Annual*, programa da editora *Millarworld*, criado por Mark Millar para o descobrimento de novos talentos para a indústria. Entre os requerimentos do programa, está o portfólio de arte que, neste caso, deve conter apenas três páginas de arte sequencial.

3.2.3 Construção da HQ

O objetivo de formar um portfólio é mostrar as habilidades que alguém possui, portanto, é preciso primeiro definir qual será o foco do trabalho a ser apresentado. "Se você deseja ser um *penciler* só mostre *pencils*. Se você quer ser um arte-finalista, apenas mostre arte-final."²⁹

²⁸ Disponível em: <https://www.dccomicstalentworkshop.com/artists-workshop/>
Acesso em: 01/06/2017

²⁹ Tradução livre

(FABOK, 2011). Portanto, o nível de acabamento de cada página do portfólio do artista varia com o setor no qual o mesmo deseja trabalhar. Nesse sentido, O'Neal (2001 pg. 21-22) define os cinco profissionais envolvidos no processo criativo da produção de uma HQ e o setor em que trabalham, estão listados a seguir.

Writer “Escritor/Roteirista”: A pessoa que desenvolve o enredo da história, quem produz o roteiro da HQ.

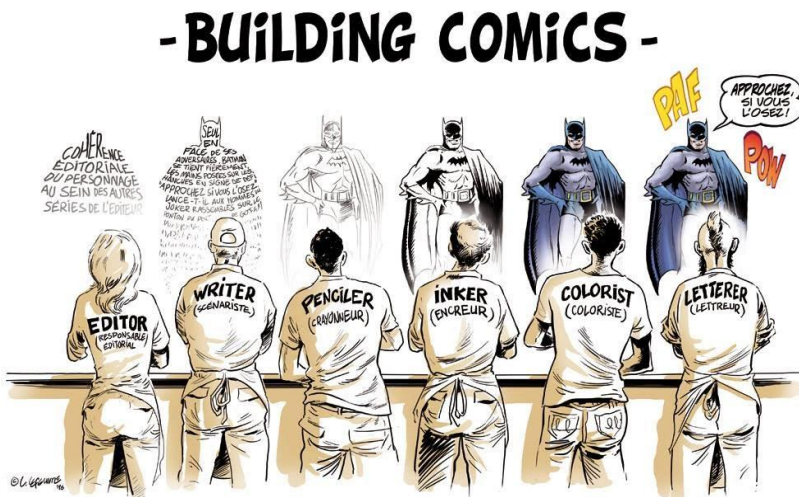
Penciler “Desenhista”: É o primeiro da linha de artistas. A pessoa que desenha as cenas e *layouts* a lápis.

Inker “Arte-finalista”: O artista que adiciona nanquim ao desenho. Através de pincéis, canetas ou digitalmente, é a pessoa que dá os detalhes finais ao *lineart*.

Colorist “Colorista”: Assim que o *lineart* está finalizado, a arte é escaneada e enviada ao colorista. É a pessoa que dá vida a página através das cores, trabalho normalmente feito em softwares gráficos.

Letterer “Letrista”: A pessoa que diagrama todos os balões de diálogo e narração da página.

Figure 20: Construção de uma HQ por Lefevvre Laurent



Fonte: Facebook do artista³⁰

³⁰ Disponível em: <https://www.facebook.com/LeFoxBoy> Acesso em: 01/06/2017

Além dos profissionais da área criativa, há um editor que supervisiona e coordena o processo, assim formando a linha de produção de uma HQ (Figura 20). Neste projeto, o foco estará nos desenhos a lápis, etapa que cabe ao *penciler*. Como desenhista, é preciso completar algumas tarefas com o objetivo de facilitar a leitura e melhorar a maneira de contar a história. Assim sendo, tudo o que o artista tentar representar na página deve ter de dar suporte a narrativa. Essas tarefas envolvem a criação de *layouts*, disposição de quadros na página e principalmente, dramatização das cenas através de movimento de câmera.

O principal objetivo do desenhista é de contar uma história e, ainda que seja uma junção de palavras e imagens, as histórias em quadrinhos são um meio totalmente visual. No portfólio, é importante que o editor consiga entender a história apenas olhando para a arte, sem o auxílio de texto.

Como consequência, se o artista confia em palavras para contar a história, então esse artista falhou em sua responsabilidade como narrador. (JANSON, 2005)

Para o desenvolvimento dos desenhos, muitos *pencilers* já revelaram terem processos muito semelhantes. Um desses desenhistas é o artista brasileiro Eddy Barrows, ele diz, em um bate papo no *Youtube*³¹, sobre seu método de trabalho e como ele ocorre. Este método é compartilhado com vários outros artistas e é definido da seguinte maneira:

Thumbnails: Uma *thumbnail* é o primeiro rascunho da página de HQ. Elas são, normalmente, não maiores que um A5, e servem para ilustrar a primeira ideia de como será o *layout* da página. Além disso, essa etapa serve para o artista gerar a composição inicial dos quadros que compõem o *layout*.

Layouts/Rough pencils: A principal coisa a se considerar ao fazer os *layouts* é a escolha de uma disposição de quadros que ajude o leitor a

³¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VOTsA9iosTI>

compreender a história. Vários artistas, como Barrows, costumam fazer os *layouts* já no formato final da página, normalmente em A3.

Tight pencils: Essa é a etapa final de desenho a lápis. Aqui é trabalhada a iluminação no desenho e são adicionados os detalhes finais pelo desenhista.

Assim como Fabok diz em seu blog, normalmente, para a criação de páginas teste, as editoras disponibilizam roteiros para os artistas, assim como é, inclusive, no *Talent Workshop* da *DC Comics*. Entretanto, foi desenvolvido um roteiro para este projeto tendo como base histórias prévias da personagem. Foram retirados elementos de aparições da personagem tanto nos quadrinhos quanto em animações. Essa roteirização se deu pela indisponibilidade de roteiros relacionados a heroína, e principalmente pelo intuito do projeto, que é o de protagonizar a história da personagem.

As editoras precisam ver todo o potencial do artista em seu portfólio, isso significa ver uma boa narrativa sendo contada através de imagens. O roteiro, portanto, deve ser bem construído, mostrando cenas variadas para uma boa demonstração de *storytelling* por parte do artista. As páginas de quadrinhos devem mostrar cenas de ação e também cenas cotidianas.

Essa distribuição de cenas e ações se dá devido ao que as editoras indicam para o desenvolvimento de um portfólio completo, e conseqüentemente, para ter mais chances de conseguir um contrato.

3.2.4 Escolha das ferramentas

Existem dois métodos para se desenhar quadrinhos. O meio tradicional ou o digital. Até poucos anos, artistas desenvolviam quadrinhos exclusivamente no estilo tradicional de arte, sem o uso de computadores, apenas ferramentas e processos manuais. Neste estilo são utilizados papel e outras ferramentas como lápis, canetas e pincéis (Figura 21).

Papel

Artistas de quadrinhos normalmente usam o papel que é fornecido pela editora que os contratam. A folha utilizada é grande o suficiente para conter um espaço medindo 10 x 15 polegadas (25,4 cm x 38,1 cm), que é o limite da página impressa de uma revista em quadrinhos. A maioria dos artistas usam um tipo de papel chamado

Bristol, que é um papel espesso, indicado para aplicação de lápis, nanquim e aquarela.

Empresas como a Canson e Strathmore, grandes nomes do mercado de materiais artísticos, tem, entre a gama de seus produtos, linhas especializadas para a produção de quadrinhos. São exemplos a linha *Canson Fanboy Comic and Manga paper* e *Strathmore Sequential Art Bristol paper*. Ambos são do tipo *Bristol*, com gramatura variando de 250 a 270 g/m². No Brasil, especificamente no Sul, foram encontrados dois outros produtos que se enquadram nas necessidades da produção de HQ. Embora ambos tenham propriedades próximas ao *Bristol* com 240 g/m² de gramatura, um deles foi julgado superior e conseqüentemente foi mais utilizado no projeto. Ele é produzido pela Dínamo Estúdio, escola de artes localizada no Rio Grande do Sul, lugar em que Daniel HDR, artista atuante no mercado de quadrinhos nacional e internacional, coordena e leciona.

Lápis

O lápis utilizado para quadrinhos segue a preferência do artista, este pode escolher entre três categorias dentro da escala de dureza. H é o grafite duro, B é o grafite suave e F é a divisão entre os dois. Segundo a Faber-Castell, gigante da indústria de lápis, "Quanto maior o número H (referência à palavra inglesa HARD/duro), mais claro e mais duro é o traço. Por outro lado, quanto maior o número B (referência à palavra inglesa BLACK/preto), mais preto e macio será o traço. Também existem as graduações HB (HARD e BLACK), e F (referência à palavra inglesa FINE), que apresenta um traço fino e resistente.". No sentido dos quadrinhos, quanto mais duro (F ou H) for o grafite, mais fácil será a realização de arte-final, pois o traço permanecerá mais definido e com menos chances de manchar o papel. Se o objetivo não é colocar tinta no desenho, os grafites mais suaves (B) podem ser uma boa escolha, por questões de visibilidade, pois marcam mais o papel.

Figure 21: Ferramentas para desenho

Fonte: Arquivo do autor

Software Gráfico

Com a evolução da tecnologia e de softwares gráficos, artistas mais novos tem a oportunidade de fazer quadrinhos através do meio digital. Esse novo processo é vantajoso pois não requer outras ferramentas além de um software gráfico e uma mesa digitalizadora (Figura 22), ele também acelera o processo de produção da HQ.

Atualmente, muitos artistas usam *softwares* para colorização digital e arte-finalização de desenhos. Coloristas como Marcelo Maiolo e Alex Sinclair são exemplos da digitalização dos meios tradicionais de arte, ambos utilizam o programa *Adobe Photoshop* para a colorização de HQs. Outro programa bastante conhecido na indústria de quadrinhos é o *Manga Studio*, software bastante útil para desenhistas e arte-finalistas pela qualidade em simular ferramentas convencionais, como lápis e canetas.

Mesas digitalizadoras

Mesas digitalizadoras são um ótimo recurso para quem migra do estilo tradicional para o digital. Elas providenciam uma experiência muito parecida com a do desenho tradicional, simulando o uso de uma

caneta e papel, mas ao mesmo tempo interagem com o meio digital através de *softwares* específicos, como os citados anteriormente.

Figure 22: Alex Sinclair colorindo digitalmente usando o Photoshop



Fonte: DC Entertainment³²

Para este projeto, foi utilizado uma combinação dos dois métodos. Primeiramente tradicional, para a fase de sketches e o desenvolvimento dos *layouts* e desenhos, e finalmente digital, para finalização das páginas e ajustes que se fizerem necessários.

3.3 Produção da HQ

3.3.1 Design da Personagem

Como definido anteriormente, o processo de design do personagem começou pela produção de um breve *briefing*. Nele contém informações essenciais sobre o personagem. Para isso foram aproveitadas histórias e definições previamente publicadas pela *DC Comics* a respeito da personagem. Foi então criado um perfil para a protagonista, juntamente com Camila Scaramella da Silva. Que é designer, mulher, feminista, que realizou estudos em questões de criatividade e feminismo. Isso foi feito, por entender a importância de ter uma mulher presente na criação de uma personagem feminina, para não reforçar estereótipos e ajudar a dar profundidade à personagem.

³² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6MFG0Sa-rck> Acesso em: 01/06/2017

Este perfil foi crucial para o desenvolvimento dessa história em quadrinhos. Pois neste perfil é descrito as motivações, medos e decisões tomadas pela personagem no decorrer da história.

A partir da descrição do perfil da personagem, foi feita uma busca por referências que condiziam com esse perfil. A busca contemplou a caracterização de pessoas reais, em que fisicamente ou socialmente se encaixavam com a personagem em questão. Além disso, foram reunidas diversos exemplos de peças de vestuário, reais e fictícias, para a construção estética e funcional das roupas do personagem.

Características da Personagem:

Ela é muito obediente, foi criada de forma que compreende sua própria independência, ela é independente. Mas consegue separar isso totalmente de suas obrigações. Pode-se dizer que ela era o contrário de rebelde.

Ela sempre se espelhou no pai, sempre tentou ser a melhor em tudo. Em partes porque achava que o pai queria ter um filho homem e por isso ela queria mais do que uma mulher podia conseguir (na sua concepção). Percebia isso porque sempre foi superprotegida pelo pai. Ela nunca tentou ser a melhor mulher, sempre tentou ser o melhor homem, para sua corporação, para seu pai, em sua vida como um todo. Virou uma pessoa perfeccionista.

Consequentemente ela é muito inteligente, sempre está pensando um passo à frente de qualquer pessoa a sua volta. Sempre sabe o que os outros vão dizer, sempre sabe como lidar com as situações. Sabe ser dissimulada. Quando interessa finge ser burra, usa isso para se divertir também, tem humor ácido e sarcástico.

Apesar disso, sempre foi muito vaidosa, sempre soube separar muito bem seus hobbies de suas obrigações. Sempre foi considerada bonita, e aprendeu a gostar de ser. Começou a modelar por hobbie, e viu nisso uma oportunidade para esconder todo dinheiro que ganhava sendo a melhor espã que o Brasil já teve.

Mas no fundo, ainda é insegura, sempre sentiu que essa superproteção do pai, acabou os afastando. Como dito antes, ela achava que não era o filho que o pai queria, e com isso ele sempre foi muito exigente, e mesmo sempre perto, muito ausente de sentimentos. Sua insegurança reflete em qualquer campo sentimental, não tem romances, tem poucos amigos, gosta de leituras e filmes de ação. Houve músicas agitadas.

Sente muita falta da mãe, esconde pois acha que é uma das, senão a sua maior fraqueza.

Com o perfil definido, começou-se a etapa de desenvolvimento de esboços. Durante a fase de geração de alternativas, foram testados todos os atributos necessários para a representação visual do personagem. Isso inclui estudos da forma física do personagem, gênero, estatura, cabelo, entre outros e variações de figurino, como por exemplo, entre roupa casual e roupa de super-herói. Também foram feitos estudos da forma, cor e estilo do traço.

Primeiramente, foram feitos estudos de rosto baseados em *top models* brasileiras (Figura 23), posição que é compartilhada com a personagem. Algumas das modelos escolhidas foram Adriana Lima e Alessandra Ambrósio, brasileiras mundialmente conhecidas por seus desfiles como anjas da *Victoria's Secret*, grife americana de lingerie. Outra referência para a personagem foi Gisele Bündchen, uma das personalidades brasileiras mais famosas no mundo segundo a *Forbes*, e segundo a *Vogue* a modelo mais bem paga do mundo em 2016.

Figure 23: Referência para rostos, Gisele Bündchen, Adriana Lima e Alessandra Ambrosio.

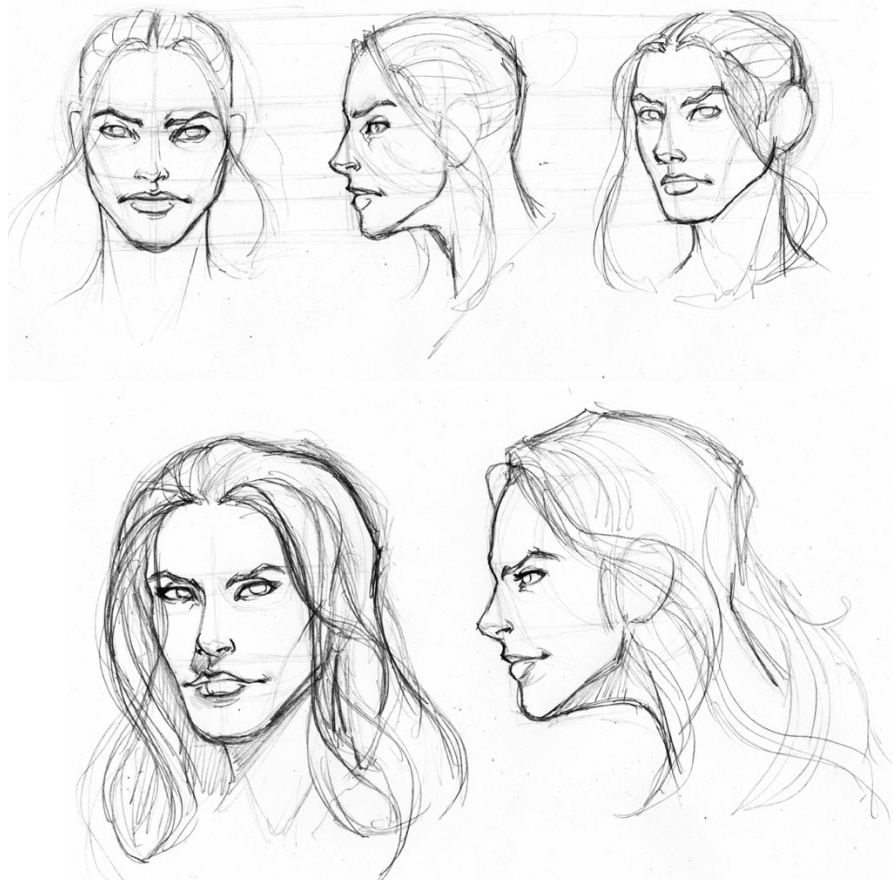


Fonte: Glamurama³³

³³ Disponível em: <http://glamurama.uol.com.br/concorrencia-30393/> Acesso em: 01/06/2017

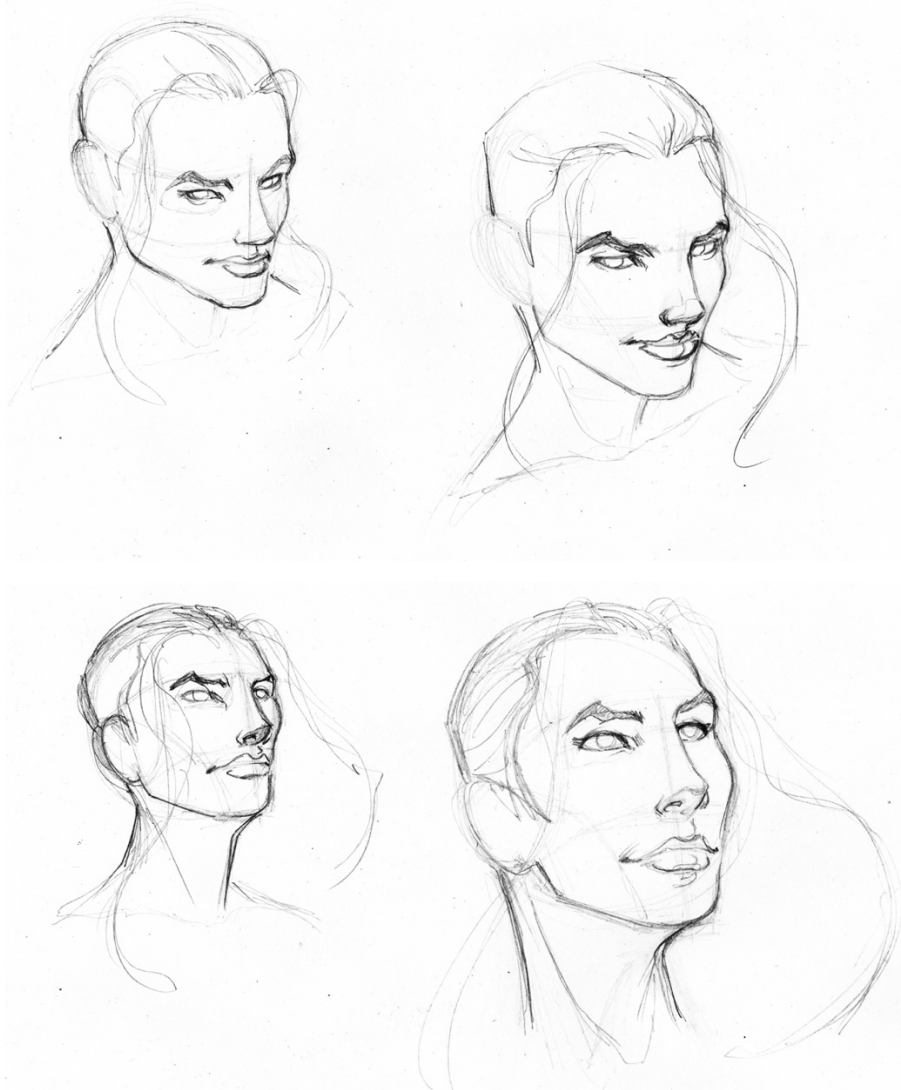
Foram investigadas outras personalidades brasileiras, mas decidiu-se que estas *top models* serviriam melhor como referência pelo histórico já existente da personagem no universo da *DC Comics*. Dentre as três, a maior contribuição visual veio de Adriana Lima, devido a alguns atributos, no julgamento do autor, se encaixarem mais na descrição que foi construída da personagem. A pele morena e o olho claro, por exemplo, são atributos que refletem a miscigenação encontrada no Brasil, onde segundo o IBGE, mais de 40% da população brasileira é parda. Foram levados em consideração várias características que são comuns nessas modelos como formato do rosto, sorriso, nariz e cabelo (Figura 24 e 25).

Figure 24: Esboços do rosto

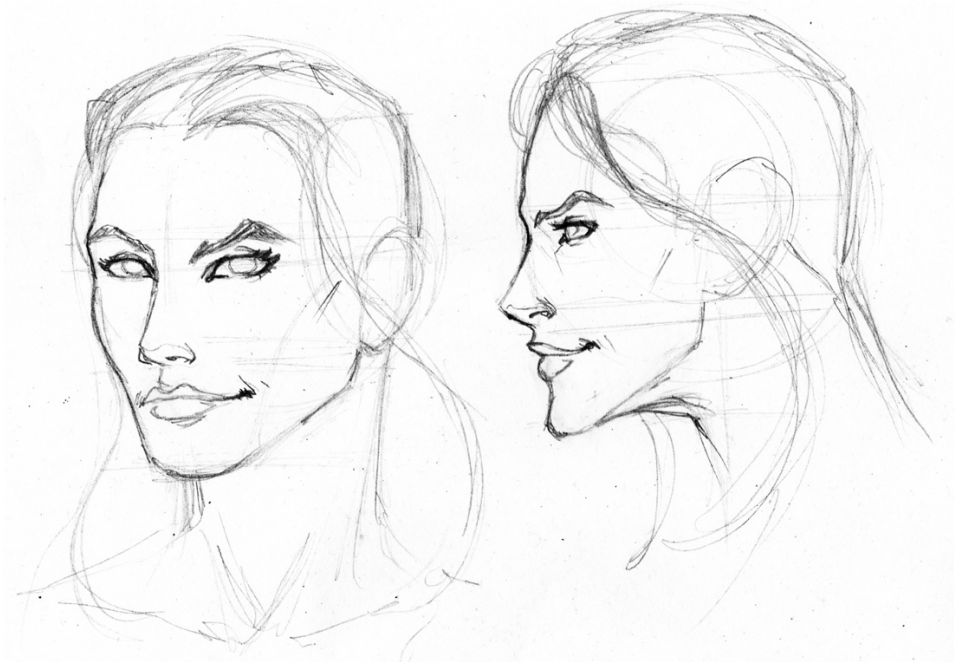


Fonte: Arquivo do autor

Figure 25: Esboços do Rosto



Fonte: Arquivo do autor

Figure 26: Esboços do Rosto

Fonte: Arquivo do autor

Além do rosto, atributos do corpo também se repetiram como quadril largo, seio pequeno, pele morena e o corpo magro. É importante que a personagem tenha essas qualidades pois assim Beatriz poderia ser considerada uma *top model* no nível dessas mulheres dentro do universo da HQ.

Em seguida, foi feita uma busca por referências de roupas usada por militares das forças especiais brasileiras (Figura 27). Estas roupas foram utilizadas como base para a produção de esboços (Figura 28) que seriam usados como referência durante a construção da HQ. Por fim, estudos de como seria o uniforme da personagem quando está preparada para o combate como super-heroína.

Figure 27: Uniformes do exército brasileiro



Fonte: Imagens da internet

Figure 28: Esboços roupas militares

Fonte: Arquivo do autor

Nesta última fase de estudos foram desenvolvidas diversas alternativas baseadas em antigos uniformes da personagem e vestuário militar, levando em consideração o material da roupa e sua funcionalidade. Outros personagens também foram usados como inspiração para a concepção dessa etapa. O uniforme feito para filmes de Capitão América (Figura 29) e Tocha Humana (Figura 30), personagens da *Marvel Entertainment*, são exemplos disso. Ambos usam roupas especiais desenvolvidas por unidades militares, e essa era,

basicamente, a essência para essa peça de vestuário (Figuras 31, 32 e 33).

Figure 29: Capitão América MCU



Fonte: Imagens da internet

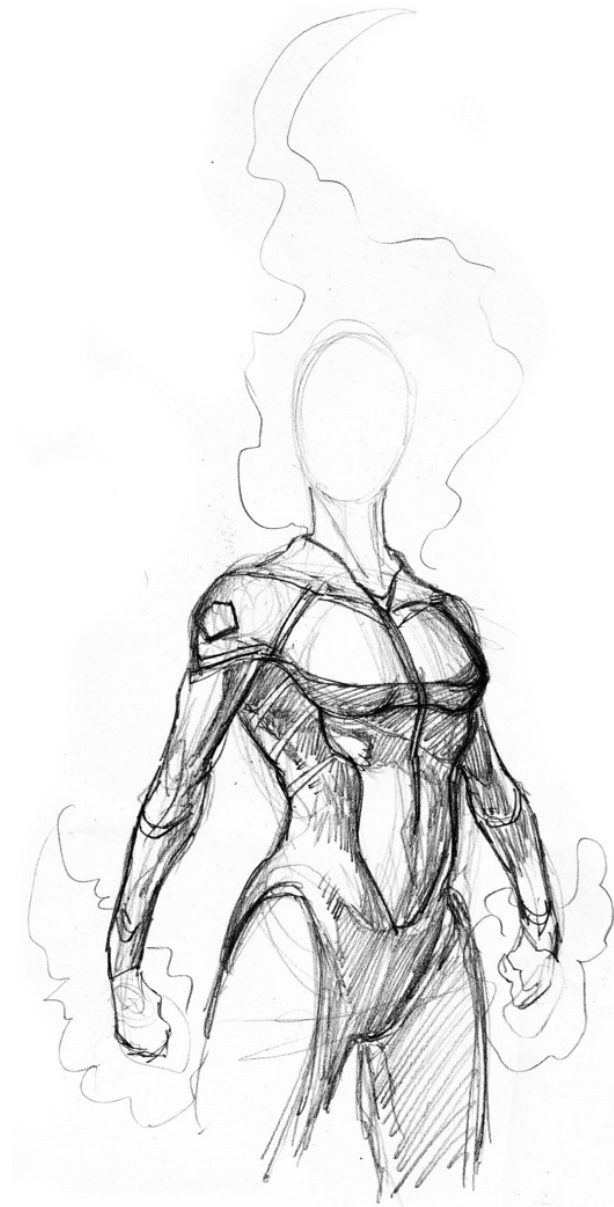
Figure 30: Tocha Humana de Michael B. Jordan



Fonte: Entertainment Weekly³⁴

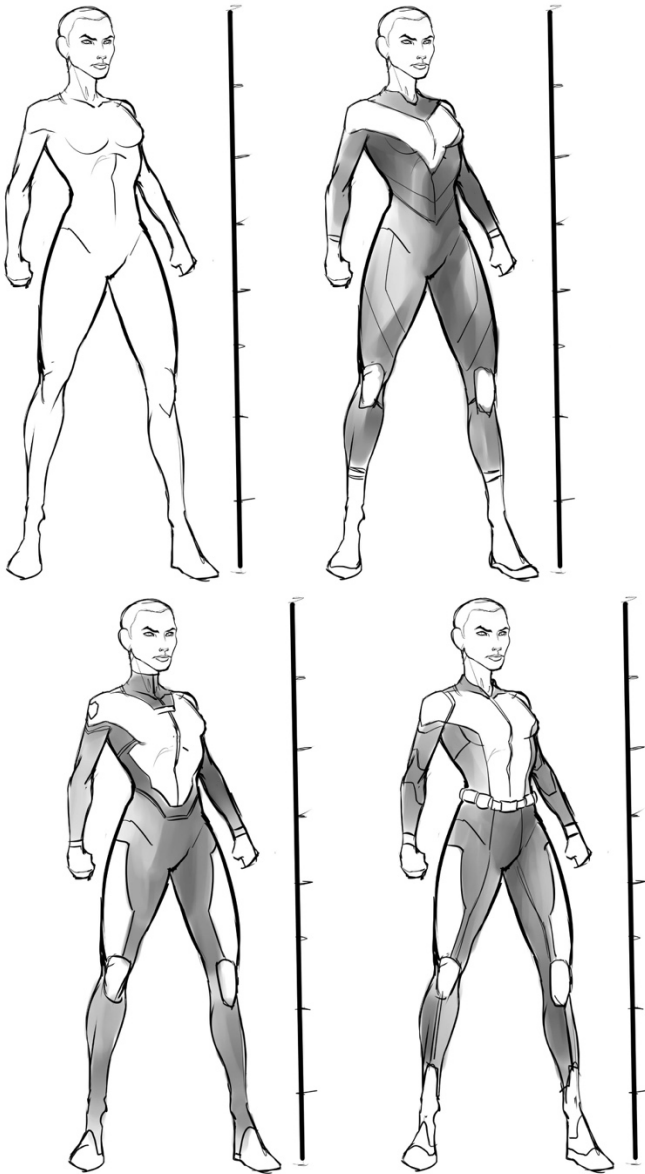
³⁴ Disponível em: <http://ew.com/article/2015/07/27/stan-lee-michael-b-jordan-human-torch-fantastic-four/>

Figure 31: Esboço uniforme



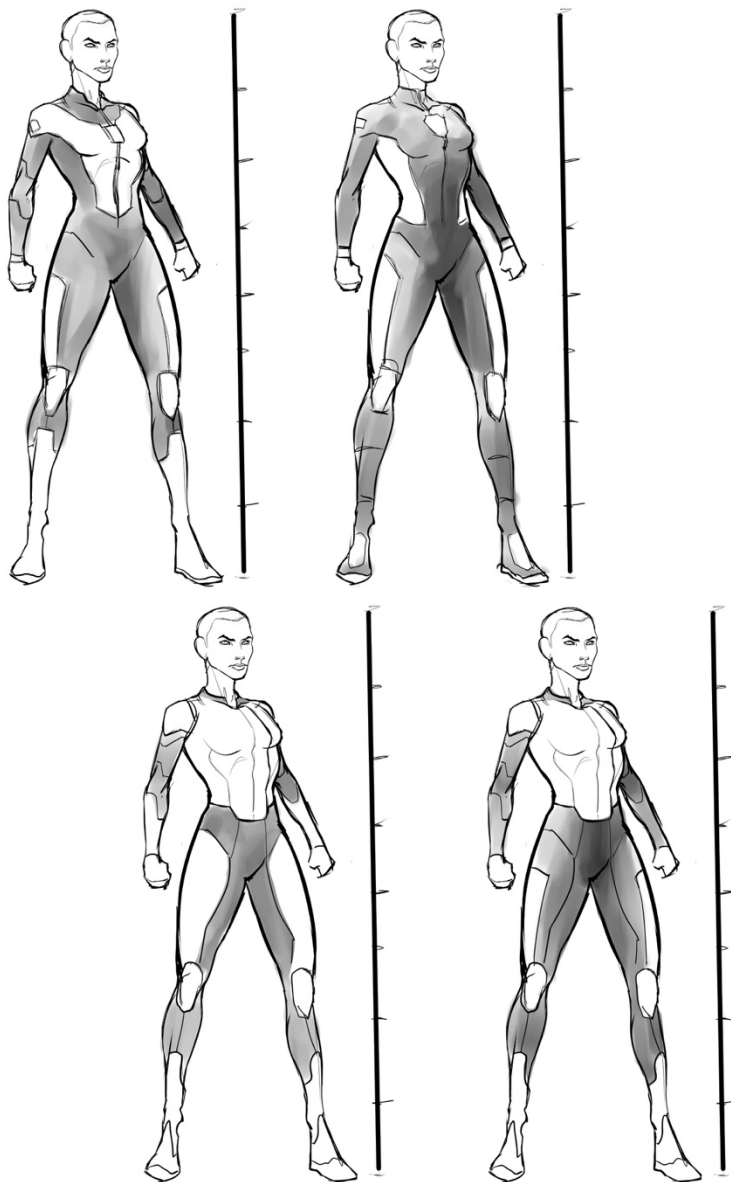
Fonte: Arquivo do autor

Figure 32: Opções Concept da Personagem



Fonte: Arquivo do autor

Figure 33: Opções Concept da Personagem



Fonte: Arquivo do autor

É importante pontuar aqui, que o design de personagens femininos é um assunto sensível. Um problema propagado dentro do universo dos quadrinhos é a objetificação das mulheres na hora de sua criação, desenho de roupas, representação física. Babs Tarr, ilustradora e artista para a *DC Comics*, inovou recentemente com o redesign da Batgirl (Figura 34), personagem da própria editora. Tarr criou um uniforme para Batgirl que fosse mais realista, em que o público pudesse se identificar. A personagem é uma garota de 21 anos, que faria seu uniforme a mão com roupas de seu dia a dia. Assim, Tarr procurou adicionar detalhes que se relacionassem com a personalidade da personagem e elementos que fossem genuínos a ela. "Sinto que no passado, as mulheres representadas em quadrinhos estavam usando saltos, saia e jaqueta genéricos de quadrinhos. É sempre a coisa padrão." (TARR 2014)

Figure 34: Batgirl Model Sheet



Fonte: DC Comics³⁵

³⁵ Disponível em: <http://www.dccomics.com/blog/2014/10/10/building-a-new-batgirl-an-interview-with-babs-tarr> Acesso em: 01/06/2017

De modo geral a roupa de Beatriz é feita de três tipos de materiais que não entram em combustão. A maior parte do corpo é coberta por um tecido preto flexível para dar agilidade, esse material ajuda a personagem a estabilizar sua temperatura. Seu torso, ombros, joelhos e pés são cobertos por um material ligeiramente mais grosso, tendo como objetivo dar maior proteção a essas áreas. O terceiro material tem textura emborrachada e fica entre os outros dois em questões de flexibilidade e dureza. Revestindo os pulsos e a lateral das pernas, tem função de proteção. Finalmente, foi isolado a alternativa que melhor representa a personagem e posta em um *model sheet* (Figura 35).

Figure 35: Green Fury Model Sheet

GREEN FURY

Design by Lucas Filappi

¹ Shoulder pads with rectangular badge of the brazilian flag.



² Resistent material for protection



³ Utility belt for specific missions

Illustration by Lucas Filappi
Character owned by DC Comics

3.3.2 Roteirização

Iniciando o processo criativo na construção desta HQ, um *outline*, ou sinopse, da história foi escrito. Esse *outline* é basicamente uma narrativa da trama que a HQ contempla, sem diálogos. Embora nesta etapa foram descritos todos os eventos que devem acontecer na história ainda não há uma estrutura clara para que o artista possa seguir. Por outro lado, existem desenhistas que preferem trabalhar a partir do *outline*, pois como as cenas e diálogos não estão definidos o artista possui maior liberdade criativa, assim como Greg Capullo relata em entrevista a Kevin Smith. Simultaneamente ao *outline*, foram pontuados quais eventos aconteceriam em cada uma das páginas. Isso foi feito pela necessidade em definir um número específico de páginas da HQ, para não se tornar uma história muito extensa e também para se encaixar no cronograma deste projeto. Assim como a criação do perfil da personagem, este *outline* foi escrito em conjunto, e contou com a cocriação de Camila Scaramella, reforçando novamente a importância de ter uma mulher presente na criação de uma personagem feminina.

A princípio, esta HQ teria nove páginas, porém com a finalização do roteiro, definiu-se que seria melhor desenvolver a história em quatorze páginas. Dessas, metade foram páginas de ação, incluindo a participação de outros personagens criados pelo autor para essa história, não existentes no universo *DC Comics*. Estas páginas incluíram cenas de luta e de movimento, com outro herói e explosões. O objetivo aqui foi demonstrar conhecimento na criação de cenas dramáticas. “Demonstrar poderes, e ação, é chave.”³⁶ (*DC’s Talent Development Workshop*, 2016). Outras três páginas mostraram a vida cotidiana da personagem. Estas páginas mostram que o artista é capaz de desenhar situações rotineiras, não apenas cenas heroicas, e também cenários e objetos reais, mais próximos da nossa realidade. O restante das páginas foi destinado para conexões necessárias para a fluidez da história e *flashbacks*³⁷.

Em seguida, esse *outline* foi estruturado em forma de roteiro (anexo 2). Essa estruturação consistiu em adicionar diálogos, legendas, onomatopeias e, principalmente, a distribuição de quadros. Nesse momento foi decidido quantos quadros iriam em cada página e o que

³⁶ Tradução livre

³⁷ s. uma cena que acontece em um período de tempo anterior ao da história principal.

cada um dos quadros iria mostrar. Além disso, aqui foram pensados a posição e o ângulo das "câmeras" que formariam as cenas dentro de cada quadro. Essa definição não foi absoluta e inclusive foi alterada algumas vezes no decorrer do processo de *layouts*, descrito a seguir.

3.3.3 Desenho da HQ

Thumbnails

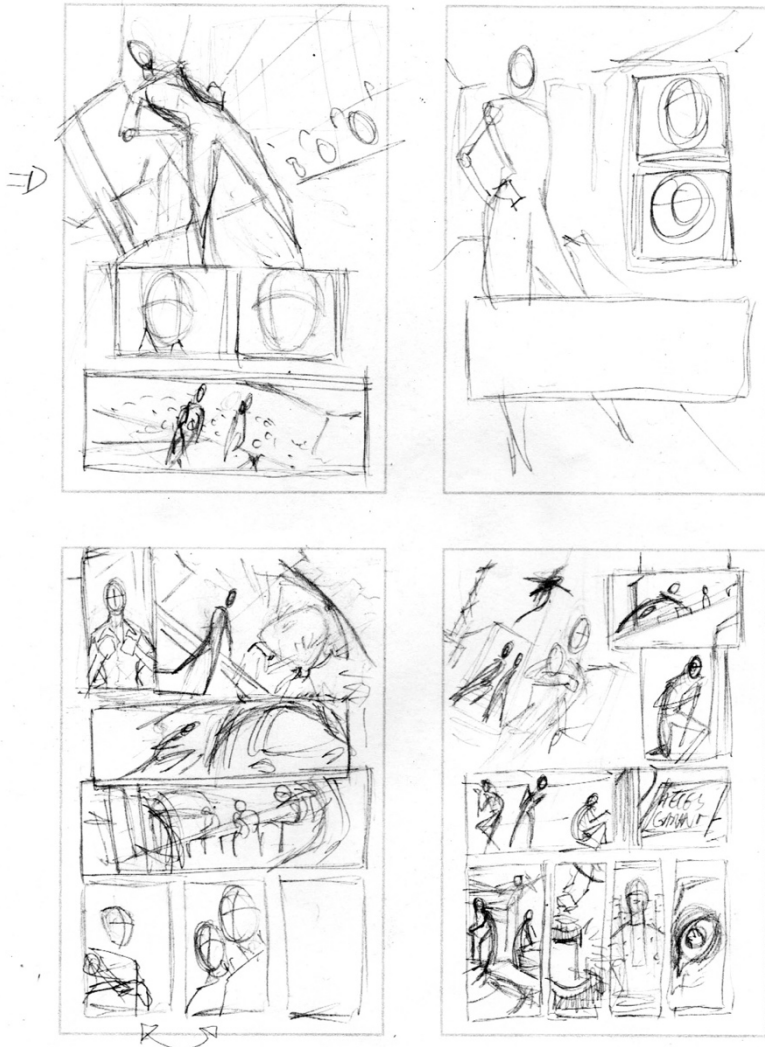
Em conjunto com o desenvolvimento do roteiro, começou-se a produção de *thumbnails* (página 33), que como explicado antes, são os primeiros rascunhos de uma página de HQ. Descrito anteriormente, eles normalmente são menores que uma A5, e neste caso, estes esboços foram feitos em de forma que coubesse quatro deles em uma página A4. O principal motivo para isso é que ao fazer o esboço pequeno, assim como Greg Capullo explica em palestra³⁸, fica mais fácil de trabalhar na composição geral da página.

Na etapa de concepção das *thumbnails*, foram criados os layouts das páginas e foi definido o enquadramento (Figuras 36 e 37). Os quadros foram formados e posicionados de maneira que facilitasse a leitura e ajudasse o leitor a seguir a ação. Com a posição e formato dos quadros definidos, era o momento de pensar na composição que formariam as cenas dentro dos quadros. Aqui as cenas que estão descritas no roteiro começaram a serem representadas visualmente. Esse processo consistiu na construção de cenários e principalmente, no *staging*, que nada mais é que a encenação dos personagens dentro da cena. Como falado antes, a criação de personagens femininos é um assunto sensível. Não apenas no design de personagem mas também na hora de colocar a personagem em ação. Muitas revistas hoje em dia ainda utilizam ângulos, posições, entre outras coisas que objetificam e sexualizam as mulheres, inclusive colocando elas em posições humanamente impossíveis ou desnecessárias para a situação retratada na cena.

³⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VwMwnBsvXW0>
Acesso em: 01/06/2017

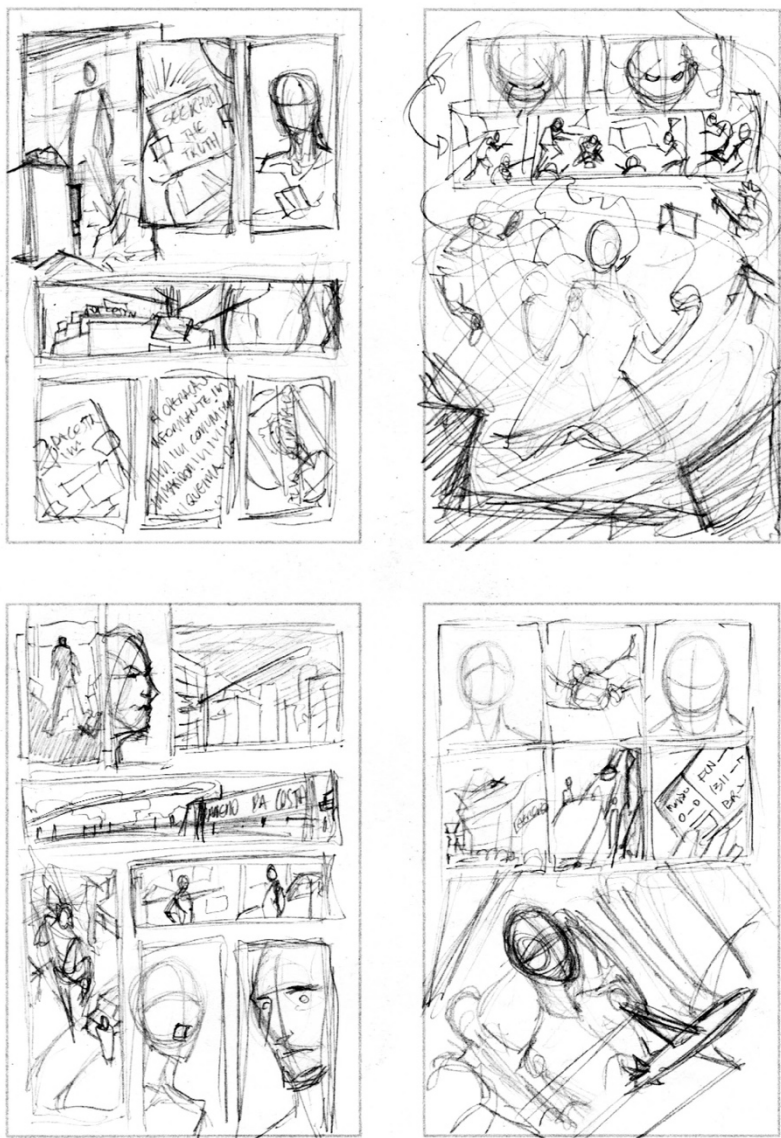
Figure 36: Exemplos de thumbnails

#1



Fonte: Arquivo do autor

Figure 37: Exemplos de thumbnails



Fonte: Arquivo do autor

Como falado antes, a criação de personagens femininos é um assunto sensível. Não apenas no design da personagem, mas também na hora de colocar a personagem em ação. Muitas revistas hoje em dia ainda utilizam ângulos, posições, entre outras coisas que objetificam e sexualizam as mulheres, inclusive colocando elas em posições humanamente impossíveis ou desnecessárias para a situação retratada na cena.

Em 2012 foi criado o *The Hawkeye Initiative*, que é um projeto colaborativo na plataforma *Tumblr*, onde qualquer pessoa pode enviar imagens de personagens femininos hipersexualizadas, deformadas, ou contorcidas de formas impossíveis, sendo trocadas pelo personagem da Marvel Gavião Arqueiro. O projeto teve como objetivo expor o quão absurda a mesma posição pode parecer, apenas trocando o gênero do personagem. (Figura 38)

Figure 38: The Hawkeye Inciative



Fonte: The Hawkeye Inciative³⁹

³⁹ Disponível em: <http://thehawkeyeinitiative.com/> Acesso em: 01/06/2017

Esta iniciativa começou após o desenho de um artista onde ele trocava a posição da personagem Viúva Negra com o personagem Gavião Arqueiro baseado em um HQ da Marvel Comics (Figura 39).

Figure 39: The Hawkeye Initiative



Fonte: The Hawkeye Initiative⁴⁰

Levando esta pesquisa em consideração, bem como conversas e conhecimentos anteriormente adquiridos, este projeto buscou deixar a personagem mais próxima a realidade possível. Evitando qualquer objetificação e também evitando poses, câmeras, que não valorizam a personagem em si e a apenas a sexualizam.

Rough Pencils

Assim que os *thumbnails* estavam apresentadas de maneira satisfatória, elas foram escaneadas para o computador. Nesse momento foi utilizado um software gráfico chamado *Manga Studio*. Nele as *thumbnails* foram expandidas para o formato clássico de página

⁴⁰ Disponível em: <http://thehawkeyeinitiative.com> Acesso em: 02/06/2017

utilizado por artistas de quadrinhos, 10 x 15 polegadas, essa medida se encaixa em uma folha A3. Ainda no *Manga Studio*, as *thumbnails* foram refinadas. Os desenhos ganharam um pouco mais de detalhes e estudo de sombra. Os cenários ganharam perspectiva e os personagens tiveram suas anatomias melhoradas. Nesta fase os desenhos passam a ser chamados de layouts ou *rough pencils* (página 33) que serão integralmente mostrados no Anexo 3 (Figuras 40 e 41). Esse processo foi realizado para facilitar o processo seguinte, que é a fase de *penciling*.

Figure 40: Rough Pencil - Página 9



Fonte: Arquivo do autor

Figure 41: Rough Pencil - Página 13



Tight Pencils

As *thumbnails* expandidas foram então levadas para impressão. Assim que impressas em tamanho A3, os desenhos foram então transferidos, a lápis, para a folha específica para histórias em quadrinhos (pagina tal), com ajuda de uma mesa de luz (Figura 42), superfície iluminada que permite que o artista veja através do papel. Nesta etapa a composição e formas criadas anteriormente foram texturizadas, sombreadas e ganharam uma melhor definição e riqueza de detalhes (Figura 43, 44 e 45). Toda a arte foi feita com a utilização de lápis com dureza 2H e outro 2B.

Figure 42: Mesa de luz



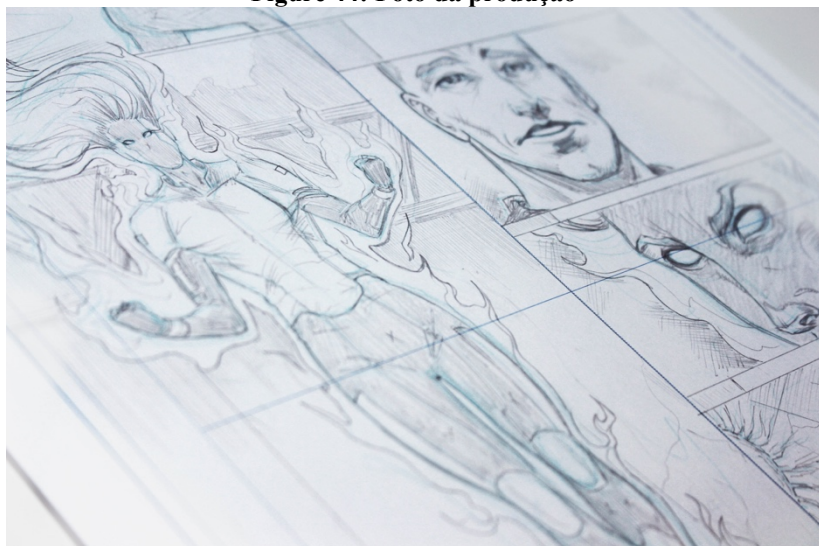
Fonte: Arquivo do autor

Figure 43: Foto da produção



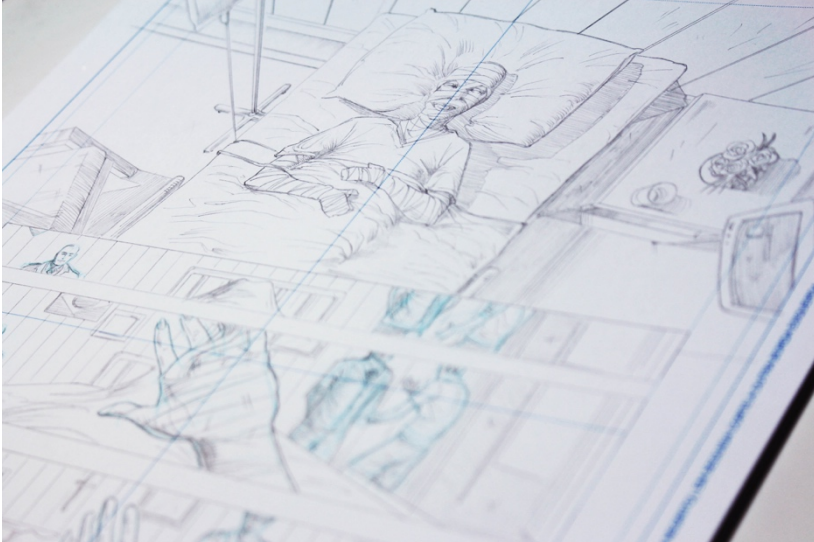
Fonte: Arquivo do autor

Figure 44: Foto da produção



Fonte: Arquivo do autor

Figure 45: Foto da produção



Fonte: Arquivo do autor

Inspirações

Vários desenhistas serviram de influência e inspiração para a realização da arte deste projeto. Ivan Reis, artista de Liga da Justiça da América, brasileiro, e Jason Fabok, artista de Batman, tiveram relevância no momento da criação dos layouts, pela sua maestria em contar histórias através do bom enquadramento e composições de cena.

O estilo do traço foi fortemente influenciado por diversos artistas da indústria, seguindo o estilo americano de quadrinhos. Artistas como Jason Fabok, Jim Lee, Greg Capullo, inclusive grandes nomes nacionais como o próprio Ivan Reis e Eddy Barrows.

3.4 Capa e fechamento

3.4.1 Capa e título da HQ

Como pode ser visto no item 3.1.3, o personagem desenvolvido neste trabalho, Beatriz Bonilha da Costa, teve outros codinomes durante sua existência, sendo Fogo o principal deles. A última aparição da personagem nos meios de comunicação, como já citado anteriormente,

foi no programa televisivo americano *Powerless*, onde a personagem aparece com seu codinome original: Fúria Verde. Para o desenvolvimento deste trabalho, e pela contextualização da personagem na sua história, localização e ambiente, acredita-se que o nome Fúria verde se encaixa melhor dentro dessas características. Além disso, o codinome Fúria Verde parece ter mais apelo popular.

Com o nome definido, foi pedido a designer Camila Scaramella para que desenvolvesse os gráficos para o título da HQ (Figuras e 47). Foram feitas duas versões, uma em português e outra em inglês.

Figure 46: Título da HQ em português



FÚRIA VERDE

FÚRIA VERDE

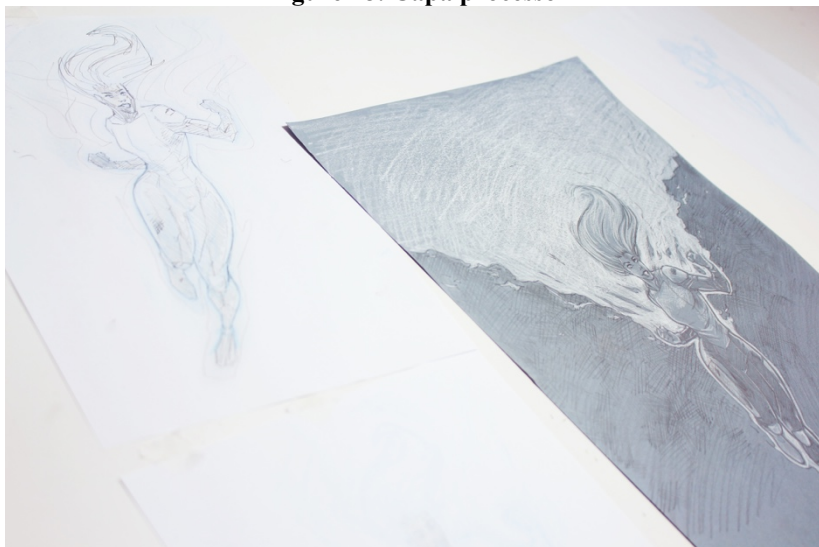
Fonte: Arquivo do autor

Figure 47: Título da HQ em inglês

Fonte: Arquivo do autor

A próxima etapa foi a criação da arte para a capa. A ideia para a capa era simples, apresentar a personagem. O processo criativo envolveu pensar em formas simples para manter um visual minimalista de fácil leitura e compreensão da mensagem. A capa mantém a personagem no centro como protagonista, ela queima no meio da escuridão, que representa os mistérios e as mentiras que envolvem o enredo da história. Por fim as chamas que saem de Beatriz formam um triângulo virado para baixo, que simboliza a mulher.

A capa foi feita a lápis em um papel A3 cinza Canson com 180 g2 de gramatura, e foi finalizado com os lápis 2B, 4B, 6B e lápis branco China Pencil (Figuras 48 e 49). Com o desenho finalizado, a capa foi escaneada e o título foi adicionado digitalmente.

Figure 48: Capa processo

Fonte: Arquivo do autor

Figure 49: Desenho da capa

Fonte: Arquivo do autor

3.4.2 Finalização e próximos passos

Todas as páginas da HQ desenvolvida durante o trabalho foram escaneadas e editadas no *Adobe Photoshop*. A edição serviu para aumentar o contraste das páginas para melhor visualização dos desenhos. A etapa seguinte foi a de montagem do portfólio. Esta etapa foi dividida em duas partes, uma seria o portfólio digital, a outra, o físico.

Para o portfólio digital, as páginas foram compiladas em um *pdf*, para serem enviados por e-mail para editores da *DC Comics* e da indústria e anexados neste projeto (Anexo 4). Além do formato *pdf*, as páginas também foram salvas em *jpg*, que é o formato requerido para submissões do *DC Talent Workshop*. Para melhor divulgação, a HQ também será postada em um portfólio online, em plataformas como o *Behance* e *Artstation*, que são sites especializadas em exibir e descobrir trabalhos criativos, mas também funcionam como mídias sociais entre artistas.

Para montagem do portfólio físico, a HQ será impressa em papel sulfite no formato A4 e posta em sequência numa pasta de portfólio. O objetivo da preparação dessa pasta de portfólio é leva-la para eventos como a *Comic Con Experience (CCXP)*, evento de cultura e entretenimento realizado anualmente em São Paulo. Na CCXP, como é feito em diversos eventos similares nos Estados Unidos, há profissionais da indústria de quadrinhos, especialmente das gigantes Marvel e DC, que fazem avaliações de portfólio. Segundo Jordan D. White, editor da *Marvel Comics*, se os editores gostarem de algum dos portfólios avaliados eles podem deixar seu contato com o avaliado ou até mesmo contratá-lo. Conclui-se que esses eventos são uma grande oportunidade para quem almeja entrar no mercado de quadrinhos e um portfólio físico é de grande importância para isso acontecer.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do estudo sobre a história das histórias em quadrinhos, principalmente nos Estados Unidos, percebe-se a relevância que os super-heróis tem e o quanto influenciaram na cultura pop a nível global. A pesquisa apontou o papel da *DC Comics* para a indústria e como é a representação de diversos personagens, americanos e estrangeiros, dentro do universo da editora.

Realizou-se uma análise de heróis brasileiros das HQs, bem como sua importância nos enredos das histórias que estão envolvidos. Essa análise resultou em um estudo mais aprofundado sobre Beatriz Bonilla da Costa, personagem que protagonizou a HQ criada durante este projeto. O desenvolvimento da personagem levantou problematizações a respeito da representatividade de gênero, gerando uma reflexão ao mostrar diferenças entre a exposição de personagens femininos e masculinos nos quadrinhos.

Além disso, a produção da história em quadrinhos *Fúria Verde* teve grande contribuição pessoal, pois criou a oportunidade para o autor deste trabalho aprofundar seus conhecimentos em relação ao tema. Desta forma, este projeto também servirá como ferramenta de estudo para outros que desejarem conhecer o processo de produção de uma HQ. Processo este que, como qualquer projeto de design, fundamentou-se em uma metodologia de produção. A utilização do método do duplo diamante foi de grande ajuda para a definição e planejamento do trabalho e o desenvolvimento do mesmo.

Por fim, este projeto expôs a importância da concepção de um portfólio de arte sequencial para o artista de quadrinhos, em especial, desenhistas. Além disso, como o portfólio pode ajudá-lo a conseguir um trabalho na indústria. Assim como este trabalho ajudou em minha formação profissional e pessoal, espero que sirva de referência para outros designers e artistas que almejam desenhar seus heróis através de quadrinhos.

REFERÊNCIAS

ANDREWS, Travis M. *The resurgence of comic books: The industry has its best-selling month in nearly two decades*. **The Washington Post**. Washington, DC. 12 jul. 2016. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2016/07/12/the-resurgence-of-comic-books-the-industry-has-its-best-selling-month-in-nearly-two-decades/>>. Acesso em: 01 nov. 2016.

AIKEN, Katherine G.. Superhero History: Using Comic Books to teach U.S. History. **Oah Magazine Of History**. abr. 2010. Disponível em: <http://courses.unt.edu/efiga/5680PDFs/aiken_2010.pdf>. Acesso em: 3 jun. 2017.

CHING, Albert. *SDCC 2010: DC Comics' 75th Anniversary LIVE*. **Newsarama**. 22 jul. 2010. Disponível em: <<http://www.newsarama.com/5708-sdcc-2010-dc-comics-75th-anniversary-live.html>>. Acesso em: 04 nov. 2016.

COUNCIL, Design. *A study of the design process: Eleven lessons: managing design in eleven global brands*. Londres, UK: Design Council, 2007. 144 p. Disponível em: <[http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council_\(2\).pdf](http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council_(2).pdf)>. Acesso em: 05 out. 2016.

DANSA, Salmo. A arte sequencial. **Educação Pública**. 02 abr. 2013. Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao_artistica/0045.html>. Acesso em: 18 out. 2016.

DC Entertainment. Disponível em: <<http://www.dcentertainment.com/>> Acesso em: 02 out. 2016.

DC Comics Talent Workshop. Disponível em: <<https://www.dccomicstalentworkshop.com/artists-workshop/>>. Acesso em: 01 junho. 2016

DENSON, Shane; MEYER, Christina; STEIN, Daniel. **Transnational Perspectives on Graphic Narratives: Comics at the Crossroads**. Londres: Bloomsbury Publishing Plc, 2013.

EEDLE, Tim. Building a New Batgirl: An Interview with Babs Tarr. **Dc Comics**. 10 out. 2014. Disponível em: <<http://www.dccomics.com/blog/2014/10/10/building-a-new-batgirl-an-interview-with-babs-tarr>>. Acesso em: 1 jun. 2017.

Faber-Castell. Disponível em: <http://www.fabercastell.com.br/54340/Curiosidades/Curiosidades/Como-a-dureza-da-mina-grafite-expressa/fcv2_index.aspx>. Acesso em: 2 maio 2017.

Forbes Gallery. Disponível em: <<https://www.forbes.com/pictures/emjl45efimh/the-worlds-highest-paid/#433f32081a9c>> Acesso em: 2 jun. 2017.

GABILLIET, Jean-paul. **Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books**. Univ. Press Of Mississippi, 2010. 390 p. Translated by: Bart Beaty, Nick Nguyen.

Jason Fabok. Disponível em: <<http://jasonfabok.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 15 out. 2016

JANSON, Klaus. *Guia Oficial DC Comics: Desenhos*. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2005.

KELLEY, Mark. *The Golden Age of Comic Books: Representations of American Culture from the Great Depression to the Cold War*. 2009. Graduação - Curso de American Cultural And Intellectual History, Marquette University, Milwaukee, Wisconsin, 2009. Disponível em: <<http://epublications.marquette.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=dittman>>. Acesso em: 20 out. 2016.

LANG, Brent. Wonder Woman at 75: How the Superhero Icon Inspired a Generation of Feminists. **Variety**. 11 nov. 2016. Disponível em: <<http://variety.com/2016/biz/features/wonder-woman-75th-anniversary-dc-comics-1201884289/>>. Acesso em: 2 jun. 2017.

LAURIANO, Carolina; DUARTE, Nathália. IBGE atualiza dados do Censo e diz que Brasil tem 190.755.799 habitantes. **G1**. São Paulo. 29 abr. 2011. Disponível em:

<<http://g1.globo.com/brasil/noticia/2011/04/ibge-atualiza-dados-do-censo-e-diz-que-brasil-tem-190755799-habitantes.html>>. Acesso em: 2 jun. 2017.

LEE, Stan; BUSCEMA, John. *How to Draw Comics the Marvel Way*. Nova York: Simon & Schuster, Inc., 1984.

MCCLOUD, Scott. *Making Comics*. Nova York: HarperCollins Publishers, 2006.

MAXWELL, Erin. Women Quietly Become a Force in Comic Book World. **Variety**. 6 out. 2015. Disponível em: <<http://variety.com/2015/biz/news/women-comic-books-gotham-academy-1201610869/>>. Acesso em: 2 jun. 2017.

MELROSE, Kevin. *DC UNVEILS "REBIRTH" DESIGNS FOR GREEN ARROW, SUPERGIRL AND SUPERBOY*. **Cbr.com**. 07 maio 2016. Disponível em: <<http://www.cbr.com/dc-unveils-rebirth-designs-for-green-arrow-supergirl-and-superboy/>>. Acesso em: 18 out. 2016.

MAIDANA, Fernando. 20 PERSONAGENS BRASILEIROS DA MARVEL E DA DC COMICS! **Legião dos Heróis**. 22 dez. 2015. Disponível em: <<http://legiaodosherois.uol.com.br/lista/20-personagens-brasileiros-da-marvel-e-da-dc-comics-2.html/2>>. Acesso em: 10 set. 2016.

Planeta Gibi. Disponível em: <<http://www.planetagibi.com.br>>. Acesso em: 16 out. 2016.

RAFAEL, Marcelo. O Brasil e os brasileiros nas terras dos super-heróis. **Saraiva Conteúdo**. 15 mar. 2013. Disponível em: <<http://www.saraivaconteudo.com.br/Materias/Post/50228>>. Acesso em: 25 out. 2016.

O'NEAL, Dennis. *The DC Comics Guide to Writing Comics*. Nova York: Watson-Guption Publications, 2001.

ROGERS, Vaneta. Comic Book Retailers on Reasons Why Sales Are Down and What They Plan to Do About It. **Newsarama**. 31 maio 2017. Disponível em: <<https://www.newsarama.com/34710-comic-book->

retailers-on-reasons-why-sales-are-down-and-what-they-plan-to-do-about-it.html>. Acesso em: 1 jun. 2017.

SAVA, Oliver et al. DC Bombshells builds a feminist story from pin-up superhero designs. **Av Club**. 25 ago. 2015. Disponível em: <<http://www.avclub.com/article/dc-bombshells-builds-feminist-story-pin-superhero--223932>>. Acesso em: 3 jun. 2017.

USA.gov. Disponível em: <<https://www.usa.gov/>>. Acesso em: 4 out. 2016.

Youtube: A BRIEF History of DC COMICS and Their Many Names!. Nerdsync, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2eWr18TAyj8>>. Acesso em: 25 out. 2016.

Youtube: DCENTERTAINMENT Tour - Hollywood HQ. Variety, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rFujb3cgtQ0>>. Acesso em: 23 out. 2016.

Youtube: THE History Of Superman!. Variant Comics, 2013. P&B. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SvGwLHODZgo&list=PL92anhRfLV9IlG510t4BhlBR6e2s7ZoWL&index=75>>. Acesso em: 03 nov. 2016.

Youtube: FAT Man on Batman 38: Greg Capullo: The Art of Owls. Haha: Smodco Internet Television, 2015. P&B. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V6Y-PM6S56E&list=PLmqOBH9eWS9HkM4200Th6CPcyeFoi1za_&index=66>. Acesso em: 26 maio 2017.

Youtube: SUPER Bate papo com Eddy Barrows. [s.l]: Eric Blake Art, 2016. P&B. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VOTsA9iosTI>>. Acesso em: 04 abr. 2017.

Youtube: GREG Capullo Panel at Chicago Comic Con. Chicago: WizardWorldTV, 2012. P&B. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=VwMwnBsvXW0>>. Acesso em: 25 maio 2017.

Youtube: **COMIC Art Portfolio At Cons Can Get You A Job.**

Newsarama, 2013. P&B. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=EzE177K8dQo&t=42s>>. Acesso em: 1 jun. 2017.

ZECLHYNSKI, Carlos E.. SUPER HERÓIS BRASILEIROS DA DC COMICS. **The Amazing Nerd**. 16 jan. 2014. Disponível em: <<https://theamazingnerd.com/2014/01/16/super-herois-brasileiros-da-dc-comics/>>. Acesso em: 10 set. 2016.

APÊNDICE A – Outline do Roteiro

Quando ainda um bebê dentro da barriga da mãe, Beatriz Bonilla da Costa já se mostrava teimosa. Resolveu nascer prematuramente, no meio de uma viagem da Amazônia. Na época que sua família estava morando em Manaus por causa do trabalho de seu pai no exército. Com o trabalho de parto iniciado no meio da mata, alguns índios da região levaram a família para o centro de sua tribo. O Pagé acompanhou o parto inteiro, e assim que o bebê saiu da barriga ele compartilhou uma visão. Falou que este pequeno bebê estava destinado para grandes coisas, e entregou ao pai, uma pequena pedra esverdeada com um símbolo que parecia esculpido. O símbolo de uma chama verde.

Anos depois, um evento desconhecido levou a morte da mãe de Bia. Com isso, sua educação ficou inteiramente nas mãos do pai. Seu pai era um soldado/major de alto escalão no exército brasileiro. Ele sempre foi super protetor, e sempre temeu por sua filha. Sem saber o que fazer, e prevendo os perigos que o mundo reserva à uma menina, o Major ensinou a sua filha diferentes tipos de lutas e artes marciais. Aos 12 anos ela já era faixa preta em karatê, jiu jitsu, e todo mundo dizia que logo ela seria uma ótima mestre capoeirista. Bia sempre se saiu bem em tudo que fazia, era uma criança inteligente, disciplina, teve toda sua educação em casa por causa desse superprotecionismo do pai.

Como esperado, aos 18 anos não podia se alistar, mas estudou a maior parte da vida para passar em uma das maiores faculdades do Brasil e conseqüentemente entrar para uma corporação. Sempre foi extraordinária e conseguiu logo de começo trabalhar em áreas especiais do exército. Virou espia. Sempre foi uma mulher muito bonita, morena, de olhos verdes. Chamava atenção por onde passava. Acabou virando uma pessoa vaidosa, e como hobbie começou a fotografar e desfilhar como modelo. Achou a cobertura perfeita para seu trabalho como espia. E além do mais desfilhar sempre a deixou muito feliz.

Durante uma de suas missões encontrou aquilo que seria a chave para o seu futuro. Um futuro já previsto por aquele Pagé amazônico. Esta era para ser apenas uma missão de extração de um elemento novo, que poucas pessoas sabiam sobre: o piroplasma. Ele estava sendo transportado em um navio de alta tecnologia. Bia sempre foi muito cuidadosa em todas suas missões, mas alguma coisa deu errado aquele dia. E uma grande explosão verde brilhante atingiu todos que estavam na cabine do navio. Morrendo todos que estavam encarregados pela missão, exceto Bia. Seu corpo estava estendido perto de outros corpos, apresentava queimaduras de 3 grau, mas inacreditavelmente ela ainda respirava. Ninguém acreditou na sua sobrevivência, seu pai queria leva-la para o melhor hospital brasileiro, mas o exército não deixou. Sendo a missão secreta, ninguém podia saber sobre esse novo elemento. Em um hospital dentro de uma base secreta em goiânia, que havia sido construída na época do grande acidente radioativo, Beatriz começou a se curar "milagrosamente". Seus olhos, as únicas coisas que apareciam por fora das gases estavam de uma cor

diferente, Bia sempre teve olhos verdes, porém não como "esse" verde. Verde de um brilho diferente. Mas não eram só seus olhos que estavam verdes. Todos os pelos do corpo, que em teoria deveriam estar todos queimados por causa da explosão, também estavam verdes. E o seu cabelo que no começo pareciam ter grudado e queimados junto à pele. Estavam soltos, compridos como sempre, porém verdes, muito verdes.

Bia acordou com todo mundo olhando incrédulos pela sua recuperação, seu pai estava ao seu lado, chorando, parecia que estava chorando a dias. Ele estava com as mãos fechadas, chegou ao lado dela, passou uma das mãos ao longo do cabelo, e abriu a outra mão mostrando a pedra que o Pagé deu durante seu nascimento. E disse: "Eu sempre soube que você era especial, sempre foi especial para mim". Amarrou a pedra no pescoço dela e sorriu: "o Pagé estava certo, ele sabia da flama verde dentro de você."

Quando se olhou no espelho, Bia tomou um susto. Seus longos cabelos agora estavam verdes. Sua pele levemente morena escondia todos seus outros pelos do corpo que estavam um verde transparente. Seu olho brilhava feito esmeralda e ela sentia um calor aconchegante passar por todas as veias de seu corpo. Fechou os olhos, e sentiu uma sensação de que poderia controlar algo a mais em seu corpo, algo que era além de mexer os membros, além de respirar. Tentou mentalizar o que sentia, foi subindo o rosto ainda com os olhos fechados, ergueu a mão e uma pequena chama esverdeada começou a sair de sua mão. E então ela abriu o olho e ficou admirando a pequena chama dançando na palma de sua mão.

Um capitão que estava o tempo todo no canto da sala, acompanhando a recuperação, e exclamou "Como eu imaginava, ela agora é uma meta-humana". Seu pai começou a chorar, porque sabia o que aquilo significava, ela era uma meta-humana altamente treinada e com ligação com o exército, a partir dali eles só a veriam como uma arma. O capitão se apresentou e falou que queria apresentar alguém a ela, e então entrou um homem de meia idade, forte, alto, imponente, mas definitivamente o que chamou a sua atenção foram os olhos azuis brilhantes, não era um azul normal, e ela ainda podia jurar que o cabelo dele também era um azul escuro. Ela exclamou "o Senhor é como eu". O capitão acenou com a cabeça e deu a mão para cumprimentala, e os dois sentiram o calor da pele um do outro.

Capitão Marinho era também um meta-humano, foi infectado durante a limpeza do grande acidente de Césio 137 que aconteceu em Goiânia em 19etalz. Ele foi o motivo de terem toda uma aparelhagem preparadas para ajudar na recuperação de Bia. E também por terem preparado um campo de treinamento inteiro para ela treinar.

O treinamento começou de leve, parecia quase como uma fisioterapia. Mas Bia assim como tudo que fazia, começou a avançar rapidamente. Começou a controlar o fogo dentro de si em chamas cada vez maiores. Ganhou uma roupa nova, especial para não ser deteriorada pelo seu fogo verde. Capitão Marinho foi essencial no seu treinamento, ele também conseguia lançar algo parecido como fogo pelas mãos. Ainda era diferente do dela, ela podia jurar que ele

lançava algo como um "laser azul". Mesmo assim ela tentava ao máximo copiar seus movimentos, unir lançamento de fogo com movimentos de lutas.

O treinamento foi evoluindo, Bia agora conseguia manter um jato de fogo contínuo e atingir grandes áreas. Mas ainda havia uma discussão entre os capitães, sobre se algum novo truque para ela fazer, ela estava tão animada que queria fazer qualquer coisa. Marinho não concordava, mas levou ela a um grande galpão vazio, ele era subterrâneo, o que fez com que Bia se perguntasse como que eles conseguiram construir uma instalação daquela embaixo da terra, e notando a cara de confusão e curiosidade Marinho exclamou "Eu que fiz esse buraco, haha. Eu explodi. E é isso que você vai aprender agora...". Uma pequena sensação ruim passou pela coluna de Bia, mas ela queria tanto aprender coisas novas que aceitou.

Marinho disse que a única forma que ele encontrou de usar isso, era quando testavam sua raiva, e é isso que iram fazer com ela. Testar sua raiva ao máximo. Marinho se posicionou a frente de fogo, e começou a lançar jatos azuis em cima dela, no começo foi fácil, mas a habilidade de Marinho ainda era muito maior. E Bia começou a receber alguns jatos. E então Marinho começou a ofendê-la, chamá-la de fraca. Normalmente ela não se abalava com isso, pois sabia que nunca foi uma pessoa fraca. Mas de repente ela não estava conseguindo acompanhar, ela foi ficando cada vez mais nervosa. Quando Marinho exclamou: - "Você é tão fraca quanto sua mãe era". Logo após isso tudo ficou um clarão verde. Ele conseguiu, ele tirou ela de controle e ela explodiu. Bia agora era uma grande flama verde voando no meio do galpão subterrâneo, com os cabelos voando e ainda havia partes do galpão com fogo verde. Bia falou "O que você falou sobre a minha mãe? Você não sabe nada da minha mãe" Marinho respondeu "Pode se acalmar agora criança, não falei por mal, não acho que você é fraca. Mas eu precisava de alguma coisa para você expulsar/usar todo esse poder dentro de você. Pode ficar tranquila, se tem uma coisa que sua mãe não foi, é fraca" E piscou o olho. Bia se acalmou voltou ao chão e foi andando até Marinho e perguntou "o que você sabe sobre a minha mãe?" e ele responde "isso é história para outro dia, não se preocupe. Mas hoje temos que treinar e alcançar mais resultados. O que achou sobre voar? Hã?"

Beatriz pediu um tempo para descansar, não conseguia parar de pensar no que Marinho falou sobre sua mãe, mas ao mesmo tempo não conseguia tirar da cabeça a sensação de voar. Já havia superado a morte da mãe a muito tempo, sempre foi uma jovem pragmática, e sempre deixou isso de lado, mesmo achando tudo muito estranho. Como exercício de seu pragmatismo tentou deixar o assunto da mãe para lá neste momento. Ela sempre foi muito disciplina em relação a tudo, e entendia a importância de seus treinamentos. Não queria ser um daqueles meta-humanos desajeitados que sempre estavam em capas de jornais por ter destruído lugares e machucando pessoas por não saber lidar com seu poder. Bom, não esqueceu da conversa sobre a mãe, apenas deixou para depois.

Semanas depois já estava controlando seu vôo, estava obcecada como seu lindo cabelo verde acompanhava as chamas quando ela estava no ar. Estava

amando ser uma meta-humana. Agora toda vez que tentava abordar Marinho sobre sua mãe, ele desconversava, falou que a conheceu por seu pai, entre outras coisas. Mas algumas conversas não fechavam, ela não conhecia Marinho até virar meta-humana, como a mãe poderia ter conhecido ele antes?

O primeiro capitão estava impressionado com o poder de fogo, e já fazia planos para ela. Marinho já não tinha mais a força que tinha quando jovem, mal conseguia fazer uma pequena explosão, Bia viria para substituir Marinho em todas as suas missões. Apesar do aconselhamento de Marinho falando que Bia não estava pronta para nenhuma missão, o Capitão já estava com a missão pronta pra ela a dias, para não dizer anos, pois era uma missão que o Marinho não deu conta a anos atrás.

Preparada ou não Bia foi escalada para essa missão, aparentemente simples ao ver dela. Afinal ela sempre foi uma espã brilhante, para não dizer a melhor. E agora ela podia ir sozinha, sem nenhuma ajuda, ou turma de resgate. Não havia palavras para o que ela estava sentindo, ela estava amando fazer uma missão sozinha. A missão era de extração, ela iria entrar em um prédio e tirar alguns documentos. As informações dadas a ela eram poucas, mas dava a entender que era um prédio isolado no meio da mata atlântica. Mal tinham estradas para chegar, ela foi voando, ela sentia que fazia parte da mata, uma grande chama verde em cima de uma floresta tropical, verde, vários animais. Ela se sentia em casa, pois sempre morou no rio de janeiro. Seguindo as coordenadas ela chegou ao lugar.

Tudo era muito estranho, havia segurança, mas ela não podia deixar de identificar que era muito parecida com as de prédios de exércitos brasileiros. Mas haviam dito para ela que eles utilizavam coisas roubadas, armas roubadas do exército, e que isso não podia ser uma distração a ela. Em certa altura, antes de ser vista, desceu a mata e continuou o trajeto a pé. Ela havia descoberto um truque, conseguia deixar as pessoas inconscientes roubando um pouco de oxigênio com seu fogo. Foi derrubando os guardas pouco a pouco. Ela memorizou a planta do prédio toda, e sabia exatamente onde ir, ainda mais sem ser vista. Roubou a roupa de uma das guardas, com uma sensação estranha, pois era muito parecida com as roupas que ela usou no exército, prendeu o cabelo e colocou a boina, escondendo tudo que podia do cabelo verde. E foi entrando no prédio.

Quando chegou na sala onde iria encontrar os documentos percebeu algo muito estranho, eram muitos documentos, mas parecia que alguém tinha acabado de passar por ali, e retirado algum dos documentos. Pensou na hora que sabiam que ela estaria ali, ela foi escalada para ser uma retirada rápida, e sem muita pesquisa. Mas algo muito estranho naquele lugar, quando ela viu: havia uma ficha vazia em cima das outras, como se alguém tivesse acabado de tirar, como se quisessem que ela achasse aquilo. Olhou a ficha e uma sensação horrível tomou o corpo dela. Era uma festa totalmente vazia, com o nome de sua mãe. Milhões de perguntas tomaram a cabeça dela. O que era aquilo, o que tinha a ver com a mãe dela, então começou a mexer em vários documentos, para achar mais coisas, e todos os documentos eram relacionados a ditadura

militar, pareciam documentos que contavam a história da ditadura, explicavam queima de arquivo entre outras coisas.

Bia sempre soube da época da ditadura e todas as coisas ruins que fizeram, mas sempre entendeu que o exército evoluiu e que aquilo fazia parte de um passado esquecido. Enquanto estava procurando as coisas alguém entrou na sala. E começou a atirar, a cabeça de Bia estava a mil, ela não conseguiu mais controlar o fogo que saía do seu corpo, quando viu estava flutuando. Com o susto mais e mais soldados começaram a aparecer e atirar. Bia tentava se controlar, mas os tiros de arma estavam a acertando e a machucando, ela possuía um certo tipo de cura, mas não era imune a dor, sem falar que a cura demorava horas/dias. Ela começou a revidar, e começou a perguntar sobre sua mãe, o nervosismo estava tão grande que ninguém ouvia o que ela falava, eram só gritos e chamadas. Mais e mais soldados apareciam e Beatriz perdeu 100% de seu controle. E explodiu. Junto com a explosão saíram lágrimas, muitas lágrimas, Bia tinha destruído parte do prédio, pessoas e parte do que havia dentro dele, documentos informações.

Bia estava devastada, não sabia para onde ir, o que tinha feito. Ela não queria matar ninguém, o que havia acontecido? E então Bia foi voando sem rumo, quando viu estava indo para sua casa, indo falar com seu pai. Ela só queria um colo, queria entender tudo que aconteceu.

Quando chegou em casa, estavam o capitão Marinho na sua sala, sentado com seu pai. Ele olhou para ela e resmungou "Sinto muito, eu tentei impedir" "Tentou impedir o que?" ela se perguntou. Ele vendo a cara de espanto dela: "Eles armaram para você! Eles não queriam uma espia, eles queriam uma bomba, assim como faziam comigo" Bia percebeu que estava tão obcecada em seu treinamento que não viu o óbvio: ela tinha se tornado uma arma.

"Eles plantaram informação da sua mãe para você ficar desconcertada, para que quando te atacarem, você perdesse o controle, e explodisse o local." respirou "Era isso que eles queriam, acabar com o prédio do exército e o seu projeto de esclarecimento do período da ditadura". "Eu não consegui impedir, eles não me falaram nenhum detalhe, eu nem sabia que isso acontecer agora" Bia estava chorando, ela sentia no corpo um calor imenso, desconcertante. "Mas eu apaguei tudo? eu acabei com esse projeto? Eu matei pessoas?" Marinho "Eu sei o que você está sentindo, já passei por exatamente isso" "Algumas pessoas morreram sim, mas os arquivos com certeza já tem backups inclusive sobre sua mãe" "Sua mãe foi uma das pessoas que estavam lutando para trazer a tona as queimas de arquivo sobre a época da ditadura" "eles tem todas as informações que você quer saber sobre sua mãe, mas eles só vão te dar em troca de você continuar trabalhando para eles"

APÊNDICE B - ROTEIRO

Legenda de Cameras

ELS - EXTREME LONG SHOT

LS - LONG SHOT

MS - MEDIUM SHOT

CU - CLOSE-UP

ECU - EXTREME CLOSE-UP

TS - TWO-SHOT

CAP: Legenda

Página 1

QUADRO 1

[LS] Beatriz está na ponta da passarela com um sorriso no rosto, feliz.

CAP: Rio de Janeiro, Brazil

QUADRO 2

[CU] Close no rosto de Beatriz, ela está usando um discreto microfone na orelha, ela ainda está sorrindo.

(Voz no telefone): Agente Da Costa, precisamos de reforço.

QUADRO 3

[CU] Mesmo close do quadro 2. Agora Beatriz virou o rosto e a expressão de seu rosto mudou.

BEATRIZ: Tenente?

QUADRO 4

[CU] Beatriz virou e está andando em direção a saída da passarela.

(Voz no telefone): Isso é uma ordem. Nos aproximamos da sua localização.

BEATRIZ: A caminho..

Página 2

QUADRO 1

[MS] Beatriz sai para a cobertura do prédio por uma porta de incêndio. Ela está terminando de fechar o zíper de uma jaqueta, parece frustrada.

BEATRIZ: Toda vez...

QUADRO 2

[LS] O helicóptero que veio a buscar para próximo a borda do prédio. A luz do helicóptero forma a silhueta de Beatriz.

QUADRO 3

[CU] Close no uniforme, mostrando a etiqueta com o nome "Da Costa"

QUADRO 4

[MS] Câmera no chão do helicóptero mostrando Beatriz e mais dois (ou três) agentes. Eles estão prontos para entrar em ação, Beatriz está terminando de arrumar seu uniforme e olha para uma prancheta que seu colega segura (com o plano da missão).

CAPITÃO:	Da Costa, seu time entrará por leste.
CAPITÃO:	A missão é simples, reconhecimento da carga e extração.

QUADRO 5

[CU] Close em Beatriz.

BEATRIZ:	Entendido, senhor!
----------	--------------------

QUADRO 6

[CU] Close no tenente

TENENTE:	O cargueiro já está muito próximo a baía de guanabara.
TENENTE:	Você tem exatos 4 minutos, então entramos.

QUADRO 7

[ELS] Eles pulam do helicóptero para dentro do navio cargueiro.

TENENTE:	AGORA!
----------	--------

Página 3

QUADRO 1

[LS] Beatriz golpeia com um mata-leão um guarda no primeiro plano enquanto o helicóptero se afasta no fundo. Podemos ver alguns containers no cenário.

BEATRIZ:	Atrás de mim!
----------	---------------

QUADRO 2

[MS] Beatriz está em primeiro plano, com um dos agentes atrás tentando abrir uma porta de alta tecnologia com um dispositivo.

BEATRIZ: Como estamos Nascimento?

QUADRO 3

[CU] Close do dispositivo mostrando ACESSO GARANTIDO.

NASCIMENTO: Dentro.

QUADRO 4

[LS] Beatriz e Nascimento estão no meio da sala, visualizando o container onde está o elemento para fazer a extração.

BEATRIZ: Aqui está. Prepare o transporte.

NASCIMENTO: Espere. Há algo errado!

QUADRO 5

[CU] Close nas mãos de Beatriz retirando a cápsula de dentro do tubo que a mantinha resfriada (o brilho verde produzido pelo conteúdo da cápsula é intenso).

BEATRIZ: É tão bonito...

QUADRO 6

[MS] Câmera está atrás da tela do computador, vemos Nascimento através dela. Ele parece desesperado, gritando. Na tela estão termômetros de temperatura decolando ao máximo.

NASCIMENTO: BEATRIZ, há algo errado! Nós temos que ir, AGORA!!

QUADRO 7

[ECU] Super close up no olho de Beatriz. Ele está arregalado e sua íris reflete chamas verdes do piroplasma.

NASCIMENTO: BEATRIZ!!!

Página 4 e 5 (SP)

QUADRO 1

[LS] O piroplasma entra em combustão e explode nas mãos de Beatriz. Ela é arremessada para longe. Há chamas para todo lado (elas podem formar os próximos quadros).

(sfx): BOOOOOOOOMMMM
 BEATRIZ (cap): Por algum motivo lembrei de tudo.

QUADRO 2

[CU] Close na mão de um Pagé amazônico, segurando uma pedra esverdeada com um símbolo que parece ser o de uma chama.

BEATRIZ (cap): Tudo desde quando aquele pagé disse que eu era especial.

QUADRO 3

[ELS] Vista aérea de um cemitério. Está chovendo e há um enterro sendo realizado, com poucas pessoas.

CAP: Rio de Janeiro, 20 anos antes
 BEATRIZ (cap): Aí minha mãe morreu.

QUADRO 4

[MS] O pai de Beatriz se agacha e põe a mão sobre seu ombro. Aqui Beatriz é criança (por volta de 5 anos), ela está chorando olhando para o caixão de sua mãe que está sendo velado.

PAI: Seja forte Bea, eu sempre estarei aqui.
 BEATRIZ (cap): Não me senti muito especial naquele dia.

QUADRO 4

[LS] Beatriz criança está vestida com kimono branco, com uma faixa de cor bem avançada para sua idade.

CAP: Rancho da Família
 BEATRIZ (cap):

QUADRO 5

[CU] Beatriz estudando

CAP:

QUADRO 6

[MS] Na base militar do exército, Beatriz está enfileirada com vários cadetes que passaram o teste para entrar nas forças especiais do exército brasileiro. Seu pai está no fundo orgulhoso com outros oficiais, inclusive com um capitão que chama sua atenção pelo brilho hipnotizante dos olhos azuis. O tenente das primeiras páginas é quem dá os distintivos aos cadetes.

CAP: Batalhão de Forças Especiais,
Goiás

Página 6

QUADRO 1

[MS] Estamos em um quarto de hospital. Vista de cima de Beatriz deitada na cama. Ela está com os olhos fechados coberta por algumas faixas.

QUADRO 2

[LS] Visão dos olhos de Beatriz, ela está acordando então o quadro é estreito. Podemos ver seus pés na ponta da cama e na frente da cama estão seu pai e o comandante conversando. O comandante está calmo, enquanto seu pai aparenta estar muito bravo.

PAI: Vocês não podem tratá-la como
um rato de laboratório.

GENERAL: É para o bem dela, e seu.

PAI: Ela é minha filha!

QUADRO 3

[LS] Mesma visão do quadro anterior, mas agora o quadro está um pouco mais alto pois Beatriz está com os olhos abertos. E com a mão levantada, com a visão das costas da mão.

GENERAL: E ela responde para seu país, você não
gostaria de relembrar 84, mudar a data gostaria?

QUADRO 4

[CU] Continuação do quadro anterior, agora com a visão da palma da mão. O pai agora se aproxima da cama e está olhando para a câmera.

PAI: Querida, você acordou! Como
está se sentindo?

QUADRO 5

[CU] Close em Beatriz deitada, ela está mirando o pai com uma cara de desconforto (de acabei de acordar). E seu pai está com segurando a mão dela com suas duas mãos.

BEATRIZ: Tonta... o que está acontecendo?

PAI: Algo aconteceu na explosão querida, precisam fazer uns testes com você, ok? Agora descanse, tudo ficará bem.

Página 7

QUADRO 1

[CU] Close no rosto de um general do exército, não sabemos quem é.

GENERAL: Capitão, relatório.

QUADRO 2

[CU] Close em Beatriz através do espelho, passando as mãos no seu cabelo, agora verdes.

CAPITÃO: Ela está fora do hospital, totalmente recuperada.

CAPITÃO: Seus pelos corporais ganharam coloração esverdeada.

QUADRO 3

[CU] Close no rosto de Beatriz, ela está olhando para sua mão pegando fogo, assustada.

CAPITÃO: Ela desenvolveu habilidades, que exigem extrema cautela, como a manipulação do fogo. Ela está ciente dessas habilidades, embora não saiba do que é capaz.

QUADRO 4

[MS] Beatriz está terminando de se vestir. A roupa é descrita como especial pra não pegar fogo.

CAPITÃO: A equipe produziu uma roupa especial para ela. Ainda em fase de teste, mas se mostrou eficiente.

QUADRO 5

[ELS] Nessa cena Beatriz dentro de uma enorme galpão. Ela está treinando, soltando rajadas de fogo pelos braços. Há alguns containers espalhados.

CAPITÃO: Agora ela ficará aqui por algumas semanas, treinando.

GENERAL: Semanas? Nós precisamos dela já! Faça o que for preciso, capitão. Já tenho uma missão teste para ela no campo.

QUADRO 6

[MS] O capitão (cara azul) está com um general numa cabine dentro do galpão onde Beatriz está treinando (essa cabine é como as que ficam próximas a salas de interrogatório).

CAPITÃO: Sim, senhor.

Página 8

QUADRO 1

[LS] Beatriz e Marinho estão frente a frente no galpão onde ela estava treinando na página anterior.

QUADRO 2

[CU] Close na mão do capitão. Ela tem um brilho azul bem forte.

QUADRO 3

[MS] Beatriz é atingida por um raio azul vindo de Marinho. Ela reflete o raio com o pulso. Ela está assustada pois não esperava o golpe.

QUADRO 4

[MS] Sequência de luta. Marinho solta mais um raio em direção a Beatriz. Ela desvia e está se preparando para contra-atacar.

QUADRO 5

[LS] Marinho não a deixa chegar perto dando um soco no chão. Nisso o chão ergue a sua volta. Beatriz é arremessada.

QUADRO 6

[LS] Two shot do capitão na frente e Beatriz ao fundo, de joelhos, derrotada.

QUADRO 7

[CU] Close do rosto de Beatriz, ela está furiosa, seus olhos começam a brilhar verde.

Página 9

QUADRO 1

[LS] Grande explosão verde! Marinho se protege com os braços vendo Beatriz explodir.

(sfx): THOOOOORM

QUADRO 2

[LS] *Over the shoulder*. Vemos por cima do ombro de Marinho, e lá está Beatriz, em chamas, levitando. Seus cabelos estão esvoaçando.

QUADRO 3

[CU] Close no rosto de Marinho.

QUADRO 4

[CU] Close no rosto de Beatriz.

QUADRO 5

[ELS] *Down shot* dos dois um de frente para o outro. Beatriz está aterrizando com apenas parte do corpo ainda em chamas.

QUADRO 6

[CU] Close no rosto de Marinho, com um sorriso de canto.

Página 10

QUADRO 1

[ELS] Beatriz chega voando a um complexo militar em uma floresta entre Goiania e o Rio de Janeiro.

QUADRO 2

[LS] Estamos em uma sacada de um dos prédios desse complexo. Vemos dois guardas em frente a uma porta de vidro. Beatriz está encostada em uma parede, sua mão está em chamas, soltando gás carbônico em direção aos guardas em uma tentativa de apagá-los.

QUADRO 3

[CU] Close no rosto dos guardas, eles estão bastante desconfortáveis, morrendo de calor.

QUADRO 4

[MS] Os dois guardas caem no chão desmaiados. Enquanto isso Beatriz se aproxima e pega um cartão que dá acesso ao prédio de um deles.

QUADRO 5

[LS] Câmera dentro do prédio. Vemos a silhueta de Beatriz entrando pela porta de vidro. Próximo a câmera podemos ver um armário de arquivos.

Página 11

QUADRO 1

[LS] Beatriz está na frente de um armário de arquivos, bem conservado em comparação com o resto da sala. Ao fundo vemos a janela por onde Beatriz entrou. Há uma luz verde em cima do armário com um papel sobre ela.

TENENTE (pelo rádio): Vamos, Da Costa, sua brecha está acabando.

QUADRO 2

[CU] Close nas mãos de Beatriz segurando um papel. Lê-se "Procure a verdade".

BEATRIZ: Entendido senhor, achei ter visto algo importante.

QUADRO 3

[MS] Estamos olhando diretamente para Beatriz, ela está com o papel na mão mas olhando para os lados.

BEATRIZ: Mas o que será isso?

QUADRO 4

[CU] Close no armarinho, uma das gavetas está entreaberta e podemos ver diversas pastas com etiquetas. Em uma das etiquetas lê-se Da Costa. Beatriz abre a gaveta ainda mais para pegar o arquivo.

QUADRO 5

[CU] Close na primeira página da pasta em que Beatriz pegou. Lê-se "Da Costa, (nome da mãe dela)". E vários pedaços de jornal embaixo.

BEATRIZ: Mãe?...

QUADRO 6

[ECS] Close em algum texto do documento, só vemos algumas palavras chave: Informante; Operação; Ditadura; Marido; Comunismo.

BEATRIZ: Isso é... isso são arquivos militares...

QUADRO 6

[ECS] Close na foto da mãe dela no documento, com uma marca de carimbo vermelho por cima escrito "Alvo eliminado" em CAPS.

BEATRIZ: Eles mentiram pra mim...

QUADRO 1

[LS] Beatriz está cabisbaixa segurando a pasta em suas mãos. Ela mal percebe mas está completamente cercada de homens com uniforme que parece militar.

HOMEM (gritando):
cabeça!!

Ponha suas mãos na

QUADRO 2

[CU] Close no rosto de Beatriz, ela está olhando para baixo, olhos meio fechados, chorando.

BEATRIZ:

É tudo mentira...

QUADRO 3

[CU] Mesma cena do quadro anterior, mas agora Beatriz está brava, seus olhos brilham verde e seus cabelos começam a esvoaçar.

HOMEM:
que se machuque.

Obedeça amor, antes

QUADRO 4

[LS] Grande quadro, grande explosão! Beatriz ainda está ajoelhada mas está totalmente modo Fogo. Ela forma um ciclone de chamas ao seu redor enquanto grita. Em sua volta os homens e os móveis são todos pegos por esse ciclone e arremessados pra longe.

BEATRIZ:
MENTIRA!!!

FOI TUDO

Página 13

QUADRO 1

[LS] Câmera próxima ao chão. Vemos Beatriz no meio da sala, olhando para a janela por onde entrou. A janela e a sala estão completamente destruídas, há vários corpos espalhados pelo local. Há fumaça por todo lado, e agora a única luz que ilumina a sala vem da janela (está começando a amanhecer).

CAP (Beatriz pensando):

Não aguento mais mentiras.

QUADRO 2

[CU] Close no rosto de perfil de Beatriz, ela encara a janela, determinada, brava.

BEATRIZ:

Pai.

QUADRO 3

[ELS] Exterior. Vemos Beatriz como Fogo saindo do prédio a mil, ela parece apenas uma estrela cadente, indo em direção ao céu.

QUADRO 4

[ELS] Beatriz ainda está voando, agora no interior, vemos um campo de pasto e um portal escrito "Rancho Da Costa" (ou sítio).

QUADRO 5

[LS] Down shot de Beatriz aterrizando próximo a casa de seu pai, no chão está o comandante, ao seu lado um jipe (do exército ou não).

QUADRO 6

[MS] Two shot dos dois conversando, com a casa ao fundo. Beatriz está apontando o dedo para o comandante gritando.

BEATRIZ: O que está fazendo aqui, ... ? Onde está meu pai?

CAPITAO: Está bem. Só vim te dizer que ele não sabia.

QUADRO 7

[CU] Close em Beatriz, ela está muito nervosa, olhando para ele.

BEATRIZ: O quer dizer? Como você...

QUADRO 8

[CU] Close no comandante. Esse quadro é igual ao anterior.

COMANDANTE: Eu sei que viu os arquivos. Eu fui quem os colocou lá.

Página 14

QUADRO 1

[CU] Close em Beatriz, ela está perplexa, assustada.

BEATRIZ: O que? Por que?

QUADRO 2

[CU] Close na mão do comandante que agora envolvem a mão de Beatriz.

CAPITAO: Porque você precisa ir embora.

QUADRO 3

[CU] Close no rosto cabisbaixo do comandante, de vergonha.

CAPITAO: Eles te farão de arma, assim como fizeram comigo.

QUADRO 4

[ELS] Fachada do aeroporto Galeão.

CAPITAO: Você precisa saber a verdade, porque você não é isso, e no fundo sabe disso.

QUADRO 5

[MS] Beatriz anda pelo aeroporto carregando uma mala *carry on* de rodinhas. Close na mala, dela só podemos ver suas pernas.

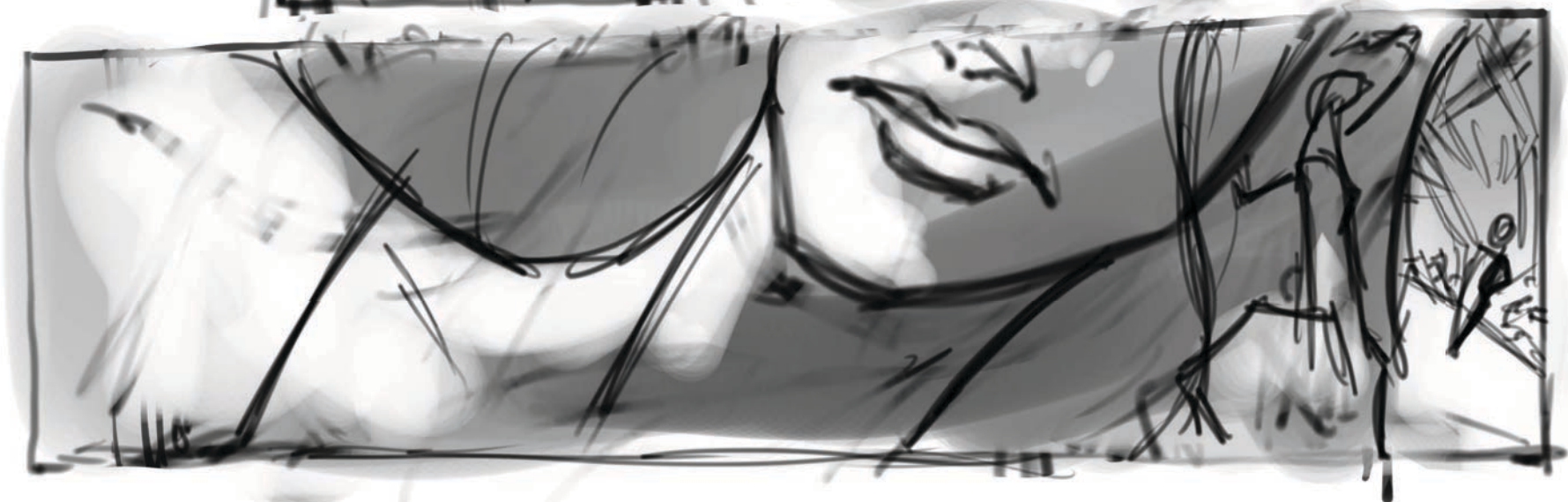
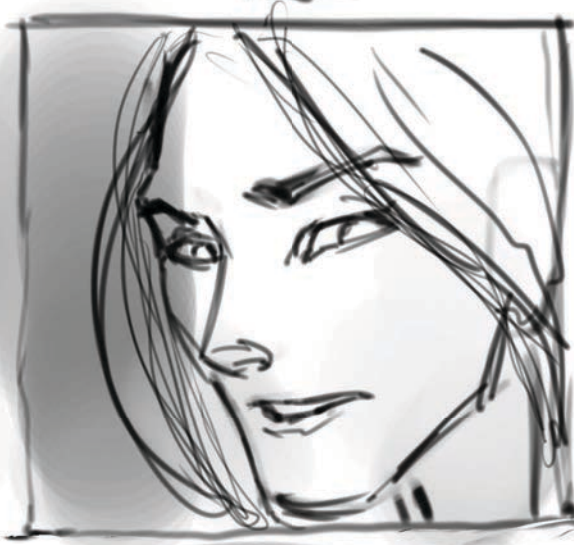
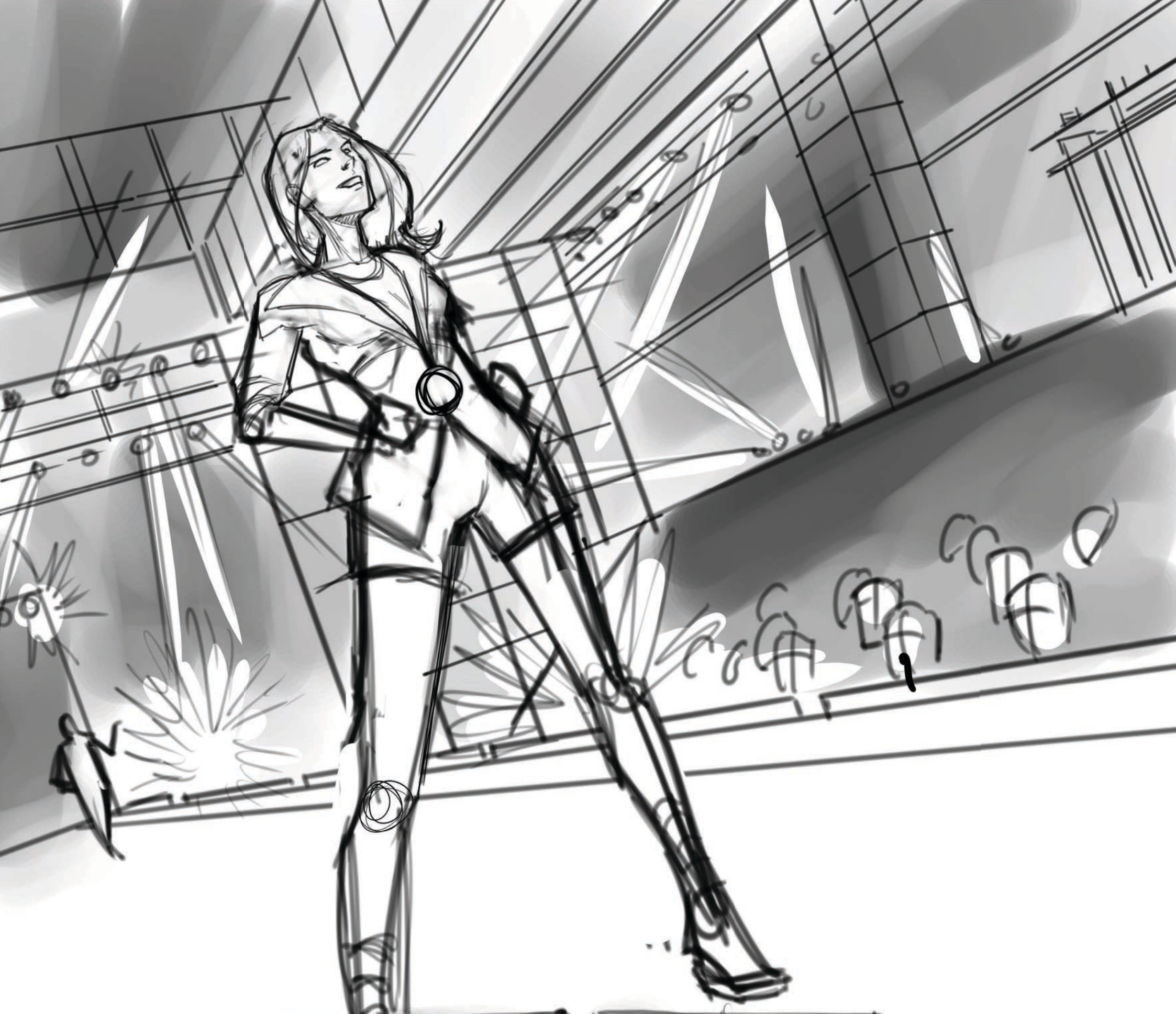
CAPITÃO: Você não foi feita para seguir ordens, assim como eu e seu pai fizemos a vida toda.

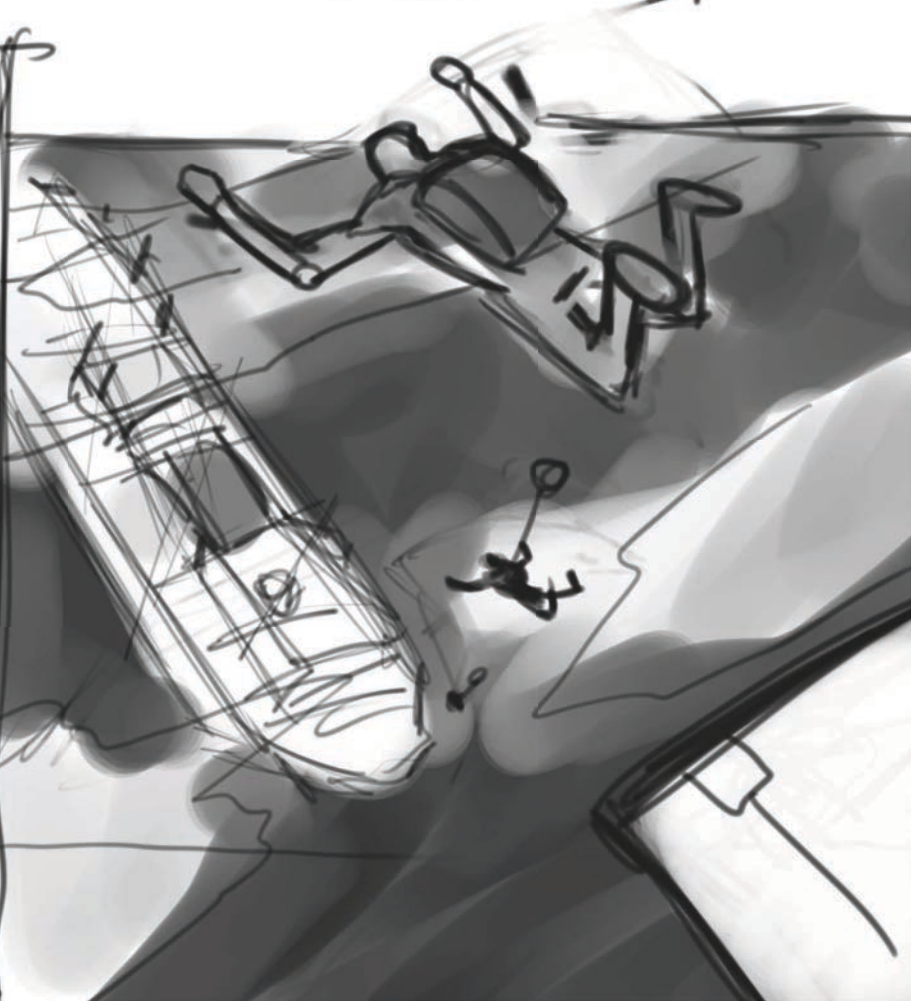
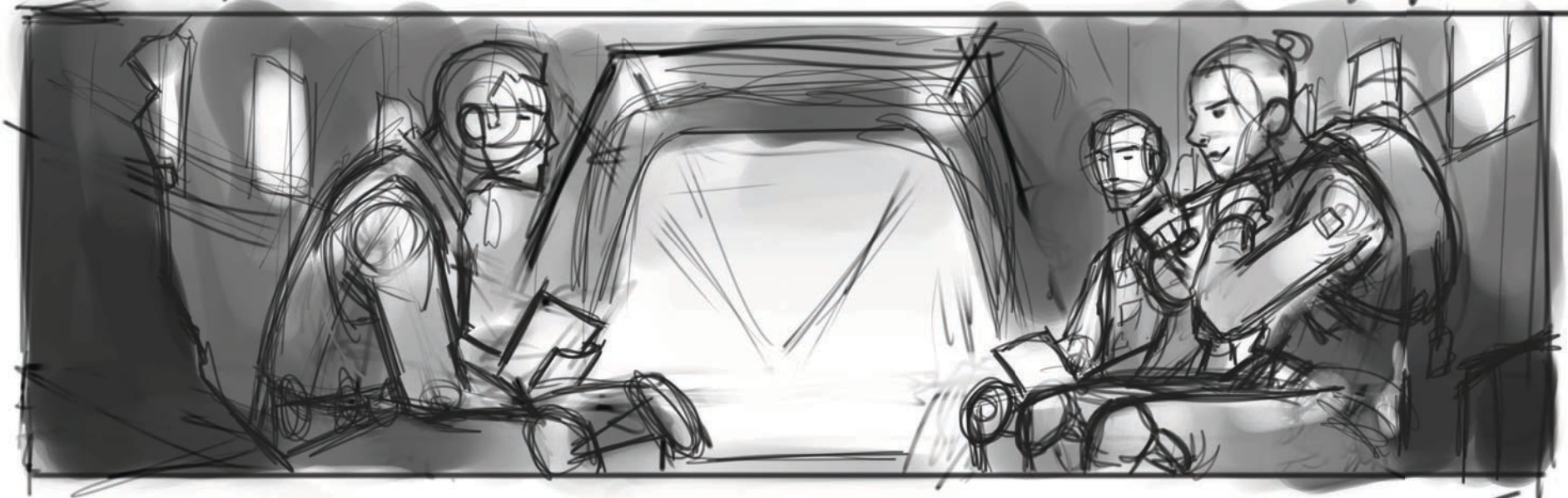
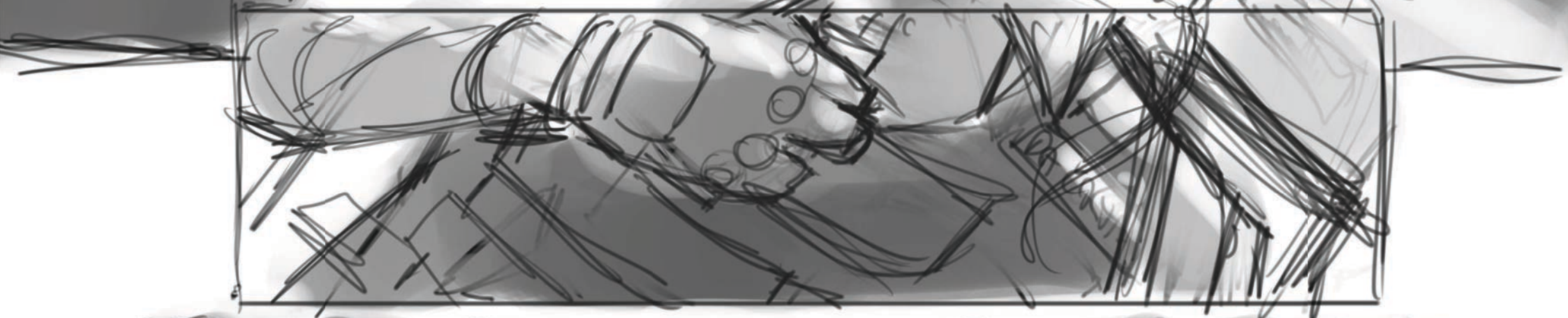
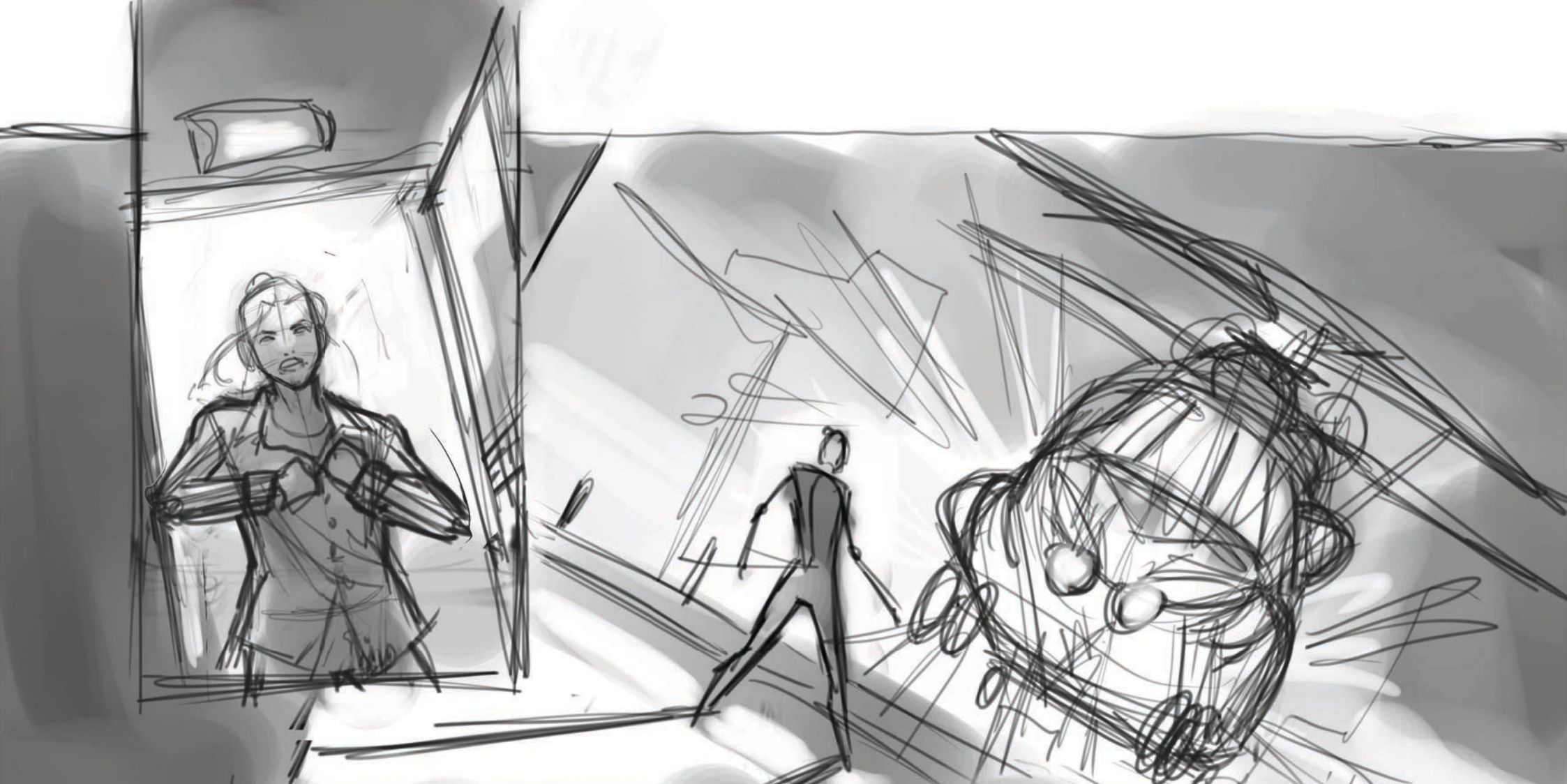
QUADRO 6

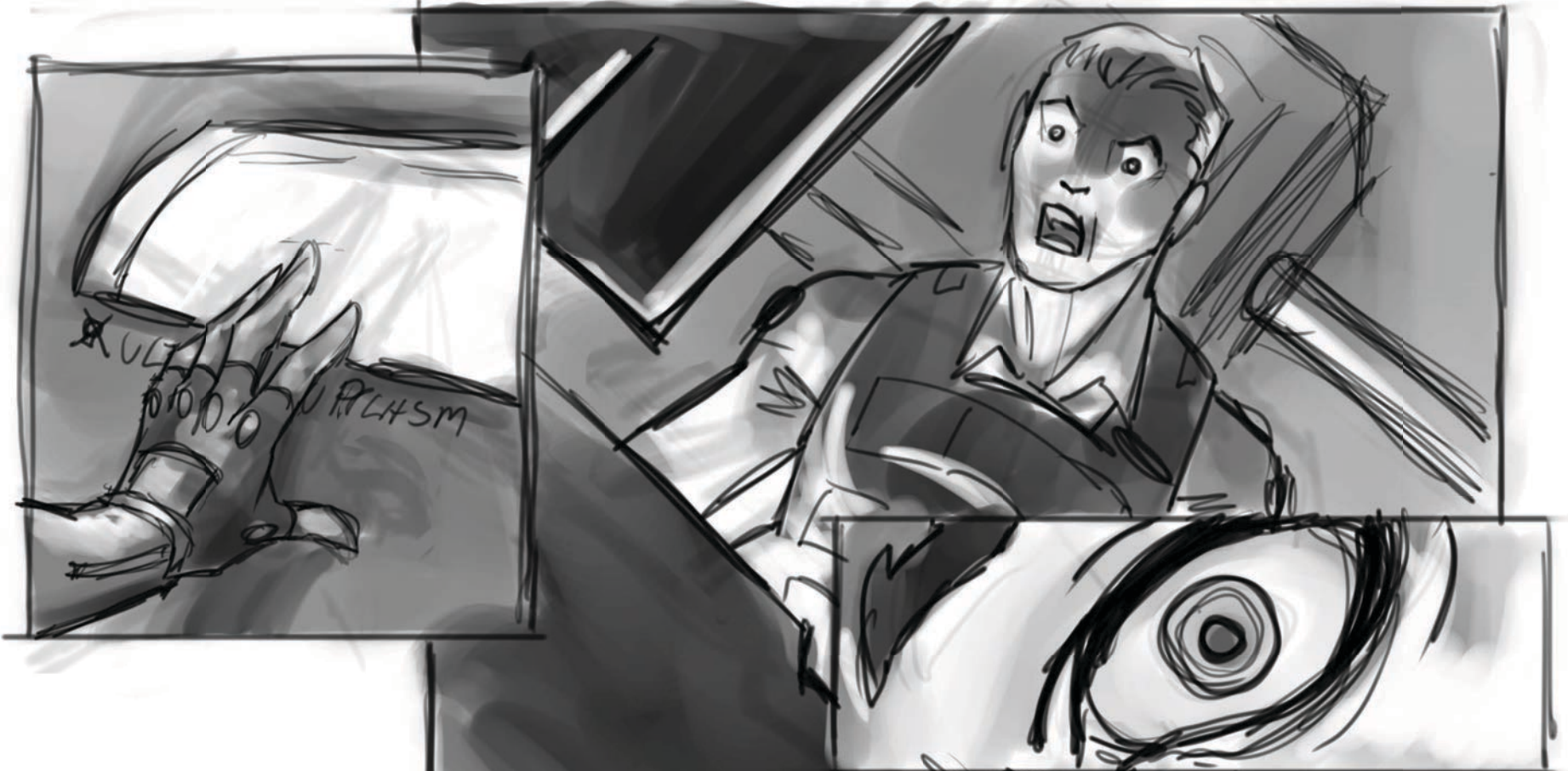
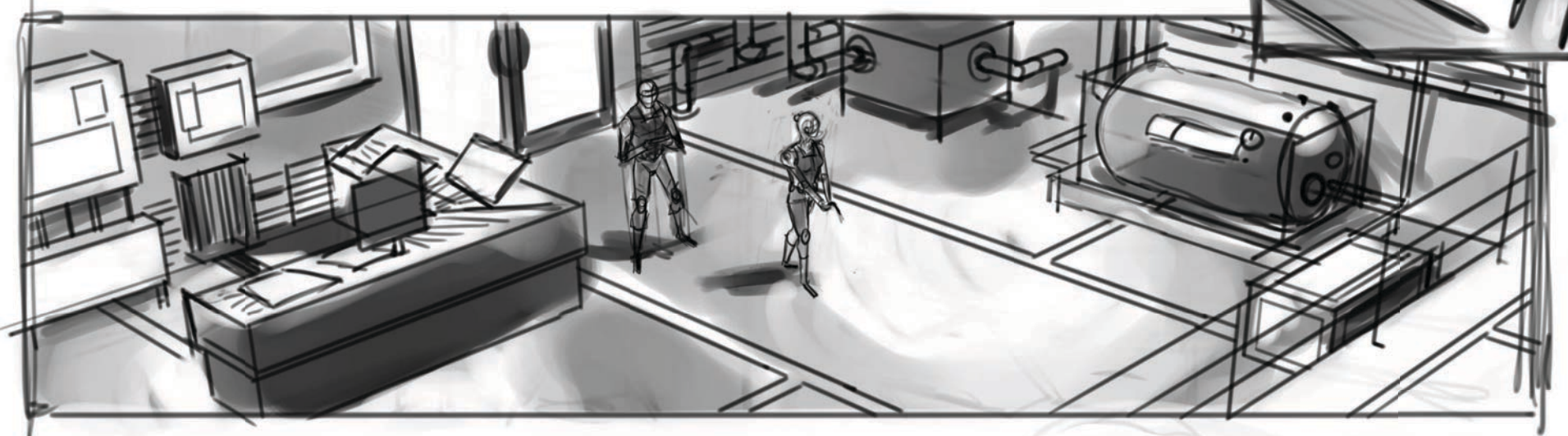
[ECU] Close na mão de Beatriz sobre uma passagem de avião, ela é para o país de gelo, (noruega? ver).

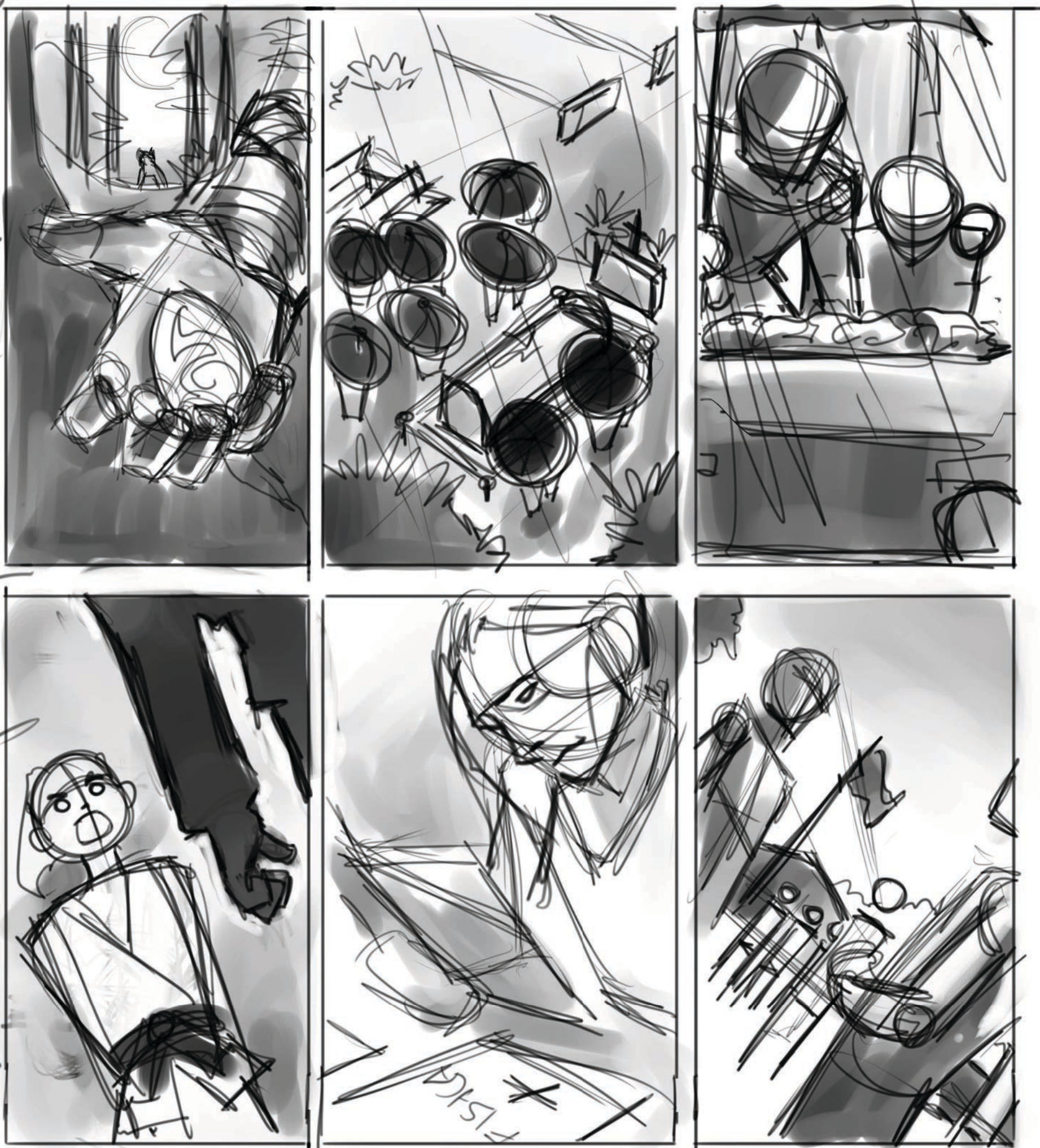
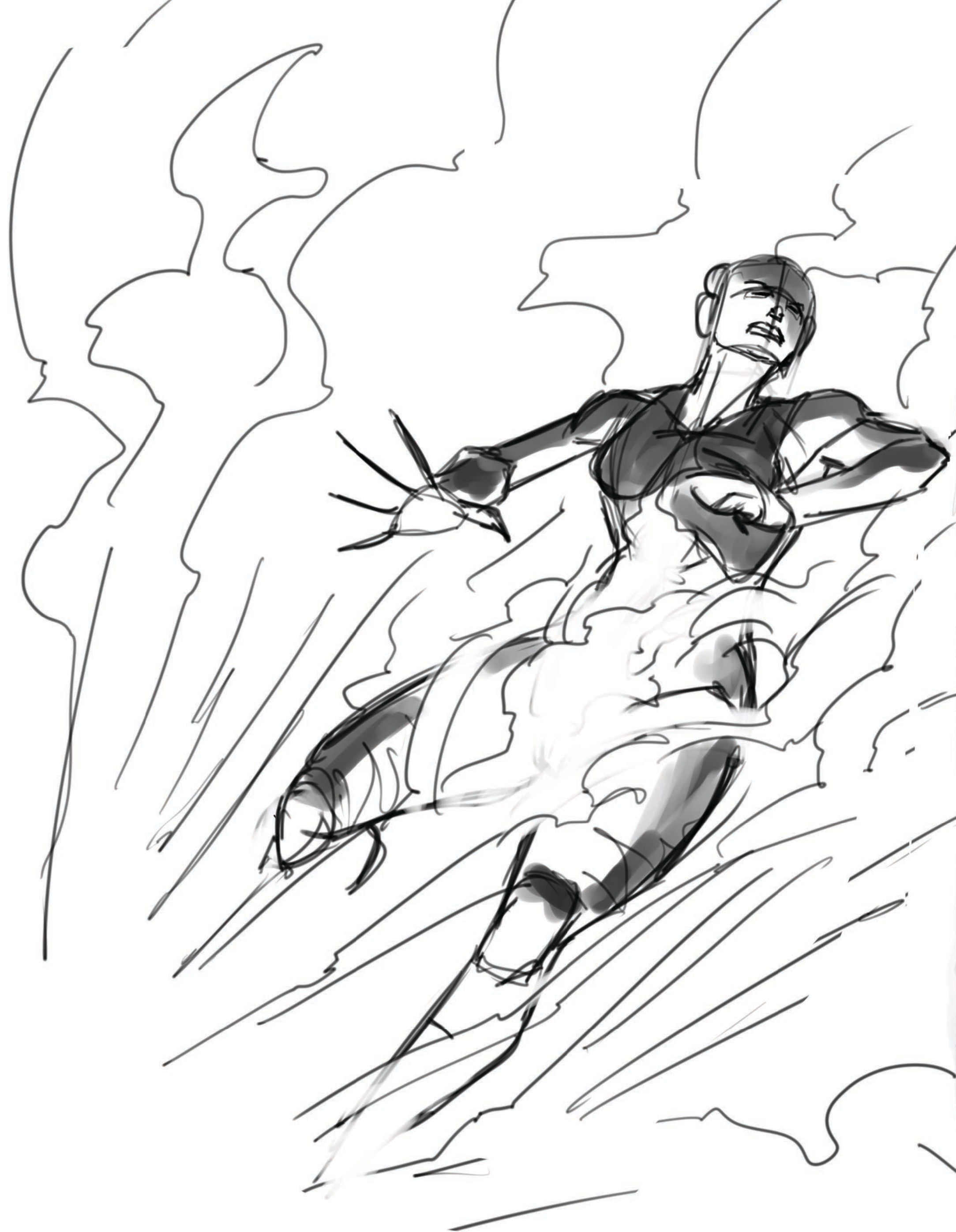
QUADRO 7

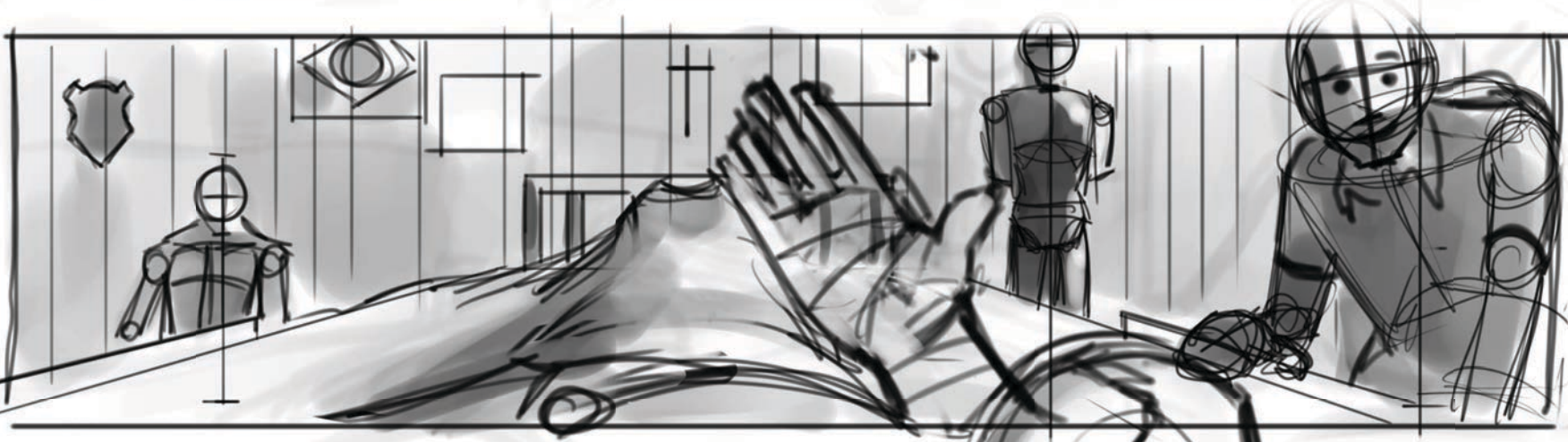
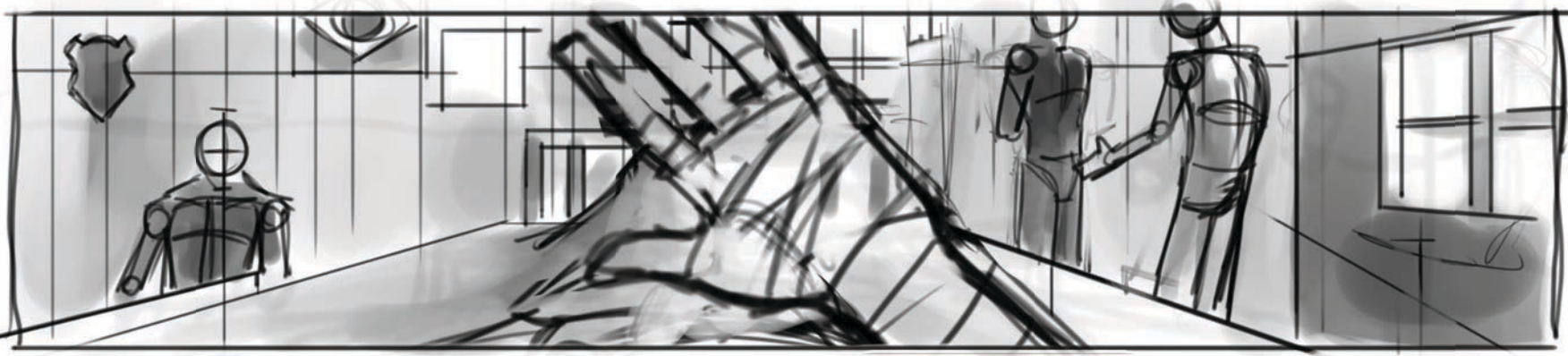
[MS] Vemos Beatriz sentada em seu assento no avião olhando pela janela, pensativa.

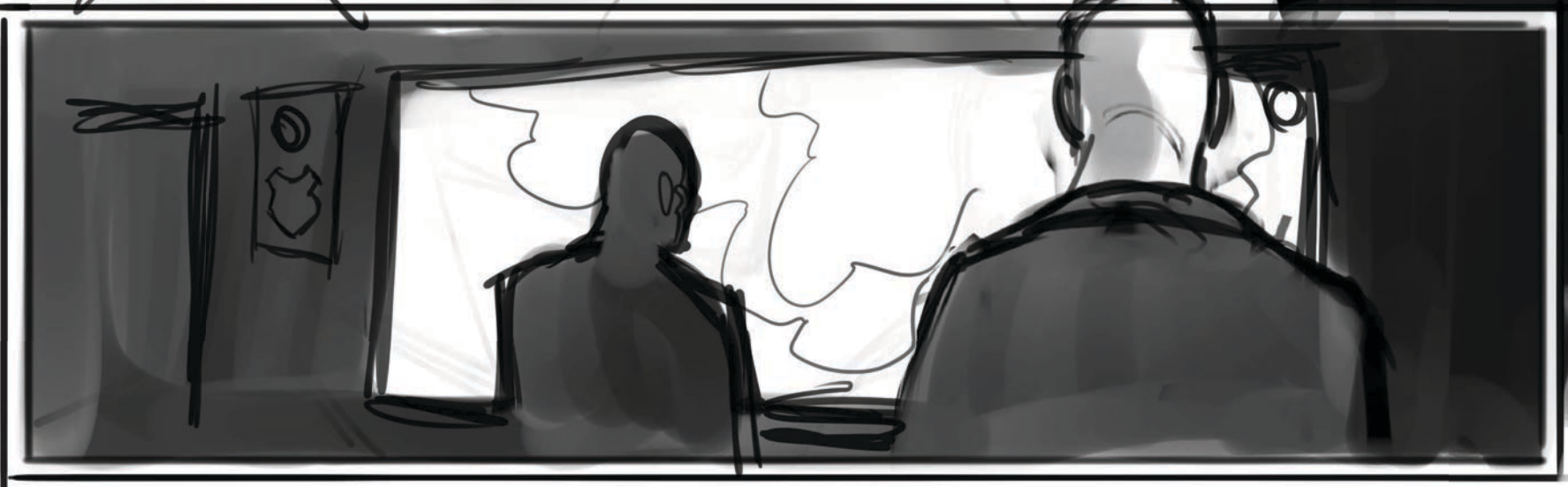
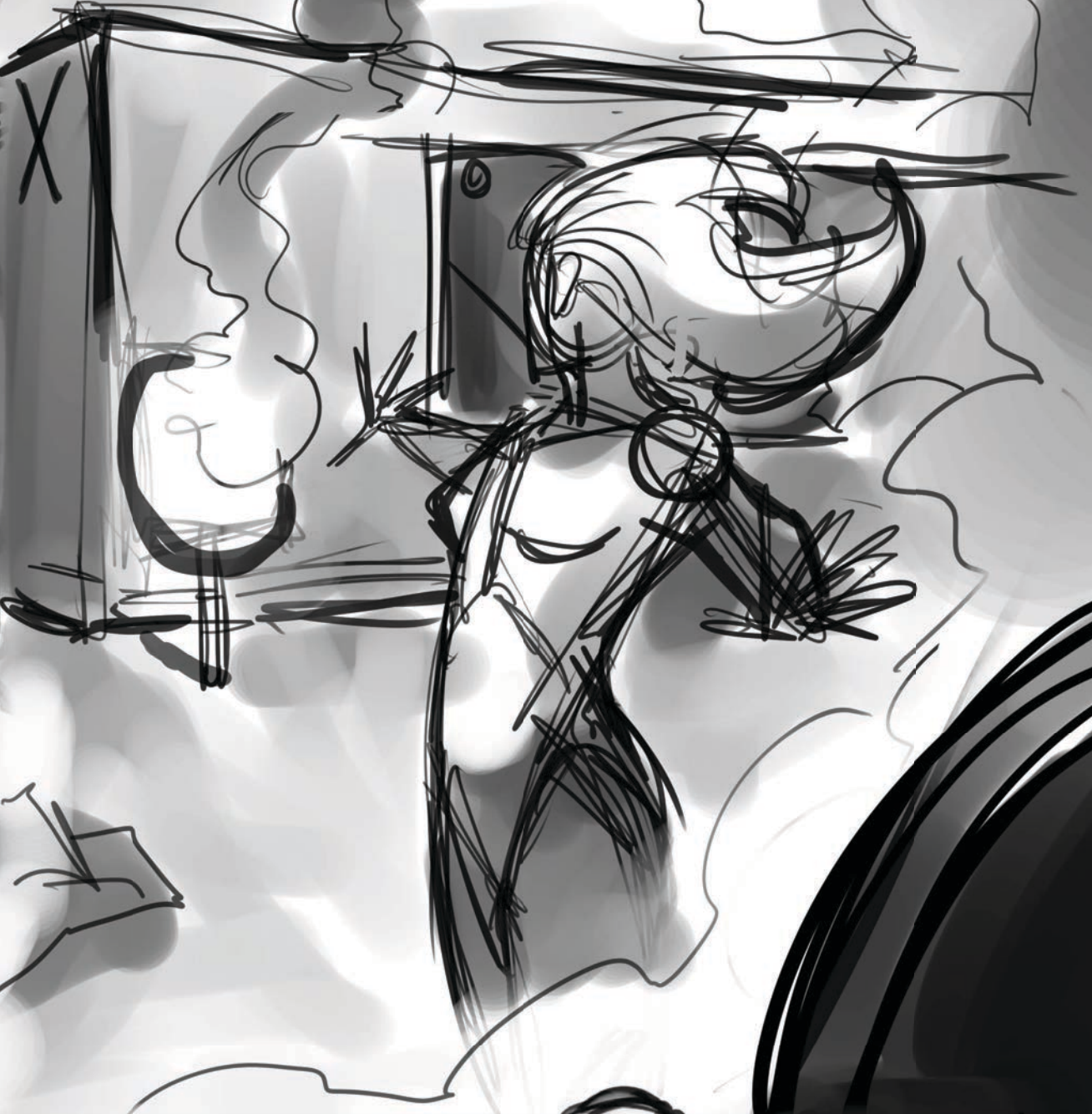
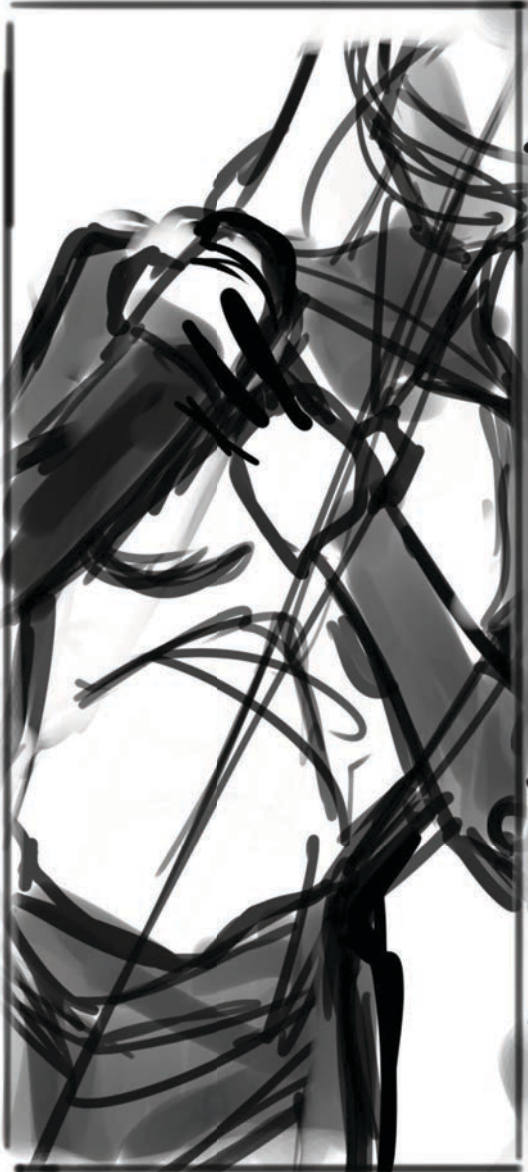
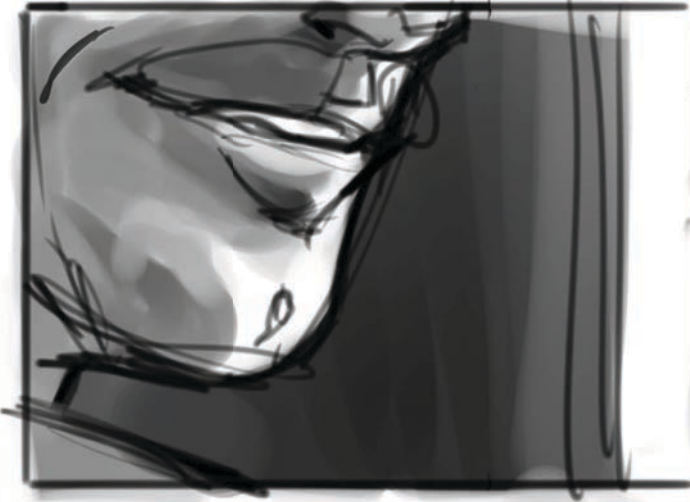


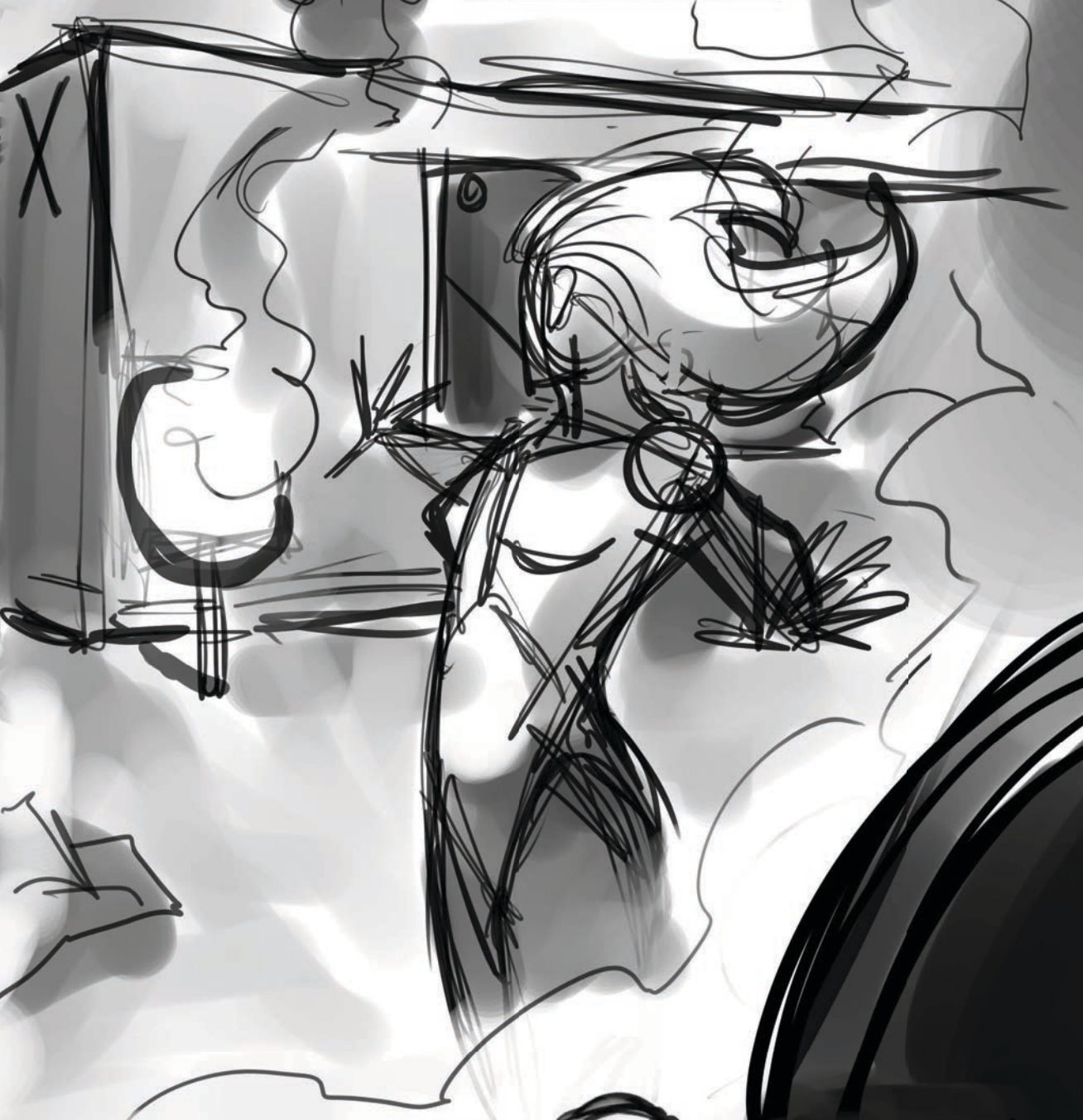
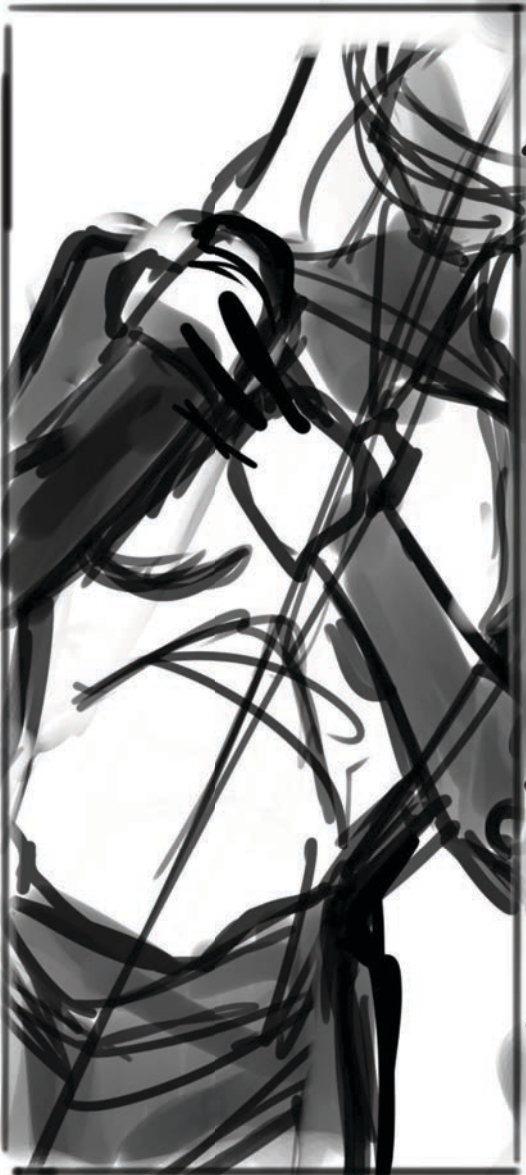
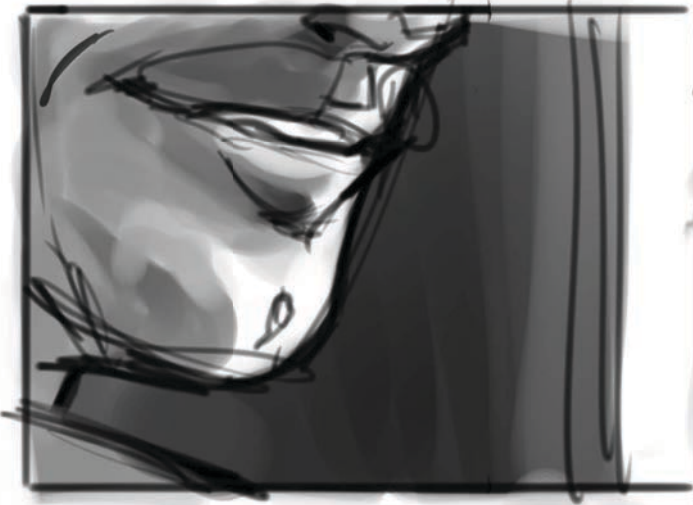


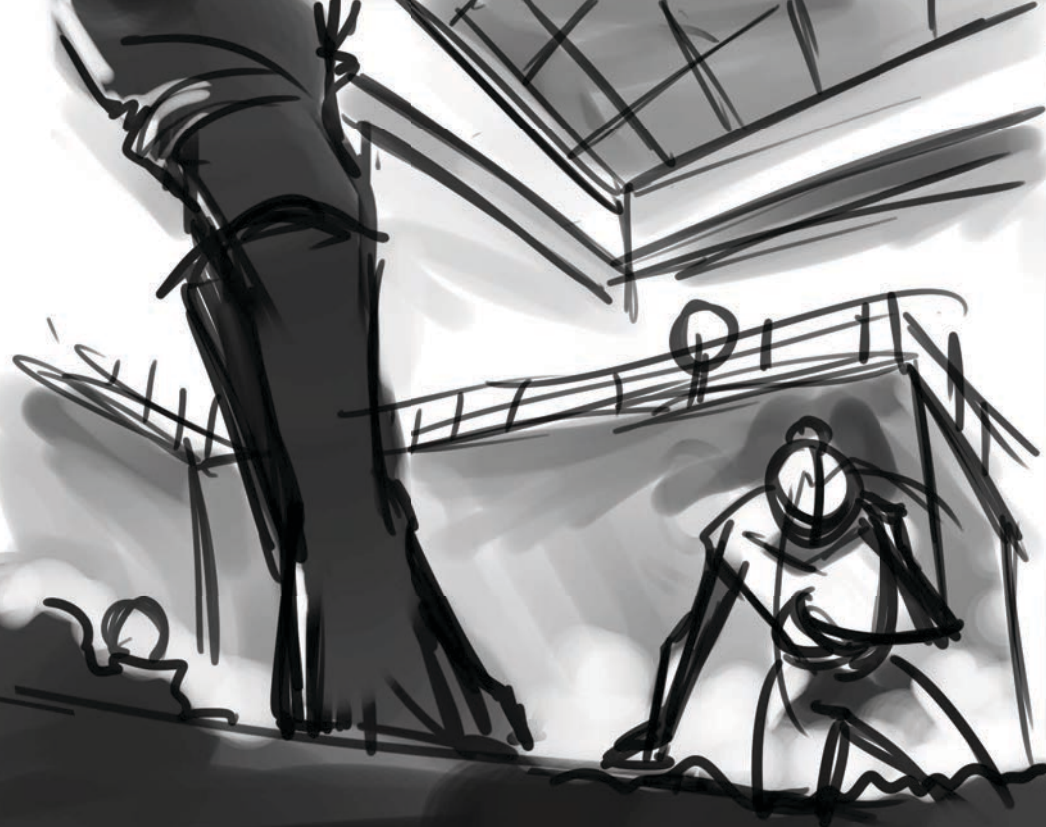
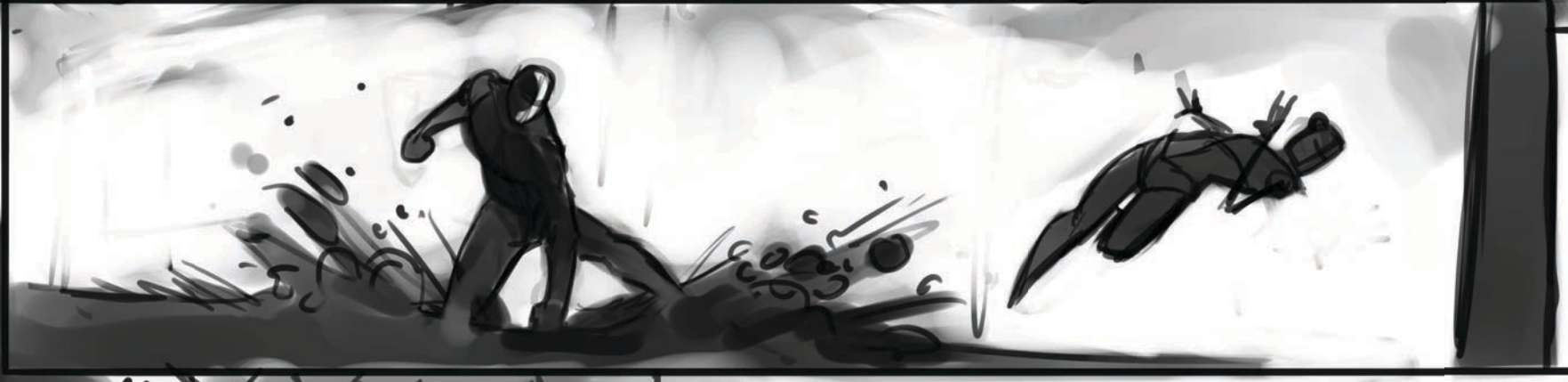
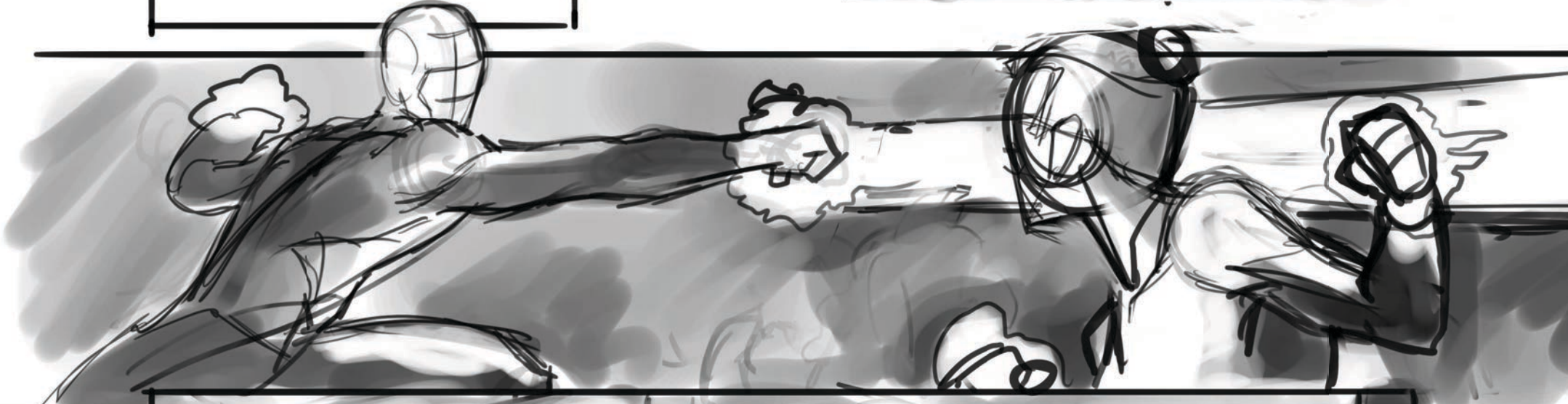
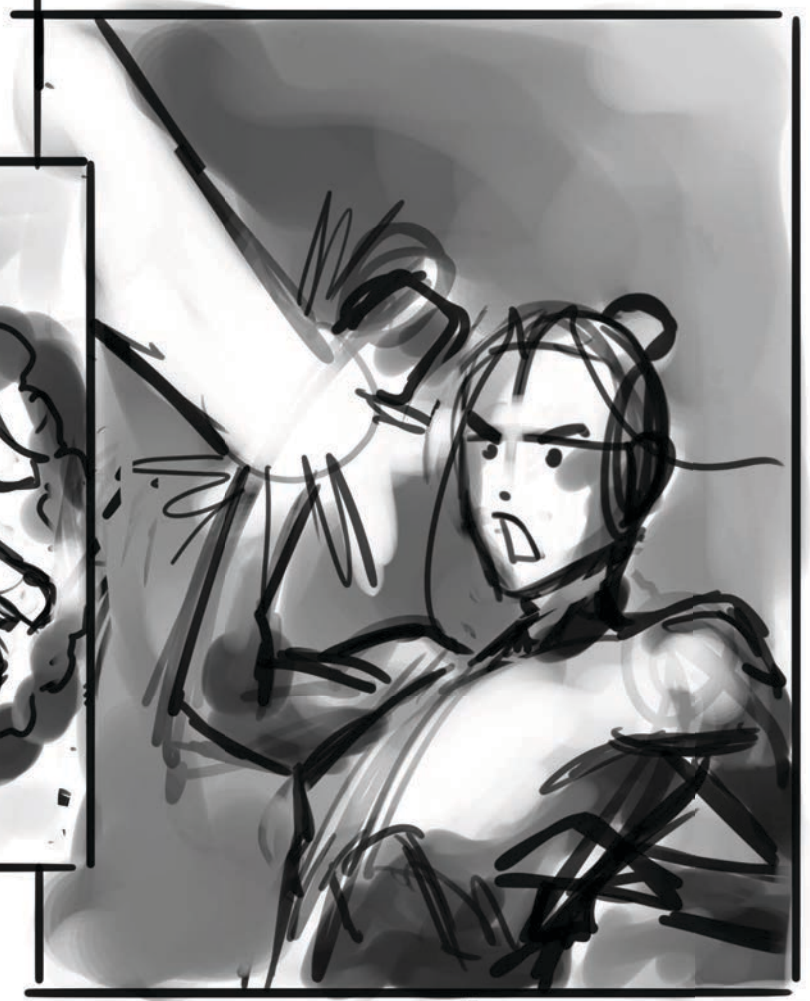


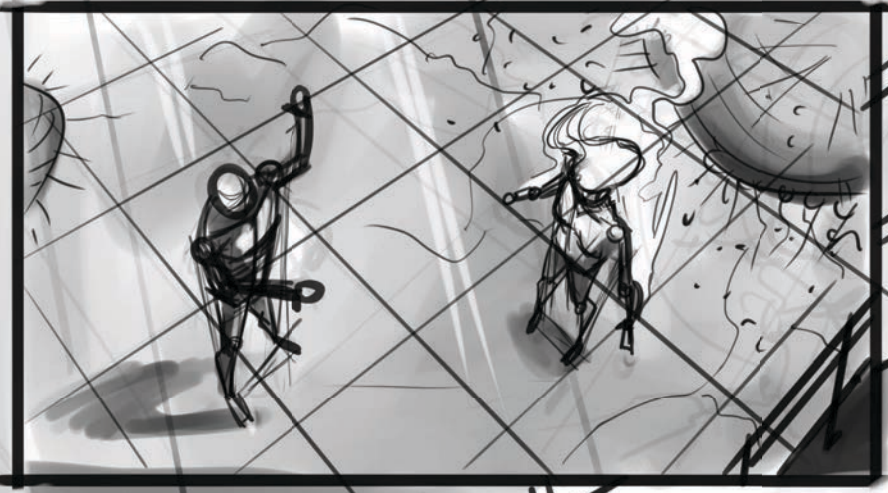
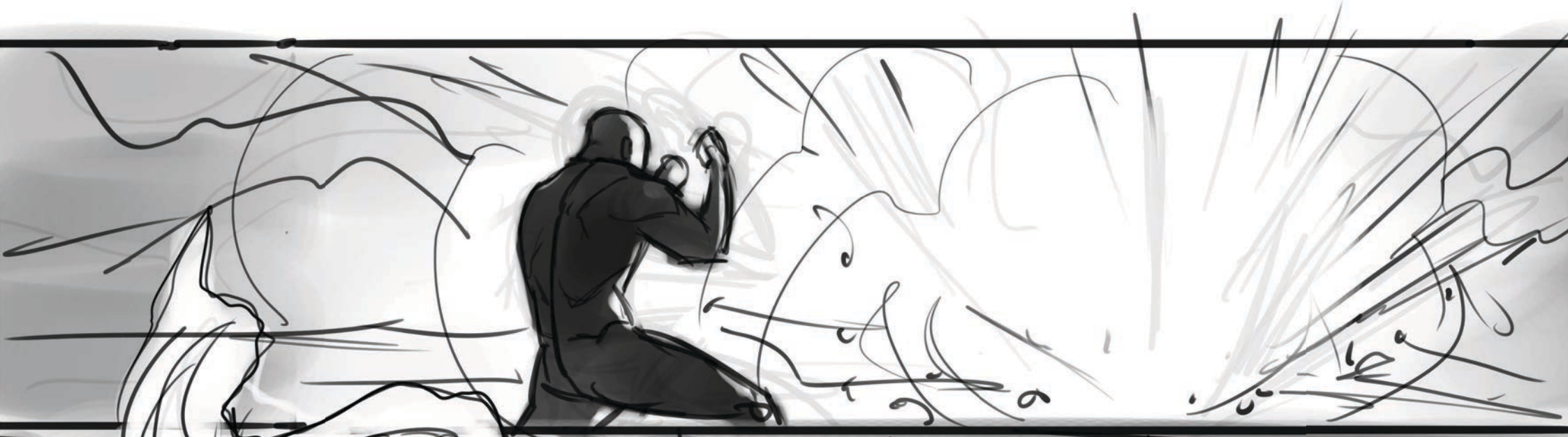


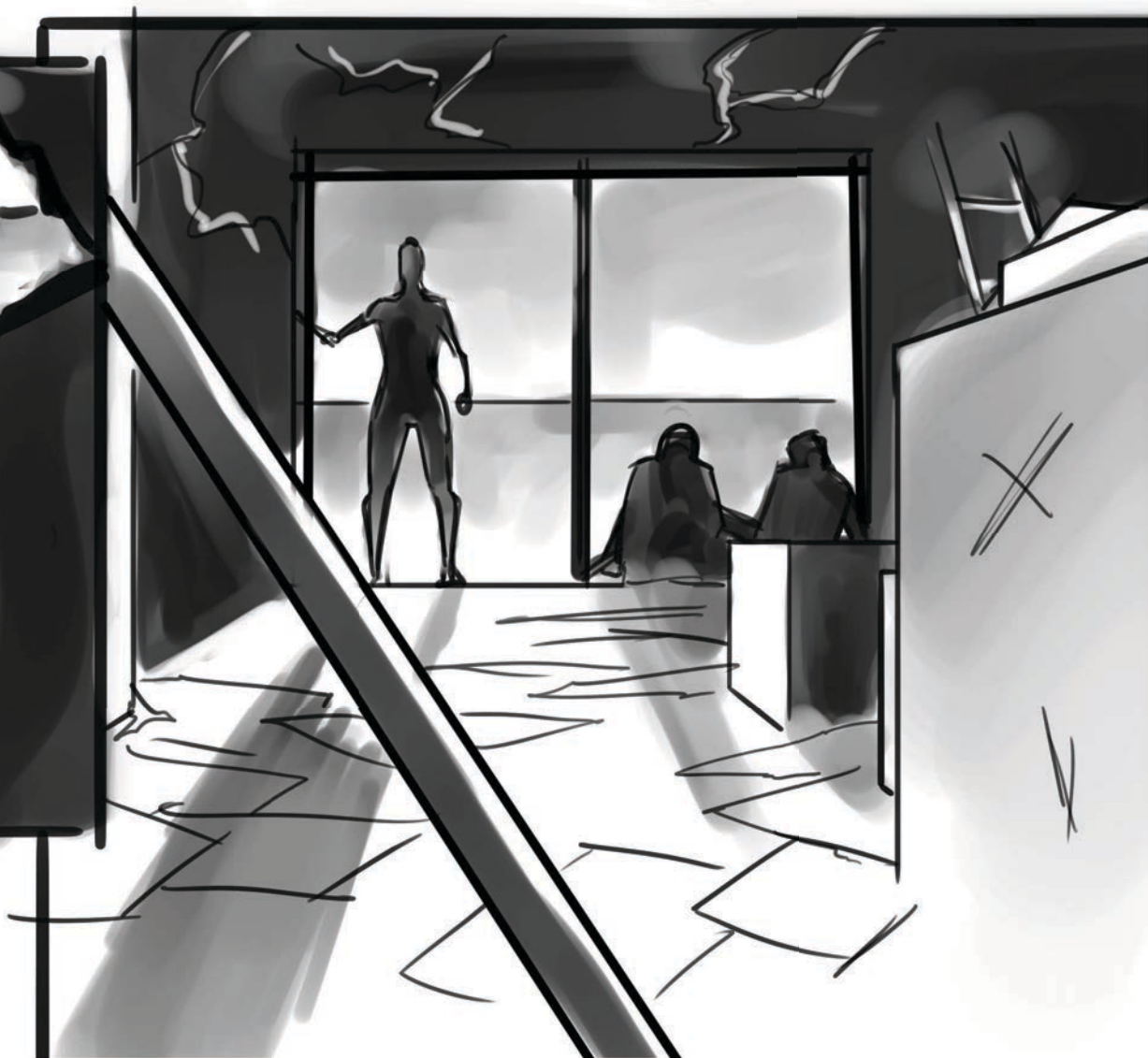
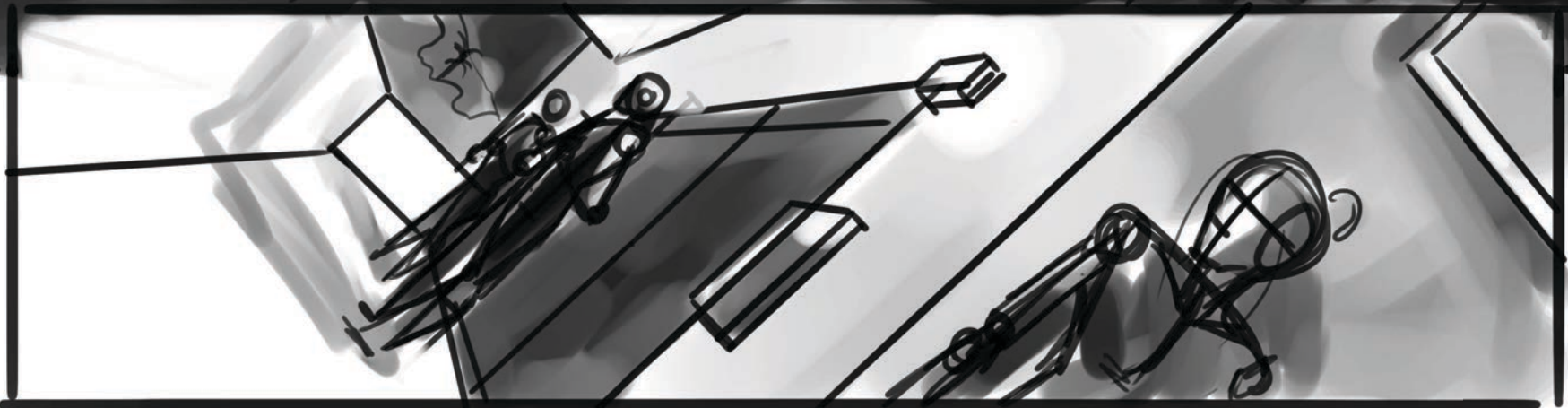


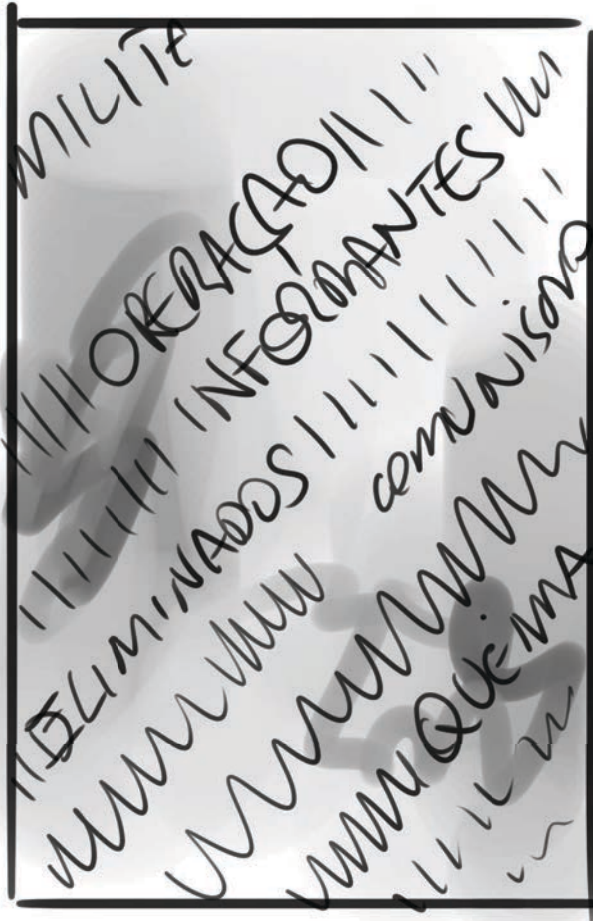
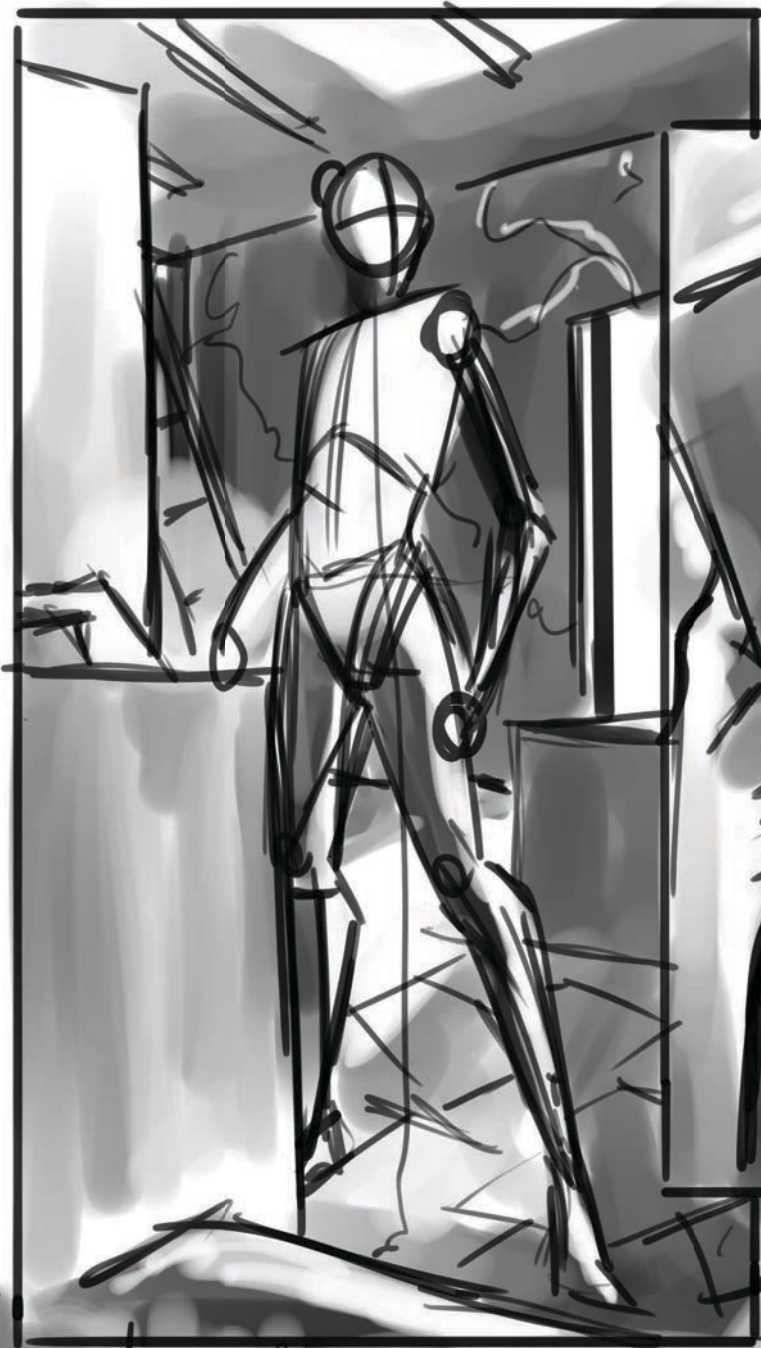


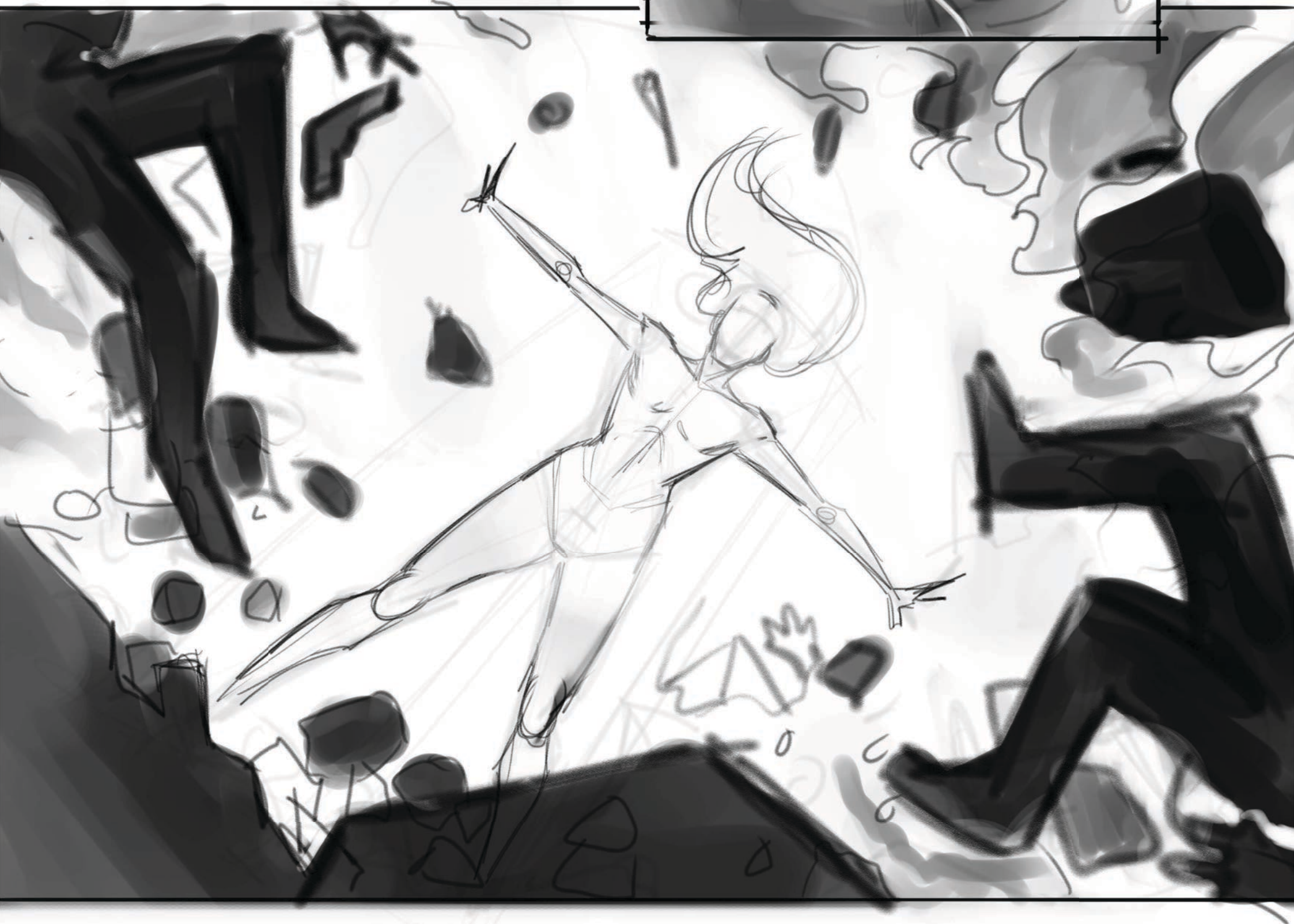
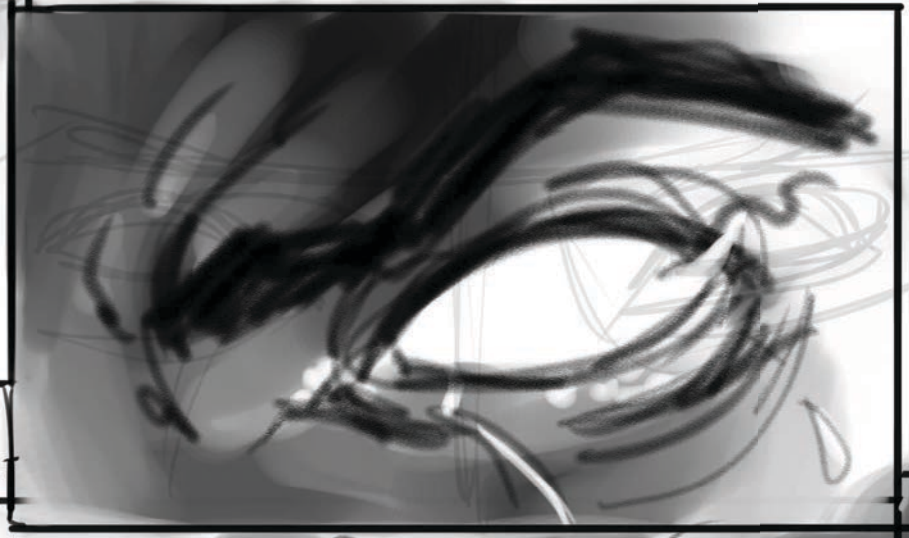
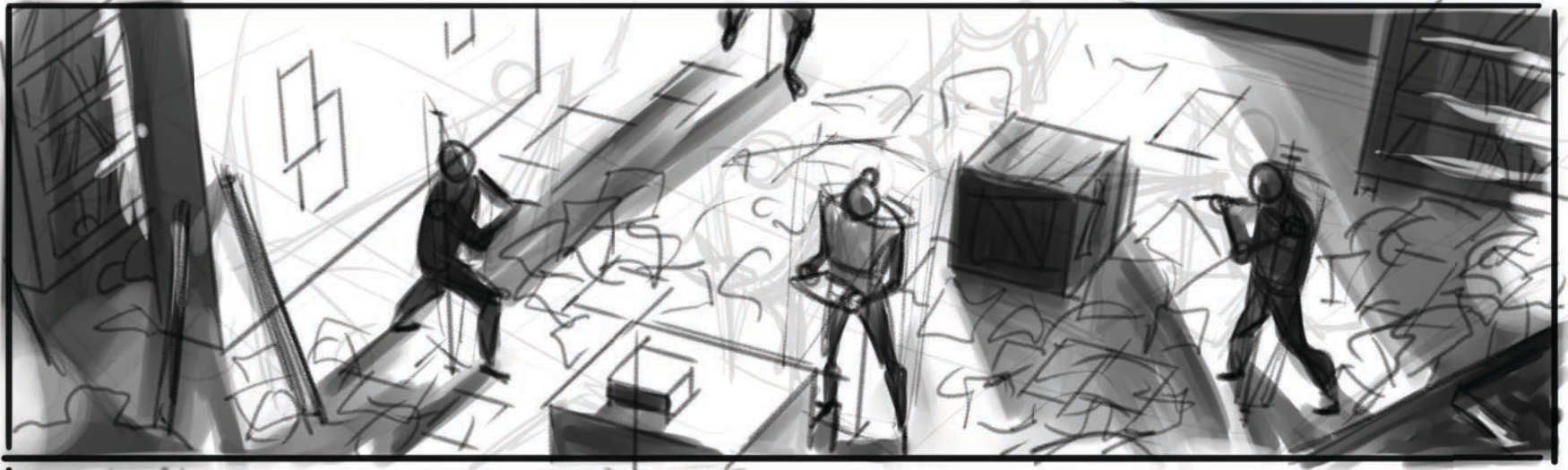


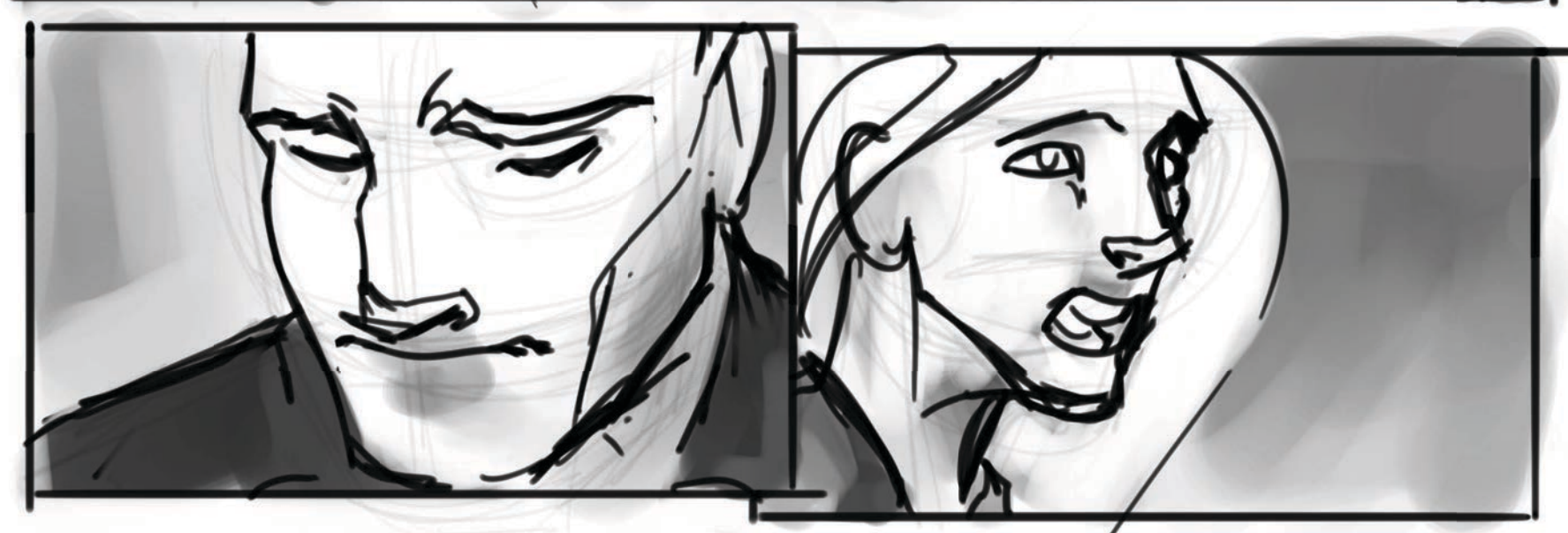
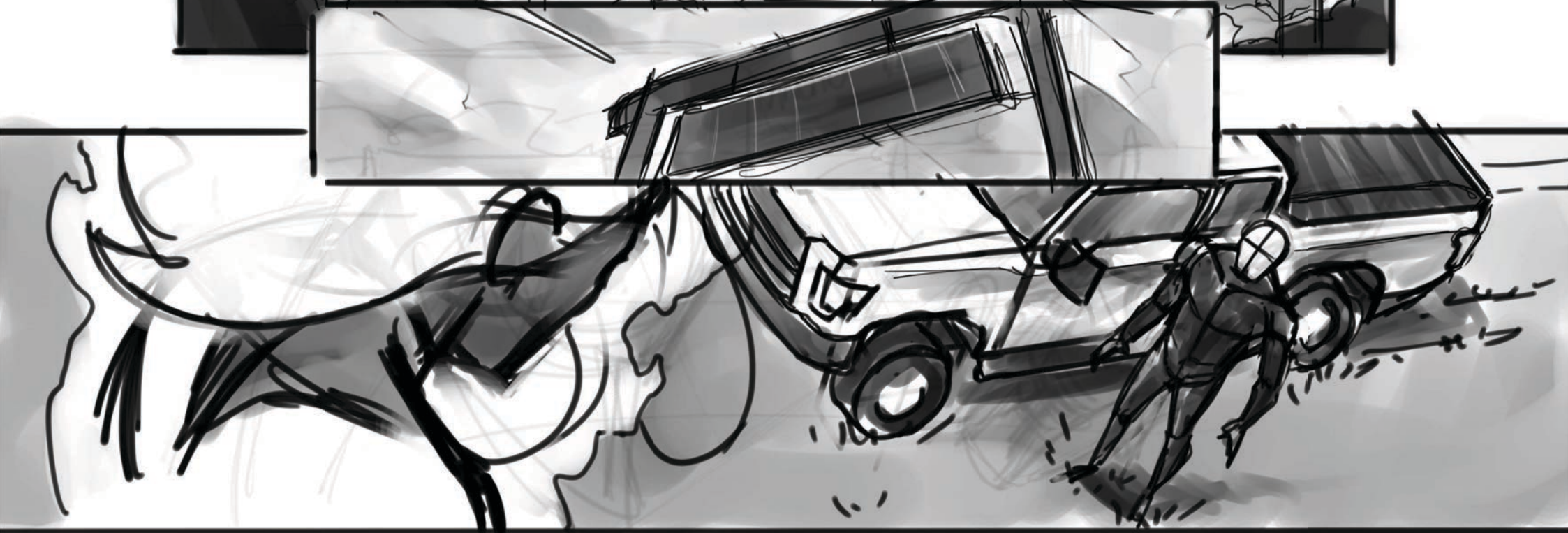
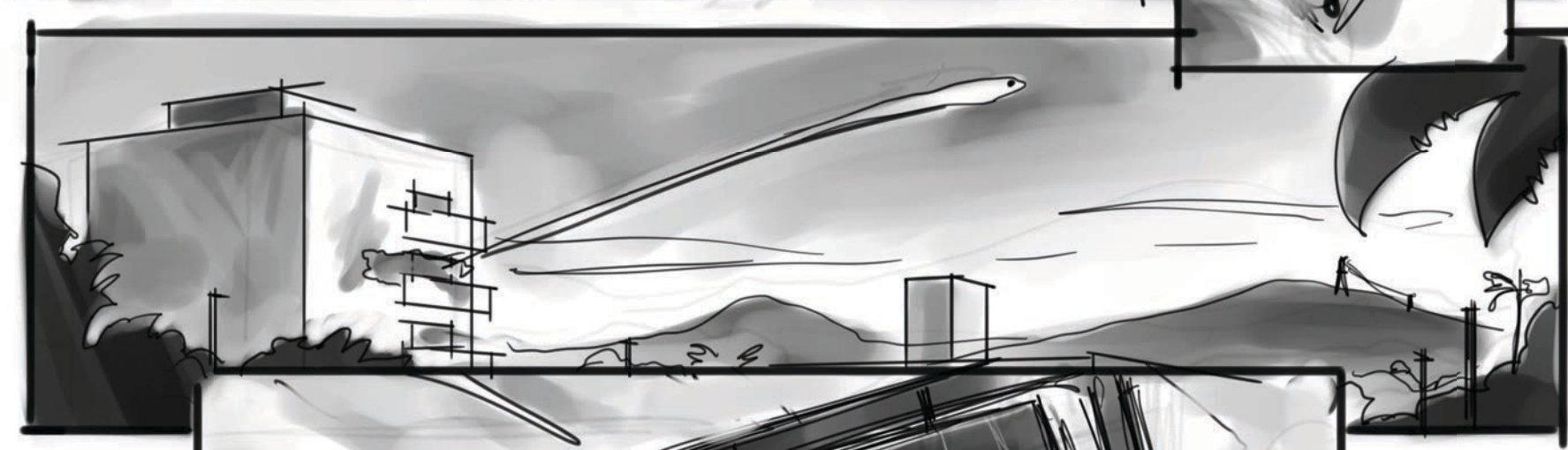
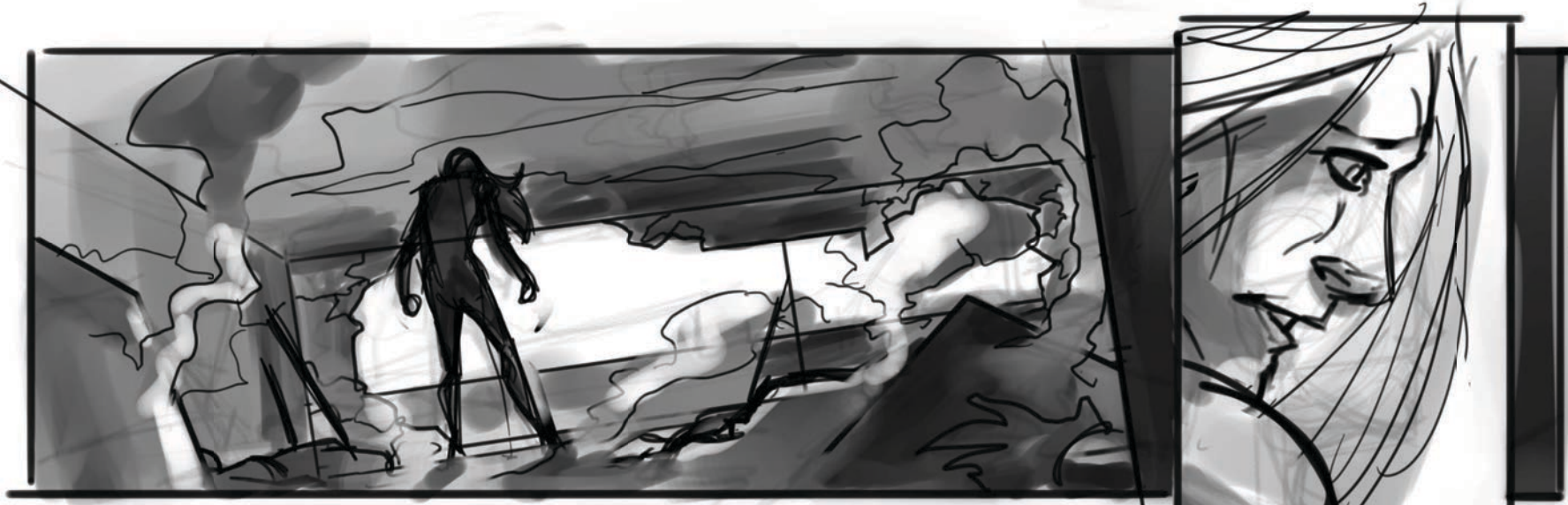


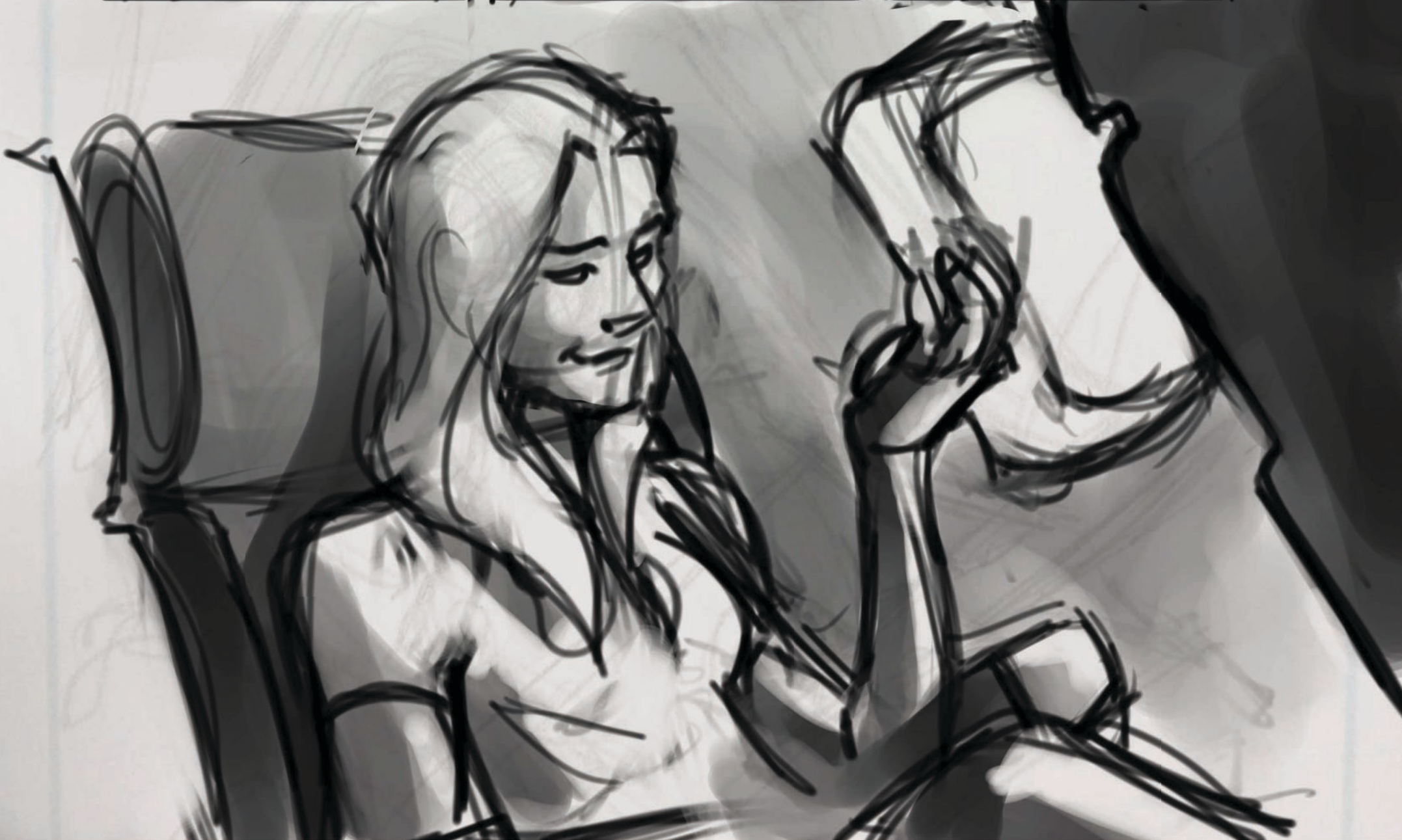
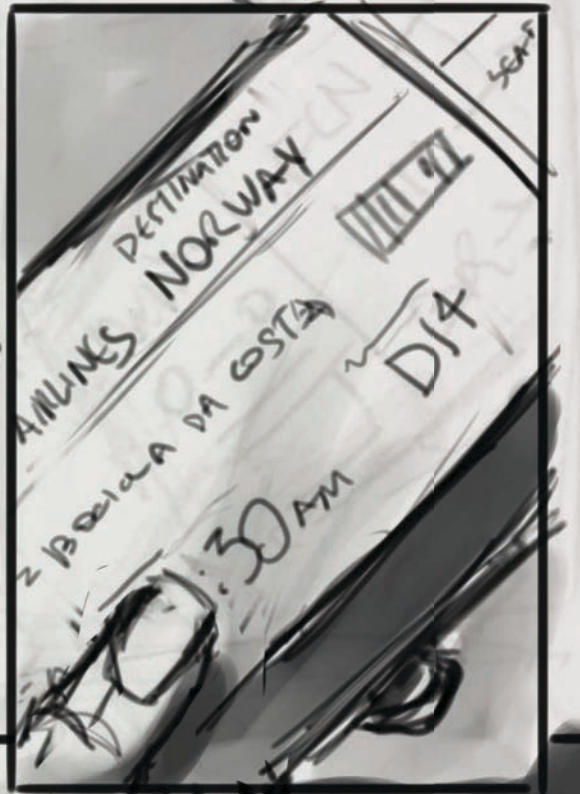
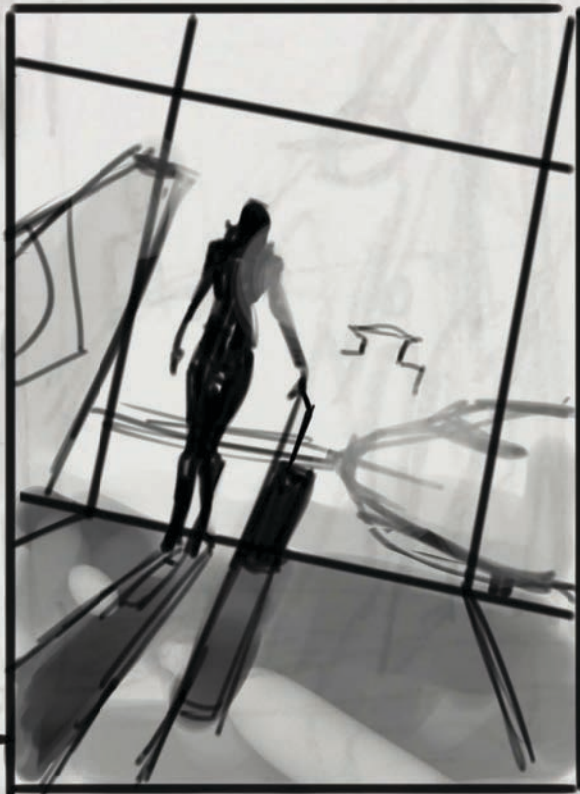














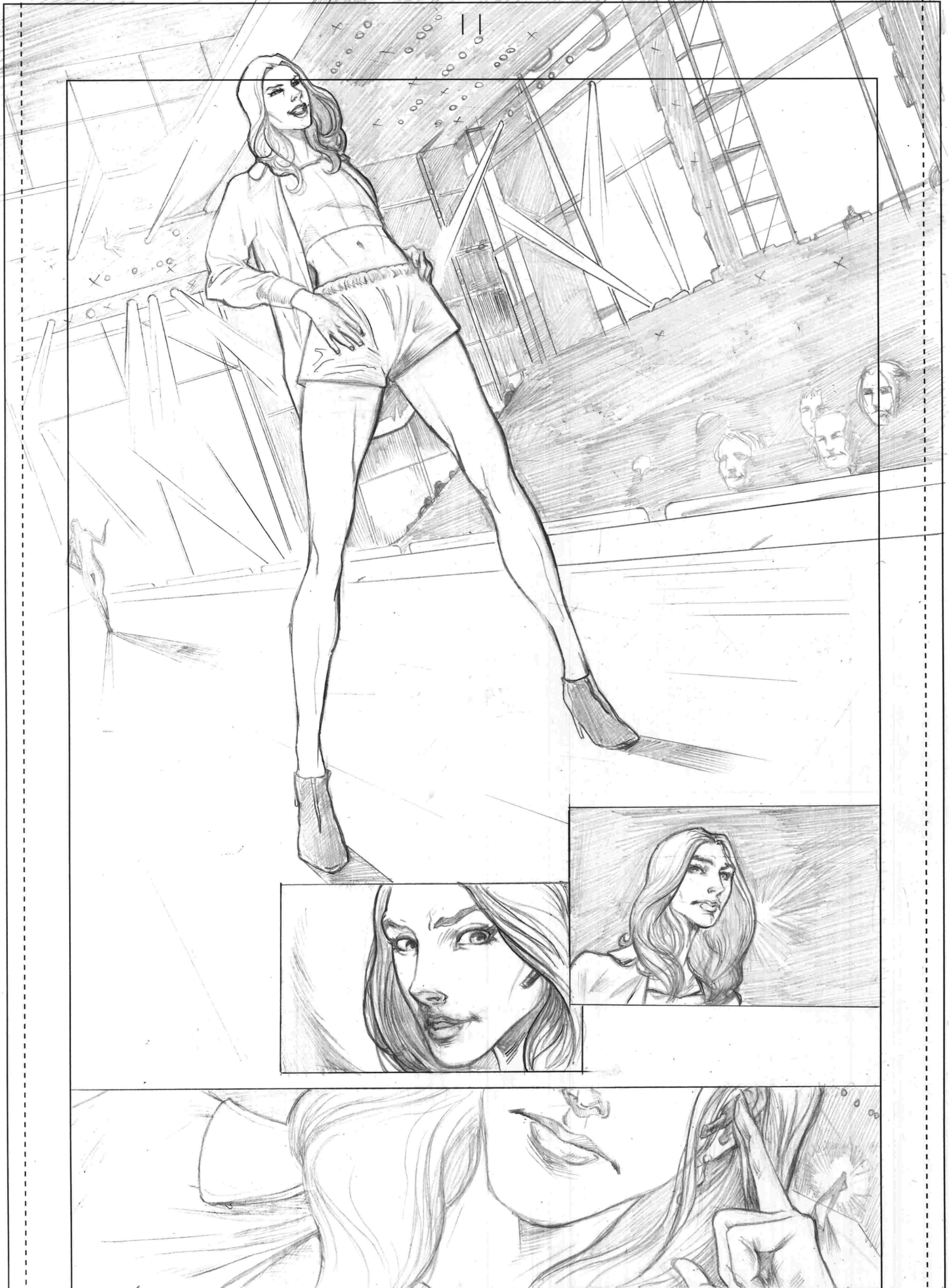
PAPEL PARA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Título

Artista

PG

Edição





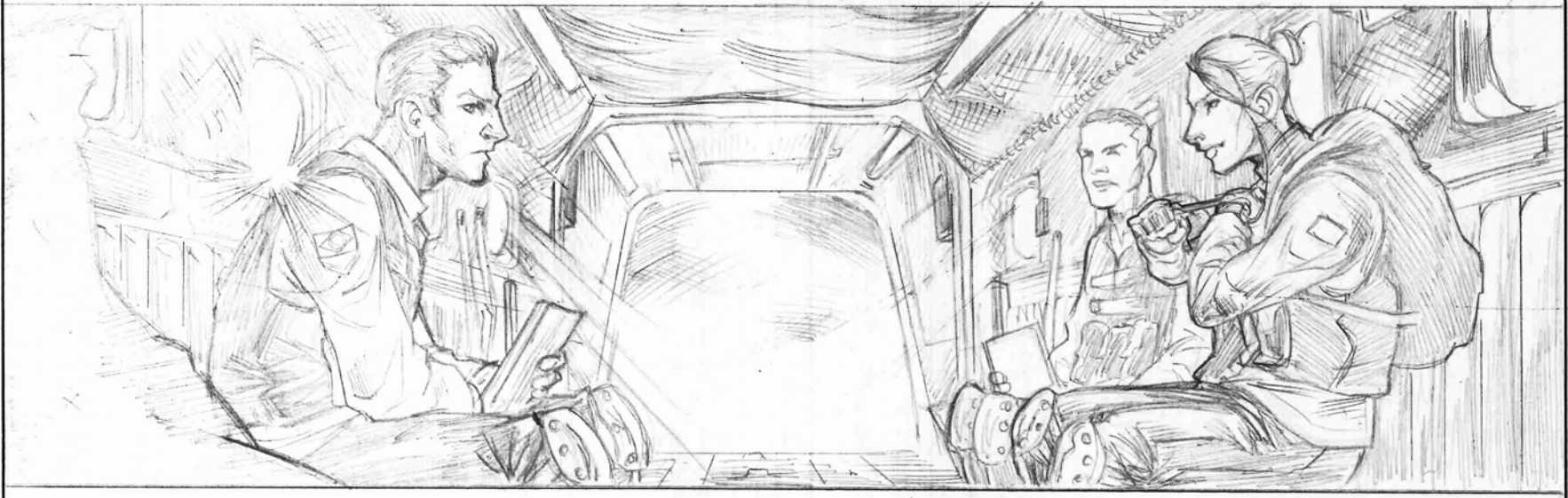
PAPEL PARA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Título

Artista

PG

Edição





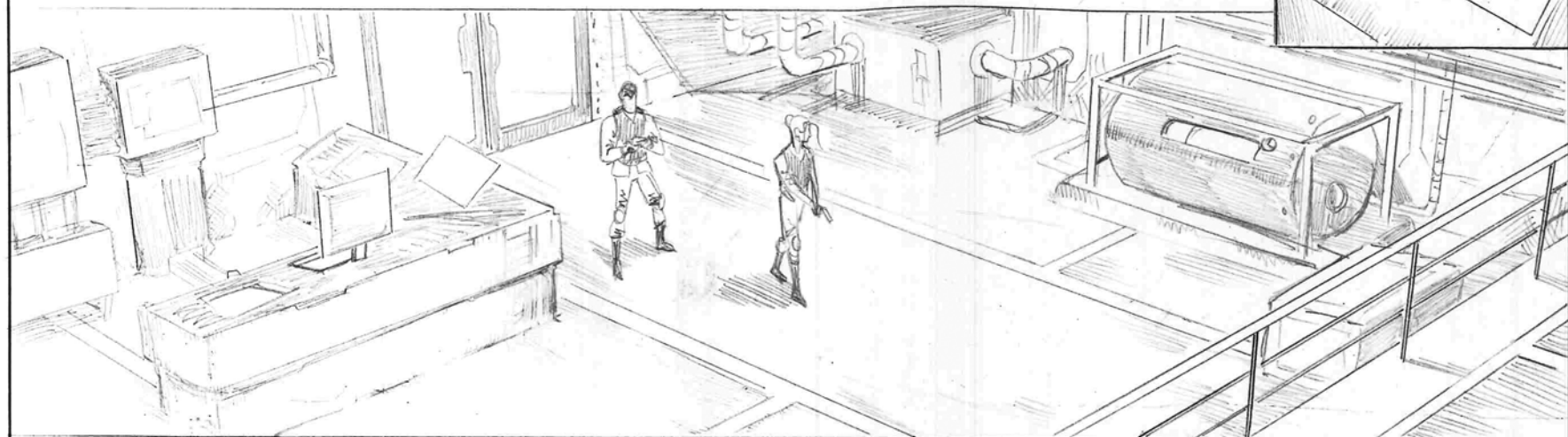
PAPEL PARA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Título

Artista

PG

Edição





PAPEL PARA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Título

Artista

PG

Edição

||





PAPEL PARA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Título

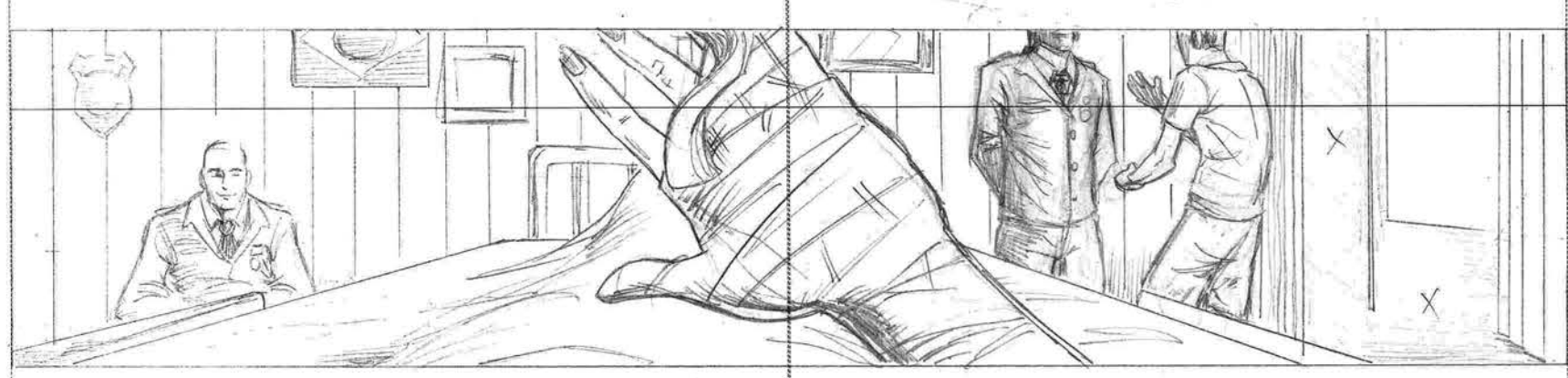
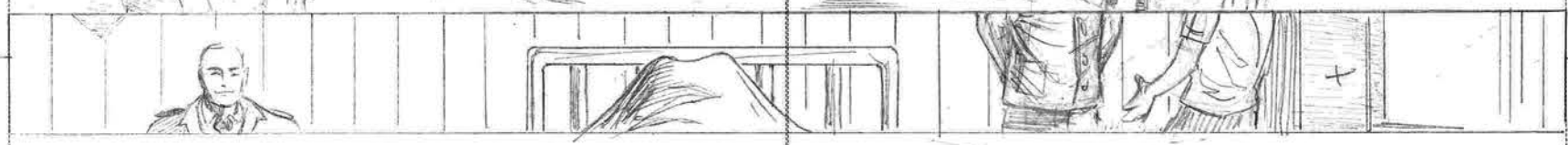
Artista

PG

Edição

||

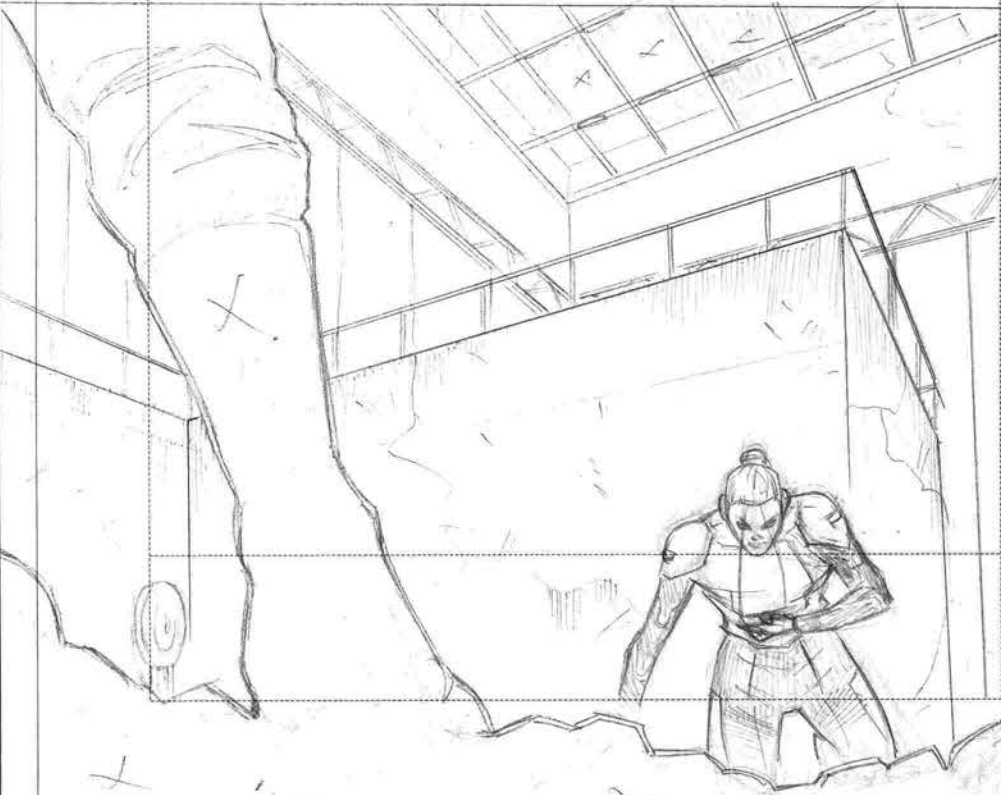
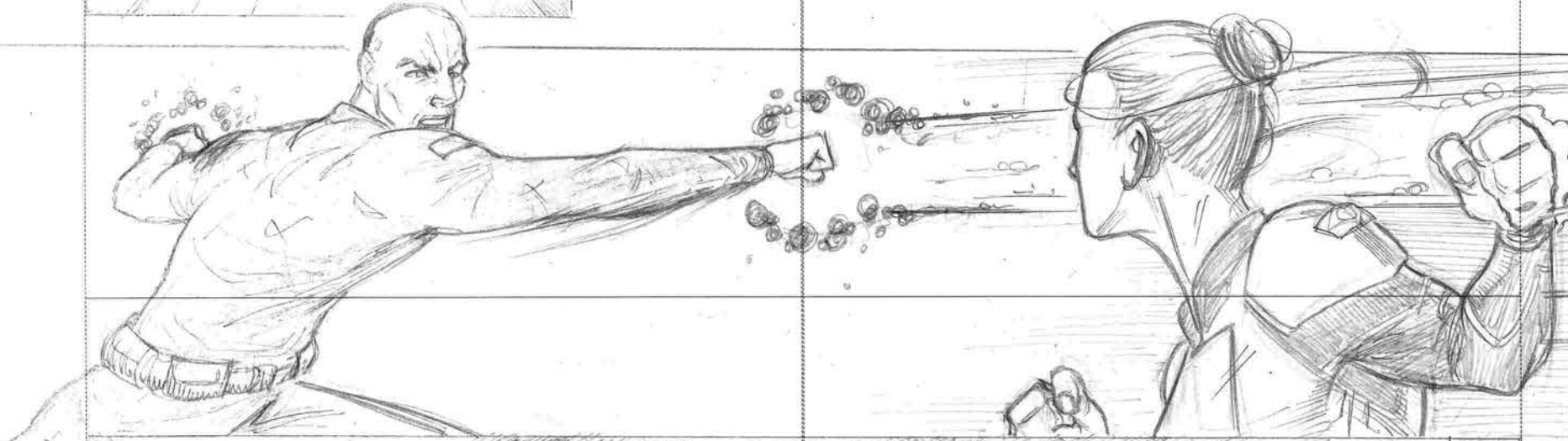
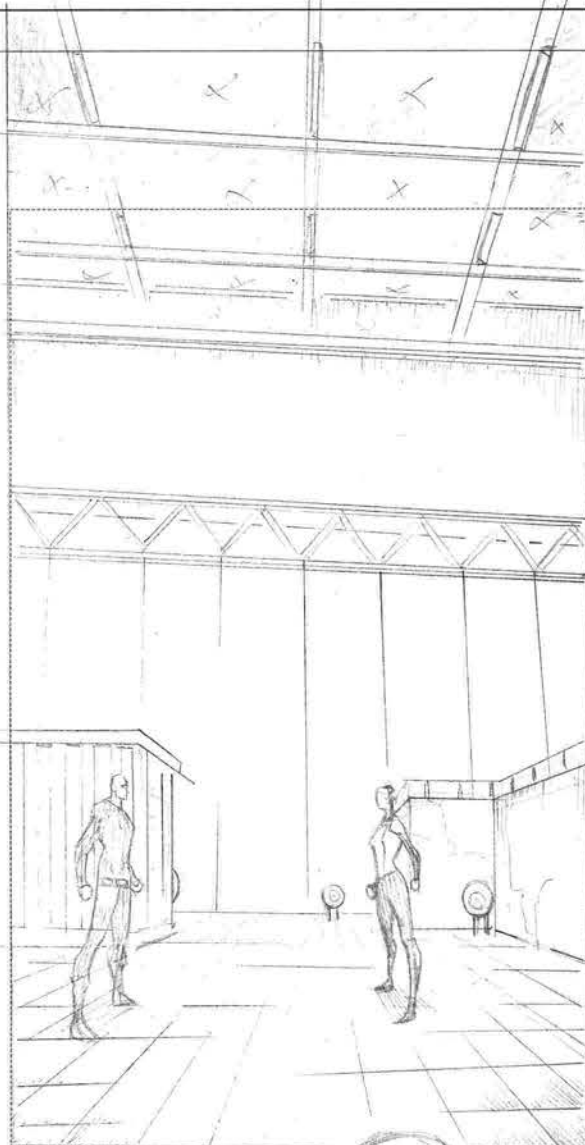




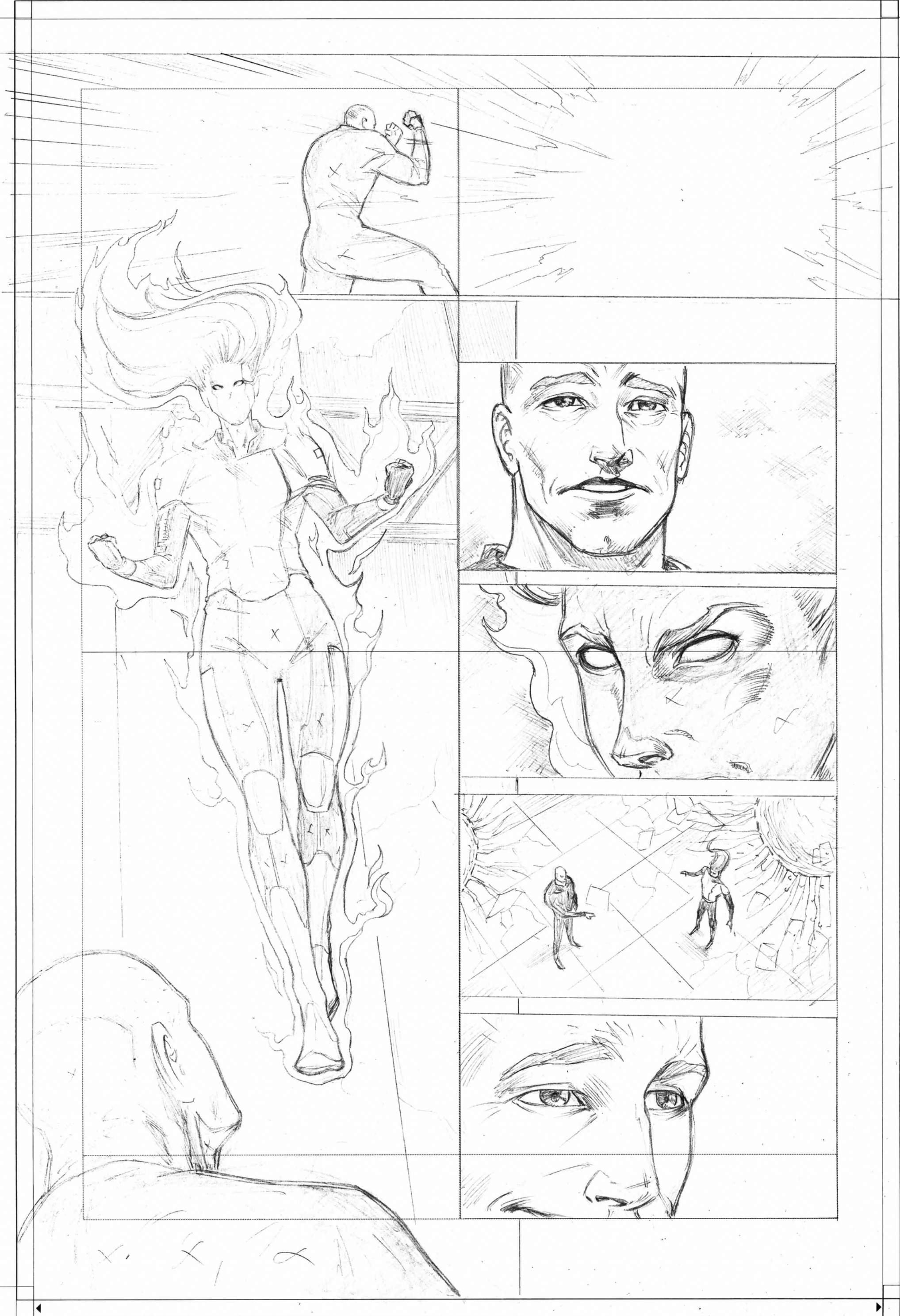
PARA CRIAR UMA PÁGINA DUPLA, CORTE A BORDA DO LADO DIREITO (INDICADO PELAS MARCAS EM NEGRITO), EM SEGUNDA CORTE A OUTRA BORDA ESQUERDA, JUNTE AS ÁREAS DE CORTE E ADESIVE NO VERSO



PARA CRIAR UMA PÁGINA DUPLA, CORTE A BORDA DO LADO DIREITO (INDICADO PELAS MARCAS EM NEGRITO), EM SEGUIDA CORTE A OUTRA BORDA ESQUERDA, JUNTE AS ÁREAS DE CORTE E ADESIVE NO VERSO

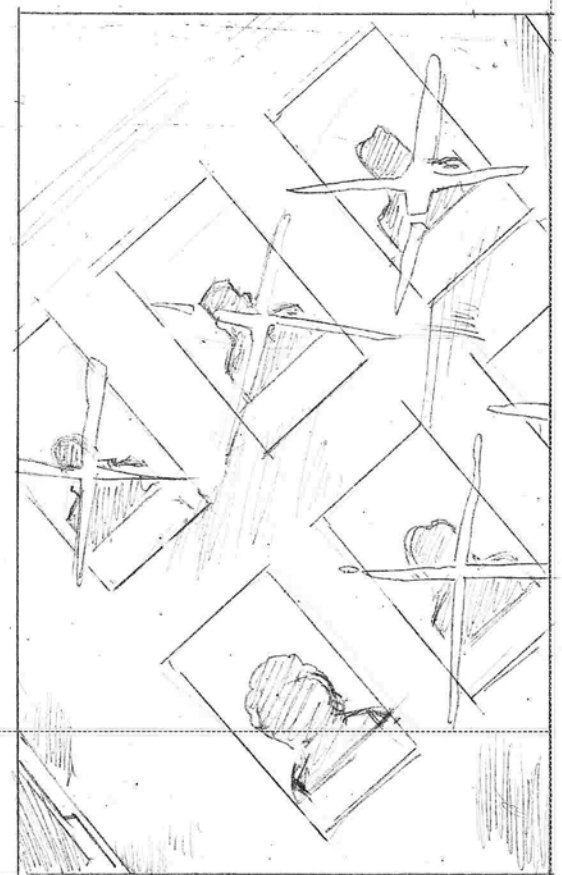
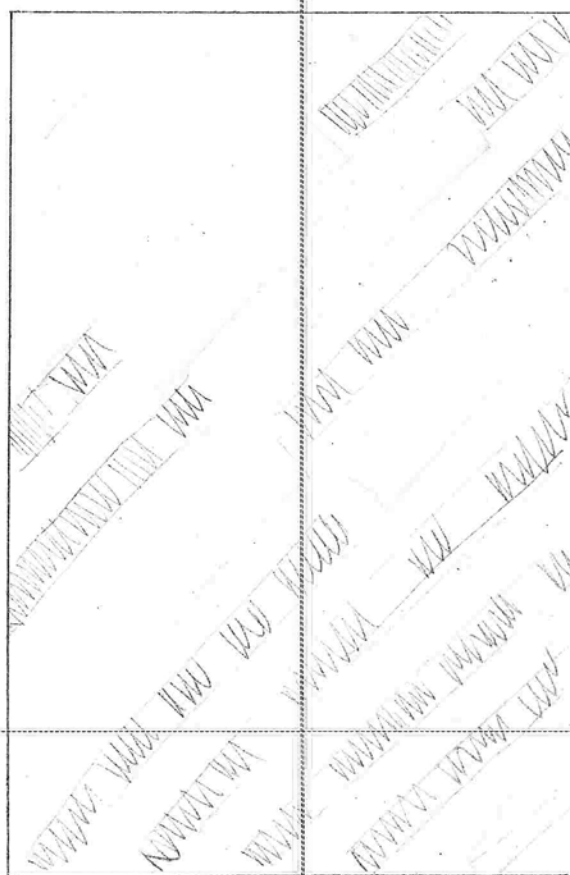
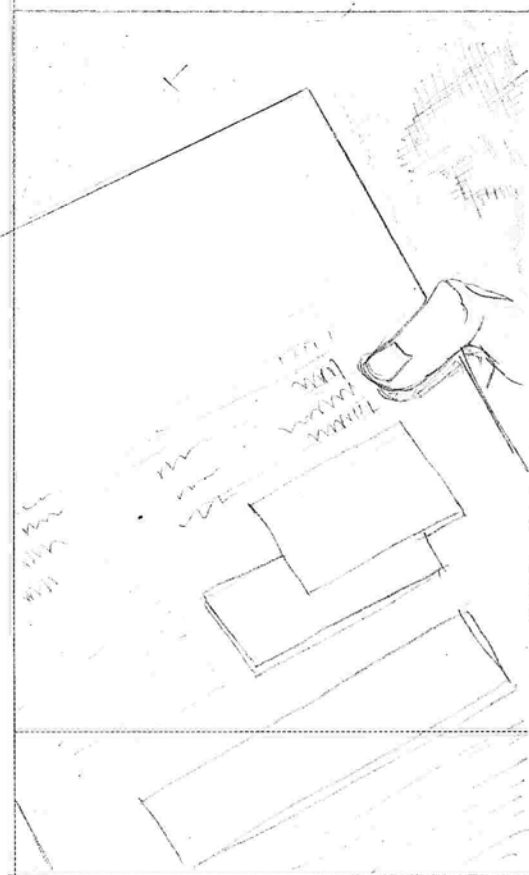
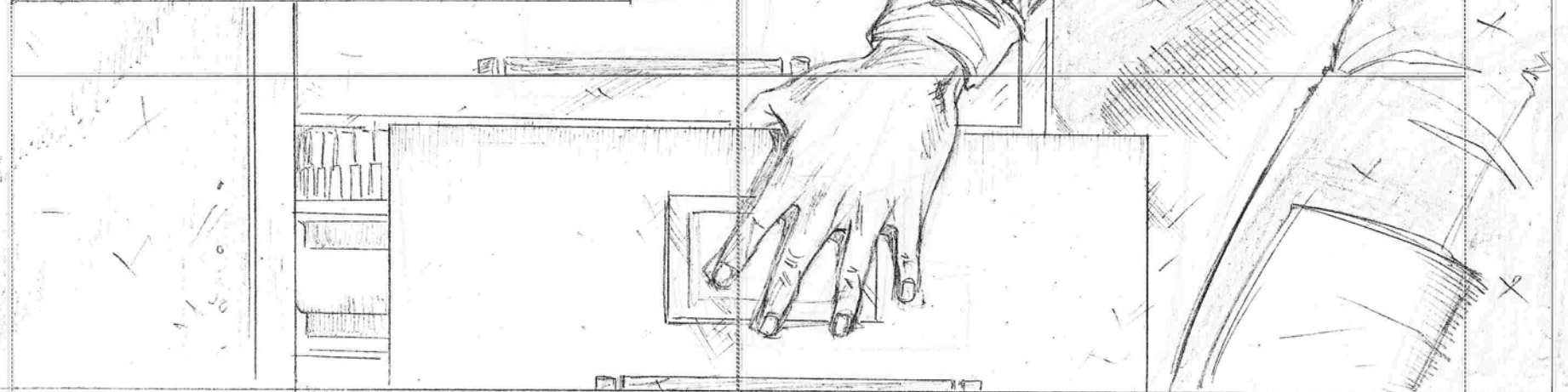


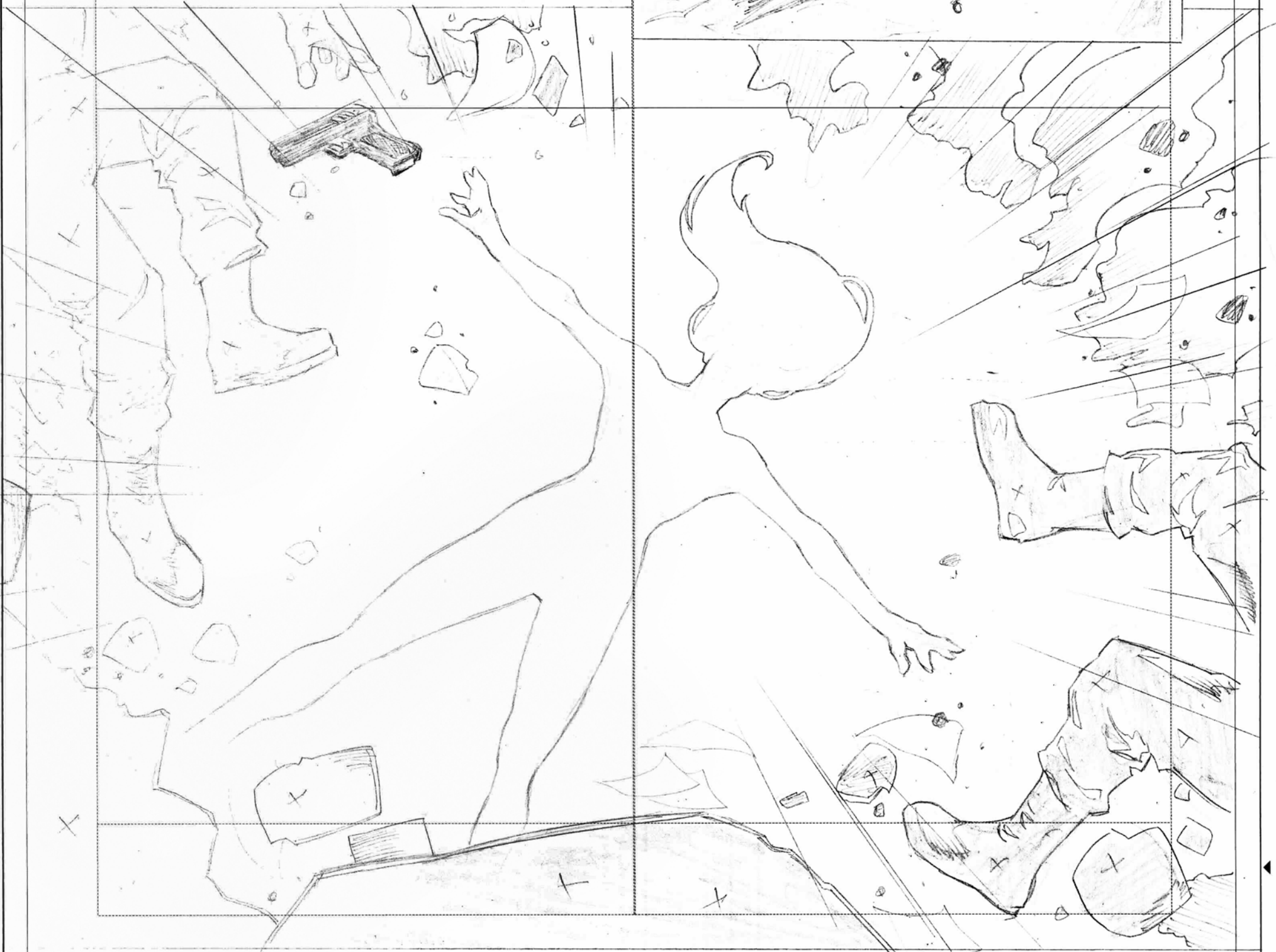
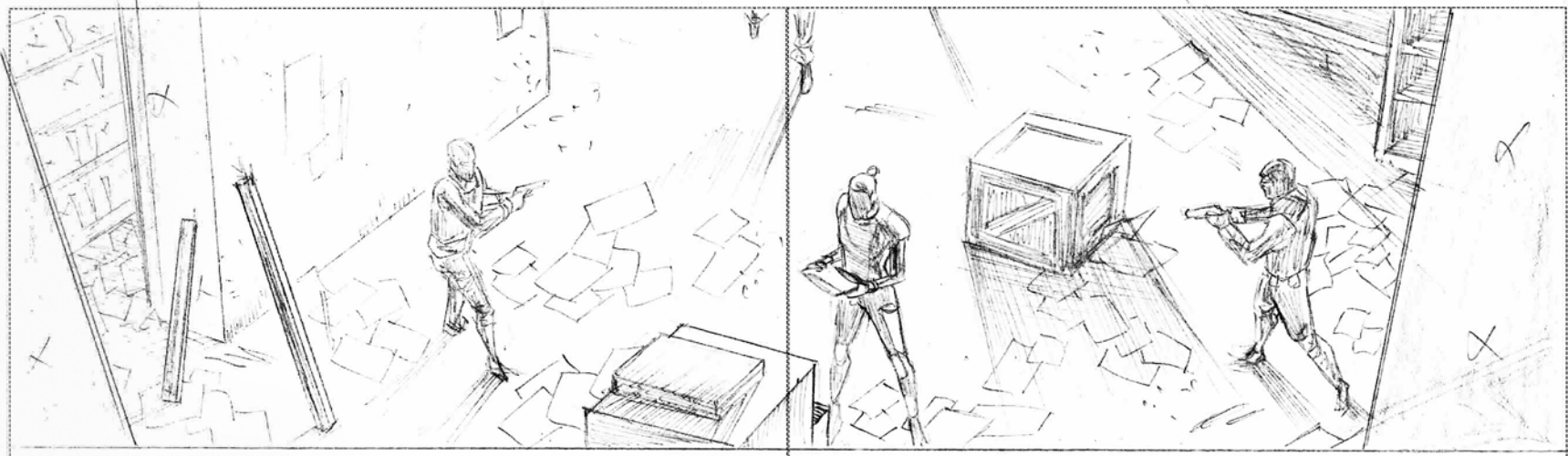
PARA CRIAR UMA PÁGINA DUPLA, CORTE A BORDA DO LADO DIREITO (INDICADO PELAS MARCAS EM NEGRITO), EM SEGUIDA CORTE A OUTRA BORDA ESQUERDA, JUNTE AS ÁREAS DE CORTE E ADESIVE NO VERSO





PARA CRIAR UMA PÁGINA DUPLA, CORTE A BORDA DO LADO DIREITO (INDICADO PELAS MARCAS EM NEGRITO), EM SEGUIDA CORTE A OUTRA BORDA ESQUERDA, JUNTE AS ÁREAS DE CORTE E ADESIVE NO VERSO





PARA CRIAR UMA PÁGINA DUPLA, CORTE A BORDA DO LADO DIREITO (INDICADO PELAS MARCAS EM NEGRITO), EM SEGUIDA CORTE A OUTRA BORDA ESQUERDA, JUNTE AS ÁREAS DE CORTE E ADESIVE NO VERSO

