

CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO

ISABELA COLOMBO DE ALMEIDA

CAPÍTULO PILOTO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS “INDÓCIL”

BAURU

2021

ISABELA COLOMBO DE ALMEIDA

CAPÍTULO PILOTO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS “INDÓCIL”

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como parte dos requisitos
para obtenção do título de bacharel em
Design - Centro Universitário Sagrado
Coração.

Orientadora: Prof.^a Dra. Paula Poiet
Sampedro

BAURU

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com
ISBD

A447c	Almeida, Isabela Colombo de Capítulo Piloto da história em quadrinhos "indócil" / Isabela Colombo de Almeida. -- 2021. 46f. : il. Orientadora: Prof.^a Dra. Paula Poiet Sampedro Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP 1. História em quadrinhos. 2. Representatividade. 3. Mulher. 4. Design. 5. Ficção. I. Sampedro, Paula Poiet. II. Título.
-------	--

ISABELA COLOMBO DE ALMEIDA

CAPÍTULO PILOTO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS “INDÓCIL”

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como parte dos requisitos
para obtenção do título de bacharel em
Design - Centro Universitário Sagrado
Coração.

Aprovado em: ____/____/____.

Banca examinadora:

Prof.^a Dra. Paula Poiet Sampedro (Orientadora)
Centro Universitário Sagrado Coração

Prof.^a Ma. Mariana Dias de Almeida
Centro Universitário Sagrado Coração

Prof.^o Dr. João Marcelo Ribeiro Soares
Centro Universitário Sagrado Coração

RESUMO

O projeto desenvolvido surge da necessidade de diversidade, focando na representatividade feminina, buscando a mulher como personagem principal. A proposta do projeto é a criação de um capítulo piloto de HQ, que traz uma narrativa que passe pelo Teste Bechdel (1985). A revisão de literatura do projeto aborda o trajeto da história das próprias histórias em quadrinhos, sua relação com design e as ferramentas utilizadas por essa área, o movimento atual de minorias, principalmente a feminina, e sua representatividade dentro das HQs e novas linguagens gráficas, abordando o surgimento dos quadrinhos digitais. A metodologia selecionada foi a de Munari (1981), utilizando métodos em etapas criadas e adaptadas para solucionar as necessidades criadas pelo projeto.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Representatividade. Mulher. Design. Ficção.

ABSTRACT

The project developed arises from the need for diversity, focusing on female representation, seeking the woman as the main character. The project's proposal is the creation of a pilot chapter of a comic book, which brings a narrative that passes the Bechdel Test (1985). The literature review of the project approaches the history of comics itself, its relation with design and the tools used by this area, the current movement of minorities, especially women, and their representation within comics and new graphic languages, approaching the emergence of digital comics. The selected methodology was that of Munari (1981), using methods in steps created and adapted to solve the needs created by the project.

Keywords: Comic book. Representativeness. Woman. Design. Fiction.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Capa “Action Comics” com a primeira aparição do Super-Homem	11
Figura 2 – Tirinha da Mafalda.....	12
Figura 3 – Quadrinho “Overman: O álbum, o mito”	13
Figura 4 – Metodologia Munari Adaptada.....	19
Figura 5 – 48Km, por Iara Naika	21
Figura 6 – Rei de Lata, por Jefferson Ferreira.....	21
Figura 7 – Pirates! por Yuri.....	22
Figura 8 – Red Oni, por Clara Carvalho	22
Figura 9 – Vira-lata Solitário, por Stéfani Magalhães	23
Figura 10 – Istella, por Gilton Ferreira.....	23
Figura 11 – Sétimos Filhos, por Lorena Herrero	24
Figura 12 – Artemísia – O Muiraquitã Original, por Francélia Pereira.....	24
Figura 13 – Born Cartolla, por Levi Tonin.....	25
Figura 14 – Esboços iniciais: Arabella e Nina, treino de movimento	27
Figura 15 – Esboços iniciais: Arabella e Nina	27
Figura 16 – Painel Semântico: Nina Volker	28
Figura 17 – Painel Semântico: Arabella Inceberg	28
Figura 18 – Respectivamente Bakestroph e Leonas.....	29
Figura 19 – Respectivamente Bessel e Thor.....	29
Figura 20 – Respectivamente, Bessel, Thor, Bakestroph e Leonas.....	30
Figura 21 – Página de rascunho	31
Figura 22 – Dois exemplos de páginas prontas	32
Figura 23 – Capa e página de encerramento	33
Figura 24 – Pulseira dos agentes.....	33
Figura 25 – Mão robótica do Bessel.....	34
Figura 26 – Parede de hologramas	35
Figura 27 – QR Code para o quadrinho	36

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Critérios para a análise de similares.....	20
---	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	OBJETIVOS	9
3	JUSTIFICATIVA	9
4	REVISÃO DE LITERATURA.....	9
4.1	A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS	10
4.2	DESIGN NOS QUADRINHOS.....	14
4.3	REPRESENTATIVIDADE NOS QUADRINHOS	15
4.4	REPRESENTATIVIDADE FEMININA.....	16
4.5	NOVAS LINGUAGENS GRÁFICAS: HQS NO MEIO DIGITAL	17
4.6	O TESTE BECHDEL	18
4.7	DESCRIÇÃO DE METODOLOGIA.....	19
5	ANÁLISE DE SIMILARES: APLICATIVO TAPAS	20
6	PROCESSO DE CRIAÇÃO	26
6.1	GERAÇÃO DE IDEIAS E O NASCIMENTO DE “INDÓCIL”	26
6.2	A CRIAÇÃO DO QUADRINHO.....	31
7	CONCLUSÃO	36
	REFERÊNCIAS.....	38
	APÊNDICE A	41

1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos são um meio artístico mundialmente utilizado para representar tramas de temas variados, podendo citar acontecimentos reais ou baseados na realidade, até roteiros completamente inovadores e criativos que exploram o que existe de mais brilhante na mente dos artistas.

Atualmente, mesmo após vários avanços como sociedade, ainda se nota uma quantidade massiva de histórias em que os personagens principais são homens brancos.

Outra questão importante é número relativamente pequeno de histórias em quadrinhos nacionais que alcançam um reconhecimento parecido como as histórias criadas por Maurício de Souza em seus quadrinhos da “Turma da Mônica”. Apesar disso, em redes sociais, como Twitter e Instagram, ou aplicativos independentes de histórias em quadrinhos, como Tapas¹ e Webtoon², são lançadas diversas histórias construídas por brasileiros.

Por meio da análise dos pontos citados anteriormente, nota-se a necessidade da criação de um quadrinho brasileiro que contemple a representatividade de uma forma mais ampla. Desse modo, a proposta desse trabalho é a criação do capítulo piloto de uma história em quadrinhos chamada “Indócil”, que trará em sua trama questões menos discutidas dentro do mundo dos quadrinhos, mas que de modo algum possuem menos importância.

Dito isso, Indócil não apenas será desenvolvido para suprir interesses pessoais de criação ou para divulgar a diversidade, mas com o propósito de inteirar o mercado de histórias em quadrinhos brasileiro. Ao final do projeto, estará pronta para publicação online, e posteriormente, para a publicação física, de mesmo modo como histórias da Marvel e DC, e como os quadrinhos japoneses – os mangás – da revista Shonen Jump.

Este trabalho apresenta uma proposta de quadrinhos desenvolvida a partir de um piloto (capítulo inicial). A história do gênero de ação e aventura retrata um futuro distópico mostrando a história de duas personagens principais, Nina Volker e Arabella Inceberg, no final de sua primeira missão como uma dupla de agentes.

¹ https://tapas.io/?gclid=Cj0KCQjw5oiMBhDtARIsAJi0qk0z-wRV-AEVat8h933_bfZ4WaYC1hodDKwPM-Nwq4r8ve2JzW_znHlaAgrAEALw_wcB

² <https://www.webtoons.com/en/>

2 OBJETIVOS

Objetivo geral: Desenvolver e ilustrar um capítulo piloto de uma história autoral em quadrinhos, utilizando de métodos e ferramentas trabalhadas pelo design, para trazer mais diversidade e representação, fora de paradigmas e estereótipos, passando pelo Teste Bechdel (1985) e integrar o mercado de histórias em quadrinhos brasileiras.

Objetivos Específicos:

- Analisar a representatividade dentro dos quadrinhos já existentes
- Discussão de resultados dos dados sobre a representatividade nas HQs
- Desenvolver um piloto de uma história em quadrinhos
- Aplicar ferramentas e metodologia para a produção dos quadrinhos
- Explorar a representatividade feminina de acordo com o Teste Bechdel (1985)

3 JUSTIFICATIVA

A história foi elaborada pensando na baixa representatividade e diversidade no mundo dos quadrinhos, dito isso, a obra será produzida, mostrando que não existe apenas um tipo de herói ou vilão a ser tratado, mas sim diversas pessoas diferentes, cada uma com suas características distintas que as fazem únicas. Além disso, nota-se uma baixa representação de quadrinhos brasileiros no mercado, enfatizando a necessidade da criação desse tipo de conteúdo.

4 REVISÃO DE LITERATURA

A revisão de literatura é uma etapa extremamente importante do projeto, pois a partir dela, é possível compreender o conceito e o embasamento de ideias por trás do trabalho, além de um maior aprofundamento do assunto, no caso, o mundo das histórias em quadrinho.

Além de contexto histórico sobre as HQs, será apresentado a relação entre as histórias em quadrinhos e o design, sobre a representatividade nos quadrinhos, com

o foco na representatividade feminina, os quadrinhos como meios digitais, a história e utilização do Teste Bechdel (1985) e a metodologia adaptada de Munari (1981).

4.1 A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos, ou HQs, são um tipo de narrativa, assim como livros sendo o seu diferencial a maneira em que como são narradas as histórias. As HQs são compostas por quadros com ilustrações e balões de fala, que variam, dependendo da situação de cada cena ilustrada na página. Entre balões de gritos, sussurros, sustos e onomatopeias – palavras usadas para representar barulhos e sons – os painéis são desenhados de maneiras distintas para transmitir uma mensagem.

Igualmente a outros formatos de entretenimento, como filmes, livros e desenhos animados, as histórias em quadrinhos também possuem uma gama gigante quanto aos seus gêneros, como terror, romance, comédia e ação.

A origem dos quadrinhos é relativamente recente; sua história tem início no ano de 1894, quando Richard Outcault, cartunista americano, cria uma narrativa para a revista *Truth*, contando a história de um garoto que vivia nos guetos nova-iorquinos, chamado de “The Yellow Kid” (AIDAR, 2019).

A criação de Richard Outcault (1894) é considerada a primeira história em quadrinho da era moderna, apesar disso, é importante ressaltar que histórias narradas por meio de sequências de imagens são encontradas desde os tempos pré-históricos. As pinturas rupestres – ilustrações feitas em cavernas entre o período paleolítico e neolítico utilizando matérias naturais como sangue, carvão e pigmentos de plantas – contavam as histórias das caças da humanidade pré-histórica, e mesmo não apresentando fala, podem ser consideradas ancestrais para histórias em quadrinhos. (AIDAR, 2019)

Após o lançamento oficial de “The Yellow Kid” (1895) – quadrinho pioneiro de Richard Outcault – os quadrinhos começaram a aparecer com maior frequência em periódicos, como revistas e jornais. Entretanto, foi apenas na década de 1930 que os quadrinhos passaram a ganhar maior visibilidade, tornando essa a década de ouro para os HQs (XAVIER, 2018). Foi exatamente nessa época que histórias mais sérias e voltadas para ação começaram a surgir; além disso, em 1938, surgiu um dos quadrinhos mais conhecidos nos dias de

hoje, o HQ do “Super-Homem” (Figura 1), obra elaborada por Joe Shuster e Jerry Siegel. (XAVIER, 2018)

Figura 1 - Capa “Action Comics” com a primeira aparição do Super-Homem



Fonte: Guia dos Quadrinhos.

Assim como “The Yellow Kid” (1895) foi o precursor das histórias em quadrinho, “Super Homem” foi o precursor do gênero de super-herói; em meados de 1941, exatamente após os Estados Unidos da América entrarem nos conflitos da Segunda Guerra Mundial, a criação de heróis nos quadrinhos disparou. Os quadrinhos da “Mulher Maravilha” e do “Capitão América” surgiram como modo de inflar o patriotismo e heroísmo dos EUA durante o período de guerra, espalhando a propaganda americana contra o fascismo alemão.

Após o fim da Segunda Guerra Mundial, o conteúdo dos quadrinhos deixou de ser estreitamente focado no heroísmo. Assuntos mais diversos

começaram a ser retratados pelos painéis coloridos, trazendo temas voltados para interpretação do próprio do leitor, debatendo questões mais filosóficas (XAVIER, 2018) sendo exemplos a história em quadrinho criada pelo cartunista Charles Monroe Schulz; a HQ chamada de “*Peanuts*”, ou como foi traduzida para o Brasil, “Turma do Charlie Brown” e “Mafalda” (Figura 2), elaborada pelo cartunista Joaquín Salvador Lavado Tejón.

Figura 2 - Tirinha da “Mafalda”



Fonte: O Globo.

Ao passar das décadas até os dias atuais, as histórias em quadrinhos vêm evoluindo juntamente com o mundo. Desde os traços, design de páginas e assuntos abordados, as HQs estão se reinventando para acompanhar o mundo.

No Brasil, as histórias em quadrinhos, ou gibis, como são conhecidos, chegaram em formato de tirinhas, no ano de 1869, com a tirinha nacional “As Aventuras de Nhô Quim” (SANTOS e GANZAROLLI, 2011). Mas foi apenas no ano de 1905 foi publicada uma revista focada apenas para as histórias em quadrinhos, a “Tico-Tico” (SANTOS e GANZAROLLI, 2011). Apesar de possuir conteúdos controversos – que eram amplamente aceitos e recriados antigamente pelo contexto social – é considerada a pioneira dos gibis brasileiros.

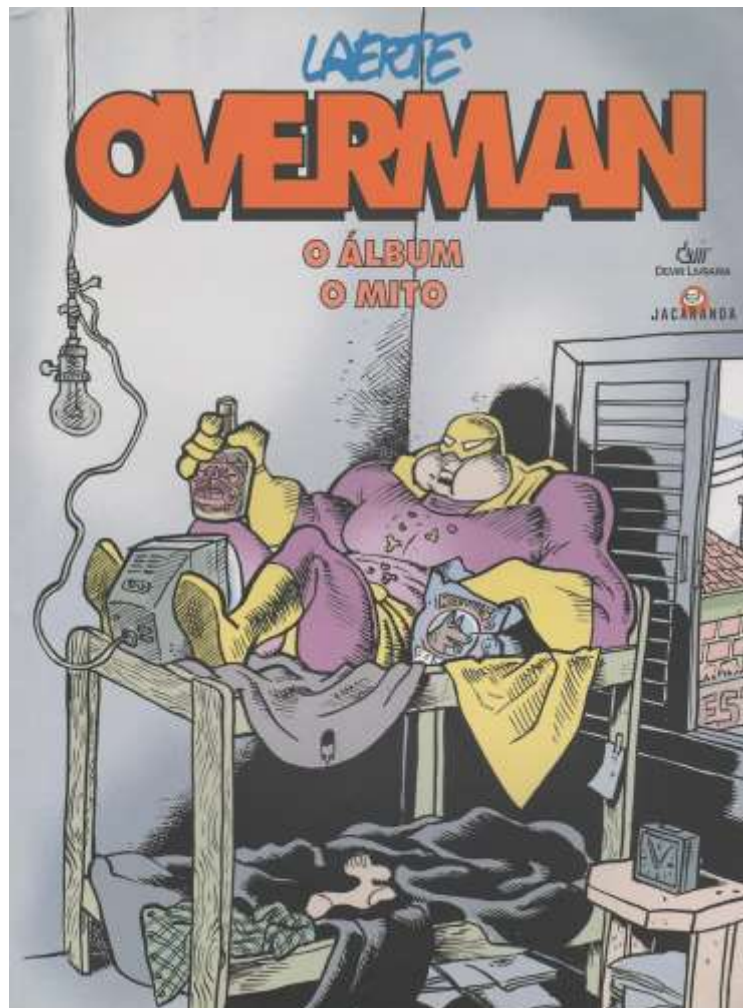
Com o passar do tempo, os conteúdos abordados pelos gibis trouxeram a comédia como seu principal foco. “A Gazetinha”, seção infantil da revista “Gazeta”, “Suplemento Juvenil”, parte do jornal carioca “A Nação” e a revista “Gibi”, criada por Roberto Marinho, ajudaram a popularizar os quadrinhos nacionais e o termo “gibi”. (SANTOS e GANZAROLLI, 2011)

No ano de 1951 foi feita a primeira Exposição Internacional das HQs, sediada em São Paulo. Essa exposição foi um marco de extrema importância

para os quadrinhos nacionais, pois além de trazer a visibilidade para o próprio povo brasileiro, também trouxe os olhares internacionais para as criações do Brasil. (SANTOS e GANZAROLLI, 2011)

A partir da década de 1960, surgiram mais cartunistas importantes para a história dos HQs brasileiros. Dentre esses artistas estão Ziraldo, criador dos quadrinhos infantis “O Pererê”, Maurício de Souza, criador do internacionalmente conhecido gibi “Turma da Mônica”. Segundo Santos e Ganzarolli (2011), recentemente, saindo do público infantil para temas mais sérios e de cunho adulto, cita-se a cartunista e chargista Laerte Coutinho, criadora do livro de quadrinhos “Overman: o álbum, o mito” (Figura 3).

Figura 3 - Quadrinho “Overman: O álbum, o mito’



Fonte: O Globo.

4.2 DESIGN NOS QUADRINHOS

Para a criação dos quadrinhos, o autor precisa utilizar de várias ferramentas e conhecimentos para conseguir desenvolver sua obra. Além de táticas de criatividade, voltadas para o ramo de ilustração e criação de roteiro, o cartunista usa do design em diversas etapas de seu projeto. Algumas ferramentas e metodologias dispostas no design podem variar de acordo com a plataforma em que o quadrinho será criado e lançado. Mesmo assim, todo o projeto utiliza dos conhecimentos dessa área. (RIBEIRO, 2016)

Primeiramente, levando em consideração a importância da comunicação visual nas histórias em quadrinho, toma-se um cuidado especial no modo em que são tratadas as ilustrações e as partes escritas da obra. As ilustrações dos quadrinhos são resultado de processos distintos da área do desenho, indo do esboço até a arte final. Antes da própria etapa do esboço, é feito um processo de pesquisa que serve para a coleta de dados. Essa etapa está presente para criar qualquer produto de design, assim como a ilustração, pois o autor do projeto utiliza as informações encontradas para guiar o seu projeto, como público-alvo da obra ou suas características estéticas.

Além disso, quando se trata da parte escrita, entramos na área da tipografia. O design de tipografia tem um impacto estético e informativo para a peça, sendo esses impactos analisados pelo designer para escolher a melhor tipografia para o projeto. A escolha correta da fonte tipográfica serve para deixar o projeto com a leitura legível e criar sentimentos ou conceitos – geralmente explorado nas capas dos quadrinhos. Quando utilizada de forma a criar emoções, a tipografia pode ser usada de maneira mais criativa, por exemplo, ignorando o conceito de legibilidade para causar a sensação de desconforto em uma cena. Outro uso importante está nas onomatopeias, que utilizando das tipografias estilizadas para representar sons, sendo uma das questões mais clássicas e importantes dos quadrinhos (TESSAROLO, 2017).

Outro ponto utilizado do design é a noção de layout da página do quadrinho. A ordem dos elementos da página – quadros, balões de fala e onomatopeias – são importantes para a compreensão da história. A localização desses elementos influencia na leitura, decidindo se o leitor vai compreender a linha de fatos. A organização do layout além de evitar a confusão de fatos

narrados na página, pode ser usado de diversas formas criativas para trazer atenção a uma cena, por exemplo, ao utilizar apenas um quadro grande, cobrindo a página com apenas uma ilustração e poucas falas.

Atualmente, os quadrinhos não estão presos apenas no papel; devido ao avanço tecnológico é possível publicar uma HQ completa online, por meio de sites, redes sociais ou aplicativos específicos para histórias em quadrinho. Para os *web comics* – expressão usada para tratar de quadrinhos online – não existe uma preocupação em pensar na parte gráfica para a impressão. Existe um cuidado para produzir o quadrinho com o tamanho correto para a plataforma que será postado, essa noção de tamanho varia para cada plataforma – como computadores e celulares. Nessas plataformas, conceitos do design gráfico, devem ser considerados com o foco de trazer a qualidade das ilustrações para a tela de um computador, evitando distorção ou que as páginas sejam arranjadas de maneira errada. Além disso, quando o autor decide publicar a sua HQ em exemplares físicos, é necessário um conhecimento de editoriais. Uma obra de boa qualidade será impressa de maneira correta, procurando utilizar as proporções exigidas – evitando novamente distorção das imagens -, também terá cuidado com sangria e margens de corte. Outro ponto crucial para um bom editorial está no uso de padrão de cores corretos: para uma peça gráfica online utiliza-se o padrão RGB, porém o padrão correto para uma peça impressa será o CMYK. Esse é padrão que mais chega perto as cores reais, desse modo, sendo o padrão exigido para qualquer peça gráfica. (OLIVEIRA, 2016)

4.3 REPRESENTATIVIDADE NOS QUADRINHOS

Ao dissertar sobre a evolução das histórias em quadrinho, é notável a preocupação em retratar a sociedade e seus temas atuais. A representatividade é um tópico que vem sendo retratado com maior frequência pelas histórias em quadrinho, dando palco para pautas importantes como feminismo e a luta contra o preconceito e pela igualdade.

Ter uma ampla representatividade significa promover a validação e aceitação de que não existe um padrão de pessoa (VIEIRA, 2019). Em entrevista

com ao site Canaltech³, o psicólogo Rodrigo Casemiro explica a importância da representatividade impulsionada pelos quadrinhos. De acordo com Casemiro (2019), a representatividade dá ao indivíduo a sensação de reconhecimento e acolhimento, sentimentos que causam impacto direto na vivência dessa pessoa.

No instante em que é dado o espaço para retratar um personagem fora do padrão esperado – podendo ter uma cultura pouco falada, ou explorando a sexualidade e gênero do personagem, até mesmo sendo portador de algum tipo de deficiência – está aberto o debate da normalização de características que são geralmente tratadas com tabu e discutidas de maneira errônea e preconceituosa (CASEMIRO, 2019).

Levando isso em consideração, as histórias em quadrinho tornam-se uma fonte de informações indispensáveis para promover a quebra de estigmas sociais, já que fomentam a discussão e aprendizado por meio lúdico (CASEMIRO, 2019).

É importante lembrar que a representativa nos quadrinhos também é algo recente, visto que as minorias, assim como em qualquer outro formato de mídia já retratou, eram vistas e retratadas de maneira preconceituosa para fins “cômicos”, levando em consideração a época. Novamente, podemos citar o próprio quadrinho “The Yellow Kid”, que traz um personagem de origem asiática completamente estereotipado.

4.4 REPRESENTATIVIDADE FEMININA

Desde os primórdios da criação da mídia e sua produção em vários formatos, é notável que a presença feminina é drasticamente menor em comparação à masculina, tratando-se de número de aparições e a qualidade das mesmas.

Dentro do mundo dos quadrinhos não é diferente; o papel feminino continua sendo prejudicado por forças externas. Para Boff (2014), a imagem feminina foi colocada na maioria das vezes como uma coadjuvante a ser salva pelo herói e protagonista masculino. Esse fato criou um estigma de que as personagens mulheres são colocadas para demonstrar-se frágeis e submissas ao perigo, possuindo nenhum aprofundamento em sua personalidade. Além disso, esse tipo de

³ <https://canaltech.com.br/quadrinhos/diversidade-e-representatividade-no-universo-dos-quadrinhos-148207/>

discurso serviu para estabilizar uma visão extremamente estereotipada da função da mulher nas histórias em quadrinho (BOFF, 2014).

A representatividade feminina apesar de ser falha, possuindo poucas representantes aprofundadas na mídia, possui um grande impacto social que influenciam no comportamento dos consumidores dessa mídia, tanto em relação a mulher que se sente representada quanto ao entendimento do homem em relação à imagem da mulher como protagonista. É importante ressaltar o papel crucial da representatividade das mulheres como protagonistas e líderes, apoiando e demonstrando empoderamento (DOS SANTOS, 2020).

Dito isso, utilizando as histórias em quadrinhos é possível repassar a mensagem do empoderamento feminino e sua representatividade, trazendo a imagem da mulher como protagonista; além disso, impulsionar a personalidade de uma protagonista líder e independente, trazendo uma figura mais representativa a ser seguida (DOS SANTOS, 2020).

4.5 NOVAS LINGUAGENS GRÁFICAS: HQS NO MEIO DIGITAL

Como citado anteriormente, a história dos quadrinhos não é tão antiga. Dito isso, a sua evolução dos meios físicos para plataformas digitais é um marco relativamente recente.

Assim como as plataformas de leitura ampliaram, saindo dos livros em papel para os e-books, as HQs também acompanharam esses avanços, não deixando de existir como forma física, apenas se adaptando para o entrar na era digital. Desse modo, no início do século XXI, com a popularização da internet, criou-se um canal para o compartilhamento de informação e mídia.

A evolução dos meios de leitura das histórias em quadrinho trouxe uma série de vantagens para os leitores de HQs. Entre elas observa-se previamente a diferença de preços. Por ser digital e não necessitar de material físico para sua produção e exportação, os quadrinhos de mídia digital geralmente tem o preço mais acessível. (HENRIQUE, 2019). Além desse aspecto, existe uma variedade muito mais extensa e de fácil acesso de quadrinhos digitais (HENRIQUE, 2019).

Atualmente, a leitura de histórias em quadrinhos ocorre através de sites e aplicativos próprios para esse tipo de entretenimento. Os sites “Social Comics” e

“DC Comics” são dois exemplos de plataformas que possibilitam acesso para essa mídia digital, com inúmeros títulos diferentes (SOUZA, 2020). Além das grandes editoras, como Marvel e JBC, as mídias digitais permitiram maior divulgação de trabalhos independentes. As artistas de que trabalham por conta própria utilizam desde redes sociais, como o Twitter, até aplicativos de histórias em quadrinho. Um aplicativo altamente utilizado por artistas brasileiro é o Tapas⁴. Esse aplicativo ganhou popularidade por não ter custo para ser utilizado pelos artistas, mas que ainda assim, podem cobrar um pequeno preço para terem suas obras acessadas pelo público. (MORAES, 2019).

4.6 O TESTE BECHDEL

O Teste Bechdel (em inglês *Bechdel Test*), de acordo com a Academia Internacional de Cinema (2018), é um teste que segue três regras básicas para analisar as representantes femininas da trama.

A criação desse teste foi feita a partir de uma tirinha da cartunista Alison Bechdel, publicada no ano de 1985, que em sua obra, tratava de maneira ironizada a indústria de filmes Hollywoodiana (Academia Internacional de Cinema, 2018).

O Teste Bechdel é utilizado para filtrar roteiros a partir das suas três regras básicas: ter duas ou mais personagens femininas com nome sendo que as personagens possuem algum tipo de diálogo, com o assunto não podendo ser sobre um homem ou relacionado ao romance (NADALE, 2015).

Esse teste foi escolhido para o projeto pois um de seus objetivos é engajar e trazer representação feminina em sua trama, buscada a partir de duas personagens mulheres principias, Nina Volker e Arabella Inceberg. Além disso, o roteiro tem a maioria das falas voltadas para essas duas personagens, que debatem sobre seu local de trabalho e expectativas sobre as próximas missões.

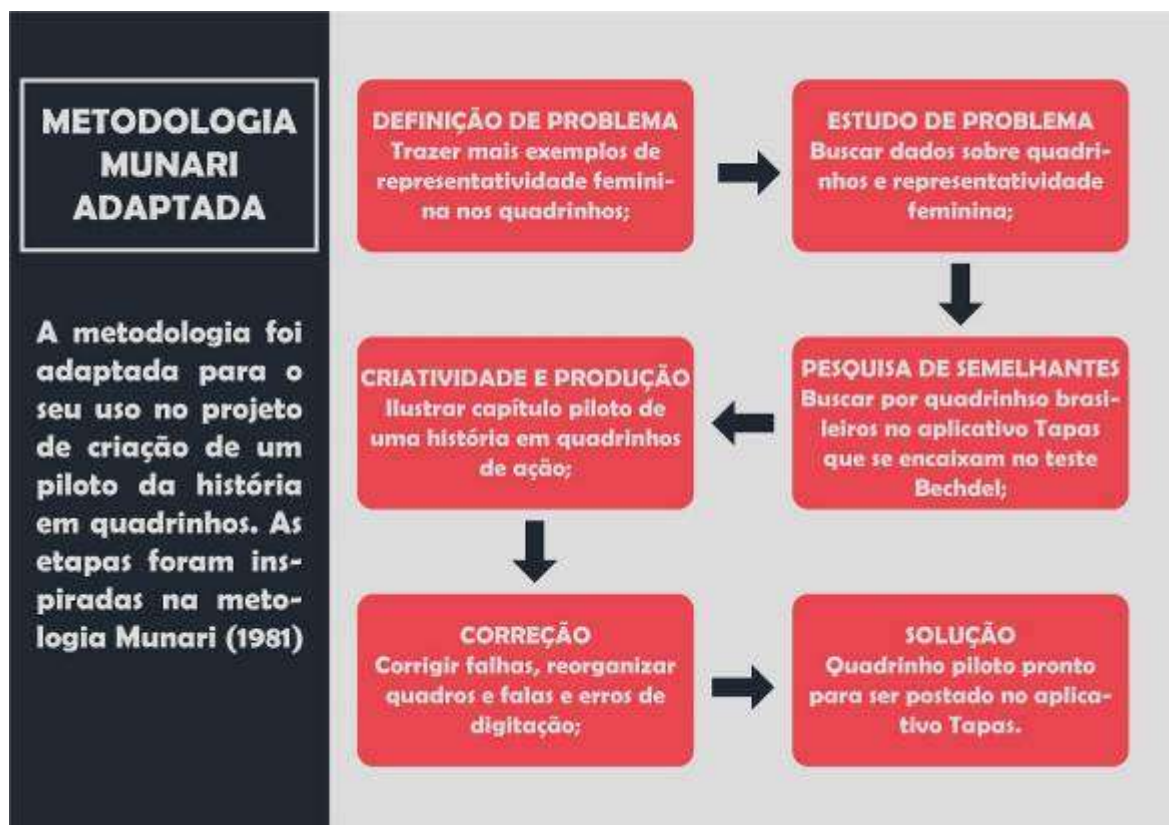
⁴ <https://tapas.io>

4.7 DESCRIÇÃO DE METODOLOGIA

A metodologia utilizada para elaborar o projeto é a desenvolvida pelo artista e designer italiano Bruno Munari. A metodologia original é dividida em 12 etapas diferentes, que guiam o designer durante a produção do projeto. Essas etapas estão dispostas em uma sequência de maneira que o projeto ocorra de maneira eficiente, passando por coleta de dados, análises, fases criativas e de experimentações.

Para esse projeto, algumas etapas foram alteradas para enquadrar-se melhor a criação do quadrinho proposto. Devido ao tipo de produto a ser criado, algumas etapas específicas foram criadas para ter uma busca e análise de dados maior em relação a parte gráfica do produto. Dito isso, criou-se um gráfico de etapas que incorpora a metodologia de Munari, como mostra a imagem a seguir.

Figura 4 - Metodologia Munari adaptada



Fonte: elaborado pela autora.

5 ANÁLISE DE SIMILARES: APLICATIVO TAPAS

Para identificar obras nacionais que possuem mulheres como protagonistas ou dentro do núcleo de protagonistas, utilizou-se a ferramenta de critério de análise e análise de similares. Essas ferramentas permitem a comparação entre características desejadas para se destacar no projeto e para acumular dados sobre o que já existe e funciona no mercado nacional.

Para essa análise, utilizou-se o aplicativo *Tapas*, que de acordo com o próprio blog, já conta com mais de 95.000 publicações de histórias em quadrinhos ao redor do mundo. O aplicativo Tapas foi escolhido para a análise visto que será o portal de publicação da HQ desenvolvida no projeto. Além disso, dentro do próprio aplicativo serão analisadas apenas obras nacionais.

É importante ressaltar que os quadrinhos utilizados para a análise de similares foram escolhidos pensando-se no Teste Bechdel (1981), passando pelas três regras básicas compostas no teste.

Tabela 1 - Critérios para a análise de similares

CRITÉRIOS DE ANÁLISE DE SIMILARES	
1	Protagonistas mulheres
2	Representação sem estereótipos
3	Aprofundamento na história das personagens femininas
4	Foco principal em ação e aventura

Fonte: Elaborado pela autora.

A partir dos critérios de análise escolhidos e a utilização do Teste Bechdel (1985) como forma de filtro, foram elaboradas oito figuras contendo informações importantes em relação aos quadrinhos selecionados, como o nome da obra, autor, uma imagem ilustrativa da obra e os critérios que ela se encaixa.

Além disso, foi disposto um breve texto analisando de forma concisa a trama da obra e como ela se encaixa em modelos de representatividade.

Figura 5 - 48Km, por Iara Naika

Obra: 48Km Autor: Iara Naika		
ATENDE AOS CRITÉRIOS?		
	SIM	NÃO
1	X	
2	X	
3	X	
4		X
TOTAL	3	1

Fonte: Elaborado pela autora.

A obra 48km⁵ mostra a vida de Kelly e Jade que se conheceram no ponto de ônibus, mostrando acontecimentos do cotidiano de ambas as personagens, desde seu encontro até o desenvolvimento de sua interação romântica.

Figura 6 - Rei de Lata, por Jefferson Ferreira

Obra: Rei de Lata Autor: Jefferson Ferreira		
ATENDE AOS CRITÉRIOS?		
	SIM	NÃO
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
TOTAL	4	0

Fonte: Elaborado pela autora.

Rei de Lata⁶ traz um mundo pós-guerra biológica, onde crianças são caçadas por serem imunes ao ar tóxico e terem poderes gerados por seu instinto

⁵ <https://tapas.io/series/48km/info>

⁶ <https://tapas.io/series/Rei-de-la/info>

de sobrevivência. No núcleo principal, nota-se a presença de quatro personagens femininas: Esther, Ana, Isadora e Julia.

Figura 7 - Pirates! por Yuri

Obra: Pirates! Autor: Yuri		
ATENDE AOS CRITÉRIOS?		
	SIM	NÃO
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
TOTAL	4	0

Fonte: Elaborado pela autora.

A obra Pirates!⁷ mostra o dia a dia da Capitã Marina e sua tripulação pirata, em busca de aventuras pelo alto-mar. A trama traz ação, fantasia e comédia, focando nas interações da tripulação de Marina com outros piratas.

Figura 8 - Red Oni, por Clara Carvalho

Obra: Red Oni Autor: Clara Carvalho		
ATENDE AOS CRITÉRIOS?		
	SIM	NÃO
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
TOTAL	4	0

Fonte: Elaborado pela autora.

⁷ <https://tapas.io/series/pirates/info>

A obra⁸ traz a busca de vingança de Dasa, que faz um pacto com uma entidade após ser abandonada para morrer em um penhasco por seus mestres.

Figura 9 - Vira-lata Solitário, por Stéffani Magalhães

Obra: Vira-lata Solitário Autor: Stéffani Magalhães		
ATENDE AOS CRITÉRIOS?		
	SIM	NÃO
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
TOTAL	4	0

Fonte: Elaborado pela autora.

A obra⁹ conta a vida de Steph Bittencourt alguns anos após a morte de seus companheiros de trabalho; na trama, a personagem se junta a um grupo de criaturas em Ouro Preto.

Figura 10 - Istella, Gilton Ferreira

Obra: Istella Autor: Gilton Ferreira		
ATENDE AOS CRITÉRIOS?		
	SIM	NÃO
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
TOTAL	4	0

Fonte: Elaborado pela autora.

⁸ <https://tapas.io/series/Red-Oni/info>

⁹ https://tapas.io/series/VIRA_LATA_SOLITARIO/info

A história¹⁰ acompanha a pirata espacial Istella em uma jornada de mistérios e aventura juntamente de suas companheiras de nave.

Figura 11 - Sétimos Filhos, Lorena Herrero

Obra: Sétimos Filhos Autor: Lorena Herrero		ATENDE AOS CRITÉRIOS?	
		SIM	NÃO
1		X	
2		X	
3		X	
4			X
TOTAL		3	1

Fonte: Elaborado pela autora.

Com uma temática mais leve, a obra¹¹ aborda, com tirinhas, o cotidiano dos gêmeos Antônio e Alessandra, cada qual com sua maldição, lidando diariamente com seres do folclore brasileiro.

Figura 12 - Artemísia - O Muiraquitã Original, por Francélia Pereira

Obra: Artemísia - O Muiraquitã Original Autor: Francélia Pereira		ATENDE AOS CRITÉRIOS?	
		SIM	NÃO
1		X	
2		X	
3		X	
4		X	
TOTAL		4	0

Fonte: Elaborado pela autora.

¹⁰ <https://tapas.io/series/Istella/info>

¹¹ <https://tapas.io/series/SetimosFilhos/info>

A obra¹² conta a história de Artemísia, que após sofrer uma traição no Templo do Sol, decide sair em busca de vingança, também procurando pela pedra sagrada, o Muiraquitã Original.

É importante ressaltar que não foram utilizados todos os quadrinhos existentes no aplicativo Tapas, apenas aqueles que foram tidos como mais próximos ao produto desejado.

Nota-se que houve uma exceção para o quadrinho *“Born Cartolla”*, que apesar de ser uma leitura online, não se encontra no aplicativo *Tapas*, no entanto, visto que segue uma linha de produção desejada para o quadrinho elaborado, foi listado e analisado segundo os mesmos critérios.

Figura 13 - Born Cartolla, por Levi Tonin

Obra: Born Cartolla Autor: Levi Tonin		
ATENDE AOS CRITÉRIOS?		
	SIM	NÃO
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
TOTAL	4	0

Fonte: Elaborado pela autora.

Born Cartolla¹³ retrata a aventura protagonizada por Galla Cartolla, uma viajante mágica que decide ajudar Terry, um garoto que havia sido cegado por uma criatura mágica chamada de Sombra Absurda.

A partir da análise dos nove quadrinhos citados acima foi perceptível observar que todas as obras analisadas possuem características desejadas para a criação do quadrinho piloto, e, dito isso, todas também se encaixam no teste Bechdel (1985), já que estão dentro das três regras exigidas por esse teste, que são:

¹² <https://tapas.io/series/Artemisia---O-Muiraquit-Original/info>

¹³ <https://www.borncartolla.com>

- Ter pelo menos duas personagens mulheres com nomes;
- Pelo menos uma cena de interação entre as mulheres;
- A interação não pode ser uma conversa sobre um homem.

Além dos pontos levantados utilizando o Teste Bechdel (1985), observou-se que as mulheres também faziam parte do núcleo principal ou eram as personagens principais do quadrinho, sendo sempre retratadas de forma humanizada, não apenas como personagens sem um fundo ou conceito.

6 PROCESSO DE CRIAÇÃO

Os primeiros conceitos da história elaborada foram pensados no ano de 2016 juntamente com Raíssa Sala. A ideia era criar uma história com traços de ação, drama e comédia que se passasse em futuro alternativo, e que a história principal ocorresse em torno de dois personagens principais que fariam parte de uma agência de caçadores de aluguel.

6.1 GERAÇÃO DE IDEIAS E O NASCIMENTO DE “INDÓCIL”

Os primeiros rabiscos de indócil foram das personagens principais que por alguns meses não tiveram nome, mas já possuíam características físicas que seriam preservadas para o design atual. Após algumas semanas de trabalho, chegamos ao design final das personagens (Figura 14), juntamente com seus traços de personalidade, nome, características físicas e outros pontos importantes para a criação de um personagem. Os nomes das personagens principais inicialmente tiveram inspiração em duas músicas: Arabella, pela banda Arctic Monkeys e Nina, pelo cantor Ed Sheeran. Além de inspirar os nomes, as letras das músicas também trazem um pouco do que foi pensado para a personalidade das personagens principais. Os esboços a seguir foram criados entre os anos de 2016 e 2018, carregando os conceitos iniciais da obra.

Figura 14 - Esboços iniciais: Arabella e Nina, treino de movimento



Fonte: Elaborado pela autora

É possível observar nos esboços iniciais um traço voltado para o mangá e inconsistência de algumas características, como observado na Figura 15.

Figura 15 - Esboços iniciais: Arabella e Nina



Fonte: Elaborado pela autora

Para a realização do projeto e melhor compreensão de quem são as personagens principais, foi elaborado um painel semântico de estilo (Figuras 16 e 17) para cada uma, trazendo um pouco de suas características físicas e de personalidade.

Figura 16 – Painel Semântico: Nina Volker



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 17 – Painel Semântico: Arabella Inceberg



Fonte: Elaborado pela autora

O próximo passo foi a criação do conceito da agência descrita no quadrinho, junto dos personagens que fazem parte dela e seu passado. Para preservar detalhes que serão utilizados futuramente na continuação do quadrinho, apenas será ressaltada as características e personagens no piloto.

Os personagens secundários, foram criados na seguinte sequência: Thor, Bessel, Bakestroph e Leonas (Figura 20). Esses fazem parte do núcleo principal do capítulo piloto. Todos os quatro personagens criados tiveram seus designs preservados, com pequenas mudanças em relação a cores e estilos de roupas, a seu design final pode ser observado já sendo demonstrado em algumas partes do quadrinho, como na página doze, onde é possível ver Bakestroph e Leonas, e na página treze, um pouco do design de Bessel e Thor também é demonstrado. Para esses personagens, também foi gerado o painel semântico (Figura 18 e 19).

Figura 18 – Respectivamente Bakestroph e Leonas



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 19 – Respectivamente Bessel e Thor



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 20 – Respectivamente Bessel, Thor, Balestroph e Leonas



Fonte: Elaborado pela autora

Assim como a Arabella e a Nina, a personalidade dos personagens secundários utilizados no piloto será mais desenvolvida durante a história. Entretanto, já possível notar alguns traços marcantes de personalidade, como por exemplo, a frieza do Bessel para com fracassos de seus agentes.

É importante ressaltar que, para o projeto, não foi utilizado o design completo, visto que, o capítulo é apenas um piloto, logo, evitou-se mostrar por completo alguns personagens.

A última parte a ser elabora foi o design dos locais que seriam mostrados no quadrinho, sendo eles: exterior da caverna, dentro da caverna, a “porta” de entrada para a agência, corredor de entrada e sala de reuniões.

Para os designs de interiores da agência em si, optou-se para uma estética minimalista e moderna, utilizando sempre de tons azulados mais frios. Para o exterior (partes da caverna) a paleta de cores era mais natural e terrosa, buscando a ideia de algo bruto.

Por fim, o roteiro foi elaborado baseado nas informações criadas previamente. Pensando na primeira missão das personagens principais, Nina Volker e Arabella Inceberg, também criando um gatilho no final do roteiro que servirá para a continuação do quadrinho.

6.2 A CRIAÇÃO DO QUADRINHO

Após elaborar as informações principais e o roteiro, iniciou-se o processo de criação dos rascunhos das páginas. A primeira parte foi dividir, escrevendo e desenhando, como seriam separadas páginas e delimitando quantidade. Em seguida foi criado o rascunho de cada página separadamente, já pensando na colocação de personagens e balões de fala, como mostra o exemplo a seguir (Figura 21) que traz o primeiro esboço da sétima página do quadrinho.

Figura 21 – Página de rascunho

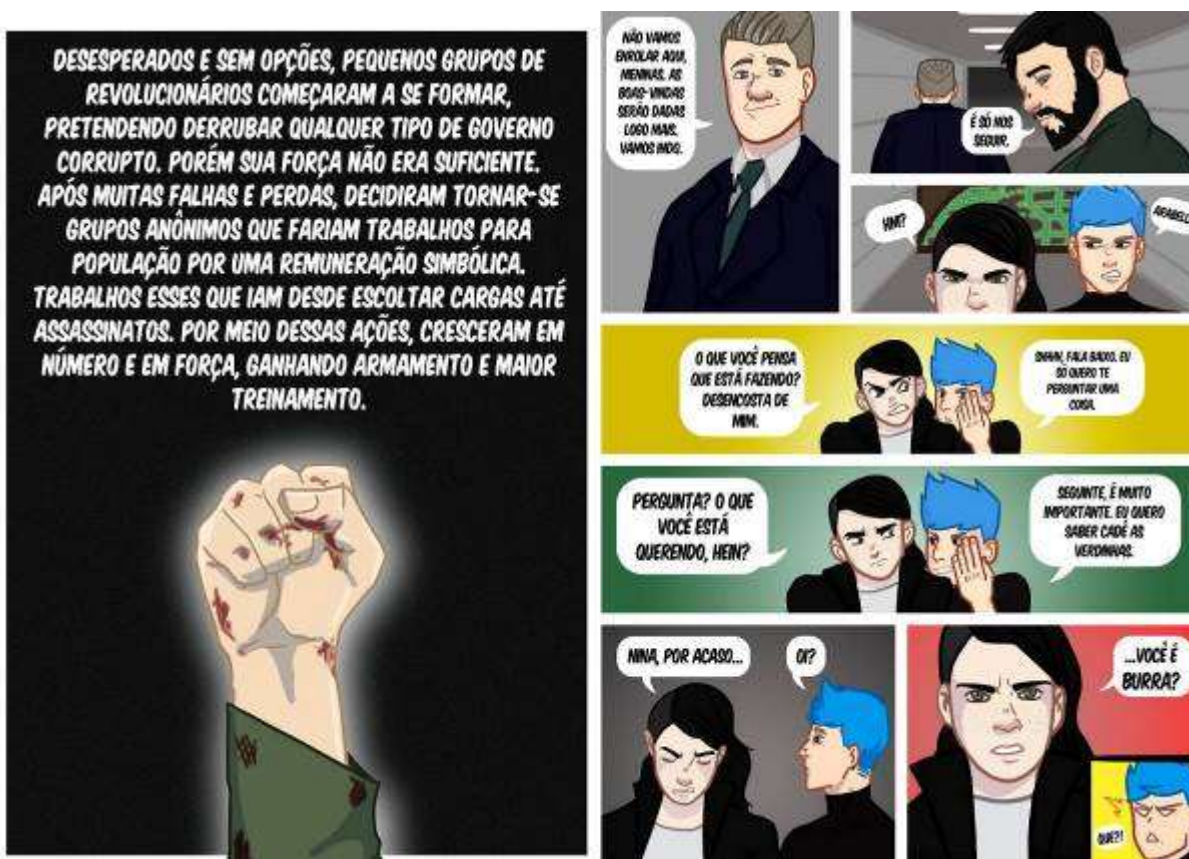


Fonte: Elaborado pela autora.

Com os rascunhos prontos, a próxima etapa foi a lapidação de cada página, seguindo a ordem. Foram feitas correções do esboço (para tornar o traço mais claro de ser seguido) a *lineart* (processo em que ocorre o refinamento dos

traços), a coloração, luz e sombra e detalhes adicionais de cada página separadamente, como é possível observar na imagem a seguir, que demonstras a segunda e a nona página da HQ:

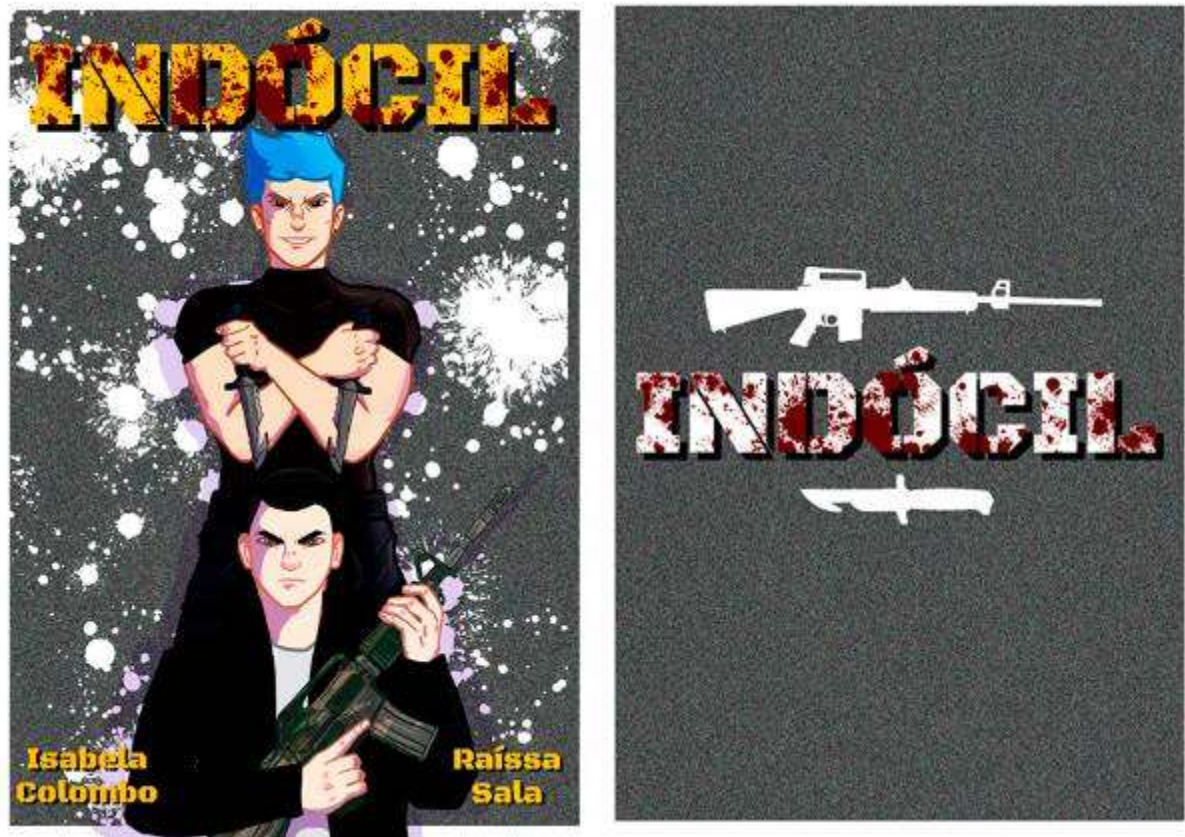
Figura 22 – Página 2 e Página 9



Fonte: Elaborado pela autora

As últimas páginas criadas foram a capa e a página de encerramento, seguindo o processo de esboço, *lineart*, cor, luz e sombra e detalhes (Figura 23). Para sua elaboração, pensou-se uma capa simples, que se destaca o nome da obra apresenta-se as duas personagens principais do quadrinho: Nina e Arabella. Além disso, pela capa, é possível criar um breve conceito do que se trata a obra, visto que as personagens estão acompanhadas de suas armas.

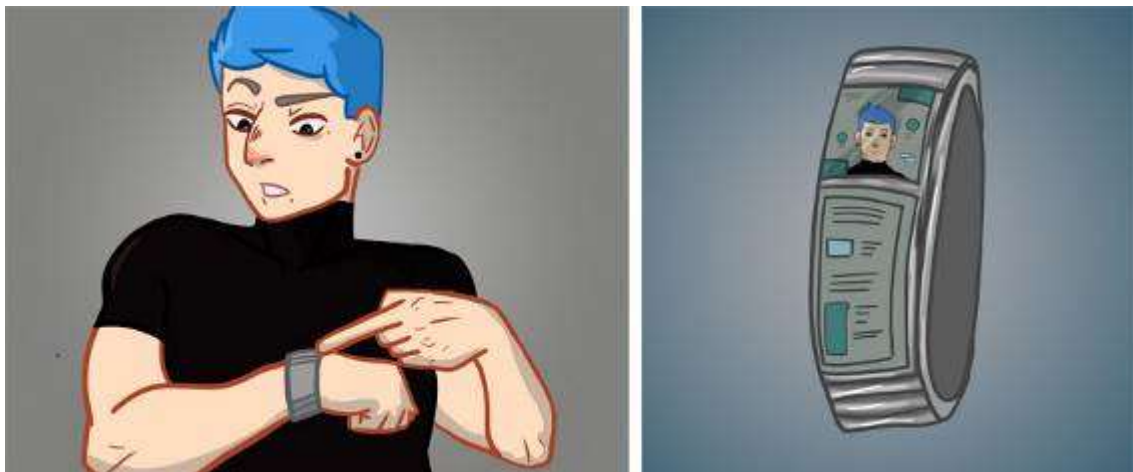
Figura 23 – Capa e página de encerramento



Fonte: Elaborado pela autora

Durante o desenvolvimento, foi colocada a atenção em alguns detalhes específicos importantes para a narrativa. Um exemplo é a pulseira (Figura 24) utilizada pelos agentes para o pagamento e entrada na agência.

Figura 24 – Pulseira dos agentes



Fonte: Elaborado pela autora

Outro ponto importante, feito com mais precisão e detalhes, é a mão robótica do personagem Bessel (Figura 25). Por ser uma peça importante para a trama e aparece com muita frequência em partes cruciais, optou-se por dar mais detalhes para essa parte do corpo, como pode ser observado no primeiro quadro da página catorze.

Figura 25 – Mão robótica do Bessel



Fonte: Elaborado pela autora

Questões como a ambientação e o local não foram trabalhadas com muita extensão na maioria dos quadros, visto que, não eram a parte principal do que estava acontecendo em algumas páginas. Nessas, o maior foco, foi relegado às falas e interações dos personagens para dar continuidade a narrativa. Entretanto, em alguns quadros (Figura 26), a ambientação torna-se o maior foco da página, necessitando de uma maior atenção aos detalhes.

Figura 26 – Parede de hologramas



Fonte: Elaborado pela autora

Observa-se que em alguns pontos houve maior preocupação em mostrar o ambiente, como a entrada para a agência no interior da caverna (Figura 26) que apresenta uma “porta” feita por hologramas.

Com o fim da confecção do quadrinho, a etapa para finalizar o projeto foi a sua postagem no aplicativo Tapas, com restrição de idade, devido aos tópicos mais maduros abordados. A obra pode ser acessada através do link: <https://tapas.io/episode/2361731> ou utilizando o QR Code (Figura 27) que liga diretamente para o site do Tapas.

Figura 27 – QR code para o quadrinho



Fonte: Elaborado pela autora

7 CONCLUSÃO

O desenvolvimento desse projeto permitiu a criação de um capítulo piloto de uma história em quadrinhos com o foco em apoiar a representatividade feminina no mercado das HQs brasileiras utilizando de conceitos de design, como edição gráfica, ilustração e conhecimentos tipográficos, além do uso de uma versão adaptada da metodologia Munari (1981).

A criação desse piloto foi feita analisando os exemplos de representatividade já existentes nos quadrinhos, permitindo uma discussão mais elaborada sobre o tema. Além disso, por meio do Teste Bechdel (1985), criou-se um parâmetro a ser seguido para seu desenvolvimento, sendo ele, as três regras propostas pelo teste.

Durante a produção, observou-se dificuldades para representação de armamento, visto que são objetos mais realistas e se destacavam do traço mais *cartoon* do quadrinho. Além disso, a criação da parede e a mão robótica do Bessel foram pontos mais trabalhosos que levaram mais atenção, visto que, são

partes importantes da narrativa e possuem uma natureza estética diferente das armas, por serem mais modernas.

Outro ponto explorado foram os detalhes em relação ao fundo e personagem, tendo alguns quadros personagens mais detalhados e outros menos, para dar destaque à paisagem do quadrinho.

Durante o processo de criação, utilizou-se imagens reais como referência tanto para o próprio ambiente como para algumas partes dos personagens, como armamento e poses, para trazer uma boa anatomia ao desenho. Além disso, a utilização de referência permite com que, apesar do traço voltado para o *cartoon*, seja possível entender o que é o local.

Ao final do projeto, foi observado que os objetivos também foram concluídos, pois houve a pesquisa e análise da representatividade já existente nos quadrinhos brasileiros, o que gerou uma discussão sobre os dados recolhidos, para desse modo, permitir a criação do piloto pautado em obras importantes para a comunidade de quadrinhos online brasileira.

Deste modo, criou-se “Indócil”, um capítulo piloto de uma história em quadrinhos que ilustra o término da primeira missão das duas personagens principais, Arabella Inceberg e Nina Volker, em seu primeiro dia como assassinas.

Pode-se observar que no Brasil, dentro do aplicativo *Tapas* existem quadrinhos que trazem representatividade feminina e que passam pelo Teste Bechdel (1981). “Indócil” é um desses quadrinhos, visto que as três regras básicas de interação entre personagens mulheres são alcançadas por meio das personagens principais, Nina e Arabella, concluindo o objetivo final do projeto.

REFERÊNCIAS

About Tapas. Tapas, 2016. Disponível em: <<https://tapas.io/about>>. Acesso em: 05 de outubro, 2021.

AIDAR, Laura. **História em quadrinhos.** Toda Matéria, 2019. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/historia-em-quadrinhos/>>. Acesso em: 10 de abril, 2021.

BOFF, Ediliane de Oliveira. **De Maria a Madalena: representações femininas nas histórias em quadrinho.** São Paulo, 2014. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-20052014-123753/pt-br.php>>. Acesso em: 05 de outubro, 2021.

DOS SANTOS, Thais Cristine. **Empoderamento e representatividade: A importância do movimento feminista para o direito a igualdade.** Jornal Tribuna, 2021. Disponível em: <<https://jornaltribuna.com.br/2021/07/empoderamento-e-representatividade-a-importancia-do-movimento-feminista-para-o-direito-a-igualdade/>>. Acesso em: 05 de outubro, 2021.

HENRIQUE, Matheus. **Saiba as vantagens e desvantagens entre livros impressos e digitais.** Canal do Ensino, 2019. Disponível em: <<https://canaldoensino.com.br/blog/saiba-as-vantagens-e-desvantagens-entre-livros-impressos-e-digitais>>. Acesso em: 31 de maio, 2021.

MORAES, Ana Paula. **Tapas, um site para você compartilhar suas web comics.** Revolution Now, 2019. Disponível em: <<https://revolutionnow.com.br/tapas-um-site-para-voce-compartilhar-suas-web-comics/>>. Acesso em: 31 de maio, 2021.

NADALE, Marcel. **O que é o Teste Bechdel.** Super Interessante, 2015. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-o-teste-bechdel/>> Acesso: 06 de novembro, 2021.

OLIVEIRA, Marayene. **O que são RGB e CMYK?** Blog da Printi, 2016. Disponível em: < [https://www.printi.com.br/blog/o-que-sao-rgb-e-cmyk#:~:text=J%C3%A1%20o%20padr%C3%A3o%20CMYK%20\(Cyan,esquema%20oficial%20do%20universo%20gr%C3%A1fico.>](https://www.printi.com.br/blog/o-que-sao-rgb-e-cmyk#:~:text=J%C3%A1%20o%20padr%C3%A3o%20CMYK%20(Cyan,esquema%20oficial%20do%20universo%20gr%C3%A1fico.>) Acesso: 10 de abril, 2021.

RIBEIRO, Mauri. **HQ's como processo de Design #01: História e Composição.** Design Culture, 2016. Disponível em: < <https://www.designculture.com.br/hqs-como-processo-de-design-01-historia-e-composicao/>> Acesso: 10 de abril, 2021.

SANTOS, Mariana Oliveira dos; GANZAROLLI, Maria Emilia. **Histórias em quadrinhos: formando leitores.** Transinformação, Campinas, janeiro de 2011. Disponível em: < https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-37862011000100006&script=sci_abstract&lng=pt>. Acesso em: 10 de abril, 2021.

SOUZA, Dyllan. **HQS na era digital: como ler quadrinhos online.** Legião dos Heróis, 2020. Disponível em: < <https://www.legiaodosherois.com.br/2020/hqs-era-digital-ler-quadrinhos-online.html>>. Acesso em: 31 de maio, 2021.

TESSAROLO, Felipe Maciel. **Usos do design gráfico nas histórias em quadrinhos.** Revista Científica Faesa, Vitória, dezembro de 2017. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/331600423_USOS_DO_DESIGN_GRAFICO_NAS_HISTORIAS_EM_QUADRINHOS>. Acesso em: 10 de abril, 2021.

Teste de Bechdel (Bechdel Test) – O que é e para que serve? Academia Internacional de Cinema, 2018. Disponível em: <<https://www.aicinema.com.br/teste-de-bechdel-bechdel-test-o-que-e-e-para-que-serve/>>. Acesso em: 06 de novembro, 2021.

VIEIRA, Nathan. **Diversidade e representatividade no universo dos quadrinhos.** Canaltech, 2019. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/quadrinhos/diversidade-e-representatividade-no-universo-dos-quadrinhos-148207/>>. Acesso em: 31 de maio, 2021.

XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. **Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade.** Darandina Revisteletrônica, Juiz de Fora, 2018. Disponível em: < <https://www.ufjf.br/darandina/files/2018/01/Artigo-Glayci-Xavier.pdf>>. Acesso em: 10 de abril, 2021.

APÊNDICE A



O ANO É 3024 E O PLANETA TERRA ESTÁ MAIS PERIGOSO DO QUE NUNCA. APÓS INÚMERAS GUERRAS E CONFLITOS, OS GOVERNOS DE TODO O MUNDO TORNARAM-SE EXTREMAMENTE CORRUPTOS ATÉ O PONTO QUE A POPULAÇÃO DE CADA PAÍS NÃO PUDESSE MAIS SE APOIAR EM SEUS POLÍTICOS.



SE EXISTIA UM PROBLEMA, A POPULAÇÃO ESTAVA INDEFESA E ENTREGAVA-SE. POR MUITAS DÉCADAS PAÍSES SUCUMBIRAM POR CONTA DA GANÂNCIA E IGNORÂNCIA DE SEUS GOVERNANTES QUE, A CADA ESCOLHA COMPRADA, CAVAVAM AS COVAS DE SEUS SUBORDINADOS.

DESESPERADOS E SEM OPÇÕES, PEQUENOS GRUPOS DE REVOLUCIONÁRIOS COMEÇARAM A SE FORMAR, PRETENDENDO DERRUBAR QUALQUER TIPO DE GOVERNO CORRUPTO. PORÉM SUA FORÇA NÃO ERA SUFICIENTE. APÓS MUITAS FALHAS E PERDAS, DECIDIRAM TORNAR-SE GRUPOS ANÔNIMOS QUE FARIAM TRABALHOS PARA POPULAÇÃO POR UMA REMUNERAÇÃO SIMBÓLICA. TRABALHOS ESSES QUE IAM DESDE ESCOLTAR CARGAS ATÉ ASSASSINATOS. POR MEIO DESSAS AÇÕES, CRESCERAM EM NÚMERO E EM FORÇA, GANHANDO ARMAMENTO E MAIOR TREINAMENTO.



CADA POLÍTICO EXECUTADO SERVIA DE AVISO QUE UMA MUDANÇA MAIOR PODERIA ACONTECER. O MODO COM QUE A POPULAÇÃO MUNDIAL ERA TRATADA POR SEUS POLÍTICOS FOI COMEÇANDO A SE ESTABILIZAR. ELES ESTAVAM COM MEDO DE SEREM OS PRÓXIMOS. ESSES GRUPOS SE TORNARAM GRANDES INSTITUIÇÕES QUE CONTINUAM AGINDO PELAS SOMBRAS, ESPERANDO APENAS UM CHAMADO PARA CORTAREM DA LISTA O NOME DE MAIS UM GOVERNANTE PROBLEMÁTICO.









