



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Departamento de Design



*Desenvolvimento de História em Quadrinhos
De Super-Heroínas*

Caio Camillo Napoli

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Ana Beatriz Pereira de Andrade

Projeto de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de bacharelado
em Design Gráfico, sob a orientação da Prof.^a Ana Beatriz Pereira de Andrade

*Bauru
2018*

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	5
HISTÓRICO DA MÍDIA	6
PESQUISA DE SIMILARES	9
<i>SAILOR MOON (1991)</i>	9
<i>AS MENINAS SUPERPODEROSAS (1998)</i>	9
<i>BUFFY, A CAÇA-VAMPIROS (1997)</i>	10
<i>MS. MARVEL (2014)</i>	10
<i>ZODIAC STARFORCE (2015)</i>	11
HISTÓRIA E PERSONAGENS	12
<i>MAGIMOÇAS</i>	12
<i>ROBOGATAS</i>	17
<i>HISTÓRIA</i>	20
<i>COLÉGIO FLAMINGO</i>	22
PROCESSO DE PRODUÇÃO	23
CONCLUSÃO.....	28
REFERÊNCIAS	29
LISTA DE FIGURAS.....	29

DEDICATÓRIA

Dedico este projeto à todas as pessoas que me ajudaram a desenvolvê-lo, direta e indiretamente; dedico também principalmente para todas as pessoas que sentiram dificuldades em se encaixar em certos padrões, mas que conseguem encontrar seu espaço na ficção; e agradeço também aos criadores que facilitam a formação desses mesmos espaços.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus amigos e colegas, que sempre me apoiaram na criação desta história e que reconheciam os valores que eu gostaria de perpetuar. Agradeço à toda minha família por terem incentivado minha veia artística desde cedo, por sua paciência ao longo dos anos, e por confiarem em mim, respeitando meu projeto, meu espaço, e individualidade. Agradeço a Regina Cláudia por ter ajudado a me manter focado nos últimos meses. Agradeço à faculdade e meus professores ao longo dos anos e intercâmbios, especialmente à Ana Beatriz Pereira de Andrade, pela orientação. E por fim, agradeço aos artistas e criadores que ajudaram a moldar minha visão criativa desde cedo.

INTRODUÇÃO

Quando criança, histórias em quadrinho sempre foram presença constante enquanto eu crescia – *Turma da Mônica* e *Luluzinha*, como alguns exemplos; e junto dessas HQs, desenhos animados também marcavam presença – *Meninas Superpoderosas*, *Scooby Doo* e *X-Men Evolution*. Vindo de uma família que valoriza a expressão artística, sempre fui encorajado a desenhar, e esses desenhos e HQs foram as principais influências no meu desenvolvimento artístico; não só de forma estética, mas também narrativa. Sendo uma criança com pouco interesse em elementos tanto puramente masculinos quanto puramente femininos, as obras que me chamavam atenção eram aquelas que valorizavam a caracterização de personagens de todos os gêneros, e que conseguiam misturar os limites entre “para meninos” e “para meninas”.

Magimoças versus Robogatas é um projeto de história em quadrinhos que orbita minha mente há algum tempo, centrado no desenvolvimento de suas personagens principais e seus relacionamentos, enquanto oferece uma história com elementos de super-heróis e ação. Embora diversos tipos de mídia tenham sido cogitados para a produção da história, uma HQ impressa parecia a melhor escolha; não apenas por se encaixar melhor no meu espectro de habilidades, mas também como forma de homenagem aos artistas que tanto admirava quando mais novo – e, por que não, uma forma de realizar o desejo de infância de um dia tornar-me um cartunista.

Este relatório foca na documentação do histórico de narrativas e personagens semelhantes aos representados no primeiro volume da série de histórias em quadrinhos *Magimoças versus Robogatas*, e também no processo criativo do quadrinho em si como um todo.

HISTÓRICO DA MÍDIA

Histórias de ficção sobre heróis salvando o planeta das mais diversas ameaças sempre existiram. Sejam histórias de heróis de guerra de História Antiga, ou guerreiros de mundos de alta fantasia, ou cadetes espaciais, a ideia da narrativa de um indivíduo, ou grupo, usando recursos a fim de conquistar um objetivo sempre foi presente no imaginário popular. Justamente por refletirem a consciência coletiva de um período ou de uma época, tais narrativas e heróis assumiam os formatos citados.

Mais recentemente, vemos um avanço na luta pelos direitos de diferentes minorias sociais, com diversos grupos ganhando terreno e impulso, trazendo à tona hábitos e costumes que simplesmente aceitávamos como parte de uma sociedade, e questionamos o seu papel nos dias de hoje e suas aplicações éticas. Em resposta a tais grupos e movimentos, a sociedade atual e o relacionamento com as várias formas de arte vêm se adaptando, a fim de acomodar tais mudanças e questionamentos. Vemos assim, por exemplo, um aumento na popularidade de protagonistas e heroínas femininas nas últimas décadas.

Embora não tão populares quanto os heróis masculinos em décadas passadas, as heroínas acabavam por encontrar lugar no mercado. Embora ainda presas a noções de representação feminina de suas épocas (principalmente considerando-se que a maior parte de escritores, cineastas e artistas eram, e continuam sendo, homens), histórias com tais protagonistas representavam uma certa subversão aos papéis de gênero aos quais éramos acostumados. Mais frequentemente surgiam personagens de disposição guerreira, capazes de assumir papéis amplamente considerados masculinos, e o terreno dos heróis – especialmente *super-heróis* – era expandido mais e mais. Embora a sua grande maioria fossem pouco mais que versões femininas de personagens já conhecidos e adorados, algumas eram capazes de encontrar seus fãs em seu próprio mérito. Uma dessas personagens foi Sailor Moon.

Usagi Tsukino, mais conhecida pelo seu *alter ego* Sailor Moon, é a protagonista da série *Pretty Guardian Sailor Moon (Bishōjo Senshi Sērā Mūn)*, originada nos mangás (os tradicionais quadrinhos japoneses), e depois transformada em desenho animado. A série conta a história da protagonista Usagi, herdeira mística de uma civilização cósmica, e seu grupo de colegas guerreiras, as *Sailor Senshi*, enquanto elas lutam para evitar que forças malignas dominem o planeta – ao mesmo tempo em que tentam navegar as tribulações de qualquer adolescente, como escola e garotos.

Sailor Moon, criado por Naoko Takeuchi, é fruto de um gênero específico de mangá, chamado *mahō shōjo*, ou *mahou shoujo (menina mágica)*. O gênero *mahou shoujo*, fortemente focado em jovens garotas, frequentemente contava histórias sobre meninas ou adolescentes que tentam conciliar suas vidas e experiências, comuns a qualquer garota, com seus poderes mágicos. Enquanto a maioria das histórias *mahou shoujo* representavam as protagonistas em um papel mais passivo, *Sailor Moon* foi uma das principais séries ao botar personagens femininas no papel de guerreiras. Tal revolução não passou despercebida às audiências ocidentais, e logo seu simbolismo e representatividade passou a ressonar com o feminismo crescente dos anos 90, década em que a série de mangá surgiu no Japão; apesar de mais de 20 anos se passarem desde sua criação, *Sailor Moon* consegue se manter como um ícone e símbolo de *girl power* até os dias de hoje.

O sucesso de uma série animada encabeçada por um grupo de heroínas inspirou criadores a explorarem mais o terreno, e não demorou para que novas histórias em quadrinhos e desenhos animados liderados por garotas guerreiras surgissem em ambos os lados do globo. Uma dessas novas empreitadas, que eventualmente conquistou seu próprio legado duradouro, foi *As Meninas Superpoderosas* (*The Powerpuff Girls*), desenho animado criado em 1998 por Craig McCracken. O desenho, que tomava inspiração tanto dos programas antigos do estúdio de animação Hanna-Barbera quanto dos animes (incluindo *Sailor Moon*), introduziu um novo trio de heroínas prontas para salvar o mundo. Florzinha, Lindinha e Docinho foram criadas quando um cientista acidentalmente acrescentou o “Elemento X”, uma mistura volátil, à sua tentativa de criar três garotinhas perfeitas. Dotadas de superpoderes, as três crianças lutam para salvar a cidade de Townsville de monstros e vilões – tudo isso antes da hora do jantar.

As Meninas Superpoderosas também foram responsáveis pela exploração de um terreno pouco aproveitado; enquanto desenhos com protagonistas femininas já não eram mais tão escassos, estes mesmos eram fortemente focados em um público-alvo infantil e feminino. *Sailor Moon*, por exemplo, possuía um forte ênfase em roupas e acessórios, e tal feminização não passava despercebida.

Por mais que alguns fãs parabenizem [*Sailor Moon*] e outras séries de garotas mágicas por sua ‘feminilidade armada’ – ataques de natureza feminina e trajes como fonte de poder – algumas pessoas interpretavam isso mais como ‘essencialismo de gênero armado’. Enquanto as personalidades civis das personagens percorriam uma gama de expressão de gênero, (...) todas as personagens guerreiras se transformam e vestem minissaías e salto-altos pouco práticos quando lutam contra os vilões. É legal mostrar que há poder no feminino, mas não quando é compulsório. (Bridges, 2014)

Tal caracterização era responsável não apenas para a perpetração de valores de gênero, mas também por afastar garotos – e pessoas no geral que não se identificavam com o tipicamente feminino – de se tornarem eventuais telespectadores.

Já *As Meninas Superpoderosas* surgiu de um conceito de uma animação relativamente mais adulta do que o produto final, com um trio de jovens heroínas assumindo o papel de super-heróis de ação ao invés dos homens grandes e fortes, como era a norma. A proposta foi aceita pelo canal Cartoon Network, que eventualmente produziu a série, que acabou conquistando fãs de ambos os gêneros e várias faixas etárias. O sucesso do desenho animado vem da habilidade dos criadores em produzir uma série de ação que estimulava fãs desse gênero, ao mesmo tempo em que mantinha a caracterização das três protagonistas em suas respectivas personalidades, mas também em seus visuais fortemente femininos – cores pastéis, corações e estrelas são a marca do programa. A junção perfeita desses elementos – feminilidade e ação dura – desafiou as convenções de gênero que ainda existiam e delegavam produtos a um ou outro extremo da equação, e mostrou que as duas qualidades não eram mutuamente exclusivas.

A escritora Lenika Cruz comenta:

A origem do mito das Meninas Superpoderosas é derivada de uma canção de ninar inglesa de quase 200 anos chamada ‘Do Que Garotinhos São Feitos’. (...) A referência antiga a ‘açúcar,

tempero e tudo que há de bom' mencionada nos créditos de abertura podem parecer apropriada após quase 10 anos que o Cartoon Network cancelou este programa tão popular. Afinal, 'As Meninas Superpoderosas' se apoiava em uma gama de tropos que podem parecer regressivos, mesmo que inofensivos, como por exemplo uma fofura enjoativa, e elementos visuais tipicamente femininos como corações, flores e estrelas.

Mas o programa (...) deixava claro que suas três protagonistas super-heroínas não eram 'as garotinhas perfeitas' das lendas, porque enquanto as criava em um laboratório, seu pai/chefe Professor Utônio adicionou um ingrediente extra: Elemento X. (...) Em outras palavras, elas eram melhores que garotinhas perfeitas.

Crianças de idade escolar como eu assistindo o programa no final dos anos 90 não o víamos como subversivo. (...) E mesmo assim, aqui estava um programa infantil que conseguia ter apelo igualmente entre garotos e garotas sem apagar a palavra 'Meninas' de seu título." (Cruz, 2015)

O objetivo deste projeto é produzir uma história em quadrinhos que, nos moldes destes exemplos citados, consiga representar um coletivo de super-heroínas, apoiando-se na representação de suas diversas personalidades e em uma história de ação, criando uma atmosfera que estimule a atenção de um público-alvo que não se limite a convenções de "para garotas" ou "para garotos".

PESQUISA DE SIMILARES

Os dois principais pontos de partida para a concepção inicial do projeto foram, como já citados na Introdução, a série de mangá (quadrinhos tipicamente japoneses) *Sailor Moon*, criados em 1991 por Naoko Takeuchi, e a série animada para televisão *As Meninas Superpoderosas*, criadas em 1998 por Craig McCracken. Além dessas duas inspirações, também busquei representações mais recentes e contemporâneas de coletivos de super-heroínas, principalmente em formato de HQ (História em Quadrinhos).

SAILOR MOON (1991)

Sailor Moon é uma das principais referências em representação de um grupo de heroínas composto completamente por garotas em desenhos animados e histórias em quadrinhos. O grupo principal, composto pela líder adolescente Sailor Moon e suas colegas



Figura 1: Da esquerda para direita: Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Moon, Sailor Jupiter e Sailor Venus. Fonte: Planocritico, 2014

Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Jupiter e Sailor Venus, apresenta diversos tipos de personalidade. Enquanto cada uma possui suas forças e fraquezas, quando atuam em equipe, as garotas se revelam capazes de vencer qualquer tipo de desafio – uma mensagem de amizade e sororidade que se mantém atual após mais de 20 anos.

AS MENINAS SUPERPODEROSAS (1998)

Com uma das estreias de maior sucesso do canal Cartoon Network, esta série de desenho animado conta com a presença de três garotas de idade pré-escolar dotadas de superpoderes e uma missão de proteger sua cidade natal. Com seu visual simples, colorido e “fofo”, e cenas de ação intensas que não tinham medo de representar confronto físico ou violência, este programa redefiniu (ou no mínimo fez questionar) o que significava



Figura 2: Da esquerda para direita: Lindinha, Florzinha e Docinho. Fonte: Powerpuffgirlswiki, 2013.

ser uma garota e super-heróis. *As Meninas Superpoderosas* rapidamente se tornou um favorito entre meninas, meninos e adultos.

BUFFY, A CAÇA-VAMPIROS (1997)

Baseada mais uma vez no conceito de garotas desafiando os papéis que lhes eram frequentemente atribuídos, *Buffy, a Caça-Vampiros* (*Buffy the Vampire Slayer*) é uma série de televisão criada por Joss Whedon sobre uma herdeira adolescente, Buffy, de uma antiga ordem de guardiãs, com a missão de proteger o mundo de forças malignas. Misturando elementos de drama, comédia e terror sobrenatural, a

série explora mais uma vez os temas de empoderamento feminino, amizade e maturidade.



Figura 3: Sarah Michelle Gellar como a protagonista Buffy Summers. Fonte: Lovemagazine, 2017.

MS. MARVEL (2014)



Figura 4: Kamala Khan como Miss Marvel. Fonte: Mundoestranho, 2018.

Kamala Khan é uma adolescente muçulmana de Nova Jérsei, e a mais nova super-heroína do universo dos quadrinhos Marvel a assumir a identidade de Miss Marvel. Após descobrir suas habilidades inumanas, Kamala se apropria do antigo nome de sua super-heroína favorita e decide participar como poder da defesa do planeta. Sendo uma das personagens adolescentes mais populares no mundo dos quadrinhos atualmente, Miss Marvel é

uma boa inspiração no que se trata de representar jovens garotas nos anos 2010.

ZODIAC STARFORCE (2015)

Zodiac Starforce talvez seja a representação mais correta do que este projeto tenta alcançar; um grupo de colegas dotadas de poderes cósmicos que se juntam mais uma vez afim de derrotar forças malignas. Visionada por Pauline Ganucheau e Kevin Panetta, a série de quadrinhos começou como uma webcomic (HQ publicada através da internet), e eventualmente viu sua publicação pela Dark Horse Comics. Em termos de referência, a série toma como inspiração as mesmas sagas citadas anteriormente, como *Sailor Moon* e *Buffy* para criar uma história envolvente, com personagens interessantes e um elenco diverso – etnicamente e sexualmente. Cameron Glover elabora sobre a expansão de representatividade que o quadrinho traz ao gênero garota mágica:



Figura 5: A primeira edição publicada pela Dark Horse Comics. Fonte: 2015.

No volume 2 de Zodiac Starforce, uma subtrama focando no desenvolvimento do relacionamento entre Lily e [Savanna] me trouxe muitas emoções. Não era apenas refrescante e libertador ver o relacionamento de um casal queer normalizado de forma tão importante, mas ver Lily – uma garota negra e feminina com um afro enorme e um gosto por rosa – ser vista como um objeto de desejo sem os perigosos tons sexuais que vêm ao desejar mulheres negras em outras mídias, foi incrivelmente importante. (...) Apesar do gênero garota mágica permitir a livre exploração de sexualidade entre suas heroínas, ainda assim surgem convenções. O relacionamento de Lily e [Savanna] é enorme porque representa um distanciamento dos tropos e estereótipos que limitam os indivíduos que suportam o peso de serem marginalizados de múltiplas formas e lutam para ser reconhecidos. (Glover, 2015)



Figura 6: Emma, Molly, Savanna e Kim. Fonte: Comicsalliance, 2015.

HISTÓRIA E PERSONAGENS

A primeira concepção dos elementos principais da história e suas protagonistas foi traçada por volta de 2013, sob o desafio auto-imposto de desenvolver um novo estilo de desenho. Junto com duas das personagens principais, inicialmente nomeadas Marie Antoinette e Gale, o tema para uma eventual história recebia a seguinte descrição geral: “Um grupo de garotas mágicas que lutam contra líderes de torcida robóticas do mal”. Usando este ponto de partida, a trama e seus personagens foram tomando forma.

MAGIMOÇAS

O quarteto de protagonistas é formado por Marie Antoinette, Meg, Abigail e Rocky. Todas elas podem se transformar em super-heroínas com poderes derivados de diferentes conceitos que representam bem sua personalidade, que podem variar de elementos da natureza como Flores, a conceitos mais abstratos, como Realeza.



Figura 7: Rocky, Abigail, Marie Antoinette e Meg em seus primeiros sketches.
Fonte: Elaborado pelo autor.

- Marie Antoinette é a líder do grupo e a menina mais popular da escola. Ela se preocupa muito com seu status social, e apesar de ser cruel com quem ela considere pouco importante, é uma comandante nata. Quando se transforma na heroína Queen, seus poderes são baseados no conceito de Realeza.
- Meg (Margaret em versões anteriores) tem a ambição de um dia se tornar a garota mais popular da escola também, porém de forma amigável, diferente de Marie Antoinette. É decidida, extrovertida e muito inteligente, mas possui um lado levemente manipulador. Seu alter ego é Lily, e seus poderes são relacionados a Flores.
- Abigail (Gale em suas primeiras versões) é tímida a um extremo, e sua única amiga de confiança é Meg, a quem apoia totalmente. Introvertida, prefere não chamar muita atenção. Se transforma na heroína Dove, e seus poderes tem relação com Pássaros.
- Rocky é uma garota ativa e de alta energia, porém de cabeça quente. Decidida e teimosa, geralmente assusta quem não conhece seu lado mais simpático. Seus poderes com base em Pedras se manifestam quando se transforma em Emerald.



Figura 8: Primeira versão dos uniformes de Emerald, Dove, Queen e Lily. Fonte: Elaborado pelo autor.

res-comuns em todo tipo de mídia, reconhece a reincidência de quatro tipos de personalidade frequentemente associadas a um quarteto feminino:

- Gentil, simpática e doce;
- Masculina, atlética, ativa;
- Elegante, sensual, focada em beleza;
- Inteligente, protetora, carinhosa.

É interessante notar que eu não possuía conhecimento formal de tal arranjo, e a concepção das quatro protagonistas capazes de se encaixar nesses moldes, é em virtude da minha familiaridade com tramas e elencos de personagens de estrutura similar. Desta forma, após reconhecer esse tipo de arranjo muito tempo depois, pude reconhecer que:

- Marie Antoinette – Elegante
- Meg – Inteligente
- Abigail – Gentil
- Rocky – Masculina

As personagens passaram por longos processos de redesign, afim de acomodar o estilo de desenho que estava em desenvolvimento, e também representar a personalidade da garota de forma correta. Também decidi atribuir um esquema de codificação cromática para facilitar a identificação das personagens.

MARIE ANTOINETTE

Marie Antoinette é a menina mais popular da escola em função de seu posto de chefe das líderes de torcida no ano anterior, e, como a grande maioria dos estereótipos atrelados a esse tipo de personagem, tem a reputação de malvada entre os alunos menos populares. Vindo de uma família rica, ela sabe que ambição é uma qualidade valiosa, e seus objetivos são grandes. Decidida e inteligente, Marie sabe usar todos os seus recursos à sua disposição para alcançar suas metas, e tem pouco interesse em como isso pode afetar outras pessoas. No entanto, ela depende altamente de suas interações sociais. No quarteto batizado

de Magimoças, ocupa a função de líder. As cores atribuídas à personagem são vermelho, marrom, vinho e detalhes em branco.



Figura 9: Marie Antoinette e seu alter ego Queen. Fonte: Elaborado pelo autor.

No começo, o guarda-roupa da líder das garotas mágicas sofria forte influência de personagens adolescentes de desenhos da década de 90 – principalmente nas botas estilo gogo. A ideia era representar uma garota popular e vaidosa, então um estilo bem feminino foi aplicado. Eventualmente, afim de manter a caracterização das personagens contemporâneo, o estilo de Marie foi atualizado para representar melhor o visual de uma garota atlética, porém ainda casual e “na moda”.

O uniforme e arma usados por Marie quando se transforma em Queen foram, primeiro, influenciados pela personagem Penthesilea, uma representação de uma rainha amazona mitológica nos videogames da série Persona. Mais tarde, o visual foi atualizado afim de manter coesão entre a personalidade de Marie e a integração visual com suas colegas de equipe – o uniforme agora apresenta um visual mais condizente com o de uma armadura, e implementando a faixa vertical com uma joia colorida no peito, um elemento comum aos outros uniformes.

MEG

Meg deseja se tornar a garota mais popular da escola, mas diferente de Marie Antoinette, possui uma bússola moral mais afiada. Enquanto Marie não tem muitos escrúpulos em relação a usar outras pessoas para atingir seus objetivos, Meg prefere trabalhar duro tirando notas altas e participa do maior número de clubes que pode. Apesar de seus esforços, os outros alunos costumam vê-la apenas como alguém se esforçando demais para tomar o posto de outra pessoa; e embora tenha uma atitude mais amigável que sua rival, Meg tem a tendência de focar demais em si mesma. Sua melhor amiga é Abigail. No grupo de heroínas,

tende a ocupar a função de pesquisadora. É representada pelas cores amarelo, ocre e rosa brilhante.



Figura 10: Meg e seu alter ego Lily. Fonte: Elaborado pelo autor.

ABIGAIL

Abigail é uma garota extremamente tímida, que prefere a solidão do seu quarto e seus inúmeros hobbies a sair e outras atividades mais sociais. Por conta disso, sua posição na escala social da escola não é uma das melhores. No entanto, ela conta com o apoio da melhor amiga de infância Meg, a quem acompanha o tempo todo. Apesar de não se relacionar muito com outras pessoas, Abigail é uma garota extremamente doce e gentil, e com uma veia criativa interessante. Enquanto no grupo de heroínas ela não serve uma função específica formal, geralmente assume um papel de mediadora. Suas cores são azul, roxo e violeta.

O visual casual de Abigail é outro que sofreu poucas alterações, excluindo certas mudanças de cores. A ideia era representar uma garota tímida e com pouco interesse em chamar atenção, por isso o uso de moletoms e cores mais escuras.

Quando transformada em Dove, no entanto, ela adota cores mais claras, como azul-claro. As primeiras versões da heroína incluíam um visual mais revelador, que entrava em conflito com a personalidade mais reservada de Abigail. Por isso, suas roupas agora são um pouco mais longas e cobertas, além de apresentar os elementos em comum aos outros uniformes – detalhes de ombro e cintura, saia, faixa vertical e joia no peito. Além disso, Dove possui um par de asas para voar.



Figura 11: Abigail e seu alter ego Dove. Fonte: Elaborado pelo autor.

ROCKY

Rocky, apelido de Roxanne, é corajosa, ativa e direta, e bastante cabeça-quente. Sua personalidade nunca permitiu que ela fosse vítima de piadas na escola, mas ao mesmo tempo distanciava outros alunos por medo, rendendo a Rocky a reputação de encrenqueira. Apesar de ser um pouco assustadora à primeira vista, é uma garota extremamente calorosa, com um certo lado *geek*, e que se preocupa muito com seus amigos. Ela gosta de esportes e atividades manuais. Seu papel no quarteto de heroínas é de soldado/agente, devido a suas habilidades físicas. Suas cores são verde e laranja.

A primeira versão de Rocky veio do conceito de uma personagem “violenta”, porém que não o aparentasse, por isso os óculos, o longo cabelo solto e a camisa de botão. Eventualmente, com sua personalidade melhor definida, suas roupas foram atualizadas para melhor refletir suas qualidades – cabelo preso, camiseta e camisa xadrez amarrada, com uma certa inspiração grunge/lumberjack.



Figura 12: Rocky e seu alter ego Emerald. Fonte: Elaborado pelo autor.

Rocky se transforma em Emerald, e seu uniforme foi o que provavelmente sofreu o maior número de mudanças. A primeira versão era extremamente feminina e reveladora, em contraste com a personagem. O uniforme sofreu enfim um redesign afim de assemelhá-lo mais com uma armadura, para combinar com sua função de lutadora, mas ainda assim mantendo os detalhes angulares em forma de cristais – além de incluir a faixa vertical e joia no peito.

ROBOGATAS

A ideia das vilãs principais serem um trio de líderes de torcida desagradáveis também é herança de diversos tropos que representam esse tipo de garotas como populares e malvadas. Valendo-se da ideia de que esse estereótipo de garota na ficção costuma seguir um certo padrão estético e de comportamento, foi moldado o conceito de um grupo de líderes de torcida que fossem secretamente androides e capazes de agir como uma unidade. O trio de capitãs, por serem antagonistas de destaque, ganhou personalidades e habilidades de combate distintas. Estas garotas-androide são Kit, Sybil e Yolanda.



Figura 13: Sybil, Kit e Yolanda em sua primeira versão. Fonte: Elaborado pelo autor.

- Kit é a capitã das líderes de torcida. É calculista e focada nas missões que recebem. É responsável por desenvolver planos estratégicos usando as informações coletadas por suas colegas. Quando em modo de combate, seus punhos crescem a tamanho gigante.
- Sybil, a segunda em comando, é responsável por compilar diversos tipos de informação. No quesito personalidade, ela é fria, distante e arrogante, dificilmente tratando alguém fora do time de líderes de torcida com simpatia. Em combate, usa jatos de propulsão para voar e um rifle para ofensiva.
- Yolanda é a mais simpática do trio, afim de manter a imagem do time palatável, e responsável por manter a boa reputação das líderes de torcida – porém dissimulada, e tão capaz de crueldades quanto suas colegas. Quando em combate, seus pés se transformam em rodas que aumentam sua rapidez e mobilidade e suas mairas-chiquinhas se transformam em enormes lâminas.

Similarmente ao grupo de heroínas, as personalidades das vilãs foram traçadas a partir de familiaridade com a representação de trios na mídia. No entanto, após pesquisa, é possível reconhecer mais uma vez através do website TV Tropes, um número de arranjos para um trio ainda maior do que os reconhecíveis para um quarteto. Alguns listados abaixo, com sua respectiva personagem relacionada:

1. Força (Kit)
 2. Inteligência (Sybil)
 3. Beleza (Yolanda)
-
1. Combate (Kit)
 2. Subterfúgio (Sybil)
 3. Diplomacia (Yolanda)

1. Idealista (Kit)
2. Pragmático (Sybil)
3. Aspirante (Yolanda)

1. Caráter Neutro (Kit)
2. Caráter Desagradável (Sybil)
3. Caráter Simpático (Yolanda)

O trio de antagonistas manteve-se mais ou menos o mesmo, com poucas alterações em seu design. Os uniformes de líder de torcida de cada garota contém sua inicial, e lado a lado soletram o nome do instituto de ensino que elas representam, Instituto Sky. As garotas



Figura 14: Primeira versão das Robogatas em modo overdrive. Fonte: Elaborado pelo autor.

são capazes de combate, facilitado por sua natureza androide: elas podem entrar em modo “overdrive”, que permite o uso de armas ou feitos tecnológicos complicados – no entanto, elas perdem a capacidade de mascarar seus atributos mecânicos, e partes de seus corpos robóticos ficam

aparentes. Além dos uniformes e visuais *overdrive*, foi projetado um visual casual para cada uma das garotas, para serem usados em situações onde os uniformes não seriam apropriados.

KIT

Uma personagem bastante calculista e confiante, sua personalidade relativamente semelhante à de Marie Antoinette serve para botar em perspectiva as ações da heroína e impulsionar seu desenvolvimento. A missão principal de Kit e suas colegas ainda é um mistério para as Magimoças, mas parece envolver manter um grau de segurança e proeminência social na escola. Sendo a líder do principal trio de vilãs, a ideia era dar a Kit um visual sério e focado, mas que ainda tivesse um certo charme afim de representar uma perso-



Figura 15: Kit e seus visuais. Fonte: Elaborado pelo autor.

nagem popular. O penteado reto e fechado dá um ar formal, mas a cor brilhante confere um ar mais despojado. O blazer com calça cropped na roupa casual conferem um estilo chamado “preppy”, caracterizado pelas vestimentas típicas de estudantes de universidades prestigiadas dos Estados Unidos. Em modo de batalha, seu corpo revela suas características andróides, e seus punhos crescem consideravelmente de tamanho, os quais Kit usa de forma ofensiva.

SYBIL

Fria e distante, a função de Sybil como uma vilã não é necessariamente manter um apelo social como as outras Robogatas, mas de coletar diversas informações que podem potencialmente ajudar o trio em suas conquistas. É observadora e inteligente, mas também arrogante, e às vezes esse traço transpira até mesmo em interações com suas colegas de grupo. Sybil foi planejada em torno de personagens femininas com conhecimentos arcanos, design evidenciado pelo seu comportamento relativamente isolacionista e também pelo seu nome, que faz referência às Sibilas – mulheres da mitologia grega creditadas como oráculos. Seu visual é inspirado na moda “soft goth”, ou “gótica suave”, tomando elementos da moda gótica, mas ainda mantendo uma certa leveza.



Figura 16: Sybil e seus visuais. Fonte: Elaborado pelo autor.

Sua forma muda quando em modo *overdrive* para revelar o lado esquerdo de seu corpo metálico e um rifle no lugar de seu braço – junto com uma pequena inspiração/referência a *O Exterminador* em seu olho.

YOLANDA

Sendo a responsável por manter o resto de seu grupo mais palatável, Yolanda é altamente sociável e simpática. De disposição mais alegre e animada do que a séria Kit e a esnobe Sybil, Yolanda é falante e bem-humorada – mas mantendo-se verdadeira ao seu papel de vilã, é manipulativa e capaz de crueldades a quem não considere útil ou importante. Enquanto Marie Antoinette se conforma a convenções mais con-

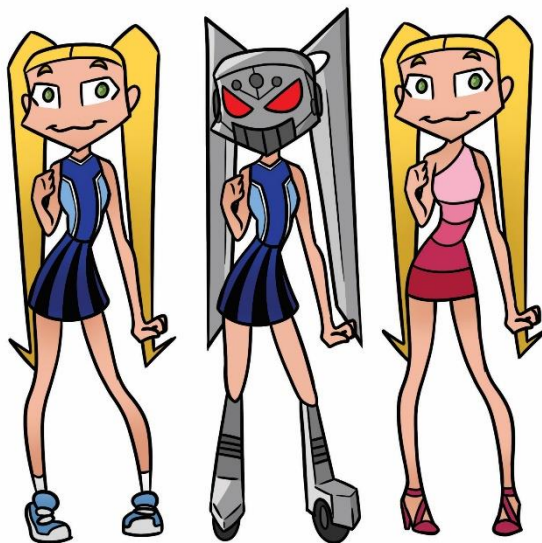


Figura 17: Yolanda e seus visuais. Fonte: Elaborado pelo autor.

temporâneas de como uma pessoa popular se apresenta, Yolanda se acomoda em visuais mais comuns a personagens populares dos anos 2000, o famoso estilo “patricinha”, com roupas curtas, cor-de-rosa e que acomodam a silhueta. Quando em modo *overdrive*, seu rosto revela seus atributos andróides, com olhos vermelhos e circuitos aparentes. Seu cabelo, originalmente preso em mairas-chiquinhas, se transformam em grandes e longas lâminas, que podem ser usadas ofensivamente graças à mobilidade melhorada de Yolanda – seus pés se transformam em rodas e ela pode se movimentar com rapidez.

HISTÓRIA

Magimoças versus Robogatas começa com uma pequena introdução sobre o cenário habitado pelas protagonistas, antes destas se tornarem heroínas: elas estudam no Colégio Flamingo, na cidade de Flamingo Bay, cada uma acostumada com sua parcela do *status quo*. Meg tenta conquistar seu lugar como uma menina popular, Abigail evita os holofotes enquanto apoia a melhor amiga, Rocky tenta se manter fora de encrencas e Marie Antoinette está pronta para mais uma vez assumir o posto de chefe das líderes de torcida e garantir mais um ano de popularidade para si mesma. Mas ela descobre que um grupo de novas alunas – entre elas Kit, Sybil e Yolanda – vindas de um instituto misterioso, assumem o posto de líderes de torcida da escola, botando em xeque a influência de Marie sobre seus colegas. Por obra do destino, Marie, Meg, Abigail e Rocky acabam inadvertidamente descobrindo não apenas que as novas alunas são andróides, mas também que elas parecem estar pondo uma espécie de plano em prática – um plano que envolve tomar o controle da escola e algumas “construções extra”. Um espírito que habita a maior árvore da escola presenteia Marie, Meg, Abigail e Rocky com poderes mágicos, permitindo que elas se transformem em heroínas e escapem das líderes de torcida em seu encalço. Após um breve confronto, as Magimoças conseguem fugir, mas agora precisam aprender a usar suas novas habilidades e a agir como uma equipe para que possam descobrir a verdadeira missão pela qual receberam esses poderes e também impedir as Robogatas de dominar o seu colégio.

Joseph Campbell reconhece em seu livro *O herói de mil faces* uma estrutura comum a diversos mitos, lendas e histórias, comumente chamada de “Jornada do Herói”. Essa estrutura é composta por uma série de eventos que detalham diferentes etapas da jornada do(s) protagonista(s), e que embora flexível (algumas histórias não incluem todas as etapas, por exemplo), podem servir como guia quando escrevendo uma história. Essa estrutura de Campbell foi ainda desenvolvida por Christopher Vogler em seu livro *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers* (A Jornada do Herói: Estrutura Mítica para Escritores), e pode ser dividida em 12 estágios.



Figura 18: O ciclo da Jornada do Herói. Fonte: *Quadrinheiros* (2016)

Esses 12 estágios podem ser divididos ainda em 3 atos:

Primeiro Ato:

- 1) Mundo Comum – o universo do protagonista é apresentado;
- 2) Chamado da Aventura – um acontecimento incomum muda o *status quo*;
- 3) Recusa ao Chamado – o protagonista de início prefere não se aventurar;
- 4) Encontro com O Mentor – um personagem ou acontecimento faz o protagonista aceitar o chamado de aventura;
- 5) Travessia do Umbral – o protagonista parte de seu lar para o mundo de aventura.

Segundo Ato:

- 6) Testes, Aliados & Inimigos – o herói passa por numerosas provações – o “grosso” da história;
- 7) Aproximação do Objetivo – o protagonista obtém sucesso durante as provações;
- 8) Provação Máxima – o último desafio a ser enfrentado;
- 9) Conquista da Recompensa – o protagonista supera o último desafio.

Terceiro Ato:

- 10) Caminho de Volta – o protagonista volta ao seu mundo;
- 11) Depuração – um possível último confronto onde tudo o que foi aprendido tem peso;
- 12) Retorno Transformado – o herói volta ao seu mundo, porém afetado.

O roteiro de *Magimoças versus Robogatas* descrito anteriormente segue mais ou menos a estrutura do Primeiro Ato, com a apresentação do Mundo Comum, a chegada das Robogatas servindo como o Chamado da Aventura, o recebimento dos poderes como o Encontro com O Mentor, e a Travessia do Umbral acontecendo após a primeira batalha entre heroínas e vilãs. Como citado anteriormente, nem todas as histórias seguem a estrutura tradicional, portanto a Recusa ao Chamado não foi incluída no produto final. Sobre essa etapa específica, Campbell diz:

Os mitos e contos de fadas de todo o mundo deixam claro que a recusa é essencialmente uma recusa a renunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio. O futuro não é encarado em termos de uma série incessante de mortes e nascimentos, e sim em termos da obtenção e proteção do atual sistema de ideais, virtudes, objetivos e vantagens. (Campbell, 1989)

Visto que as quatro protagonistas em *Magimoças versus Robogatas* possuem suas razões para atender o chamado da aventura, a participação dessa etapa na trama pode ser reduzida à um mínimo, se não descartada completamente.

PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

Além das protagonistas e antagonistas, um elenco de personagens secundários para assumir diferentes funções foi planejado – amigos e colegas das personagens principais, professores, funcionários e familiares.

COLÉGIO FLAMINGO

O sistema social a ser reproduzido é largamente inspirado em ficção adolescente dos Estados Unidos, portanto o universo onde a ação toma parte é semelhante ao país Norte-Americano – embora não uma representação direta, afim de permitir certas liberdades narrativas e artísticas. O sistema escolar deste universo é baseado no brasileiro e norte-americanos, com a existência de três anos de estudo no Sistema Médio de Ensino, a serem atendidos por estudantes na faixa de 14 a 18 anos. A escola das personagens principais, e principal cenário da ação, é o Colégio Flamingo, localizado na cidade fictícia de Flamingo Bay. A principal inspiração para o layout externo do colégio foi o colégio americano Wausau East High School, localizado no estado de Wisconsin.



Figura 19: Alguns personagens secundários. Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 20: Vista aérea do colégio americano Wausau East High School. Fonte: Glassdoor (2015)

PROCESSO DE PRODUÇÃO

ROTEIRO

O roteiro foi desenvolvido usando o *software* para computador Scrivener, que permite a organização dinâmica de diversos tipos de documentos. Desta forma, foi possível manter à mão diversos tipos de informação, como design de personagens para referência, tabela de personagens secundários, detalhes sobre a escola, etc. O roteiro do primeiro número do quadrinho foi dividido em quatro pontos-chave da narrativa, e o roteiro detalhado foi tomando forma em volta desses pontos. A estrutura do roteiro tomou uma prosa de forma narrativa-descritiva, afim de melhor visualizar os detalhes da ação; as falas dos personagens também eram definidas nesta etapa, assim como expressões, enquadramentos e cenários.

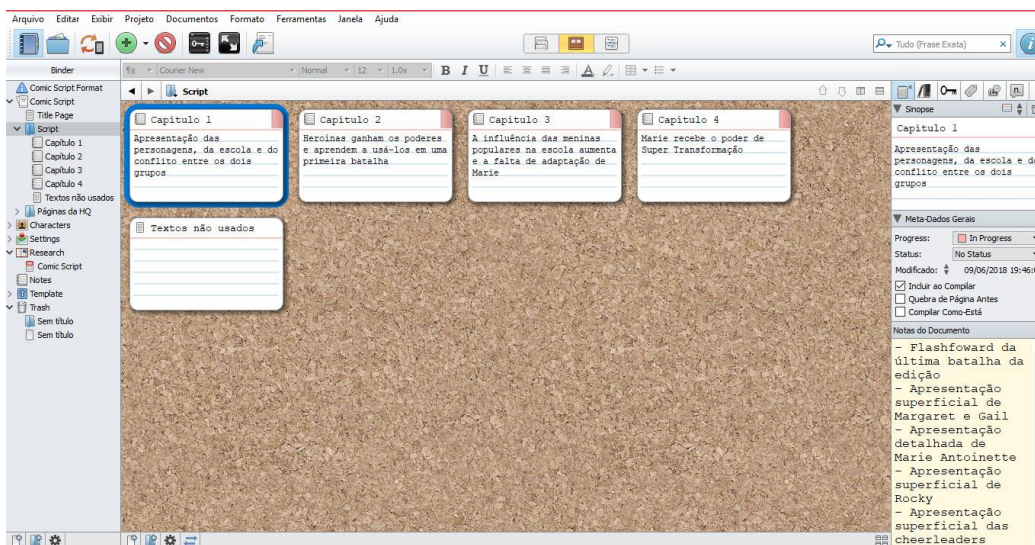


Figura 21: A função "tábua de cortiça" permite a reorganização de itens no documento. Fonte: Elaborado pelo autor.

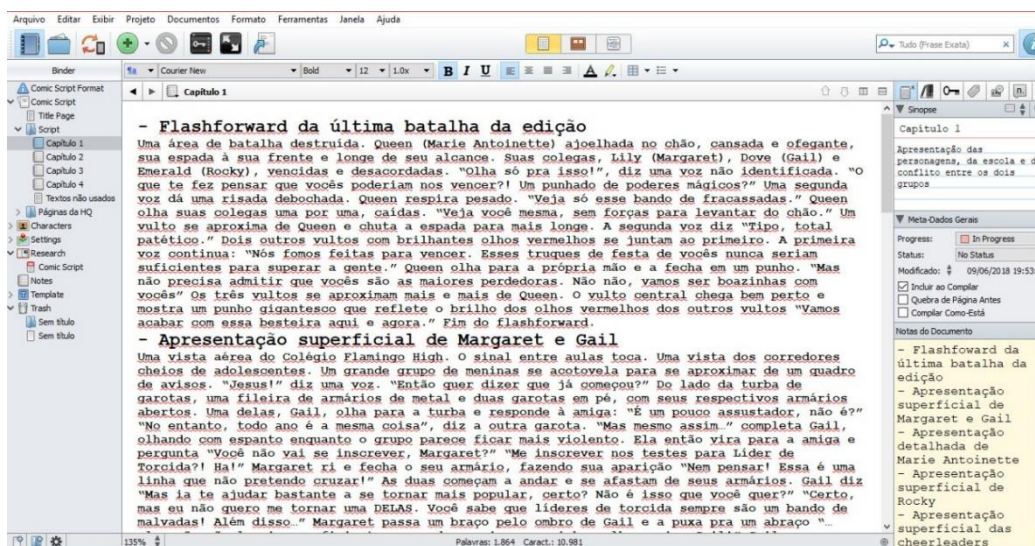


Figura 22: Detalhes do roteiro usando o programa Scrivener. Fonte: Elaborado pelo autor.

IDENTIDADE

Para o desenvolvimento do logotipo que serviria de título para a HQ, pesquisei por logotipos de diversas mídias dentro do tema Garotas Mágicas, afim de encontrar elementos que bem representassem o gênero. Com o título sendo “*Magimoças versus Robogatas*”, procurei também representar dualidade, para melhor referenciar os dois grupos de personagens principais que se opõem. Por fim, este foi definido como o design final, com os nomes de cada grupo representados em cores relacionadas à cada time – amarelo para as heroínas Magimoças, e azul para as vilãs Robogatas – assim como pequenos ícones que contribuem para a identificação. Além disso, detalhes em violeta e rosa ajudam a complementar a ideia de magia e feminilidade. A fonte usada é Harlow Solid Italic.



Figura 23: Logotipo final. Fonte Elaborado pelo autor.

LAYOUT

Com o roteiro definido, o próximo passo foi definir o formato do produto impresso. Foi decidida uma impressão de cerca de 17cm de largura por 25cm de altura, e com essas medidas em mente, foi criado um arquivo no *software* Adobe Photoshop ligeiramente maior. As medidas do impresso foram então delimitadas, assim como marcadores para margens de eventuais quadros e balões de texto. Este arquivo serviu como *masterpage* e foi usado durante a produção totalmente digital de todas as páginas do quadrinho como guia.

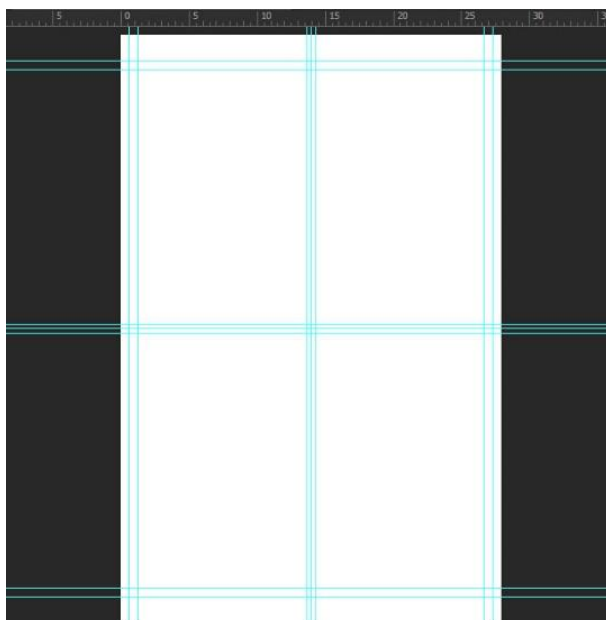


Figura 24: Masterpage. Fonte Elaborado pelo autor.

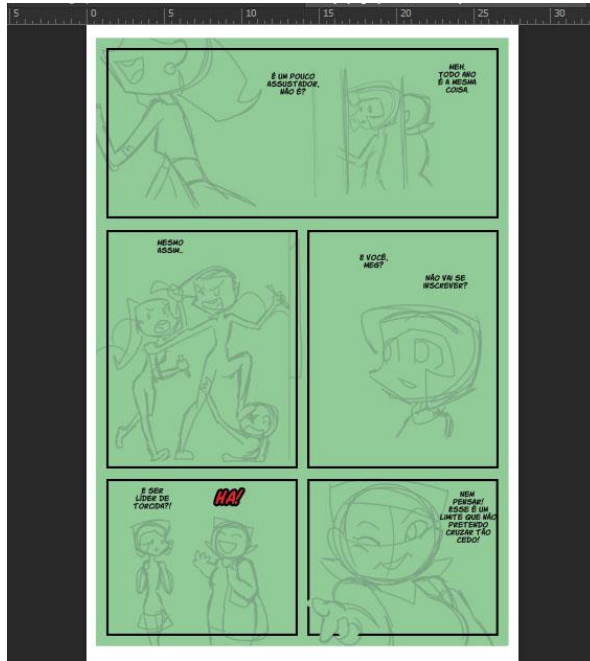


Figura 25: Rough. Fonte: Elaborado pelo autor.

Com a *masterpage* servindo de guia, o próximo passo foi planejar a posição e quantidade de elementos por página com *sketches* rápidos – processo conhecido como *rough*. Assim foi possível arranjar os elementos de cada quadro e balões de texto para que tudo se encaixasse. Com a camada do *rough* pronta, era a vez de delimitar certos detalhes importantes que deveriam ser definidos antes de se passar para o contorno final. Esse processo era no início feito em uma nova camada chamada *skecth*, mas conforme fui me familiarizando com o processo, ele passou a ser feito direto na camada *rough*. Pronta esta etapa, era a vez de desenhar o contorno final de todos os elementos da página – o *line*, ou *linework*, em uma nova camada acima das anteriores.

Com o *linework* pronto, uma camada de cor era criada abaixo da camada do contorno, e nela eram aplicados todos os elementos cromáticos da página – cores base, iluminações, sombras e outros detalhes. Embora uma única camada dificultasse correções e outras mudanças eventuais, mantinha a integridade do arquivo e a estabilidade do programa no computador. Em seguida, as falas dos personagens eram aplicadas de acordo com o roteiro, ou modificadas levemente afim de melhor acomodação – juntamente com seus balões de fala.

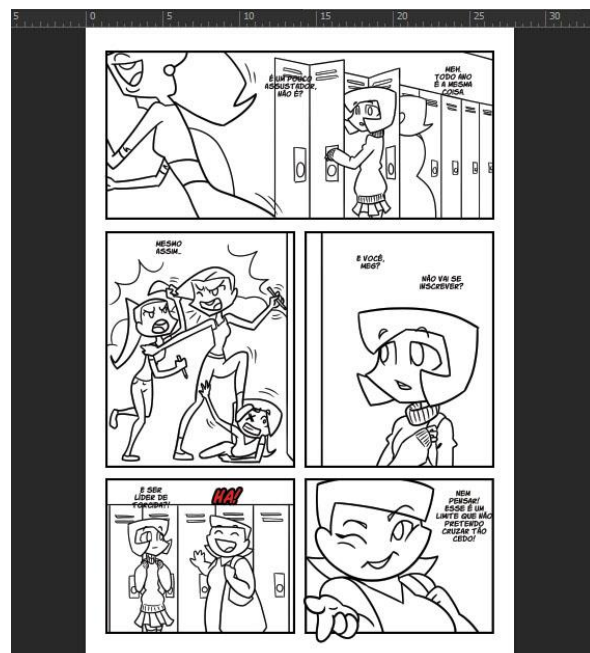


Figura 26: Linework. Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 27: Todas as camadas de contorno, cor e texto juntas na página final. Fonte: Elaborado pelo autor.

Com todas as páginas da HQ prontas, incluindo capas e ilustrações extras, todas foram postas em ordem utilizando o programa Adobe InDesign. Assim, foi possível produzir um arquivo em formato de *booklet*, pronto para impressão.

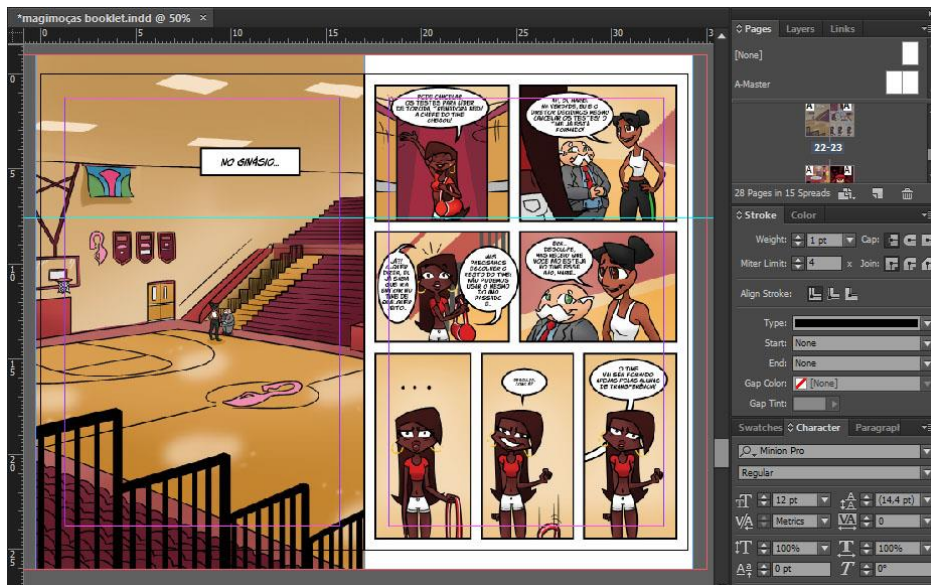


Figura 28: Algumas das páginas prontas e em ordem no programa Adobe InDesign. Fonte: Elaborado pelo autor.

Com o arquivo de impressão pronto, a HQ foi impressa em papel couché fosco, num total de 28 páginas. Reconheço que houveram discrepâncias entre o produto idealizado e o produto final, porém tais erros servem para evidenciar o que pode ser melhorado no futuro, quando a história em quadrinhos estiver definitivamente pronta para publicação e comercialização.



Figura 29: Capa da história em quadrinhos finalizada e impressa. Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 30: Miolo da história em quadrinhos impressa. Fonte: Elaborado pelo autor.

CONCLUSÃO

Embora parecesse um projeto longo e exaustivo, a dificuldade maior foi encontrar a coragem para iniciar a produção do projeto. *Magimoças versus Robogatas* é uma ideia antiga que surgiu muito antes da delimitação de seu formato como uma história em quadrinhos, então era difícil pôr em prática o que era possível fazer por receio de eventuais mudanças em conceitos básicos da história e seus personagens – o que aconteceu diversas vezes. Mas devido a esse longo período de maturação, foi ficando cada vez mais fácil dar os passos necessários, pois a minha relação pessoal com o material havia se tornado muito íntima e familiar.

Além disso, foi um desafio aprender todos os passos técnicos que deviam ser tomados para a produção de uma história em quadrinhos, principalmente relacionados à impressão. Mais uma vez, a hesitação me prendia quando era possível seguir em frente, mas uma vez que tais obstáculos eram analisados com cuidado, o progresso era capaz de fluir.

Foi interessante também buscar a fundação teórica para a criação de personagens e suas histórias – embora não existam muitas pesquisas e estudos de teor formal sobre tipos de personalidades específicas ou sobre o impacto demográfico desse produto de nicho, foi possível encontrar recursos, relatos e bancos de dados que corroboravam a frequência e a importância destes elementos.

Talvez a parte mais interessante da produção deste quadrinho tenha sido conhecer outras obras e autores com visões, estilos e ideias semelhantes à minha, que demonstram não apenas a validade dos valores que tentamos reproduzir, mas também que existem pessoas dedicadas a manter estes valores vivos, seja produzindo-os em forma de quadrinhos ou consumindo-os.

Minha ideia com *Magimoças versus Robogatas* não era essencialmente criar uma história sobre feminismo – pessoalmente, prefiro deixar representações diretas de feminismo a cargo de integrantes do movimento – mas criar uma história que incorporasse elementos e ícones feministas, e que fosse possível apresentá-los de forma abrangente, e que puxasse o interesse de vários públicos. *Magimoças versus Robogatas* ainda é uma história em desenvolvimento, mas com este primeiro passo dado com a primeira edição, tudo parece criar mais força. Espero poder ver no futuro mais pessoas sendo capazes de produzir o conteúdo no qual elas acreditam e fazem com paixão.

REFERÊNCIAS

- BRIDGES, Rose. *The Feminism of Sailor Moon*. Bitch Media:
<<https://www.bitchmedia.org/post/the-feminism-of-sailor-moon>> (10 de Julho de 2014).
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. 1ª edição. São Paulo: Cultrix/Pensamento. 1989.
- CRUZ, Lenika. *The Powerpuff Girls Redefined What Little Girls Are Made Of*. The Atlantic:
<<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/02/powerpuff-girls-redefined-what-little-girls-are-made-of/385719>> (21 de Fevereiro de 2015).
- FOUR-Girl Ensemble. In: TV Tropes. Disponível em:
<<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FourGirlEnsemble>> Acesso em 5 de Junho de 2018.
- GLOVER, Cameron. *On Zodiac Starforce, Magical Girls, and Queerness*. The Mary Sue:
<<https://www.themarysue.com/magical-girls-queerness>> Acesso em: 4 de Novembro de 2015.
- POWER Trio. In: TV Tropes. Disponível em:
<<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PowerTrio>> Acesso em 5 de Junho de 2018.
- VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*. Studio City, EUA: Michael Wiese Productions, 1998.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1:** Da esquerda para direita: Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Moon, Sailor Jupiter e Sailor Venus - Disponível em: <<http://www.planocritico.com/wp-content/uploads/2014/03/capapc2.jpg>>. Acesso em: 17/06/2018. 9
- Figura 2:** Da esquerda para direita: Lindinha, Florzinha e Docinho - Disponível em: <https://vignette.wikia.nocookie.net/powerpuff/images/b/b1/Too_Pooped_to_Puff_3.png/revision/latest?cb=20130504220631>. Acesso em: 17/06/2018. 9
- Figura 3:** Sarah Michelle Gellar como a protagonista Buffy Summers - Disponível em: <<http://love.imgix.net/post/20170310/exmpkfdudhgd1cv3c81di2vu1.jpg?fm=jpg&ixjsv=1.2.0&q=74&w=800>>. Acesso em: 17/06/2018..... 10
- Figura 4:** Kamala Khan como Miss Marvel - Disponível em: <<https://abrilmundoestranho.files.wordpress.com/2018/05/miss-marvel-1.jpg>>. Acesso em: 17/06/2018. 10
- Figura 5:** A primeira edição publicada pela Dark Horse Comics - Disponível em: <<https://d2lzb5v10mb0lj.cloudfront.net/covers/300/28/28942.jpg>>. Acesso em: 17/06/2018. 11
- Figura 6:** Emma, Molly, Savanna e Kim - Disponível em: <http://comicsalliance.com/files/2015/03/ZS_Magical_outfits-630x473.jpg?w=630&h=473&q=75>. Acesso em: 17/06/2018. 11
- Figura 7:** Rocky, Abigail, Marie Antoinette e Meg em seus primeiros sketches. Fonte: Elaborado pelo autor..... 12
- Figura 8:** Primeira versão dos uniformes de Emerald, Dove, Queen e Lily. Fonte: Elaborado pelo autor..... 13
- Figura 9:** Marie Antoinette e seu alter ego Queen. Fonte: Elaborado pelo autor. 14
- Figura 10:** Meg e seu alter ego Lily. Fonte: Elaborado pelo autor. 15

Figura 11: <i>Abigail e seu alter ego Dove</i> . Fonte: Elaborado pelo autor.	15
Figura 12: <i>Rocky e seu alter ego Emerald</i> . Fonte: Elaborado pelo autor.....	16
Figura 13: <i>Sybil, Kit e Yolanda em sua primeira versão</i> . Fonte: Elaborado pelo autor.....	17
Figura 14: <i>Primeira versão das Robogatas em modo overdrive</i> . Fonte: Elaborado pelo autor..	18
Figura 15: <i>Kit e seus visuais</i> . Fonte: Elaborado pelo autor.	18
Figura 16: <i>Sybil e seus visuais</i> . Fonte: Elaborado pelo autor.	19
Figura 17: <i>Yolanda e seus visuais</i> . Fonte: Elaborado pelo autor.....	19
Figura 18: <i>O ciclo da Jornada do Herói</i> - Disponível em: < https://quadrinhos.files.wordpress.com/2016/08/jornada.jpg >. Acesso em: 17/06/2018.	20
Figura 19: Alguns personagens secundários. Fonte: Elaborado pelo autor.	22
Figura 20: <i>Vista aérea do colégio americano Wausau East High School</i> - Disponível em: < https://media.glassdoor.com/l/950765/wausau-school-district-office.jpg >. Acesso em: 17/06/2018	22
Figura 21: <i>A função "tábua de cortiça" permite a reorganização de itens no documento</i> . Fonte: Elaborado pelo autor.....	23
Figura 22: <i>Detalhes do roteiro usando o programa Scrivener</i> . Fonte: Elaborado pelo autor.....	23
Figura 23: <i>Logotipo final</i> . Fonte Elaborado pelo autor.	24
Figura 24: <i>Masterpage</i> . Fonte: Elaborado pelo autor.	25
Figura 25: <i>Rough</i> . Fonte: Elaborado pelo autor.....	25
Figura 26: <i>Linework</i> . Fonte: Elaborado pelo autor.....	26
Figura 27: Todas as camadas de contorno, cor e texto juntas na página final. Fonte: Elaborado pelo autor.....	23
Figura 28: Algumas das páginas prontas e em ordem no programa Adobe InDesign. Fonte: Elaborado pelo autor.....	23
Figura 29: Capa da história em quadrinhos finalizada e impressa. Fonte: Elaborado pelo autor.	27
Figura 30: Miolo da história em quadrinhos impressa. Fonte: Elaborado pelo autor.....	27