



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**

Instituto de Artes da UnB

Departamento de Design

**Aplicação de Narrativas *Queer* em Quadrinhos:**

**Experimentação da Representatividade LGBTQIA+ em Refúgio**

Cristina Bauchspiess

Brasília - DF

2023



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**

Instituto de Artes da UnB

Departamento de Design

Cristina Bauchspiess

## **Aplicação de Narrativas *Queer* em Quadrinhos:**

### **Experimentação da Representatividade LGBTQIA+ em Refúgio**

Trabalho de conclusão de curso, apresentado ao curso de Design na Universidade de Brasília, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em design gráfico. Orientação do professor Gabriel Lyra Chaves

Brasília - DF

2023

## **Agradecimentos**

Primeiramente agradeço minha família coruja que sempre me deu todo o apoio e torcida necessários para estudar e trabalhar com o que amo.

Agradeço a todos os amigos que se dispuseram a ler e enriquecer minha história com suas próprias experiências.

E por último, mas não menos importante, agradeço meu orientador Gabriel Lyra, por segurar minha mão durante minhas inúmeras crises de ansiedade decorrentes deste trabalho.

## Resumo

Procurando promover o diálogo sobre representações LGBTQIA+ na mídia, esse projeto tem o objetivo de produzir uma história em quadrinhos através da criação de uma narrativa e construção de mundo que se utilize do deslocamento conceitual para conversar sobre aspectos da vivência da sexualidade e identidade de gênero da comunidade *queer* em uma sociedade cis-heteronormativa. A partir da definição desses aspectos, será feito o trabalho de *worldbuilding* do mundo fictício para então trabalhar no roteiro de uma *one shot* que sirva de capítulo introdutório a esta realidade alternativa.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; *Worldbuilding*; Representatividade; Narrativa; *Queer*; LGBTQIA+.



## Lista de Figuras

Figura 1: Metodologia de Bruno Munari (2002).....	12
Figura 2: Página da <i>graphic novel</i> Arzach, por Moebius.....	14
Figura 3: Tirinha de Calvin e Haroldo, por Bill Watterson.....	16
Figura 4: Página do mangá Mushishi, por Yuki Urushibara.....	17
Figura 5: Painel do mangá <i>Blue Flag</i> , por KAITO.....	20
Figura 6: Página do mangá <i>Our Dreams at Dusk</i> .....	23
Figura 7: Vista noturna de Etheia.....	28
Figura 8: Dispositivo A.L.M.A. para identificação e comunicação de seu usuário.....	29
Figura 9: Força militar etheiana.....	29
Figura 10: Primeira versão do alfassilabário.....	30
Figura 11: Exemplo de escrita usando o antigo alfassilabário.....	31
Figura 12: Versão final do alfassilabário.....	31
Figura 13: Exemplo de escrita usando o novo alfassilabário.....	32
Figura 14: Primeira versão da ficha de personagem.....	33
Figura 15: Versão final da ficha de personagem de Myla.....	34
Figura 16: Ficha de personagem Kaelyn.....	35
Figura 17: Primeira versão da personagem Kaelyn.....	36
Figura 18: Segunda versão das personagens Kaelyn e Myla.....	37

Figura 19: Terceira versão das personagens Kaelyn e Myla.....	38
Figura 20: Quarta versão das personagens Myla e Kaelyn.....	39
Figura 21: Quinta versão das personagens Myla e Kaelyn.....	40
Figura 22: Versão final das personagens Myla e Kaelyn.....	41
Figura 23: Props usados por Kaelyn.....	42
Figura 24: <i>Storyboard</i> Cena 4.....	44
Figura 25: <i>Thumbnail</i> Página 27.....	45
Figura 26: Rafe Página 27.....	46
Figura 27: Rascunho Página 27.....	48
Figura 28: <i>Lineart</i> Página 27.....	49
Figura 29: Cores Página 27.....	50
Figura 30: Finalização Página 27.....	51
Figura 31: Logotipo criado para a história em quadrinhos.....	52
Figura 32: Logo criado para a construção do mundo de Etheia.....	53
Figura 33: Personagens criados para a primeira cena do capítulo.....	53
Figura 34: <i>Lineup</i> dos personagens Julyen, Nico e Colin.....	54
Figuras 35-37: Fichas de personagem.....	55
Figura 38: Capa criada para o quadrinho Refúgio.....	58

# Sumário

<b>Introdução</b>	<b>7</b>
<b>2. Objetivos</b>	<b>11</b>
<b>3. Metodologia</b>	<b>12</b>
<b>4. Quadrinhos e Narrativa</b>	<b>14</b>
4.1 A linguagem dos quadrinhos	14
4.2 Representatividade queer em mídia	18
<b>5. A Criação do Refúgio</b>	<b>24</b>
5.1 Conceitos e Ideia	24
5.2 Worldbuilding	26
5.3 Design de Personagem	32
5.4 Roteiro	42
5.5 Storyboard	43
5.6 Rafe	44
5.7 Rascunho	46
5.8 Finalização	49
<b>6. Resultados</b>	<b>52</b>
<b>7. Considerações</b>	<b>69</b>
<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>71</b>
<b>Anexos</b>	<b>73</b>

# Introdução

Uma das formas mais eficientes de abrir espaço para a discussão de um determinado assunto é através de histórias. Por mais diferentes que possam ser nossas vidas, criamos uma certa empatia com o personagem na tela ou no papel e isto nos dá a oportunidade de vivenciarmos, mesmo que apenas em segunda mão, as experiências que nunca chegaríamos perto de compreender de outra forma.

Para que um filme funcione para um determinado público, para que ele chegue a fazer sentido para uma espectadora, ou para que ele a faça rir, para que a faça torcer por um personagem, para que um filme a faça suspender sua descrença [na 'realidade' do filme], chorar, gritar, sentir-se feliz ao final - a espectadora deve entrar em uma relação particular com a história e o sistema de imagem do filme. (ELLSWORTH, 2001, p. 14).

Através de notícias e livros podemos entender de modo objetivo uma identidade, mas dentro da narrativa podemos ver como uma pessoa com tais características pensa, age e quais são suas motivações para além do superficial. Este olhar mais humano, que alcança além da esfera do que conhecemos, pode provocar a reflexão sobre temas reais e retirar o entorpecimento que por vezes sentimos frente a situações alheias.

As narrativas como instrumento de diálogo possuem esse poder transformador, porém, do mesmo modo que podem criar conexões, têm também a capacidade de gerar mal entendidos ou perpetuar crenças nocivas sobre uma comunidade.

Eles [filmes tradicionais de Hollywood] também pecam por repetidamente darem a entender, por meio da exclusão ou do ridículo ou da punição inscrita na narrativa, que ser uma garota (ou ser negro/a, ou gay, ou gordo/a, ou falante de espanhol, ou ser uma garota e uma ou outra dessas identidades) não é a coisa certa. Ou ser um tipo particular de garota ou garoto ou latino/a ou gordo/a pode ser certo, mas ser outro tipo não. (ELLSWORTH, 2001, pág 26).

Para tentar mudar a imagem que já foi construída durante décadas ou séculos sobre um grupo é preciso que pessoas de dentro deste possam ter a liberdade de contar suas próprias histórias, ou no mínimo ter criadores nas salas de roteiro que sejam conscientes e cuidadosos na forma que retratam seus personagens.

Para pessoas *queer*<sup>1</sup> – e especialmente aquelas que ainda não se assumiram – consumir histórias com personagens LGBTQIA+ e se reconhecer nesses personagens é uma forma de se conectar a essa parte de sua identidade sem precisar se expor aos perigos de um ambiente lgbtfóbico. É uma possibilidade para se conhecer, entender melhor seus próprios gostos e saber que existem outras pessoas que compartilham os mesmos sentimentos e as mesmas experiências que você.

Com o intuito de avaliar como a comunidade LGBTQIA+ estava sendo retratada nas telas, a organização *Gay & Lesbian Alliance Against Defamation* (GLAAD), fundada em 1985, criou os relatórios anuais *Where We Are On TV* (2005) e *Studio Responsibility Index* (2013) que fazem um apuramento da representatividade LGBTQIA+ em séries e filmes, respectivamente, de grandes estúdios de cinema. As análises ainda são bem recentes, mas já indicam um aumento na inclusão de personagens *queer* nas narrativas.

Nas pesquisas é aplicado o teste Vito Russo (semelhante ao teste Bechdel sobre representatividade feminina) para estudar como os personagens são retratados. As mídias passam no teste se: são identificáveis como lésbica, gay, bissexual, trans e/ou *queer*; o personagem não é apenas ou predominantemente definido por sua sexualidade ou identidade de gênero; o personagem está ligado ao enredo de forma que removê-lo seria uma grande mudança, o personagem deve ser importante para a história.

Em 2020, dentre 44 filmes lançados por 8 estúdios de cinema, a GLAAD contou que 10 (22,7%) continham algum personagem LGBTQ<sup>2</sup> sendo assim, aprovados pelo teste Vito

---

<sup>1</sup> Durante esse trabalho, usarei a sigla LGBTQIA+ e o termo *queer* de forma a incluir todas as identidades da comunidade.

<sup>2</sup> Em suas pesquisas, a organização GLAAD utilizou a forma LGBTQ como sigla, por isso houve a mudança dentro deste parágrafo.

Russo. Enquanto em séries, entre 773 personagens regulares em 96 shows, 70 (9,1%) eram LGBTQ. É importante esclarecer que a representação de um filme aprovado pelo teste não é necessariamente adequada, ela apenas passa os quesitos mais básicos da criação de personagens *queer*. Para estas grandes produções, algo que deve ser levado em conta são os inúmeros gastos em equipamento, trabalhadores e marketing necessários para montar uma obra deste porte, portanto muitas decisões artísticas precisam ser aprovadas por diversos superiores antes de poderem ser incluídas no resultado final. Como consequência, a escolha do criador em inserir maiores representações ou abordar novas causas em tela é muitas vezes vetada e a única opção que sobra é aceitar esse fato.

Em comparação, outras formas de narrativa, como livros, HQs e jogos criados de forma independente, possuem maior liberdade de decisão criativa, seguindo a vontade do autor sem interferência de terceiros e com custos consideravelmente mais baixos, mesmo que não causem o mesmo impacto. Dentre as muitas mídias de narração, a história em quadrinhos conta seu enredo através de imagens, sua separação em quadros em sequência indica o fluxo da trama e dá ao leitor a possibilidade de parar e absorver a cena, notar os detalhes e assimilar o conteúdo em sua íntegra. Por conta dessa característica, a HQ foi escolhida como linguagem para que o produto gerado desta pesquisa possa ser mais um meio de ilustrar um pouco dos desafios e experiências de existir como pessoa LGBTQIA+.

Quando essas experiências são contadas em quadrinhos, a arte não é apenas a plataforma, é a voz do autor e serve o papel de narradora tanto quanto as palavras, a aparência determina seu tom. Os componentes básicos de uma página, desde grid, fontes, alinhamento e até os elementos mais experimentais e diferenciados do artista, como design de personagens, traço e cores devem ser escolhidos com a mensagem do quadrinho em mente, também levando em consideração as capacidades e estilo daquele (ou daqueles) que passará a história para o desenho.

Para isso, serão estudados os princípios da construção de histórias em quadrinhos, concentrando em *worldbuilding* (construção de mundo), roteiro e design de personagem, e como usar essas bases para representar corretamente as identidades que não se encaixam no padrão da cis-heteronormatividade da sociedade em que vivemos. Ao final será entregue a estrutura de funcionamento do universo fictício em termos de história, tecnologias e governo, fazendo uso do deslocamento conceitual para narrar aspectos da sexualidade e gênero que pessoas da comunidade experienciam; o design de personagens criados de acordo com a proposta trazida das representatividades corretas em mídia; uma cena finalizada e o planejamento para o resto de uma HQ *one-shot*<sup>3</sup> que abarque algumas das subjetividades da vivência LGBTQIA+ dentro do contexto imaginado.

---

<sup>3</sup> Quadrinho de leitura rápida em que a história se inicia e fecha dentro de um único capítulo.

## 2. Objetivos

### Objetivo Geral

Este trabalho tem por objetivo a criação de um universo fictício que sirva como um espelho do nosso mundo, especificamente pelo ponto de vista de pessoas LGBTQIA+ e a forma que são tratadas enquanto membros de uma sociedade cis-heteronormativa. A partir desse universo, serão criados personagens para compor a narrativa e será produzida uma história em quadrinhos que represente de forma humana e realista a vivência de pessoas da comunidade LGBTQIA+, partindo da metodologia de Bruno Munari para elaboração das etapas do projeto.

### Objetivos Específicos

- Trazer a exposição de problemas reais para o cenário fictício do quadrinho;
- Construir o mundo em que a história se passará;
- Elaborar uma narrativa que abarque os elementos centrais do problema que quero solucionar;
- Escrever o roteiro e *storyboard* de um capítulo da história;
- Criar personagens complexos que proporcionem diferentes visões de mundo ao leitor, provocando sua reflexão;
- Representar esses personagens através do processo do design de personagem;
- Expressar adequadamente a experiência de ser LGBTQIA+ em uma sociedade cis-heteronormativa;
- Através da arte e outros elementos do design, criar a identidade do quadrinho;
- Completar uma cena da *one shot* planejada.



### 3. Metodologia

Após a pesquisa de outros métodos, foi escolhida como norteadora a metodologia projetual de Bruno Munari (2002), com doze passos do início ao fim do projeto e especificações do que será feito em cada etapa do processo para chegar em uma solução que realize os objetivos previamente estabelecidos. Esta metodologia delimita e deixa claro cada passo para que o designer não se perca em seu trabalho.

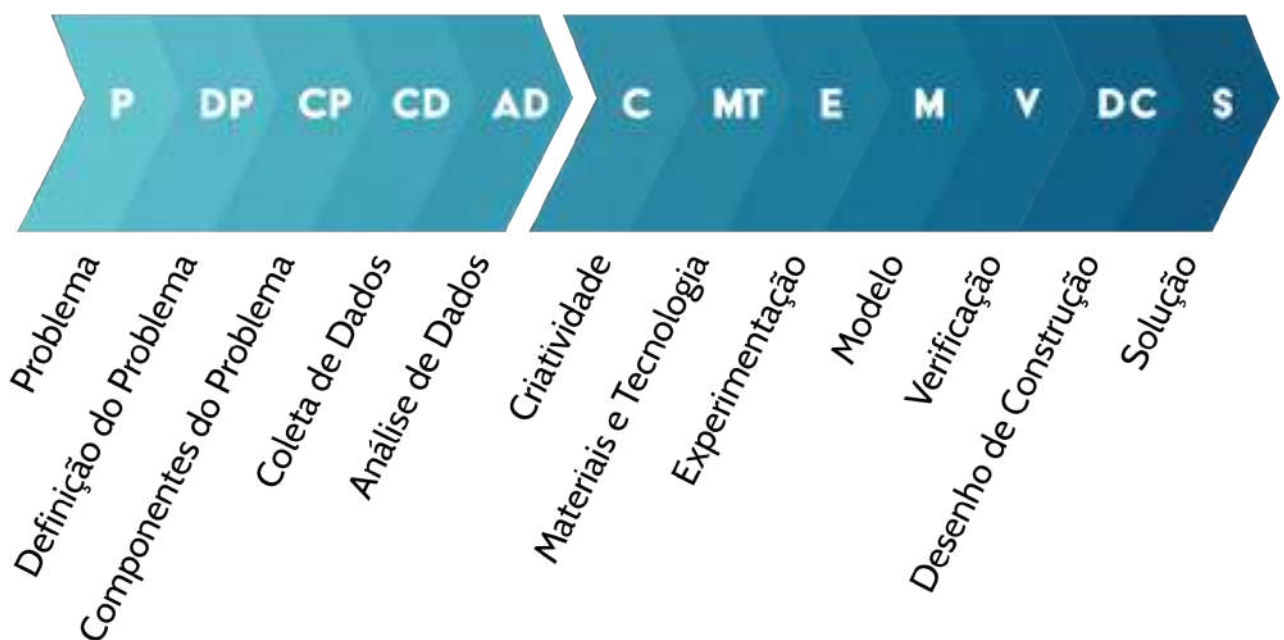


Figura 1: Metodologia de Bruno Munari (2002).

P - Criar uma história em quadrinhos de temática LGBTQIA+;

DP - Retratar a vivência de forma fiel, sem seguir estereótipos ou outras representações antiquadas e nocivas à comunidade *queer*, como restringir estes personagens ao papel de vilões ou para efeito de comédia;

CP - Definir quais serão as experiências e desafios da pessoa LGBTQIA+ expressados no projeto;

CD - Pesquisar obras e autores que já realizaram projetos semelhantes, pesquisar livros e outros trabalhos sobre criação de quadrinhos;

AD - Avaliar como foram feitas as narrativas por outros autores, como foram criados os personagens;

C - Criar a história que será contada, o que deve ser abordado na narrativa e construção do mundo em que ela se passa. Com base nisso, escrever os personagens e o roteiro, delimitando a sequência de eventos estabelecidos;

MT - Desenvolver os elementos necessários da narrativa, roteiro e criação do mundo fictício. Elaborar fichas com as informações dos personagens que serão apresentados para compreender de que forma se encaixam no enredo proposto e fazer o storyboard inicial. Decidir tamanho da página, em qual mídia será aplicado, impresso, digital ou ambos e em quais programas e equipamento será produzido;

E - Realizar o design dos personagens apresentados no capítulo e definir o estilo que será utilizado, como linhas, cores, fonte e outros elementos para o acabamento do produto;

M - Desenhar algumas das páginas do capítulo para testar se a proposta cumpre seu objetivo;

V - Validação do modelo com terceiros, com anotações de modificações e melhorias necessárias;

DC - Quadrinho revisado com as mudanças recomendadas. Este resultado poderá passar novamente pela etapa de verificação para conferir se a mudança foi capaz de solucionar os erros passados;

S - Como resultado final, uma história em quadrinhos que satisfaça os objetivos propostos pela pesquisa.

## 4. Quadrinhos e Narrativa

### 4.1 A linguagem dos quadrinhos

A forma mais fácil de definir história em quadrinhos seria dizer que é o resultado da combinação entre narrativa e desenho, na qual nem mesmo palavras são obrigatoriamente necessárias para contar um enredo, como exemplificado na obra *Arzach* (1975), do quadrinista Moebius. A arte sequencial é uma linguagem própria (EISNER, 2010), então embora esses dois elementos possam existir sozinhos na forma de roteiro ou pintura, em quadrinhos eles devem ser algo único e inseparável.

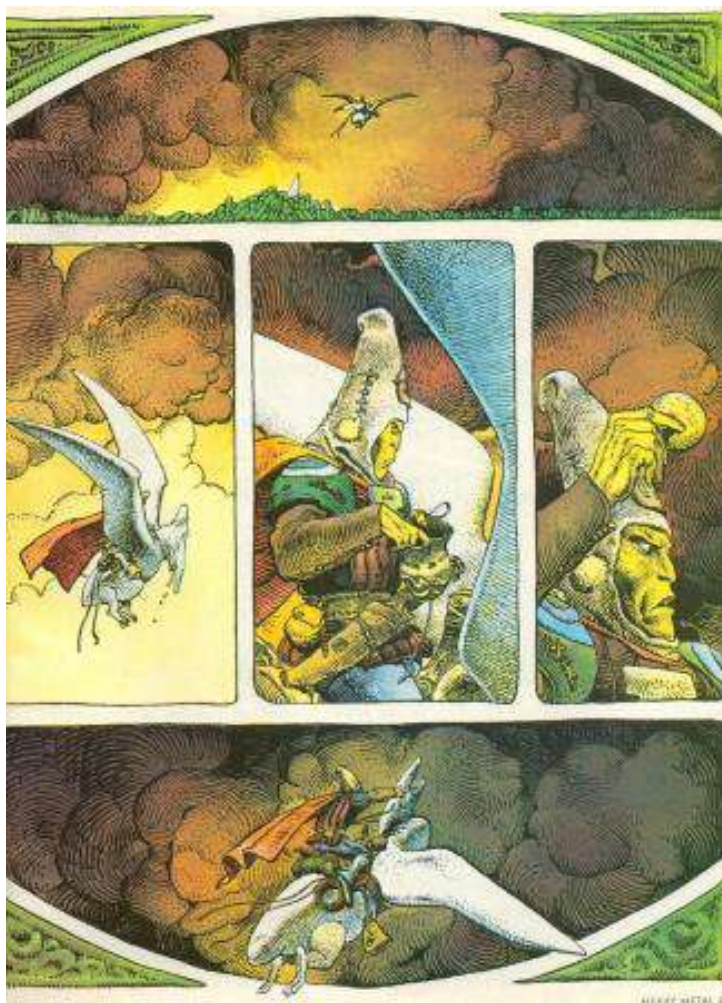


Figura 2: Página da *graphic novel* *Arzach*, por Moebius.

Scott McCloud parte da definição inicial de Eisner para criar sua própria: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (MCCLLOUD, 1995, p. 9). A separação em quadros e a escolha da sequência em que eles serão colocados são os indicadores de movimento, ampliação de cena e passagem do tempo na trama, formando uma linguagem singular que não poderia ser tão bem descrita em um livro e nem revelada em sua plenitude dentro de um *frame* de animação.

Cada decisão de enquadramento e estilo impactam em quão bem a mensagem será passada, se a sucessão de eventos foi compreensível e se o que era importante de se dizer ficou evidente. Para dizermos que o processo de uma diagramação foi bem sucedido, seu conteúdo deve estar expresso na aparência da página, pela disposição dos elementos e fontes utilizadas, assim também acontece com os quadrinhos. O traço da ilustração, as expressões faciais, as cores e a ambientação já trazem a sensação do que se espera da história, esse conjunto se torna a voz da narração.

O estilo *noir*, por exemplo, carrega consigo o conceito de uma história séria de detetives e mistério, enquanto um desenho cartunescos e simples pode trazer um assunto mais leve e divertido. É óbvio que existem exceções que vão contra as nossas expectativas do enredo, desenhos fofos com temas mórbidos ou artes realistas para falar de atividades banais do dia-a-dia, mas até esta quebra do esperado é criada propositalmente pelo autor.

Para Hirohiko Araki (2017), uma história em quadrinhos possui quatro fundamentos principais em ordem de importância: personagens; enredo; contexto e temas. A arte e a escrita é o que os une e cabe ao quadrinista saber equilibrá-los em um único produto. Os elementos não são independentes, cada um tem sua influência no outro, mas é possível focar a história em um só sem eliminar completamente os outros três. Na maioria dos quadrinhos, os personagens ficam em primeiro lugar porque são estes que carregam o enredo, suas ações decidem que rumo os outros fundamentos irão tomar, suas motivações humanas são algo que os leitores conseguem entender e são familiares independente de qual era ou planeta a história se passe.

Algumas obras já conseguiram se sustentar apenas em personagens e contexto, como quadrinhos que apresentam seu elenco em situações cotidianas sem que suas ações tenham impacto em uma trama maior. Esse é o caso das tirinhas de Calvin e Haroldo e Hãgar, O Horrível, por exemplo.



Figura 3: Tirinha de Calvin e Haroldo, por Bill Watterson.

Enquanto para quadrinhos centrados em contexto, o protagonista serve como guia para uma experiência visual criada pelo artista, exemplificado no mangá Mushishi.

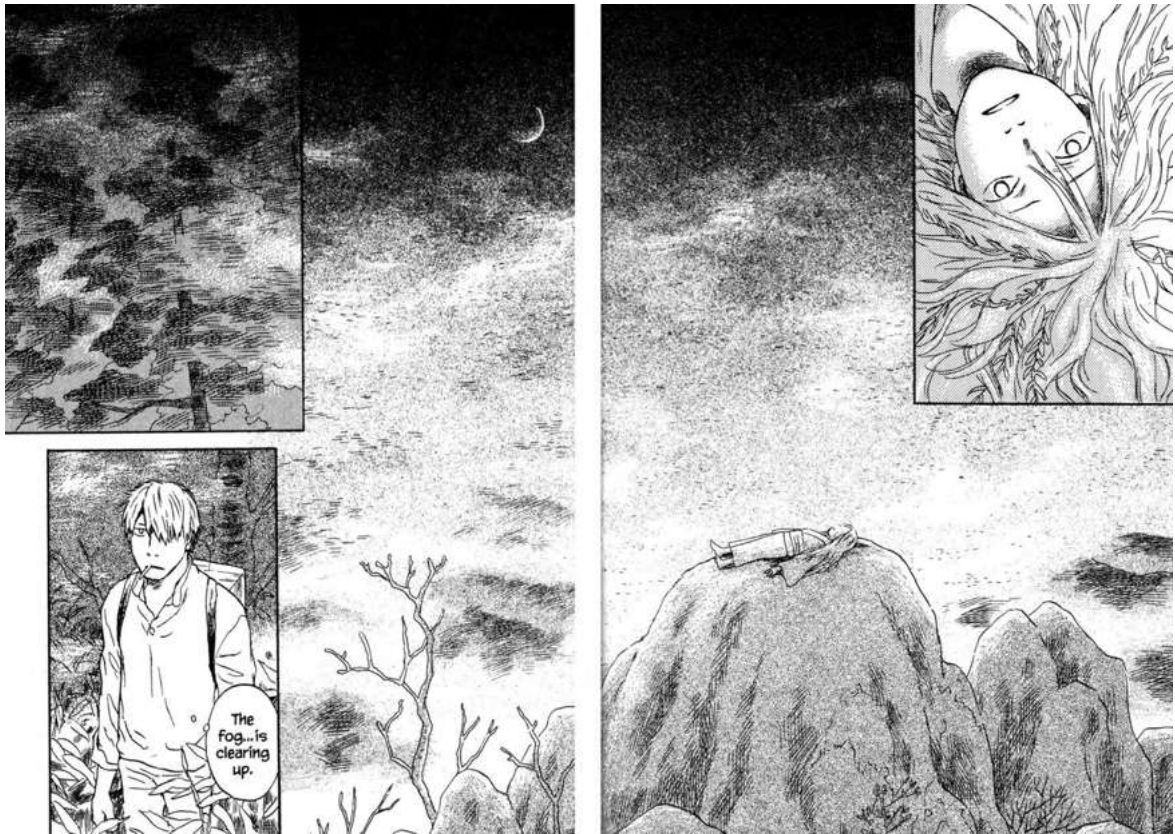


Figura 4: Página do mangá Mushishi, por Yuki Urushibara.

A arte não reflete apenas o que é passado em uma determinada história, ela é também a expressão do artista. A construção de narrativas está ligada à forma que cada um entende e constrói a própria realidade e sua própria identidade (WORTH, 2007, pág.18). Pela obra pode-se conhecer o autor, sua visão do mundo e fragmentos de sua personalidade. Enquanto durar a leitura, é possível viver uma existência separada da sua.

Sentimentos e experiências que não podem ser explicadas em fatos desprovidos de qualquer emoção encontram seu espaço em narrativas que podem ser fictícias ou não. Em biografias como a de Alison Bechdel (*Fun Home*, 2006), ela conta sua vida desde a infância com um pai excêntrico e a descoberta de sua sexualidade através de palavras e imagens que podem ser familiares a alguns e completamente desconhecidas a outros. Independente de qual desses lados alguém cai, sua história cria empatia, ou ao menos apresenta uma narrativa única à autora.

Este ato de abrir as portas a uma vivência tão íntima permite que aquilo que geralmente é considerado tabu no contexto local ou temporal, se torne conhecido. E ao partilhar histórias comuns entre pessoas em condições tão diversas, aquilo que era bizarro se torna ordinário.

## 4.2 Representatividade *queer* em mídia

Nos Estados Unidos, o Código Hays (1930-1968) proibia a exibição de filmes que contivessem qualquer encenação de homossexualidade, no entanto personagens *queer* ainda apareciam nas telas de cinema com o uso do *queer coding*, que se resume a dar “características *queer*” a um personagem pela forma de falar, se vestir e agir. Na época era uma forma segura de atuar estes papéis sem a censura do filme por completo e quando o Código deixou de ser obrigatório, os indicativos de personagem LGBTQIA+ continuaram a ser usados no entretenimento, porém eram constantemente atribuídos a personalidades antagonistas e cruéis ou estranhas e ridículas.

Ainda há uma predominância da cis-heteronormatividade compulsória, que coloca a identidade cis-hétero como o exemplo a ser seguido e qualquer um que se reconheça fora dessa norma é marcado como errado, um ponto fora da curva. Por esse motivo, muitas pessoas *queer* apenas se descobrem já adultas, pois passam sua infância e adolescência com a sensação de serem diferentes, sem ter a possibilidade de uma resposta do porquê desse sentimento.

A representação em séries, livros e HQs normaliza identidades que estão fora do padrão exibido em mídias tradicionais. Ao se reconhecerem em um personagem, com os mesmos anseios e personalidades que as suas, o processo de se descobrir em uma identidade se torna mais simples e menos solitário. Nos últimos anos, surgiram cada vez mais histórias que quebram a herança deixada pelo *queer coding*, com

personagens assumidamente LGBTQIA+ que saem do molde de alívio cômico ou *token* de diversidade e reivindicam papéis de protagonismo.

Nem todas as histórias precisam ter uma mensagem profunda ou falar apenas de dores para serem apreciadas, mas ao tocar em temas que refletem as vidas de um povo ou comunidade, deve-se tomar cuidado para não confundir o leve com o banal e transformar a obra em algo mais prejudicial que positivo para a discussão.

Em *Blue Flag* (2017) o autor KAITO traz diversas reflexões sobre adolescência, as decisões que precisam ser tomadas ao se tornar adulto tendo que planejar o futuro quando ainda se vê perdido na vida. Através de seus personagens, KAITO faz ponderações profundas sobre amizade, romance e sexualidade sem se fechar em uma só opinião. Surgem discussões desses temas em diversos pontos de vista para que o debate não se torne “nós *versus* eles”, mas provoque crescimento no leitor, “uma vez que nós conseguimos experienciar o mundo em formas que não conseguiríamos sozinhos por meio de nossa própria experiência” (WORTH, 2007, pág.12). O autor foi bem sucedido em desenvolver personagens únicos, em que os secundários não servem apenas como suporte para a história dos protagonistas, cada um carrega sua própria bagagem de valores e morais e depois os desconstroem e conseguem amadurecer ao longo da narrativa.





Figura 5: Painel do mangá *Blue Flag*, por KAITO.

Quando fala de modos de endereçamento, Elizabeth Ellsworth coloca que para que um filme cause emoção e funcione para o público que o está assistindo, “a espectadora deve entrar em uma relação particular com a história e o sistema de imagem do filme” (ELLSWORTH, 2001, pág.14). De modo semelhante, Sarah E. Worth diz que:

uma das principais razões que lemos narrativas, ou talvez uma das principais motivações para continuar uma vez que começamos, é para ver como as motivações humanas se desenvolvem no contexto da história (WORTH, 2007, pág.6, tradução da autora).

Um quadrinho que foi capaz de trazer esta relação entre espectadores e história é *Arlindo* (2020) de Luiza de Souza. A ambientação no início dos anos 2000 conseguiu falar com milhares de brasileiros que puderam reviver a nostalgia de *lan houses* e CDs de *Sandy & Junior*. Isto torna a jornada do protagonista quase real, como se ele pudesse ser uma pessoa que de fato viveu essas experiências, sentiu suas primeiras atrações românticas e passou pelas dificuldades de ser um adolescente gay em uma cidade homofóbica. Através de um personagem fictício muitos relacionaram a história

com suas próprias vidas e puderam sentir a libertação de Arlindo ao superar suas adversidades.

Portanto, para que uma história cumpra seu objetivo e consiga passar a mensagem desejada, seus personagens devem gerar empatia, caso contrário não haveria interesse em continuar a ler e descobrir a conclusão da jornada. O quadrinista deve ter cuidado ao compor seus personagens, suas personalidades devem estar bem definidas para que o rumo da história faça sentido, sem que suas ações pareçam artificiais e forçadas em prol do caminho que o artista decidiu para eles.

A história de vida e a personalidade do personagem explicam suas motivações e que escolhas ele faria em cada situação apresentada. Um personagem covarde não decidiria encarar o perigo por vontade própria, mas, caso haja um motivo importante o suficiente para que ele se arrisque, como salvar uma pessoa ou um objeto valioso para ele, este comportamento se torna natural e não acontece apenas pelo desejo do autor.

Todas essas características entram também na hora de desenvolver o design do personagem. O corte de cabelo, roupas e até mesmo a pose corporal indicam a que grupo ele pertence, se é gótico, rebelde ou se segue todas as regras de sua sociedade. Isso também ajuda a definir que visões de mundo ele provavelmente tem, se concorda com seu governo e obedece autoridades ou se participa de uma corrente contrária àquela esperada. Com seu visual e pequenos gestos, o personagem mostra quem ele é e como é a sua vida, se mora sozinho e é independente, se sua situação de moradia o torna responsável ou inconsequente, conhecendo seu gosto musical entendemos como este influencia em suas opiniões. A complexidade dos participantes da trama desperta nos leitores o anseio de ver seus personagens favoritos vencendo seus obstáculos ao mesmo tempo que torcem pela derrota do antagonista e se sentem satisfeitos quando isso acontece.

Na hora de criar o personagem, Scott McCloud (2004) fala dos níveis de detalhes e como balancear o estilo do personagem com o resto dos elementos do quadrinho. Uma arte mais detalhada consegue mostrar rapidamente informações importantes da personalidade e história do personagem sem ter que explicá-la em uma caixa de texto introdutória, deixando o progresso do quadrinho mais natural. Enquanto o estilo cartunesco pode funcionar melhor para que a mensagem tenha mais foco que o mensageiro, o estilo mais simples também faz com que o leitor consiga se ver no personagem e assim participar de suas aventuras.

A arte empregada em quadrinhos também possibilita que o artista faça experimentações e teste as melhores formas de representar as turbulências internas da natureza humana, sensações impossíveis de serem colocadas em palavras são expressas em metáforas visuais. Emoções, ansiedades e depressão não podem ser tocadas fisicamente, mas tirando-as do mundo invisível e dando uma forma tangível, torna-se possível interagir e explicar como elas afetam aqueles que as sentem.

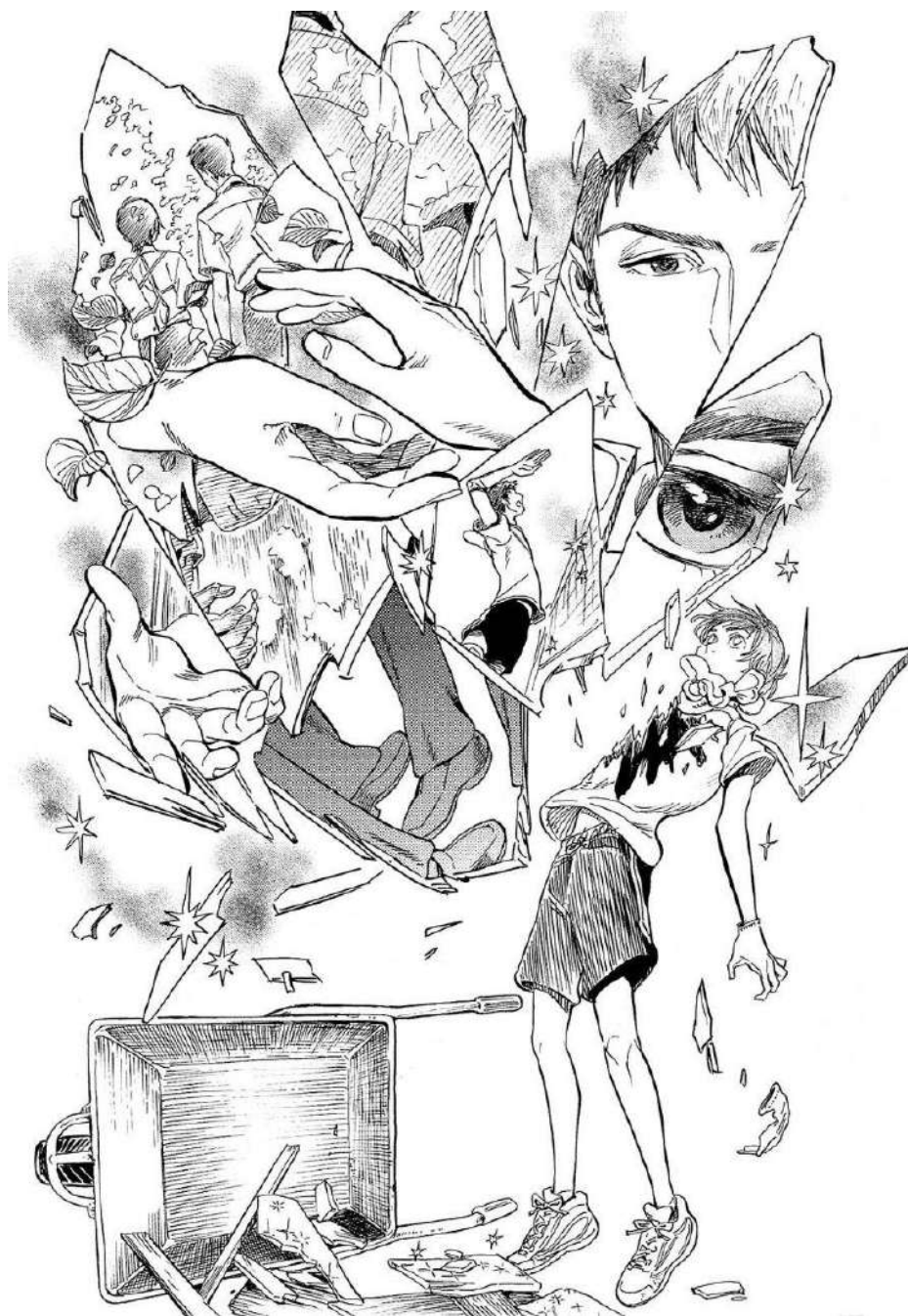


Figura 6: Página do mangá *Our Dreams at Dusk*.

O mangá *Our Dreams at Dusk* (2015), Yuhki Kamatani faz isso elegantemente, dando à personagem Someone a habilidade de literalmente flutuar para demonstrar seu caráter misterioso. O desenho da quebra de vidro representa a angústia e o medo do protagonista Tasuku de não conseguir segurar seus sentimentos e não querer que outros o vejam em seu momento mais vulnerável.

## 5. A Criação do Refúgio

A pesquisa realizada sobre modos de endereçamento, representação na mídia e produção de HQs, cumpre os primeiros cinco passos da metodologia de Munari. Neste capítulo, são abordados os passos 6 (Criatividade) ao 12 (Solução), conforme a figura 1.

Durante o projeto, foram trabalhados quatro elementos para a criação de história: *worldbuilding*, design de personagem, narrativa e cenas em histórias em quadrinhos. Nem todos elementos passaram por todos os 12 passos propostos pela metodologia. As cenas de HQ, por exemplo, não apareceram nas pesquisas iniciais e a construção de mundo que serviu como base, mas não foi representada graficamente.

Em alguns momentos do processo, mais de uma etapa foi executada ao mesmo tempo e às vezes me sentia insatisfeita com uma decisão, então precisava voltar atrás para mudar detalhes. Por conta desses aspectos do trabalho, é difícil definir uma linearidade para apresentá-la em relatório, então separei os tópicos na lógica que pareceu fazer mais sentido, mesmo que não siga a ordem cronológica de projeto.

### 5.1 Conceitos e Ideia

Para dar início à criação da HQ, estipulei quais aspectos da vivência LGBTQIA+ queria abordar na obra, que experiências eram comuns para membros da comunidade e porque é importante refletir sobre elas como sociedade. Quis falar como se entender *queer* é um processo de descobrimento para muitos, quase como se nascêssemos uma coisa e só na adolescência ou fase adulta nos tornássemos outra, uma vez que, num mundo cis-heteronormativo ser *queer* é uma exceção da regra, não uma possibilidade.

Em mais de 70 países, ser LGBTQIA+ ainda é considerado um crime por lei. Mesmo em nações em que nossa existência não é causa para punições legais, sofremos constantes ataques de estranhos, políticos e vizinhos, sendo necessário esconder

quem somos como forma de sobrevivência. Existe uma vontade desesperada de expressar nossa identidade e uma busca por um local de refúgio. Mesmo sabendo que aceitar e decidir viver nossa sexualidade e/ou gênero significa estarmos sujeitos a esses perigos, entender essa parte de nós mesmos é motivo para imenso alívio e traz a sensação de finalmente encaixar uma peça que não sabíamos que estava faltando.

Para falar sobre esses temas, quis trabalhar com a construção de uma realidade alternativa que espelhasse nossos problemas e os deixassem evidentes de modo metafórico. Primeiramente foram consideradas alternativas de base fantasiosa ou futurista com cenário cyberpunk e, após considerar soluções de narrativa dentro destes dois mundos, a segunda opção foi a escolhida.

Dentro desse gênero, foram elaboradas representações mais tangíveis de distinção entre pessoas cis-hétero e pessoas *queer*, algo além de gênero e sexualidade que fizesse parte delas sem ser constantemente visível, enquanto servisse de causa para discriminação dentro desse universo.

Uma das inspirações para a solução foi o dialeto pajubá, falado pela comunidade LGBTQIA+ e criado por gays e travestis no Brasil como forma de dialogar em segredo durante a ditadura militar, usando palavras de origem nagô e yorubá. Para o projeto, foi então desenvolvido o conceito de uma linguagem e escrita únicas que só possam ser entendidas por aqueles desse grupo, sem ser preciso aprendê-las já que são inerentes a cada um, e a habilidade de se comunicar usando essa língua indica seu pertencimento à comunidade. Funcionaria do mesmo modo que, sendo fluente em uma segunda língua, se torna fácil compreendê-la em diferentes situações sem o esforço de traduzir mentalmente cada palavra e expressão, às vezes sem nem ao menos perceber que se trocou o idioma durante uma conversa.

## 5.2 *Worldbuilding*

O mundo imaginado para este quadrinho se enquadra em uma distopia, onde a tecnologia é avançada, porém ideologias conservadoras de controle são ainda mais prevalentes. Para este passo foram pesquisados tipos de *worldbuilding* – ou construção de mundo – para entender que elementos precisam ser pensados para que a história faça sentido.

No *hard worldbuilding*, que aqui chamarei de construção de mundo complexa, são considerados todos os detalhes presentes no funcionamento de uma ou mais sociedades: qual é a história daquele mundo, como é a cultura e valores desse povo, que diferentes crenças existem, quais tecnologias e magia são comuns, se existem regras para seu uso, etc. Os personagens são então colocados dentro desse espaço e o ambiente influencia que ações eles podem tomar na história.

Uma das maiores referências desse tipo de construção de mundo é o autor J.R.R. Tolkien (*Senhor dos Anéis*, *O Hobbit*, *O Silmarillion*), que desenvolveu séculos de história do mundo, incluindo diversas línguas com seus próprios sistemas de escrita, com as quais seus personagens interagem.

Já *soft worldbuilding*, o que aqui chamarei de construção de mundo simples, muito presente em obras do Estúdio Ghibli (*Castelo Animado*, *A Viagem de Chihiro*, *O Serviço de Entregas da Kiki*), é mais flexível com regras e não possui uma base tão firme de seu mundo. Consequentemente o foco fica nos personagens e o ambiente se adapta à sua jornada.

Existe ainda o *middle-way worldbuilding*, como uma espécie de ponte entre as duas construções anteriores, na qual o autor cria seu universo no mesmo modelo de uma construção de mundo complexa, porém, só é apresentado ao leitor uma parcela pequena desse mundo. Assim sendo, o autor possui um suporte nas delimitações do mundo enquanto o leitor não se sente sobrecarregado com a quantidade de informação exposta em uma narrativa contada a partir desse método.

A princípio foi escolhido trabalhar com a construção simples, elaborando apenas algumas diretrizes para o funcionamento do mundo e dando destaque para a jornada da protagonista. No entanto, durante as outras etapas do projeto, foram adicionados novos elementos ao funcionamento do mundo, assim como o que teria acontecido com personagens secundários antes, durante e depois dos ocorridos do primeiro capítulo. O que fez com que o mundo do quadrinho entrasse na categoria de um mundo complexo, pois foram desenvolvidos história de mundo, governo, tecnologias, valores da população, arquitetura e constituição das cidades dessa sociedade.

Como espelho dos contextos mais violentos e opressores que já vivemos e ainda hoje presenciamos, foi criada a Nação Etheia, um país avançado em tecnologias, porém regressista em suas ideologias. Neste mundo, algumas pessoas nascem com a capacidade de entender, conversar e escrever em uma língua só delas, é uma habilidade com a qual não é necessário passar por um processo de aprendizagem e não é possível ensiná-la para pessoas fora da comunidade, para elas o idioma é percebido como sons incoerentes e a escrita meros rabiscos. Esse grupo de pessoas recebeu o nome *anomallus/anomalli* pelo resto da população, por serem vistos como uma anomalia na sociedade, assim como o termo *queer* que no inglês significa bizarro e é usado para falar de pessoas LGBTQIA+ antes de ter sido apropriado pela própria comunidade.

Como forma de controlar a insatisfação da população, o governo autoritário de Etheia escolheu os *anomalli* como a figura inimiga do país, com o objetivo de redirecionar o ódio dos cidadãos e uní-los com um propósito. Os *anomalli* tiveram que então fugir e se esconder, construíram um abrigo subterrâneo para todos os foragidos, que ficou conhecido como O Refúgio, de onde monitoram o que se passa em Etheia para poderem resgatar *anomalli* procurando por um ambiente seguro.

Daí surgiu o título da HQ, representando um lugar de acolhimento para todos que se sentem sozinhos ou precisando de um lugar de repouso depois de terem que correr e se esconder por tanto tempo.





Figura 7: Vista noturna de Etheia.

Para representar os *anomalli* na história em quadrinhos, era necessário um atributo mais visual que os distinguisse e fosse possível ser escondido, mas que no entanto em certas circunstâncias pudesse ser revelado, igual ao ato de sair do armário, que pode ser tanto voluntário quanto arrancado de alguém. A solução usada foi a cor do cabelo, que mudaria instantaneamente em momentos de fortes sentimentos, essa transformação podendo ser controlada com um pouco de treino e prática.

A maior parte dos nomes de localização e expressão utilizados na narrativa foram inventados a partir de palavras traduzidas em grego e latim e passando por algumas alterações em sua escrita e sonoridade. A escolha desses dois idiomas se deu por conta de sua influência no português que falamos, dessa forma quis trazer uma certa familiaridade ao leitor mesmo quando forem usados termos inexistentes no nosso vocabulário.

Tendo essas informações, foram criados objetos para o universo fictício, que serviriam à narrativa e auxiliariam na imersão do contexto cyberpunk da HQ.

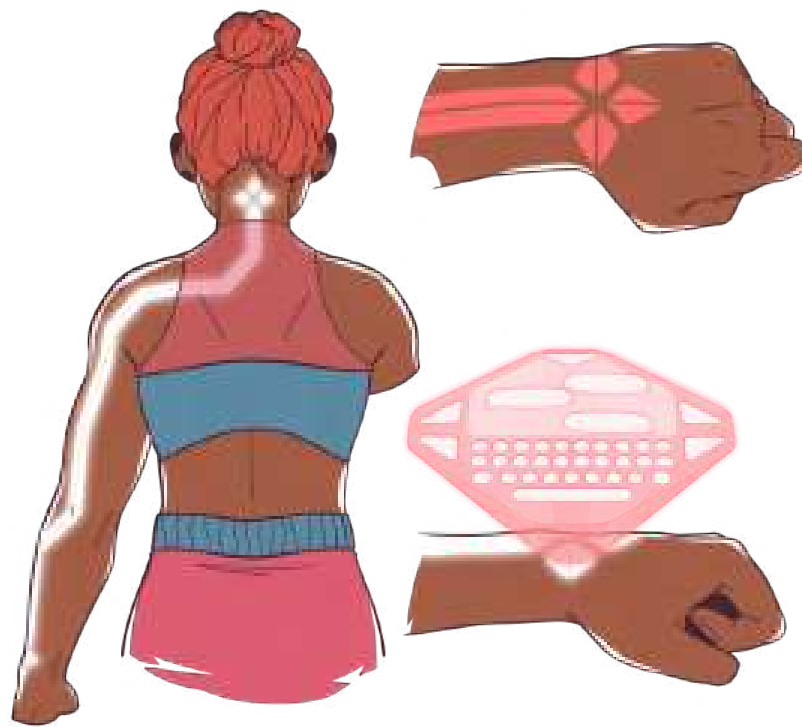


Figura 8: Dispositivo A.L.M.A. para identificação e comunicação de seu usuário.



Figura 9: Força militar etheiana.

Com orientação de Pedro Vizioli, colega que estuda diversos idiomas, reais e fictícios, foi criado um sistema de escrita alfassilabário baseado na língua portuguesa para representar o idioma *anomallus*. Neste cada consoante possui um signo e a adição de pontos a estes signos indicam a vogal usada na sílaba. Outras adições indicam acentos, pontuação, a leitura do signo como numerais no lugar de letras ou a retirada de vogal para uso da consoante sozinha na composição da palavra.

a	e	i	o	u
⓪	⓪	⓪	⓪	⓪

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪

	b	c	d	f	g	h	j	k	l	m	n	p	q	r	s	t	v	w	x	y	z
a	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪
e	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪
i	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪
o	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪
u	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪	⓪

ç
⓪

Retirar Vogal	.	,	Espaço	?	^	~	·	·	#
—	⓪	=	//	⓪	△	×	∟	∟	⓪

Figura 10: Primeira versão do alfassilabário.

e s t e é u m e x e m p l o d o u s o

d o a l f a s s i l a b á r i o a n o m a l l u s .

a s s i m i n d i c a m o s o s

n ú m e r o s 1 2 3 , v i u ?

Figura 11: Exemplo de escrita usando o antigo alfassilabário.

Posteriormente, os símbolos foram refeitos, no mesmo sistema, utilizando círculos e construção semelhante a circuitos para que a estética se aproximasse do contexto cyberpunk do mundo.

a	e	i	o	u

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

	b	c	d	f	g	h	j	k	l	m	n	p	q	r	s	t	v	w	x	y	z
a																					
e																					
i																					
o																					
u																					
ç																					
Retirar Vogal	.	,	Espaço	?	^	~	'	`	#												

Figura 12: Versão final do alfassilabário.

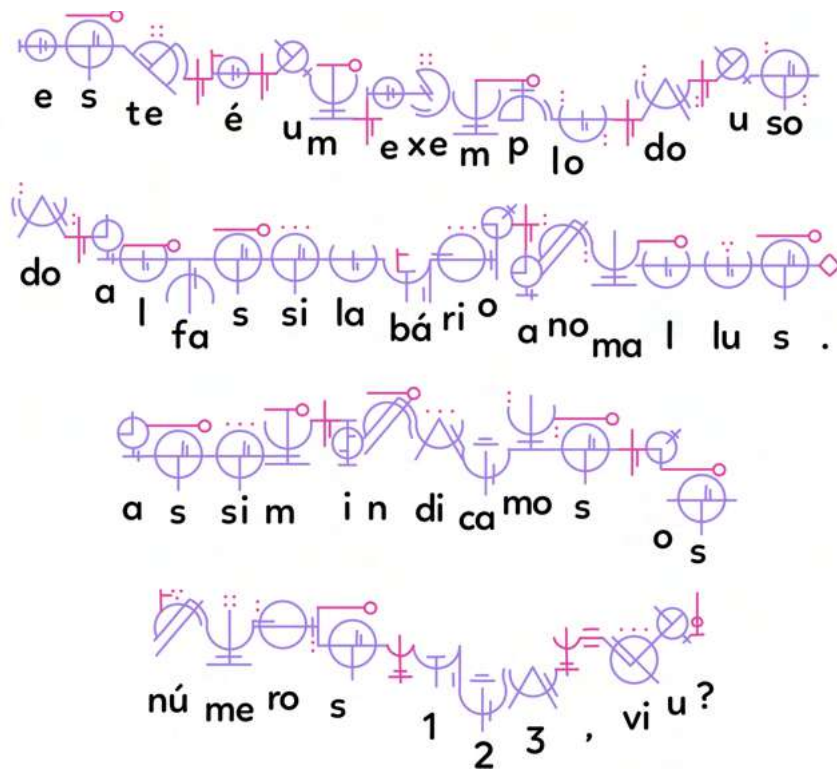


Figura 13: Exemplo de escrita usando o novo alfassilabário.

### 5.3 Design de Personagem

Antes de iniciar os desenhos, cada personagem foi pensado primeiro a partir de sua personalidade. Para isso foi criada uma breve história de sua origem, que justificasse seus comportamentos, reações e o motivo de estar na cena. Nessa fase é preciso não se apegar tanto à visão original do personagem, pois ser inflexível com eventuais mudanças desse tornará sua presença rígida e pouco plausível no cenário. Com uma das protagonistas, havia decidido em uma personalidade aberta e relaxada, mas depois de escrever seu passado e relação com outros personagens percebi que deveria mudar essas características que já não mais condiziam com quem ela era como resultado de sua história pessoal.

Uma das formas de nortear essa criação é através de fichas de personagem. Não existe um modelo definido para elas, podem ser tão curtas ou tão detalhadas quanto



se julgar necessário para o projeto. Algumas fichas possuem apenas nome e três traços de personalidade do personagem enquanto outras ocupam páginas sobre as coisas favoritas e todos os eventos marcantes da infância do protagonista. O formato da ficha dependerá da complexidade do trabalho, mas mesmo que nem tudo seja citado na obra, é interessante que a autora tenha esses detalhes em mente quando for escrever sua história.

Para este projeto, foi criada uma ficha que falasse brevemente de aspectos físicos, hábitos dos personagens, relação com outros e motivações para suas ações, dessa forma eles se assemelham mais a pessoas reais e não a caricaturas de seus papéis na trama.

	Nome	Gênero	Nascimento	Gostos	Desgostos
	Altura	Onde nasceu	Onde mora		
	Cicatrizes/ Marcas/ Tattoos				
	Características marcantes				
	Cirurgias/ Condições Médicas				
	Educação/ Emprego				
Sonhos/ Ambições/ Medos	Relacionamentos			Romance	
Hobbies	Valores	Falhas	Forças	Fraquezas	
	Personalidade/ Quirks				
	Habilidades				

Figura 14: Primeira versão da ficha de personagem.

No entanto, ao final do projeto decidi adaptar a ficha acima para algo customizado à história, reduzindo o número de informações sobre cada personagem, mas trazendo

uma nova perspectiva sobre elas. As novas fichas foram criadas simulando páginas no caderno que a protagonista carrega consigo, com entrevistas e comentários escritos por ela sobre ela mesma e os outros personagens com quem teve contato.

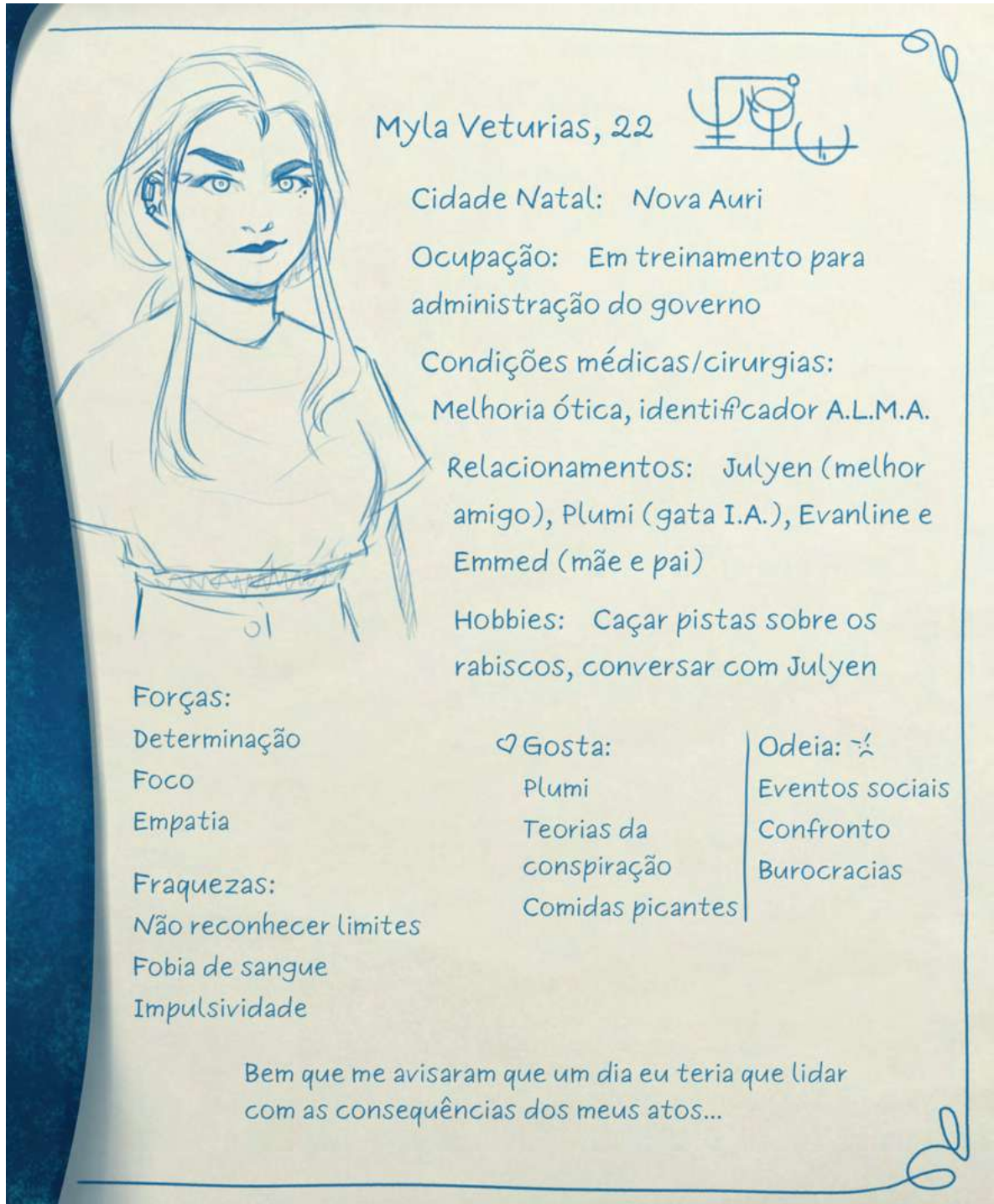


Figura 15: Versão final da ficha de personagem de Myla

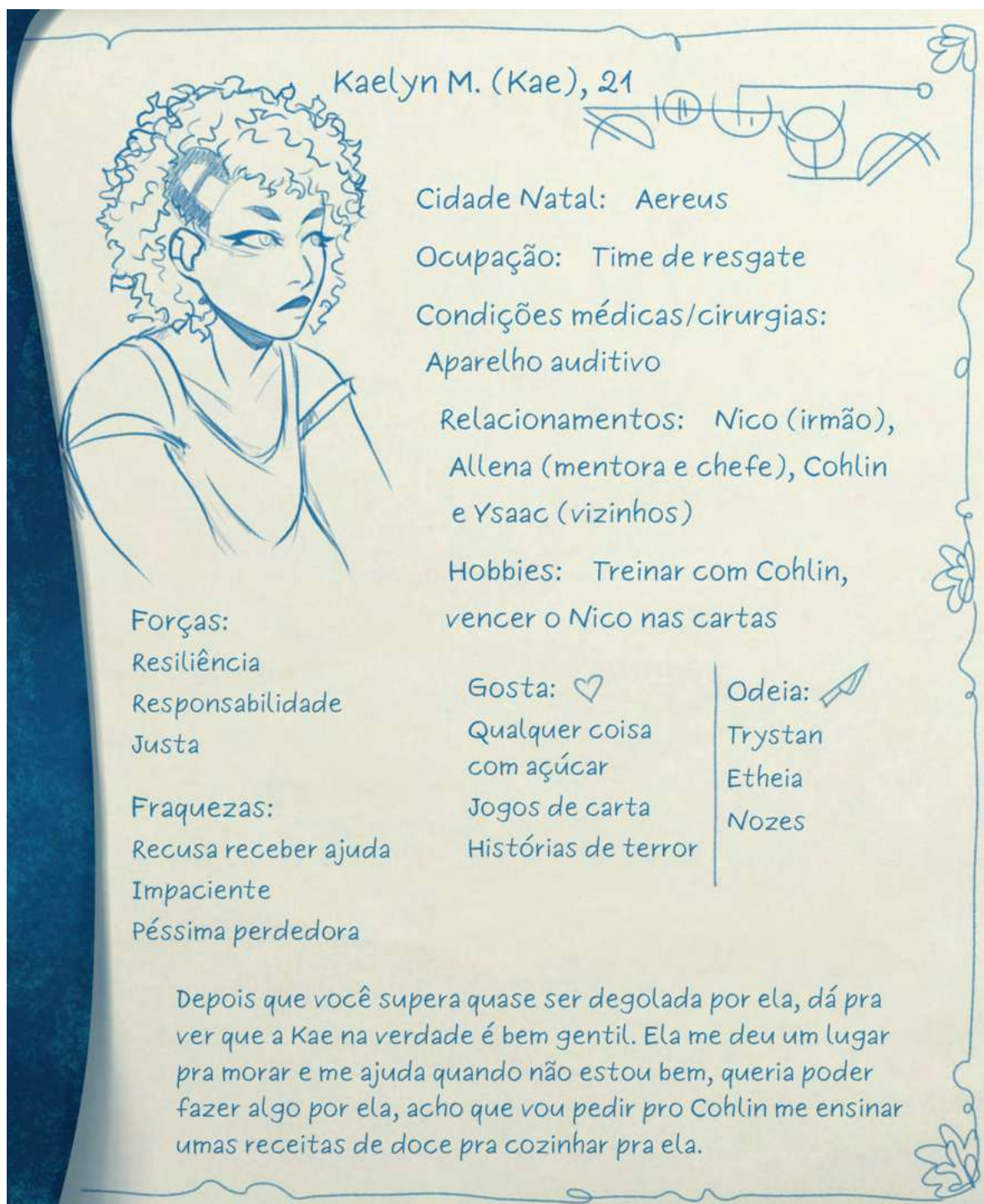


Figura 16: Ficha de personagem Kaelyn.

Depois de ter o conceito das duas personagens principais, comecei a testar estilos de desenho diferentes, procurando qual seria melhor para o tema do quadrinho e



também qual seria mais facilmente reproduzido em termos de esforço, consistência e rapidez para um trabalho de múltiplas páginas com apenas uma artista.



Figura 17: Primeira versão da personagem Kaelyn.

A Kaelyn foi a primeira personagem que rascunhei, seus pontos marcantes são o cabelo parcialmente raspado e a cicatriz que passa por debaixo de seu olho até acima da orelha, resultado do trauma em seu passado. Mesmo enquanto fazia essa ilustração já sabia que não a usaria no quadrinho, pois o nível de detalhamento não me permitia terminar o desenho rápido o suficiente para o tamanho desse projeto.



Figura 18: Segunda versão das personagens Kaelyn e Myla.

No segundo teste priorizei o tempo necessário para completar cada desenho, simplificando o traço, acabamento e utilizando apenas três cores para o resultado final. Embora fosse mais fácil e rápido de reproduzir, não fiquei satisfeita com essa versão e decidi experimentar algo que ficasse no meio termo dos testes anteriores.



Figura 19: Terceira versão das personagens Kaelyn e Myla.

Na terceira versão usei o traço de desenho mais próximo ao que uso normalmente em minhas ilustrações, optando por cores chapadas ao invés de gastar tempo com luz e sombra como na primeira versão. Tentei inserir elementos do universo sci-fi no desenho das duas personagens, como no aparelho auditivo da Kaelyn inserido em sua

têmpera e nas marcas no braço e olhos de Myla referentes a cirurgias que ela passou para receber sua identidade e melhoria em sua visão.

Aqui eu tinha escolhido trabalhar com uma paleta de cores limitada para que o quadrinho tivesse uma personalidade única e eu não passasse tanto tempo escolhendo cores a cada quadro que fosse pintar.



Figura 20: Quarta versão das personagens Myla e Kaelyn.

Ao tentar desenhar outros personagens e cenários, percebi que a paleta de cores escolhida inicialmente estava me limitando um pouco demais, pois era difícil fazer o contraste com objetos no fundo sem acabar saindo da paleta decidida e a quantidade de cores não permitia mais variações em tons de pele para personagens secundários.

Nesta versão a Myla não passou por nenhuma mudança além das novas cores e da troca de braço de sua tatuagem. Na Kaelyn mudei seu corte de cabelo, seu aparelho e pequenos detalhes em seu rosto.



Figura 21: Quinta versão das personagens Myla e Kaelyn.



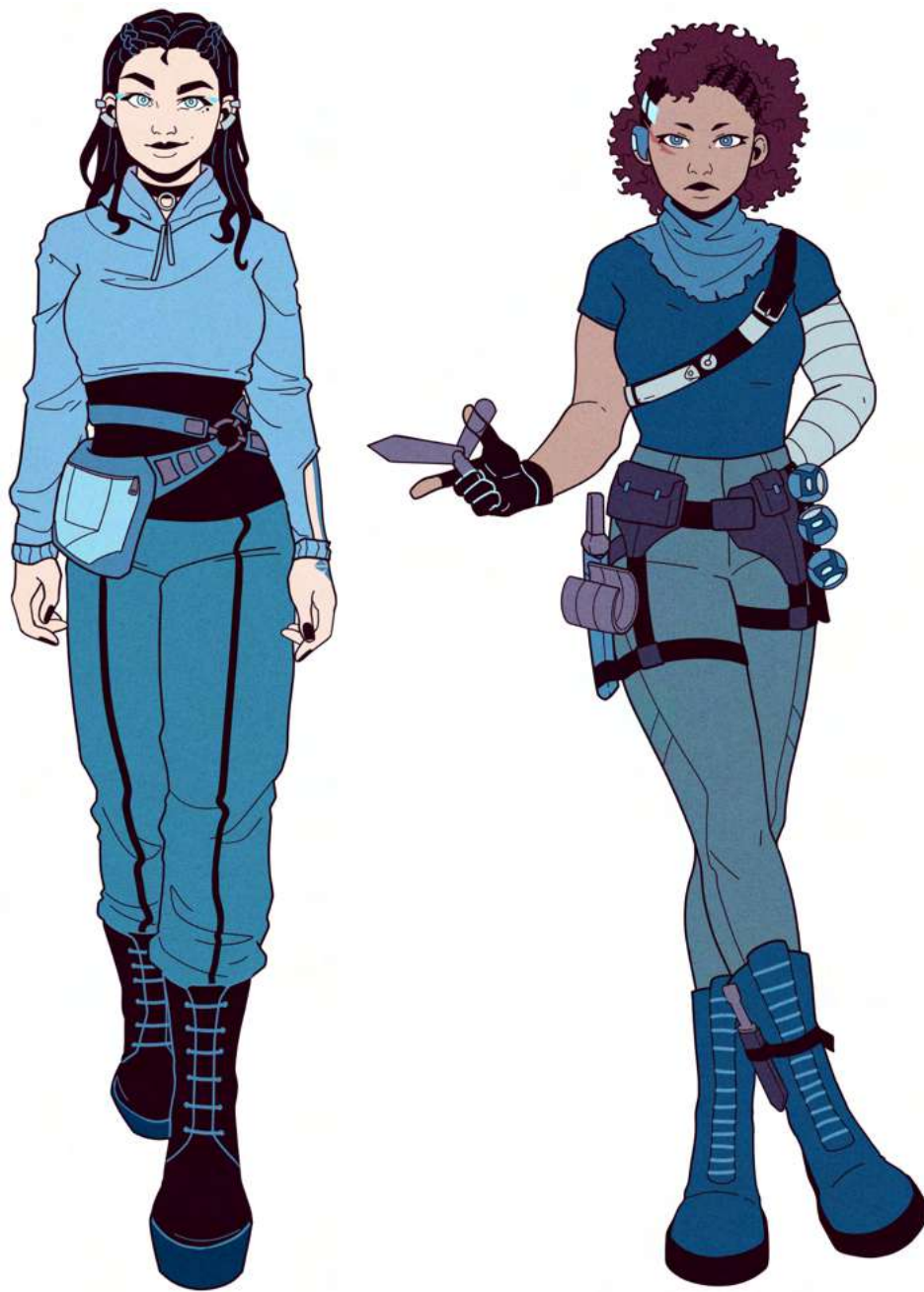


Figura 22: Versão final das personagens Myla e Kaelyn.

Nas duas últimas versões foram feitos mais testes de cor e figurino para enfim usar o modelo em tons azulados nas páginas da HQ. Adicionalmente, foram desenhados os objetos que a personagem Kaelyn usaria no capítulo.

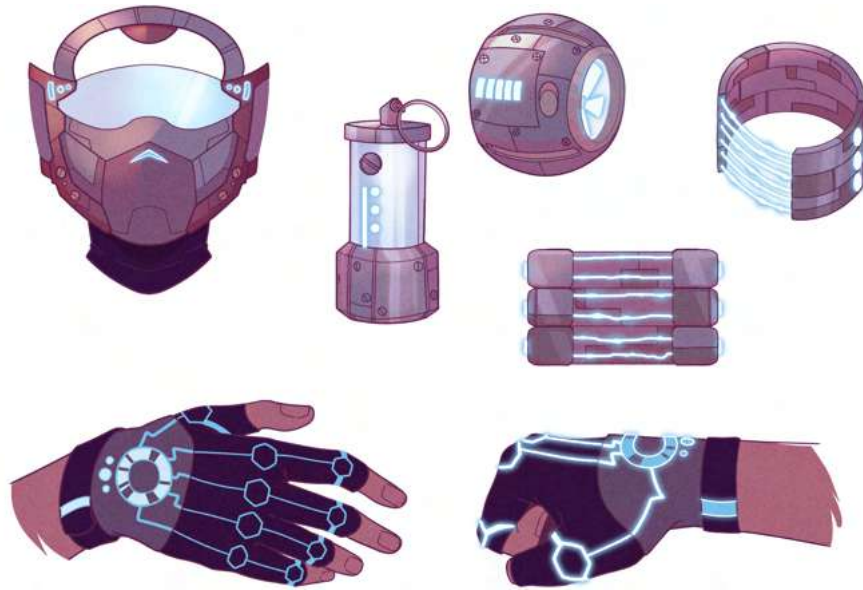


Figura 23: *Props* usados por Kaelyn.

## 5.4 Roteiro

O capítulo criado neste projeto é uma introdução à história da personagem principal, sendo assim, deve conter uma breve exposição do mundo, das figuras nele inseridas e apresentar o primeiro conflito na jornada da protagonista. Como o tema central da história é o processo de aprender algo novo em si ou diferente daquilo que era conhecido, o conflito inicial é a descoberta do novo mundo que choca com os valores que a criaram e que a força a repensar verdades que tinha como irrefutáveis em sua vida.

Tendo a base do mundo, dos personagens e o objetivo do capítulo, comecei a escrever o roteiro, o separando em cenas de forma que cada uma procurasse responder uma pergunta para a progressão da história.

Cena 1: Introdução do mundo e da protagonista; quem é a protagonista e como é o mundo em que ela vive?

Cena 2: Apresentação do conflito e motivação; qual é a sua ambição, o que ela almeja obter?

Cena 3: Busca do novo mundo; que ações ela toma para atingir seu objetivo?

Cena 4: Caminho sem volta, precisa tomar uma decisão que mudará sua vida; o que ela descobre de novo em sua jornada?

Cena 5: Conflito com o mundo original, que a força a abandoná-lo; do que ela precisa abrir mão para alcançar seu objetivo?

Cena 6: Consequência de sua decisão e o que virá de novo para ela, conclusão do capítulo; qual a consequência de sua decisão, o que virá de novo para ela?

Com o propósito de cada cena definido, passei a escrever mais detalhadamente os acontecimentos que ocorreriam, o que deveria ser revelado para explicar o contexto, conceitos do mundo e personagens importantes do capítulo. Após revisões e validação do roteiro geral, passei a escrever as falas e distribuir as ações em páginas, já cogitando possíveis opções de enquadramento. Neste passo procurei não saturar cada página com conteúdo, buscando quebrar o roteiro da melhor forma que evitasse quadros cortados no meio de um pensamento.

## ***5.5 Storyboard***

Depois de ter a separação em páginas estabelecida, passei a trabalhar no storyboard, primeiro rascunhado em papel no formato de thumbnails em 4x5 cm. Esta etapa é o primeiro guia da aparência final do quadrinho, nele está a versão inicial do enquadramento, observando quais quadros teriam maior destaque, o que seria desenhado e que ações seriam mais rápidas de forma a guiar o ritmo e ordem de leitura. Aqui já se pensa no espaço necessário para balões de fala, para evitar desperdício de tempo com desenhos que não aparecerão após a inserção dos balões e não encher os quadros com muita informação, causando poluição visual na página.



Depois de encaixar todo o roteiro em *thumbnails*, o capítulo planejado ficou com 58 páginas.

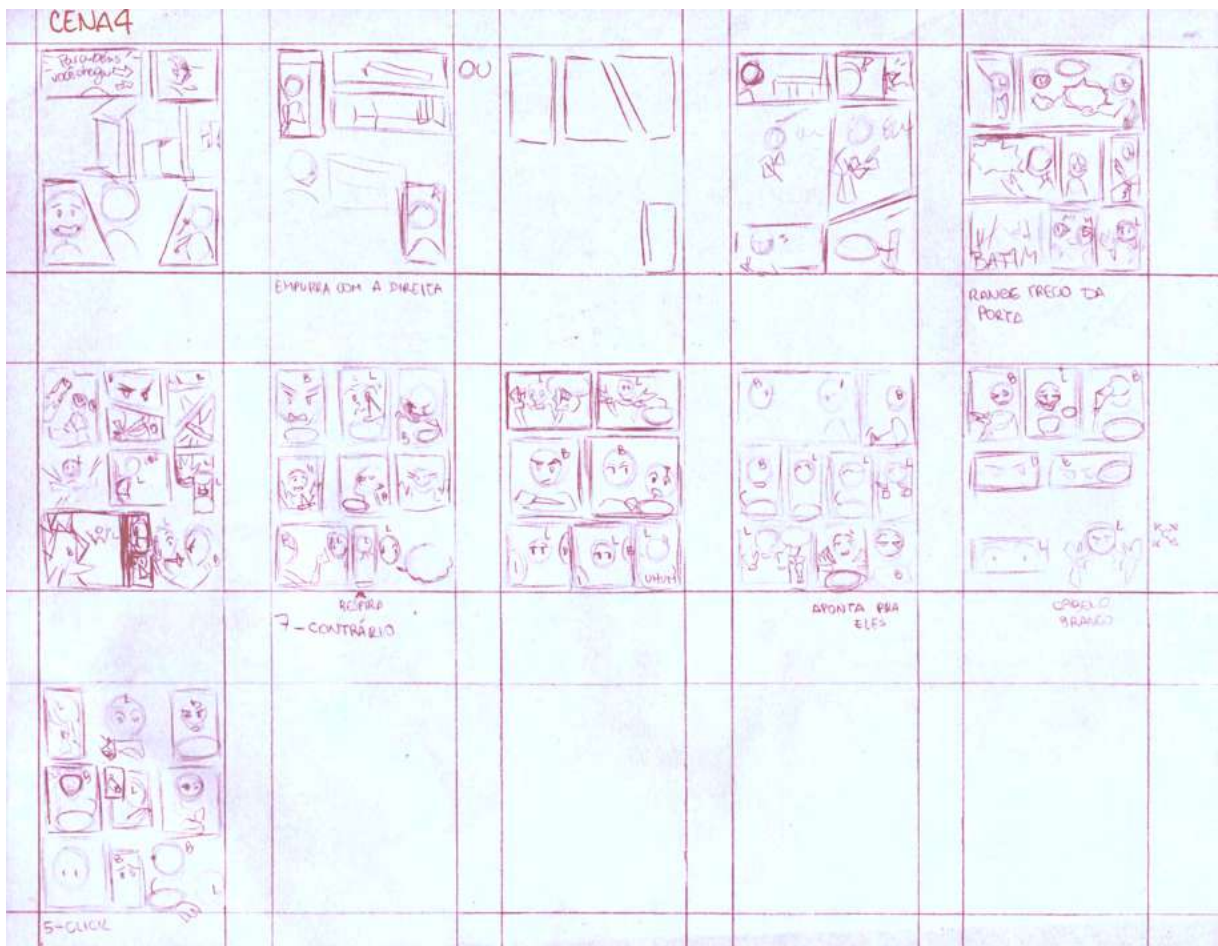


Figura 24: Storyboard Cena 4.

## 5.6 Rafe

Com as thumbnails criadas, passei a esboçar as páginas pelo programa Krita para ilustração digital, representando os personagens de forma simplificada, detalhando apenas partes onde deveria prestar mais atenção a determinado elemento. Nesta etapa, inseri as falas nos balões, observando quanto espaço é necessário para cada

uma. Pelo computador, já nas dimensões corretas, é possível ter uma ideia melhor quanto à legibilidade e tamanho dos personagens em cena.

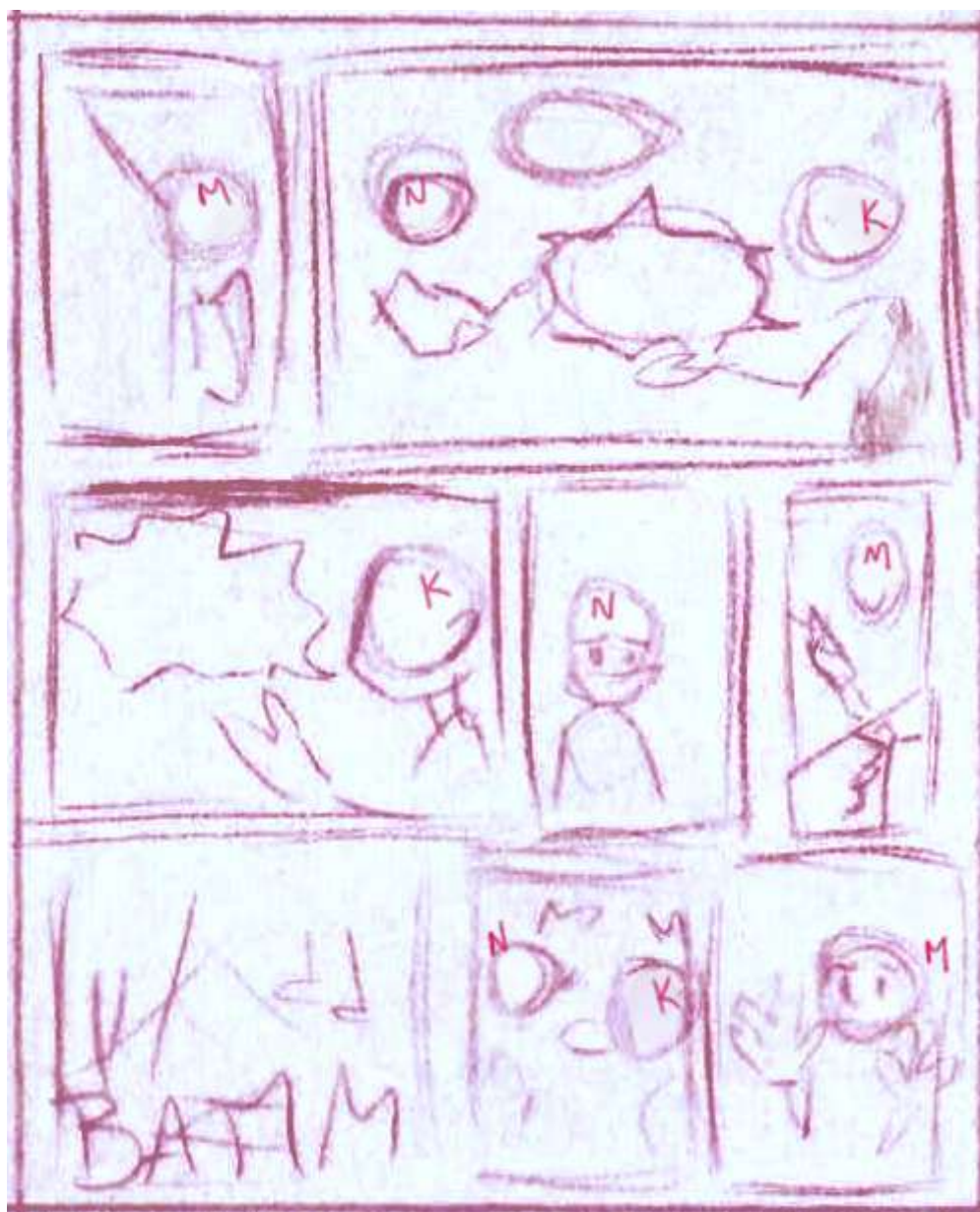


Figura 25: Thumbnail Página 27.



Figura 26: Rafe Página 27.

## 5.7 Rascunho

Nesta etapa, construção de mundo, design de personagens e narrativa convergem no desenho de cada página, gerando o primeiro modelo que dará a cara do projeto. Aqui

já é necessário ter alguns dos elementos da parte técnica definidos, como tamanho da página, formato dos requadros e margens, para que mais tarde não seja preciso deformar as imagens feitas ou reajustar a ordem dos quadros para gerar o senso de unidade das diferentes páginas. Assim, para cada página desenhada foi criado um arquivo nas dimensões 2200 por 3000 px, com 40 px de margem externa e entre quadros e resolução em 300 dpi. Embora não tenha sido planejada uma cópia física do quadrinho, os arquivos foram feitos nesta resolução para que no caso de uma futura impressão a qualidade das páginas não seja prejudicada.

Iniciei o processo dos rascunhos pela cena 4 do roteiro, que equivale às páginas 24 a 33 do rafe, onde a protagonista se encontra pela primeira vez com a personagem que se tornará sua guia em sua jornada de autodescoberta. A razão de começar os desenhos pelo centro da história está em me familiarizar com a forma de cada personagem e a praticar o método de desenhar quadrinhos para além da figura estática. Nesta mídia de narrativa, apenas ilustrações desconexas não são o suficiente para construir um enredo, portanto tive que treinar como passar a sensação de movimento em um desenho parado, com linhas de ação e movimento e posição dos personagens no quadro a quadro.

Dessa forma, quando voltar às primeiras páginas do quadrinho, já terei mais experiência na área para produzir melhores resultados. Para muitos leitores, a primeira página é a mais importante, é uma apresentação do que está por vir e é nela que decidimos se temos interesse em continuar com a história ou não. Mesmo que no meio do capítulo a qualidade da arte caia durante algumas páginas, geralmente já estamos engajados com a história o suficiente para não nos importarmos com isso e continuarmos em frente.

Aqui, o planejamento que tinha feito com os rafe passou por algumas mudanças, às vezes por conta do detalhamento das cenas e quadros que mereciam maior destaque. Quando achei que uma parte não tinha ficado tão clara, adicionei quadros ou quando



senti que era possível dar um dinamismo maior a uma cena, explorei outras formas de enquadramento.



Figura 27: Rascunho Página 27.

## 5.8 Finalização

Após rascunhar e validar as dez páginas da Cena 4, iniciei a lineart de todas elas, testando filtros de movimento, sem completar áreas em que sabia que seriam cobertas por balões de fala (Figura 27). Com as linearts prontas, passei a colorir as páginas e adicionar texturas ao fundo (Figura 28).



Figura 28: Lineart Página 27.





Figura 29: Cores Página 27.

Por último, inseri os balões de fala, utilizando a fonte Manly Men da Blambot, própria para quadrinhos, e adicionei as onomatopeias escritas a mão livre. Para o acabamento das páginas apliquei filtros de ruído e cor, contribuindo para o senso de identidade do quadrinho.



Figura 30: Finalização Página 27.



## 6. Resultados

O processo explicado anteriormente foi empregado para a produção das páginas 24 a 33 do capítulo planejado neste trabalho. Aqui apresento alguns dos materiais criados para a narrativa de Refúgio, e em seguida as dez páginas finalizadas da história em quadrinhos.

Todas as 58 páginas do capítulo ainda em esboço foram adicionadas no anexo deste relatório. Além delas está todo o material criado sobre o funcionamento do mundo e pontos da narrativa não incluídos no capítulo planejado, estes estão escritos em forma de tópicos descrevendo *flashbacks*, pontos de vista de outros personagens da trama, eventos futuros e história de origem de alguns dos personagens e como se encaixam dentro do perfil de pessoa *anomallus* no universo de Refúgio.

Para o título do quadrinho, foi criado o logotipo a partir da fonte geométrica BC Alphapipe, criando conexões e traços entre as letras que remetesse ao sistema de escrita *anomallus* criado para o universo.



Figura 31: Logotipo criado para a história em quadrinhos.

Também foi elaborado o logo da Nação de Etheia, utilizando a fonte Ethnocentric e formas triangulares, para uso dentro da história em quadrinhos e em outros materiais da construção do mundo.



Figura 32: Logo criado para a construção do mundo de Etheia.



Figura 33: Personagens criados para a primeira cena do capítulo.

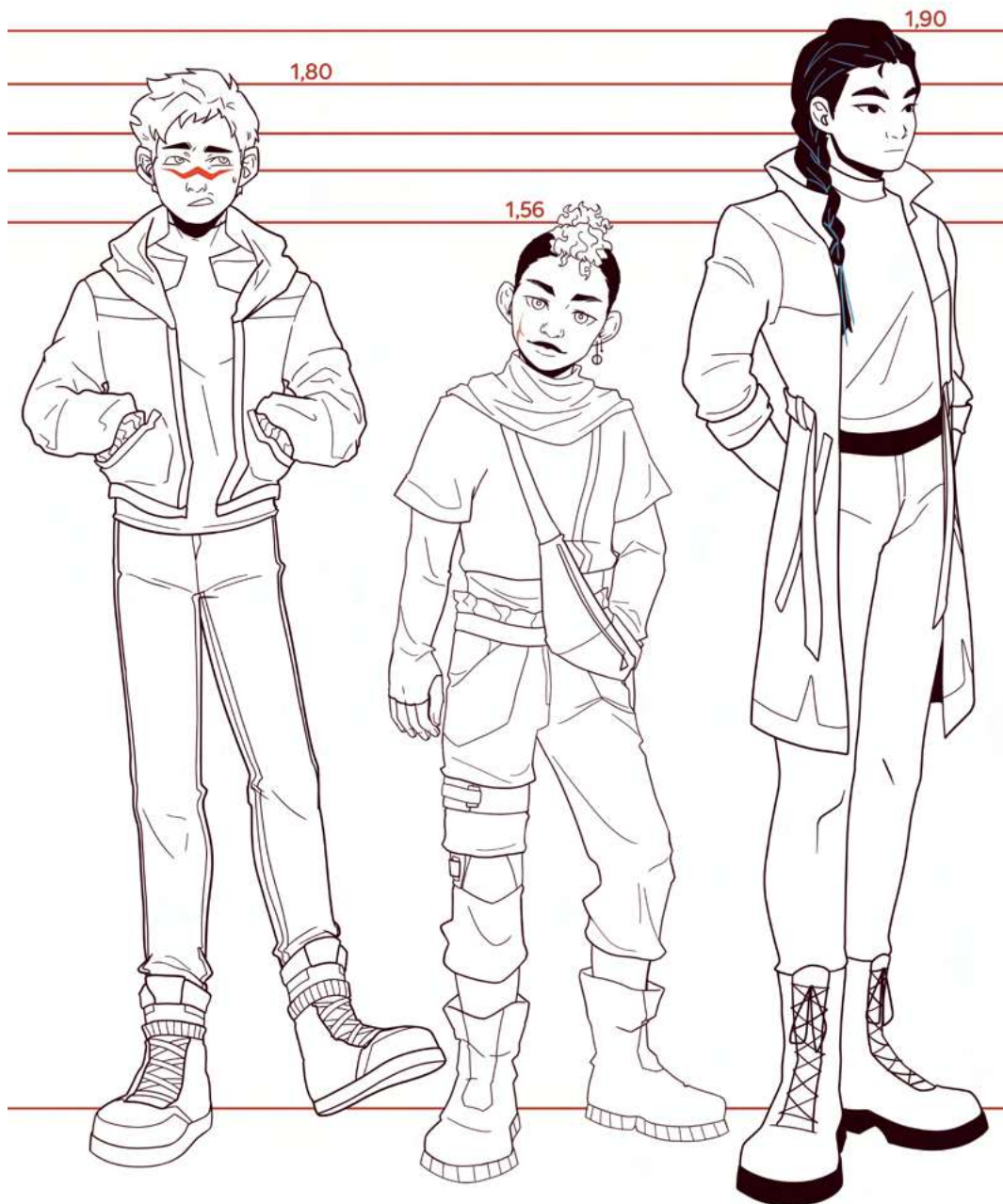


Figura 34: *Lineup* dos personagens Julyen, Nico e Colin.

Julyen Ganakós, 22

Cidade Natal: Nova Auri

Ocupação: Estudante

Condições médicas/cirurgias:  
Identificador A.L.M.A., auxílio respiratório

Relacionamentos: Myla (melhor amiga),  
Ayana (tia), Mauris (irmão)

Hobbies: Ler livros de mistério, ser  
arrastado por aí por mim

Forças:

- Sarcasmo
- Companheirismo
- Protetor

Fraquezas:

- Mesquinho
- Cínico
- Pessimista

Gosta: 😊

- Videogames
- Sorvete de uva
- Fofocas

Odeia: ☹️

- Comidas picantes
- Levar bronca
- Ser centro das atenções

Nos conhecemos quando tínhamos 11 anos e ele foi meu melhor amigo desde então. Ele é a única pessoa que sempre me aceitou como sou, queria ter falado com ele uma última vez antes de vir pra cá...




Figura 35: Ficha de personagem Julyen.

Como Julyen não é um personagem *anomallus*, é o único dentro das fichas criadas que não possui seu nome escrito no sistema *anomallus*.



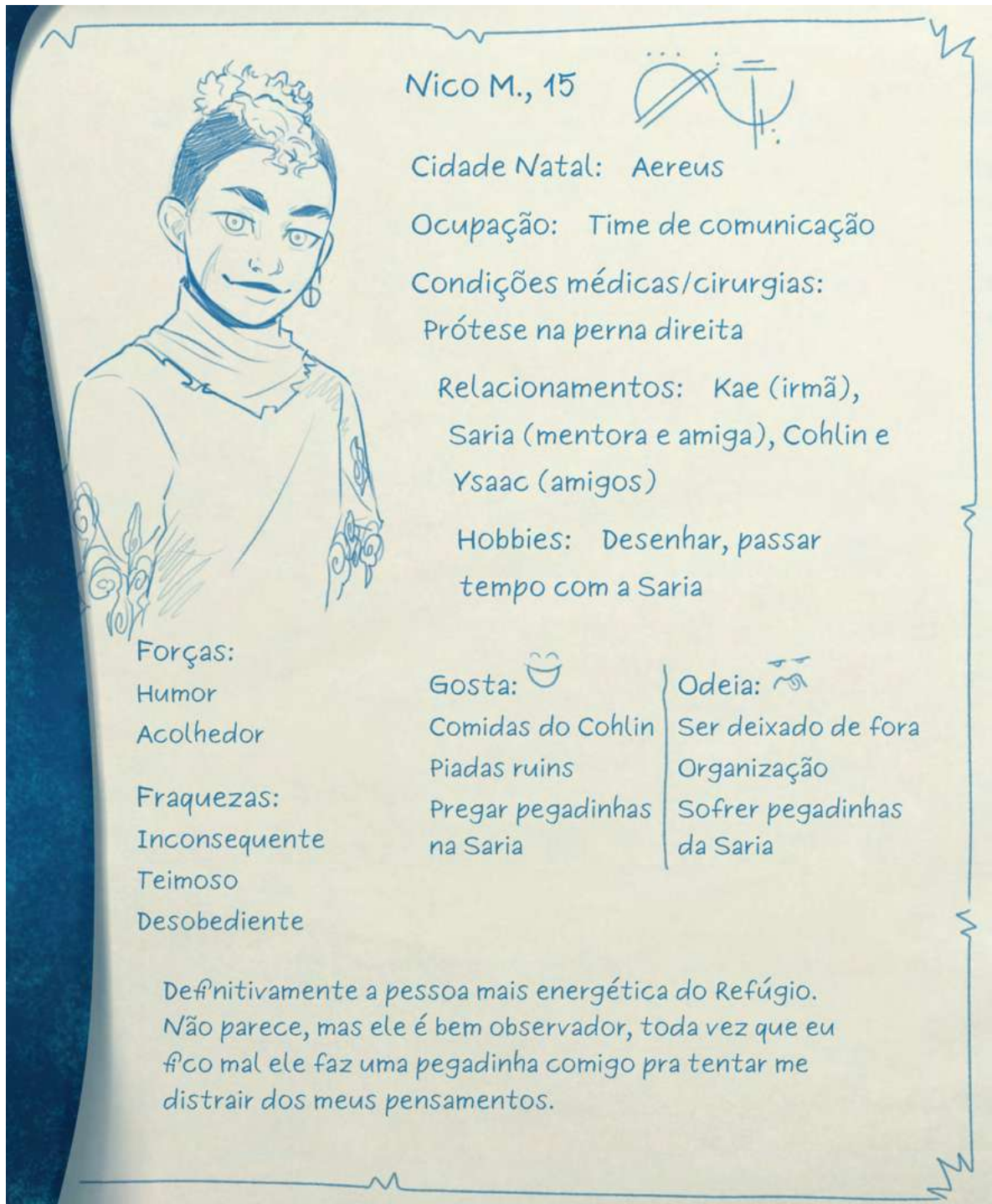


Figura 36: Ficha de personagem Nico.

Cohlin Marillus, 26

Cidade Natal:

Ocupação: Time de resgate

Condições médicas/cirurgias: ?

Relacionamentos: Ysaac  
(namorado), Allena (chefe),  
Saria, Kaelyn e Nico (amigos)

Hobbies: Cozinhar, ler e  
passar tempo com Ysaac

Forças:

Paciência

Serenidade

Racional

Fraquezas:

Recluso

?

Gosta: ☺

Plantas

Ysaac

Cozinhar para  
pessoas próximas

Odeia: ☹

Bagunça

Barulho

Socializar



Eu ainda não sei muita coisa sobre o Cohlin, apenas que foi ele que me carregou até aqui e que as comidas que ele prepara são deliciosas.

Figura 37: Ficha de personagem Cohlin.



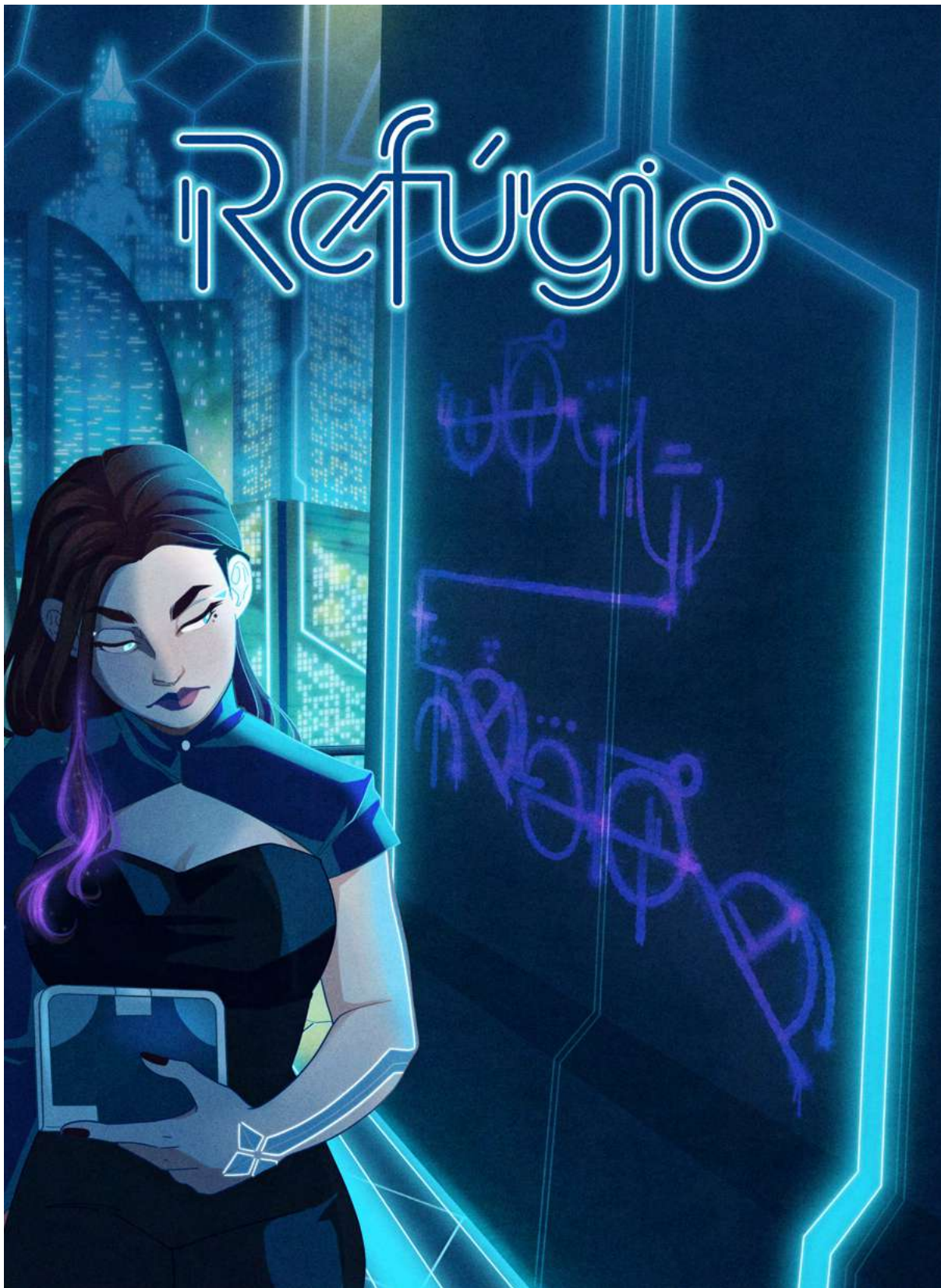


Figura 38: Capa criada para o quadrinho Refúgio.

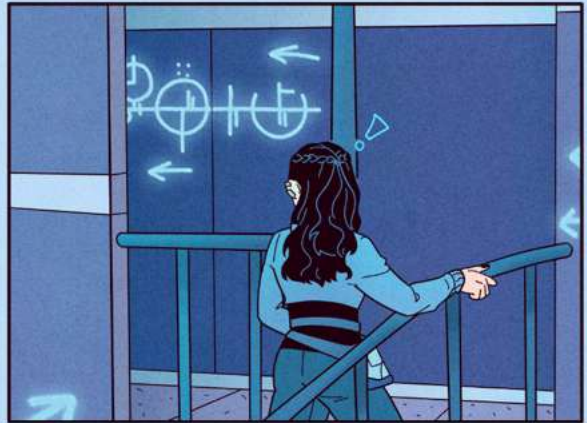
































QUEM TE CONTOU DESSE LUGAR?

NINGUÉM! EU ESTOU INDO ATRÁS DESSES SÍMBOLOS PELA CIDADE TEM UM TEMPO,

AÍ ONTEM ELES VIRARAM PALAVRAS POR ALGUNS SEGUNDOS E VOLTARAM A SER RABISCOS ALEATÓRIOS-

MAS HOJE QUANDO PROCUREI ELES DE NOVO TINHAM VIRADO INSTRUÇÕES DE COMO CHEGAR AQUI.

EU REALMENTE NÃO TENHO NENHUMA MÁ INTENÇÃO.  
PROMETO NÃO CONTAR PARA NINGUÉM SOBRE VOCÊS.

PI PI PI

!

ISSO CLARO... SÓ SE VOCÊS ME EXPLICAREM O QUE SÃO OS RABISCOS.









## 7. Considerações

Ao final do projeto é possível avaliar se a metodologia utilizada é eficiente para o cumprimento dos objetivos propostos inicialmente ou que mudanças no modelo seriam necessárias para isso. No decorrer do trabalho, o método teve que ser adaptado a um novo escopo, quando as etapas de construção de mundo e narrativa deixaram de ser elementos auxiliares à história em quadrinhos e passaram a demandar uma pesquisa própria que, se tivesse sido incluída desde o início, não teria demandado retroceder tantos passos. No entanto, voltar atrás e trabalhar mais nesses dois aspectos possibilitou que o objetivo geral do projeto sobre a representação LGBTQIA+ em mídias pudesse ser melhor desenvolvido, entregando um resultado mais satisfatório.

Para a decisão de quais pontos da vivência *queer* seriam incluídos na narrativa, me baseei em experiências que eu mesma, pessoas próximas e desconhecidos já vivemos e compartilhamos, decorridas da heteronormatividade compulsória. O propósito dessas escolhas está tanto na conscientização dessas vivências que vão além do superficial de atração ou violências que sofremos, quanto para dialogar com leitores que podem estar passando por essas experiências, para que não se sintam tão sozinhos em seus processos de autoconhecimento.

Pensando nesses pontos o mundo de Refúgio foi construído. Não é possível escrever sobre todos os sentimentos e nuances de uma pessoa de forma que englobe todos os diferentes contextos de ser humano e *queer*, muito menos de forma que caiba em uma única história em quadrinhos. Porém, tendo os temas centrais em mente, acredito que consegui criar uma dentre muitas soluções possíveis para o problema de pesquisa.

Com a narrativa geral decidida, foquei então na escrita do roteiro do capítulo único, primeiro compondo o conceito e *backstory* dos personagens, assim como a base de suas personalidades, para que suas atitudes parecessem naturais em cena. Criar a

história de origem de cada um permite que perspectivas diferentes sejam trazidas à cena, visto que é mais fácil escrever a opinião de um personagem quando já se sabe como um evento de seu passado teria influenciado seu modo de experienciar o presente. Todo este trabalho foi depois usado no processo de design dos personagens, em suas roupas, cicatrizes e até nas poses escolhidas para apresentá-los.

Para que as páginas não parecessem desconexas, foram estipuladas algumas regras para padronização de grid, pincel, cor e filtros que fossem fáceis de reproduzir dentro do meu estilo de desenho como artista, dessa forma fui capaz de criar o senso de identidade da HQ.

Enquanto montava as páginas que seriam entregues da cena do capítulo, descobri as melhores e mais rápidas formas de desenhá-las para melhor produtividade. Isso me ajudou tanto em questão das etapas do desenho, como rascunho, lineart, cor e finalização, quanto na organização dos documentos, para que eu não me perdesse nas dezenas de camadas necessárias do arquivo, evitando o retrabalho de alterar o documento inteiro para consertar algum detalhe.

Com o método agora já testado e aprovado, quero dar continuidade ao projeto do quadrinho, inicialmente finalizando as páginas já planejadas no rafe. Em seguida retomarei a narrativa, com a jornada de Myla em seu novo ambiente, se relacionando com os outros personagens e avançando na construção do mundo, apresentando novos pontos de vista através de figuras secundárias.

# Referências Bibliográficas

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ARAKI, Hirohiko. **Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga**. Califórnia, EUA: VIZ Media, 2017.

ELLSWORTH, Elizabeth. **Modo de endereçamento: uma coisa de cinema, uma coisa de educação também**. Em: DA SILVA, Tomaz Tadeu (org.). **Nunca Fomos Humanos: Nos Rastros do Sujeito**. Minas Gerais: Autêntica, 2001.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estruturas Míticas para Escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WORTH, Sarah. **Narrative Knowledge: Knowing through Storytelling**. Em **Proceedings of the Fourth Media in Transition Conference**. Massachusetts, EUA: MIT Press, 2005.

DICK, Philip K. **The Shifting Realities of Philip K Dick: Selected Literary and Philosophical Writings**. Nova Iorque, EUA: Vintage Books, 1995.

BAROSSO, Luana. **A ciência ficção que nos olha e a dialética entre cognição e estranhamento**. Rio de Janeiro: Abusões, v. 5, n. 5, 2017.

SILVER, Stephen. **The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design**. Califórnia, EUA: Design Studio Press, 2017.

<https://www.writerswrite.co.za/hard-or-soft-worldbuilding-which-is-right-for-you/>  
Acesso em dezembro/2022.

HELLO FUTURE ME. **Hard Worldbuilding vs. Soft Worldbuilding | A Study of Studio Ghibli** (2020). Disponível em

<[https://www.youtube.com/watch?v=gcyrrTud3x4&ab\\_channel=HelloFutureMe](https://www.youtube.com/watch?v=gcyrrTud3x4&ab_channel=HelloFutureMe)>  
Acessado em outubro/2021.

**Comphet: Am I a Lesbian Masterdoc.** Disponível em

<[https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vT3f5Ilzt5PG-M7G9\\_Z-gjY4gZaiUneTdMIYrFAcdBGcJo0-N-RDQcj2JfxOaBTxKa6J\\_DiDQNgqVpg/pub#h.l37c8pi6tiod](https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vT3f5Ilzt5PG-M7G9_Z-gjY4gZaiUneTdMIYrFAcdBGcJo0-N-RDQcj2JfxOaBTxKa6J_DiDQNgqVpg/pub#h.l37c8pi6tiod)> Acessado em setembro/2020



# Anexos

## **Construção de Mundo**

Páginas criadas para simular documentos oficiais de Etheia, explicando um pouco do funcionamento do mundo



## HISTÓRIA DE ETHEIA

A Nação de Etheia é um país autossuficiente e fechado em sua comunicação com o resto do mundo. Enquanto sua tecnologia avançava, suas ideologias cada vez mais retrocediam.

Quando o resto do mundo entrava em mais uma guerra, Etheia temia entrar no fogo cruzado e então decidiu fechar suas fronteiras e investir na defesa do país. Uma das primeiras decisões foi barrar a saída de seus cidadãos e impedir comunicações com o exterior, logo após, a barreira elétrica foi estabelecida ao redor de seu território. Como efeito de propagandas de terror, um governo autoritário foi eleito pela população conservadora, que retrocedeu em valores e leis que garantiam a liberdade de diversos grupos.

Depois que o sentimento de pânico se acalmou, a severidade das ações do governo provocou insatisfação na maioria população resultando em uma onda de protestos. Como solução, o governo etheiano selecionou um inimigo público em comum para redirecionar a raiva do povo, e que comunidade melhor que os *anomalli*? Já se separavam do resto da sociedade por conta de sua misteriosa linguagem própria e não formavam uma parcela grande no país.

Com discursos de ódio, fatos e diagnósticos falsos e criando paranoia acerca de suas mensagens secretas, afirmando que eram planos de conquista e massacre, não se passou muito tempo antes que o resto da população os visse com desconfiança e se unisse contra eles. O governo então traçou um plano para eliminar estes inimigos da nação, chamando o extermínio na capital Auri de guerra civil.



Décadas depois do ocorrido, o novo governo reescreveu a história, contam que uma epidemia surgiu por influência externa, onde parte da população começou a falar em línguas estranhas, se tornando incomunicável e agressiva contra o resto da nação, para o bem da sociedade houve a necessidade de limpar a nação destes indivíduos perigosos. Para conter a “infecção” fecharam fronteiras e comunicação com outros países. Quaisquer registros ou falas que contradizem a nova história são proibidos e punidos por lei, nas escolas essa nova versão é a única permitida de ser ensinada.

Para que a sociedade pudesse continuar e esquecer esse passado uma nova capital foi construída (Nova Auri) e o que sobrou da cidade antiga foi abandonado e seu acesso foi restrito. Infelizmente, casos da “doença” ainda aparecem de vez em quando e para que não contagiem outros, agentes do governo trabalham para capturá-los e levá-los a um local onde não podem ferir mais ninguém. Não há cura para essa condição, a única possibilidade é aprisionamento e exclusão.

## GOVERNO

Uma Ditadura sob o nome de República, Etheia é governada por um conselho de sete Diretores e uma Ministra como figura central da nação. A Ministra é o rosto do governo, encarregada de lidar com a diplomacia externa quando necessário, fazer as comunicações aos cidadãos e dar o voto final em decisões do governo.



Todas decisões maiores são votadas pelo conselho, sendo que o voto da Ministra vale por dois, para outros assuntos sobre o funcionamento do país cada diretor é responsável por uma Divisão do governo, são elas:

- Divisão da Ciência e Tecnologia;
- Divisão da Educação;
- Divisão da Infraestrutura;
- Divisão da Economia e Comércio;
- Divisão da Energia e Abastecimento;
- Divisão da Saúde;
- Divisão da Defesa.

Dentro da Divisão de Defesa há o Setor de Vigilância, a força militar encarregada de cumprir as ordens do conselho, os soldados são separados em Ordens, recebem o título de Defensores e têm o trabalho de deter indivíduos perigosos e garantir a segurança da população de bem.

O governo investe muito em propagandas sobre como trabalham para o bem da nação, sempre promovendo uma imagem estável e protetora aos cidadãos, porém há pouca transparência sobre o que ocorre dentro do conselho.

Etheia é um país inacessível a outras nações, impossibilitando migrações e influências exteriores na política local. Outros países possuem uma relação comercial com a Nação, providenciando certos materiais e minérios e recebendo em troca tecnologias etheianas avançadas, este acordo é o que assegura que governos estrangeiros não entrem em contato nem tentem interferir em assuntos particulares de Etheia.



## VALORES

Dentro de Etheia, o seu valor como pessoa está no papel que desempenha para o país, aqueles que trabalham para o governo estão acima dos demais, pois são eles que garantem a paz e prosperidade da nação que todos nela usufruem. Dessa forma o funcionário na parte mais baixa da hierarquia do governo ainda recebe mais prestígio e liberdade de acesso que o mercador mais rico da cidade.

É aceito pela população que existe uma forma correta e digna de comportamento para garantir a harmonia da nação. Cidadãos se orgulham por trabalharem e serem o motivo do bom funcionamento da sociedade, e como todas suas necessidades básicas são atendidas, não há necessidade de alterar o status quo.

Isso também significa que subculturas não são bem-vistas e indivíduos que apresentam condutas divergentes do esperado recebem retaliação do resto da comunidade, avisos do governo e finalmente aprisionamento para reforma do comportamento se a pessoa persiste no erro.

A comunidade *anomallus* é desprezada como falha e perigosa, como consequência existe um senso de unidade entre o resto dos etheianos por se considerarem normais com um inimigo em comum.





## CIDADES

As cidades da Nação recebem nomes referentes a tipos de metais, a nomenclatura define a importância que cada uma tem em Etheia, portanto cidades mais ricas, poderosas ou influentes têm nomes de metais mais preciosos enquanto cidades que não contribuem tanto são nomeadas a partir de materiais mais baratos e portanto recebem pouco investimento. Exemplos:

Auri/Nova Auri (ouro)

Sylber (prata)

Aereus (bronze)

Todas as cidades possuem redomas elétricas que barram o trânsito e comunicação de dentro e fora da nação. Sendo limitados na ampliação de seus territórios, as cidades expandiram para cima, erguendo imensos arranha-céus.

O deslocamento de uma cidade a outra se dá por meio de trens subterrâneos que passam por baixo das áreas abertas de Etheia e são necessárias uma série de autorizações para fazer a viagem. Dentro da cidade se prioriza a mobilidade feita por meio de transporte público, metrô e ônibus flutuantes com linhas atravessando quase todas as áreas da cidade.

As cidades são construídas em tons claros, com uma aparência limpa e ausência de qualquer forma de vegetação, no lugar, hologramas que imitam árvores perfeitas decoram as ruas, criando uma paisagem agradável sem a necessidade de manutenção e poda dessas. Espalhados pela cidade e em laterais de prédios estão telões e painéis holográficos para a transmissão de notícias, propagandas e comunicados do governo.



## TECNOLOGIAS

A partir dos 15 anos, cada cidadão passa por um procedimento cirúrgico para receber seu documento de identificação chamado A.L.M.A., se assemelha a uma tatuagem que conecta o dorso da mão não dominante à base da nuca, onde está inserido o processador que mantém a tecnologia ativa e gera a localização do usuário. Sobre a mão fica a interface do dispositivo, por ela é possível escanear e confirmar a identidade e autorizações que o usuário possui, além de servir como meio de comunicação, entre outras funções.

Cirurgias para melhorias corporais são comuns e bem-vistas como sinais de status, quanto mais intervenções e quanto mais moderno o procedimento maior é a reputação da pessoa. Algumas das mudanças mais triviais são feitas nos olhos, lentes permanentes para corrigir miopia e astigmatismo, as mais recentes permitem aumentar campo de visão, distância e a possibilidade de enxergar em locais pouco iluminados.

Certas áreas—como prédios do governo e espaços em construção—possuem barreiras que proíbem a entrada de pessoal não autorizado, o identificador A.L.M.A. é o que possibilita ou restringe a passagem de indivíduos.

Todo Defensor carrega uma pistola ST-08 com a capacidade de apreender ou eliminar sujeitos considerados inimigos da Nação.

## **Anomalli**

As pessoas que hoje recebem o nome de *anomalli* sempre estiveram presentes em sociedade, independente de país, etnia, idade ou gênero, o que os caracterizava como grupo era apenas mais um aspecto de suas identidades. Possuem uma linguagem e sistema de escrita próprios que são entendidos por qualquer um da comunidade sem a necessidade de aprendê-los, essa língua, no entanto, não pode ser ensinada àqueles de fora. A sociedade não-*anomallus* reconhece quando falam a língua, mas escutam apenas como uma série de sons que não faz muito sentido.

Além da fala e escrita, outro atributo que classifica uma pessoa como *anomalli* é a sua capacidade de trocar a coloração natural do cabelo para cores estranhas instantaneamente. Essa mudança é involuntária, ditada pelas emoções fortes da pessoa, no entanto é possível treinar para ter um pouco de controle sobre a transformação.

## **O Refúgio**

Etheia nem sempre foi uma nação fechada, porém com as constantes guerras entre países vizinhos se sentiu pressionada a tomar uma atitude que protegesse seu território. No auge de uma das guerras mundiais mais destrutivas, o governo etheiano construiu um abrigo subterrâneo em sigilo para as pessoas mais ricas e influentes do país, mas a Guerra terminou antes que pudesse chegar a Etheia e o projeto foi abandonado. Era melhor apagar a existência dele como um todo antes que 90% da população percebesse que tinha sido abandonada pelo governo que jurou protegê-los.

Alguns *anomalli* que na época faziam parte do alto escalão sabiam do projeto e/ou eram diretamente responsáveis por desfazê-lo – o que secretamente deixaram de fazer. Portanto, quando décadas mais tarde, a caça à comunidade começou na superfície, foi para esse abrigo que os *anomalli* correram e assim o Refúgio nasceu. Aos poucos a cidade foi crescendo com a colaboração de todos, tendo a tecnologia e mentes necessárias para continuarem escondidos do resto do país.

Mesmo com o constante perigo de viver em Etheia – principalmente quando alguns não conseguem controlar suas emoções o suficiente para não serem descobertos por defensores – muitos *anomalli* não querem largar a vida e as pessoas que têm em Etheia. Enquanto isso, alguns preferem continuar lá infiltrados para manter um olho na situação da nação, ajudar aqueles que querem fugir e sabotar a missão do governo de apagar a existência *anomallus*.

Muitas pessoas do Refúgio abandonam os sobrenomes que tinham em Etheia, criando novos, se juntando para formar uma nova casa ou usando apenas a primeira letra do nome antigo, por exemplo, Kaelyn M.

Dentro desse universo não existem rótulos como gay, bi ou trans, as pessoas são apenas elas mesmas.

## **Personagens**

### **Background Myla**

Myla nasceu e cresceu em Nova Auri, sem ter um forte apego emocional aos valores da cidade, porém sem duvidar do comprometimento e honestidade do

governo com seus cidadãos. Tem fascínio por mistérios, principalmente pelos símbolos espalhados pelos cantos mais afastados da cidade, como hobby gosta de ir atrás deles anotando-os em seu caderno antiquado de papel querendo decifrar seus significados e quem os está escrevendo.

Myla é extremamente curiosa e focada quando tem interesse em algo, porém esse foco pode deixá-la inconstante e cega ao que acontece ao seu redor. Ela tem um amigo próximo com quem compartilha suas teorias e o puxa para acompanhá-la em suas aventuras, o amigo a segue relutante.

Fora de seus hobbies Myla não possuía ambição ou paixão por objetivos de vida em relação a trabalho, estava estudando e treinando para seguir os passos dos pais e conseguir um cargo na administração do governo (caminho exigido pelos próprios pais). Sua mãe e seu pai possuem cargos no alto escalão do governo como Ministra e Diretor da Divisão da Defesa, respectivamente, por conta do trabalho que exige muito tempo, não eram muito presentes nem próximos da vida da filha. No entanto, suas posições garantiam muitos privilégios a Myla, tais como acesso a prédios e áreas restritas ao resto da população e a facilidade de se livrar de problemas usando o nome dos pais.

### **Background Kaelyn**

Nasceu e morou até a adolescência em Aereus dentro de Etheia com seu irmão mais novo Nico (pré-transição), recebendo a cirurgia de identidade A.L.M.A. Sua família não tinha trabalho no governo nem era influente. Durante a adolescência percebeu sua capacidade de conversar em *anomallus* junto com seu irmão e entendia a necessidade de manter o segredo apenas entre os dois.



Um dia por acidente usou esta língua com seu amigo Trystan e surpresa, ele a entendeu, assim havia outra pessoa com quem podiam contar.

Algum tempo depois surgiram suspeitas por parte de terceiros de que esse amigo poderia ser *anomallus* e Trystan, para se proteger, traiu Kae e o irmão para os defensores. Os dois tiveram que abandonar tudo, recebendo zero ajuda de seus pais. A resistência escondida dos *anomalli* os ajudou a escapar, mas não antes que Kae e seu irmão sofressem graves ferimentos. A resistência do Refúgio desligou seu aparelho A.L.M.A. para que não pudesse ser rastreada.

Após alguns anos de recuperação e treinamento, Kaelyn decide participar do grupo que resgata os *anomalli* de Etheia e serve de comunicação entre infiltrados e o Refúgio. Em toda missão ela usa uma máscara de rosto inteiro e um aparelho que serve para passar pelas barreiras entre cidades.

Seu irmão Nico nunca passou pelo procedimento de identidade. Por conta da falta de memória causada pelo acidente que teve enquanto fugiam de Etheia, ele não tem todo o medo e receio que Kae tem em relação aos defensores. Isso o torna meio inconsequente ao seguir sua irmã escondido para suas missões em Etheia, onde deixa mensagens e direções na esperança de ajudar outros *anomalli* a escaparem da nação.

Seus pais sentem muito a falta dos filhos e sonham em algum dia reencontrá-los, independente de serem *anomalli* ou não. Para eventuais *flashbacks* da família, o nome morto de Nico será censurado com uma tarja sempre que mencionado.

## **Pontos de narrativa**

### **Amigo que trai Kaelyn e Nico**

Kae gostava de seu amigo Trystan, o único com quem podia conversar sobre serem *anomalli*. A Divisão de Defesa descobre que Trystan é *anomallus*, ele então faz um acordo para se proteger, oferecendo dois *anomalli* no lugar, por medo, covardia e instinto de sobrevivência. Trystan passa a trabalhar no Setor de Vigilância, decifrando códigos na escrita *anomallus*, estilo “esse é o gay que eu respeito” e que não “pratica sua sexualidade”.

### **Fuga de Kaelyn e Nico**

Quando estão fugindo de Aereus e dos defensores, Nico pisa em uma armadilha, perde a perna direita e desmaia. No mesmo incidente Kaelyn perde a audição no ouvido direito e fica desnorreada, Cohlin e Allena resgatam os dois irmãos.

Nico passa alguns dias em coma e não tem muita memória do que houve, por isso não parece tão abalado com os acontecimentos. Kae tem sentimentos de culpa como irmã mais velha que não conseguiu proteger o irmão. No início de sua vida dentro do Refúgio, tem muitos ataques de pânico/ansiedade e a mentora Allena a ajuda a lidar com eles e oferece treiná-la para entrar na resistência e fazer a diferença.

## **Cohlin**

Nasceu no Refúgio de pais que escaparam de Etheia, é calado e forte, depois se torna um dos soldados da resistência. É vizinho de Kae e Nico, e mora com seu namorado que trabalha na inteligência da resistência.

## **Amizade de Myla e Julyen**

Myla se sentia à margem da alta sociedade por ter opiniões e personalidade que não se encaixavam com o resto do grupo. Mesmo pertencendo a uma classe social mais baixa, Julyen era sempre arrastado para os eventos chiques que Myla era forçada a participar. Os dois possuem um gesto secreto que usam quando sentem que precisam ser socorridos nesses eventos.

Após Myla ter fugido de Nova Auri, Julyen dá uma entrevista ao noticiário falando coisas maldosas ou concordando com o que falam dela, mas faz o sinal secreto dos dois como forma de dizer que está do lado dela caso esteja assistindo.

Nos primeiros dias de foragida, Myla escreve uma carta/diário para o amigo, quer desabafar para alguém mesmo que não possa enviar. Na carta fala que tem medo de como ele teria reagido com a notícia dela ser uma *anomallus*.

## **Julyen**

Sempre foi neutro sobre o assunto *anomalli*. Quando Myla some ele não acredita no que o noticiário fala e começa sua própria investigação para

procurar por ela. Nesse trabalho de espião encontra vários segredos do governo. Possui uma tia no Setor de Vigilância e usa esse contato para a sua pesquisa.

### **Perspectiva dos pais**

A mãe e pai de Myla usam a caça aos *anomalli* como ferramenta de poder e controle da população, já tinham a sensação de que a filha era *anomallus*, mas acreditavam que ao não falar sobre, essa não seria uma realidade, e se a Myla não soubesse dessa parte de si mesma talvez nunca demonstraria os sinais para outros. Após a cena 5 do capítulo, alguém de dentro do governo descobre a tentativa de prisão de Myla e usa isso para tentar usurpar o cargo da Ministra. Por conta disso, seu pai faz o mandato de prisão e eles abandonam a filha publicamente, para que não perdessem os postos em que têm capacidade de ajudá-la.

### **Primeiros sinais**

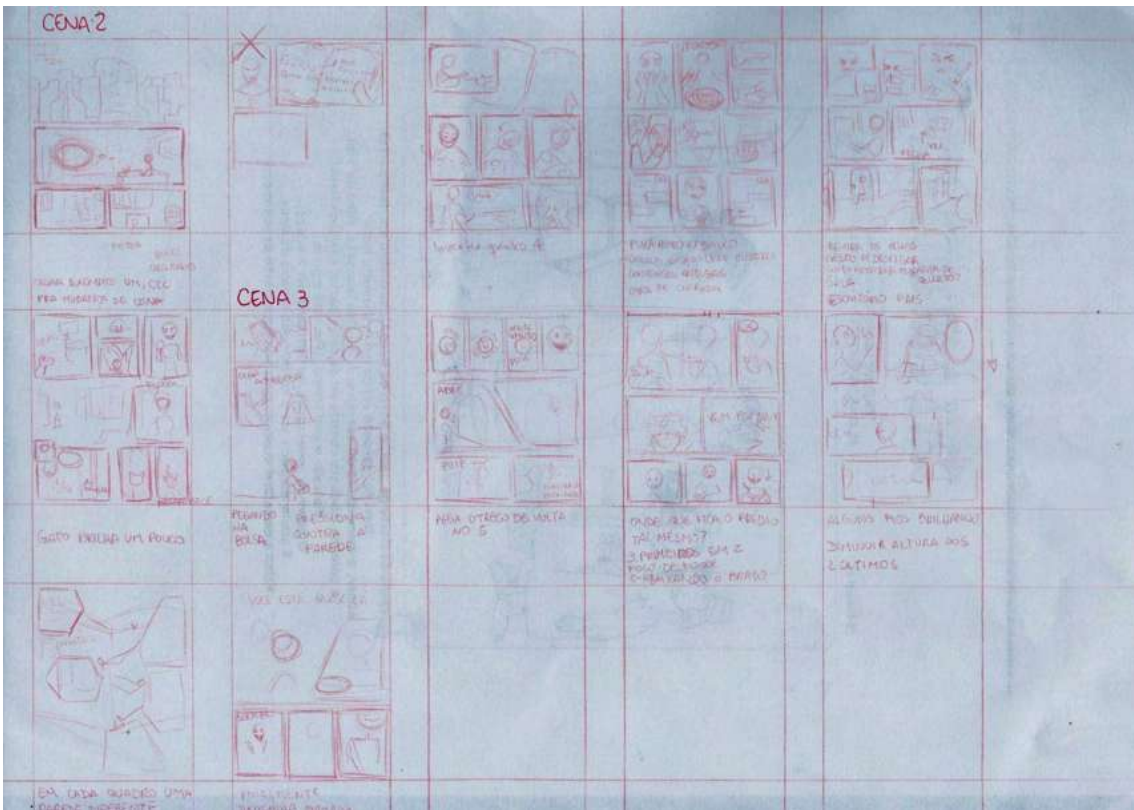
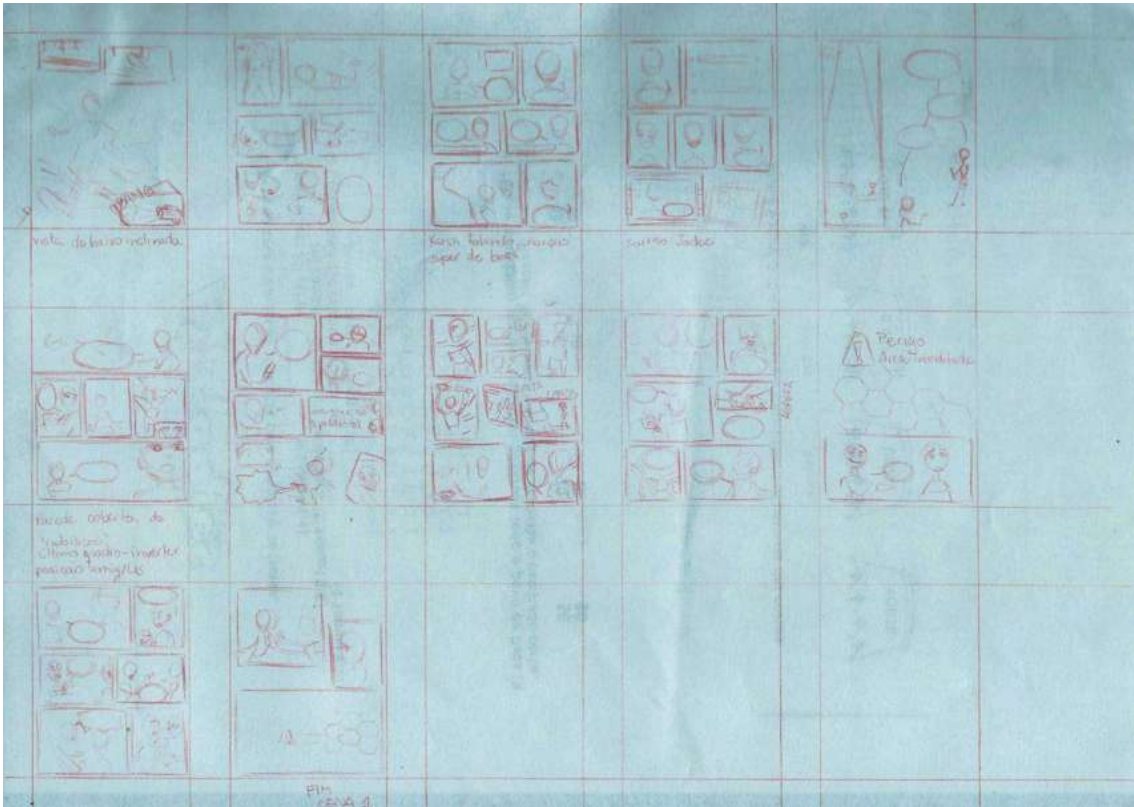
Em *flashbacks* da vida de Myla, vemos amigas de infância e adolescência que depois se distanciaram ou figuras femininas mais velhas que ela admirava, apenas quando ela está no Refúgio contemplando sua vida percebe que seus sentimentos iam além de admiração platônica. Em casos em que tentavam juntar ela com homens, Myla sentia muito desconforto, mas atribuía isso a ter expectativas muito altas para potenciais parceiros românticos.

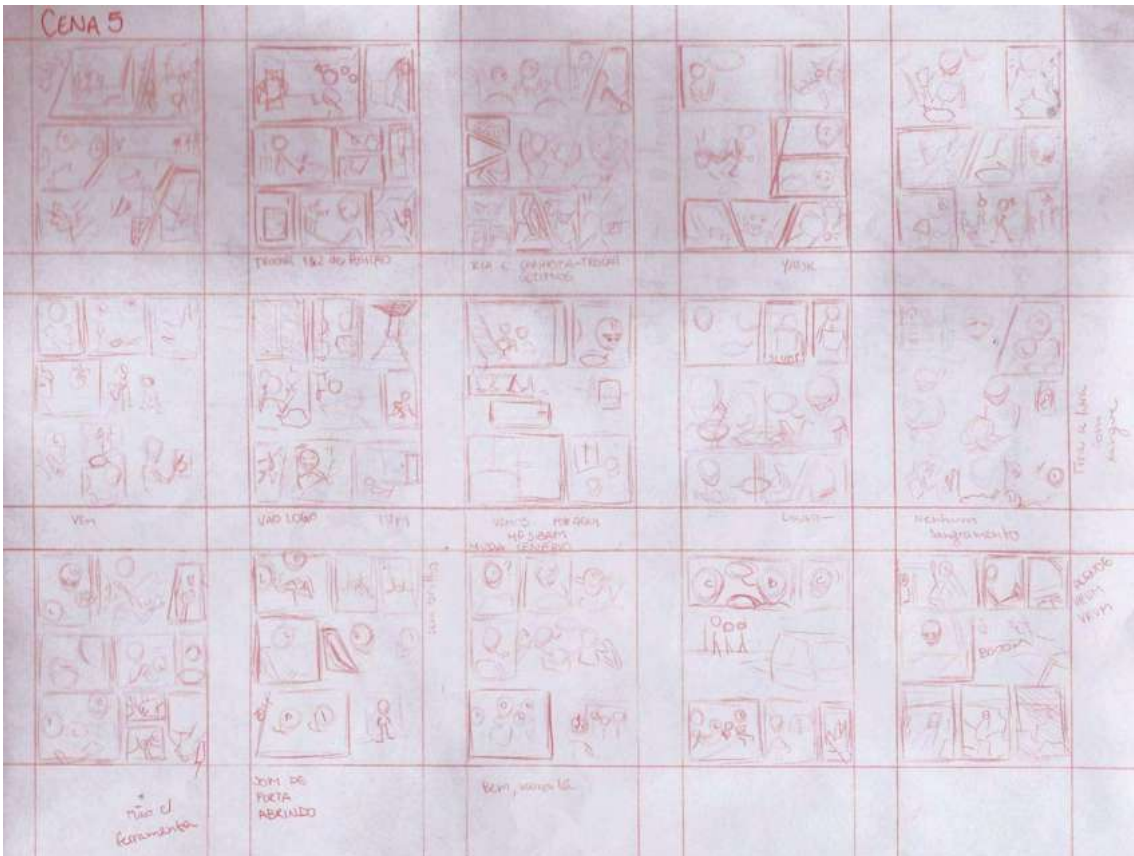
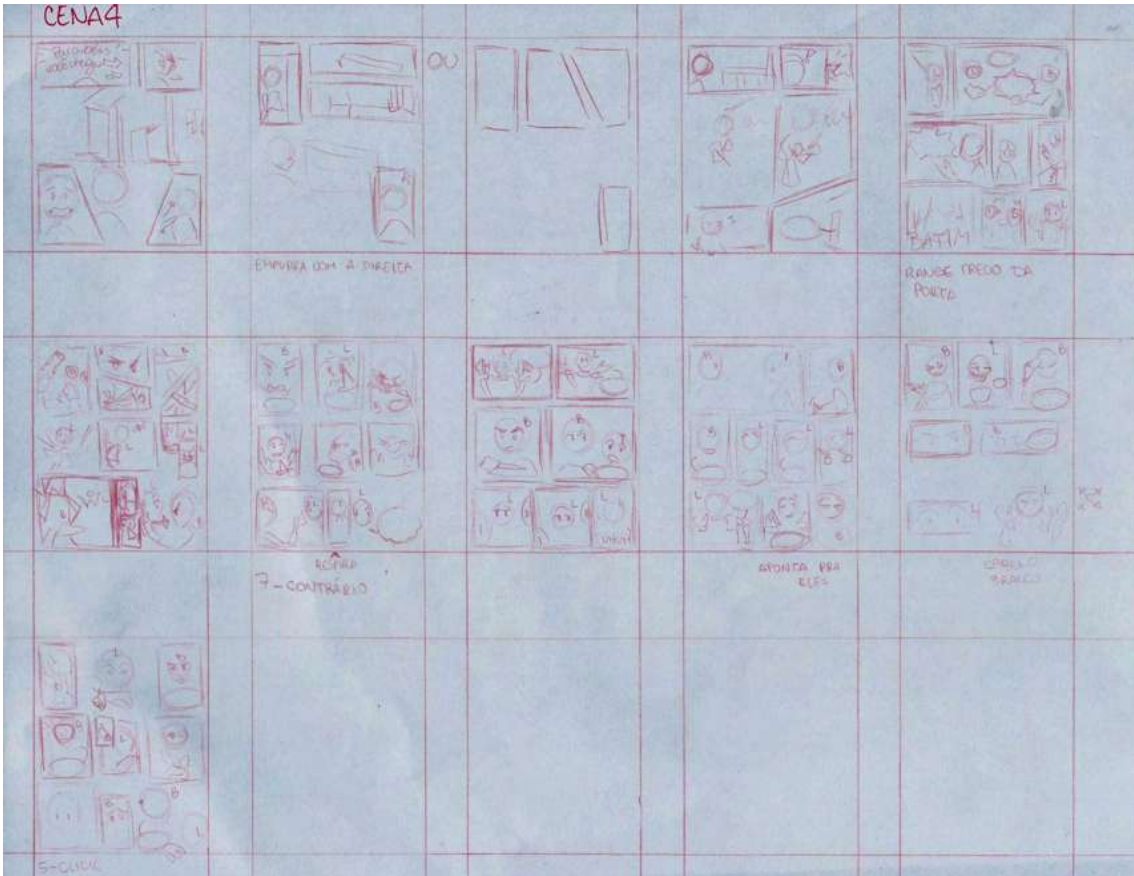
## **Rapaz capturado na primeira cena**

Depois de ter sido descoberto como *anomallus*, estava escondido por alguns dias até achar o grupo do Refúgio que tira *anomalli* da cidade. Deveria esperar Kaelyn chegar para buscá-lo, mas escapa porque queria ver o melhor amigo uma última vez antes de ir embora, nesse momento ele é preso. Mais tarde na história, quando o grupo infiltra a prisão de Etheia encontram ele por acaso e o libertam.



# Storyboard







**CENAS**

<p>93</p>	<p>94</p>	<p>95</p>	<p>96</p>	<p>97</p>
<p>NAO HA LINGUAGEM</p>	<p>NÃO FAZ BARULHO DIREITA SOMBRILHO</p>	<p>Duplicar linha 2 com as quadras 4,5,6</p>		
<p>52</p>	<p>54</p>	<p>55</p>	<p>56</p>	<p>57</p>
	<p>LEFANTA BOMBI MANTO</p> <p>COMENÇA MAS 7-ENTRA O ENFERMO</p>	<p>NÃO FAZ</p>	<p>MÃO NA BARRIGA O / LEFANTA</p> <p>DURAR ÚLTIMO // CABER AQUI</p>	
<p>53</p>			<p>1. Língua 2. Cabeça 3. Nariz 4. Olhos 5. Boca 6. Barba 7. Orelhas 8. Pescoço 9. Braços 10. Pernas 11. Sapatos</p>	<p>1. Língua 2. Cabeça 3. Nariz 4. Olhos 5. Boca 6. Barba 7. Orelhas 8. Pescoço 9. Braços 10. Pernas 11. Sapatos</p>
<p>BIS DIREITO</p>				

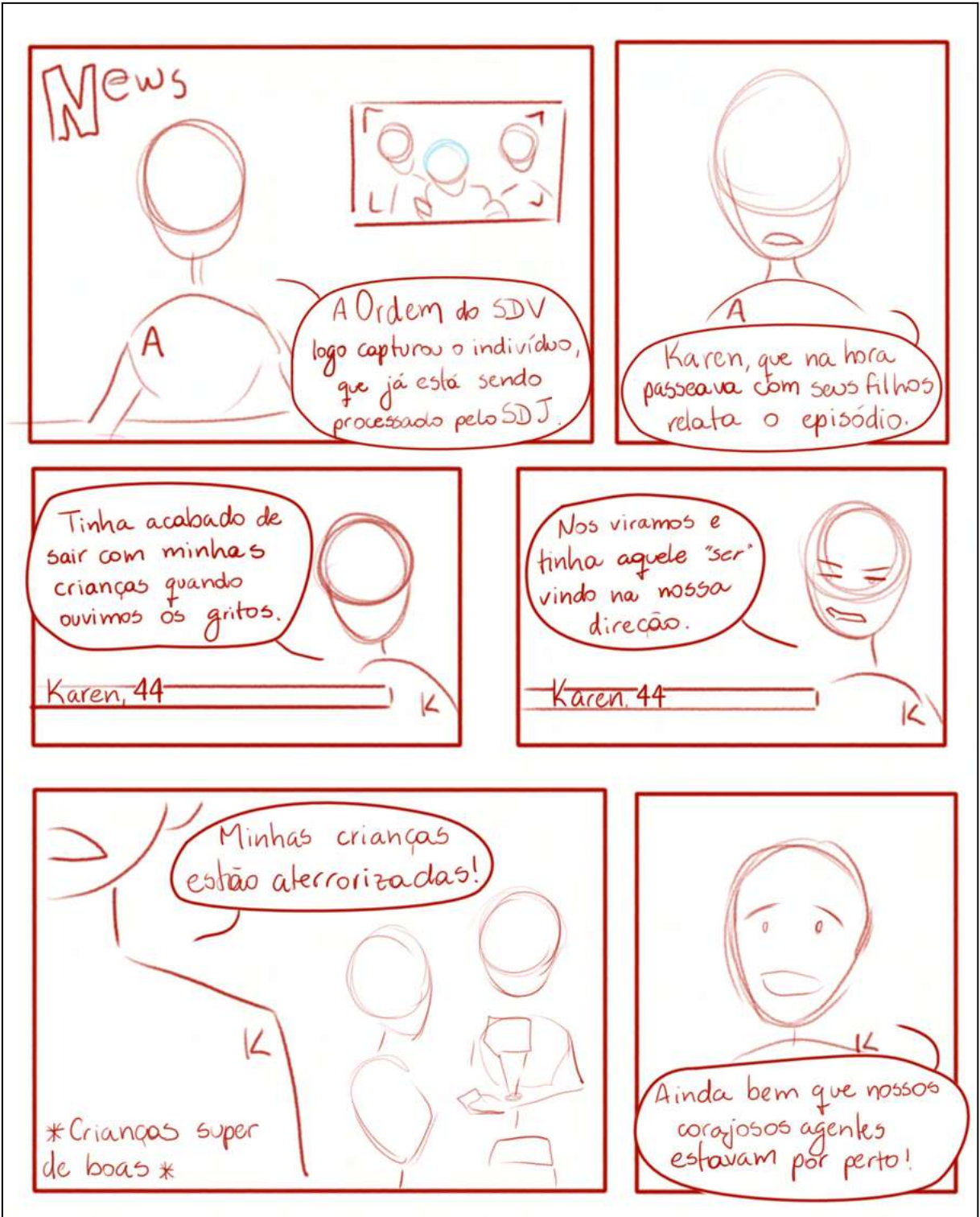
Rafe

Cena 1









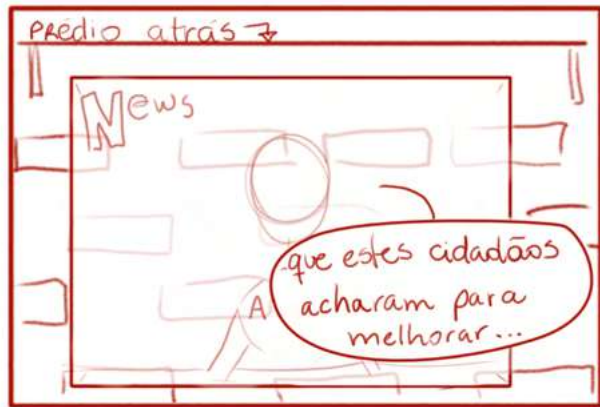
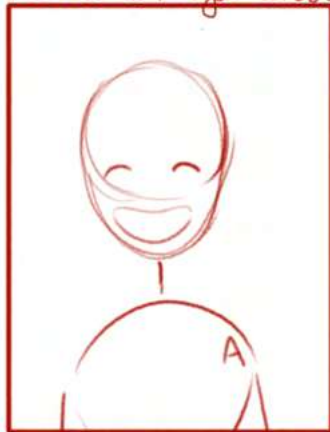
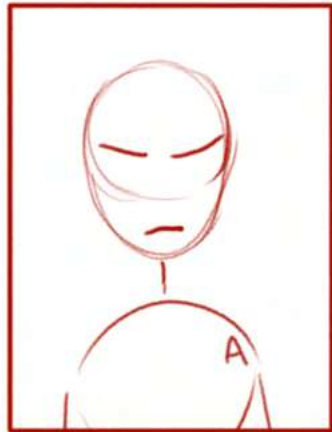


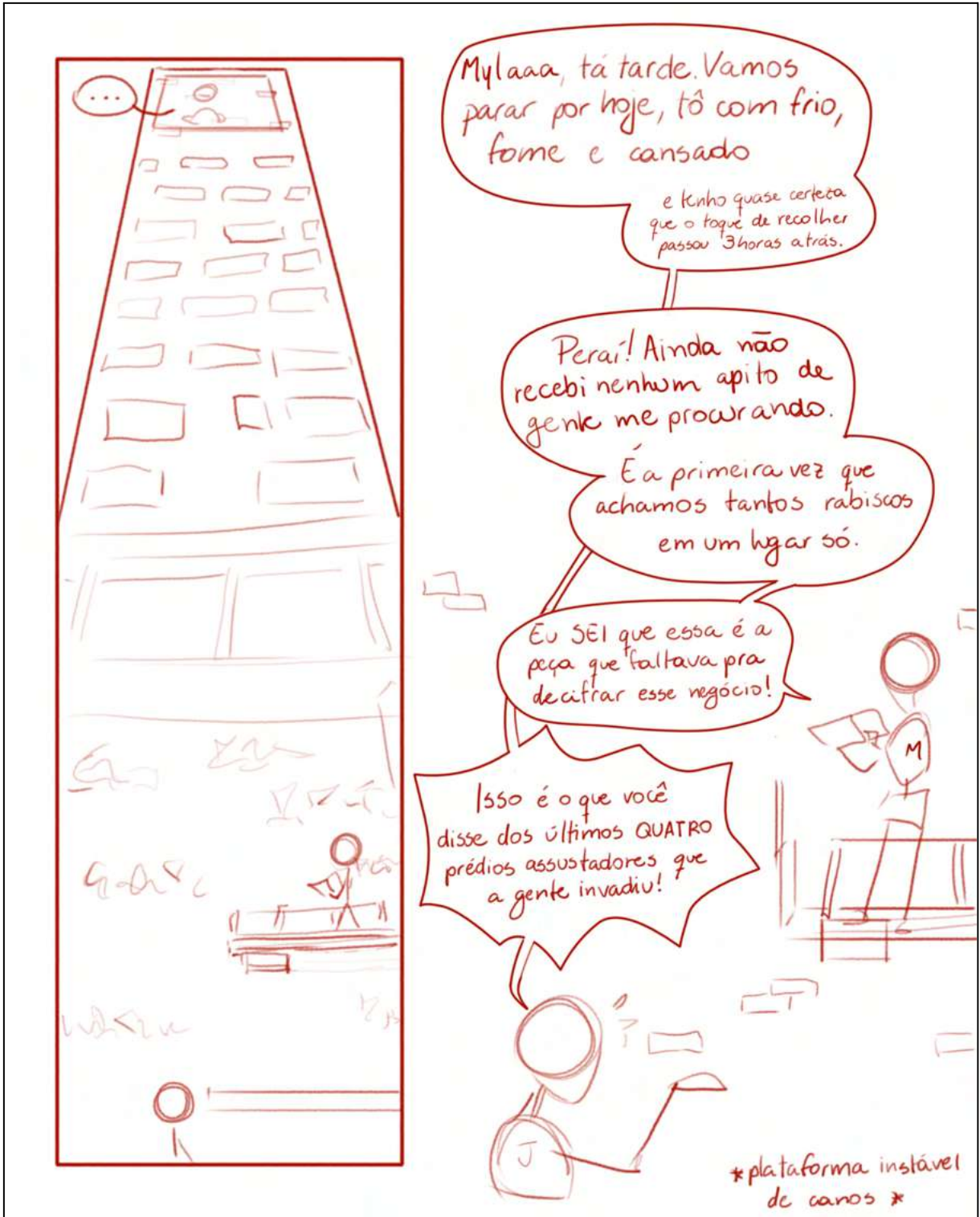
Caso avistem indivíduos conversando em línguas estranhas ou com aparência anormal:

- ▷ Mantenha distância
- ▷ Não chame atenção
- ▷ Alerta as autoridades pelo número XXX

N

\*sorriso de lavagem cerebral\*















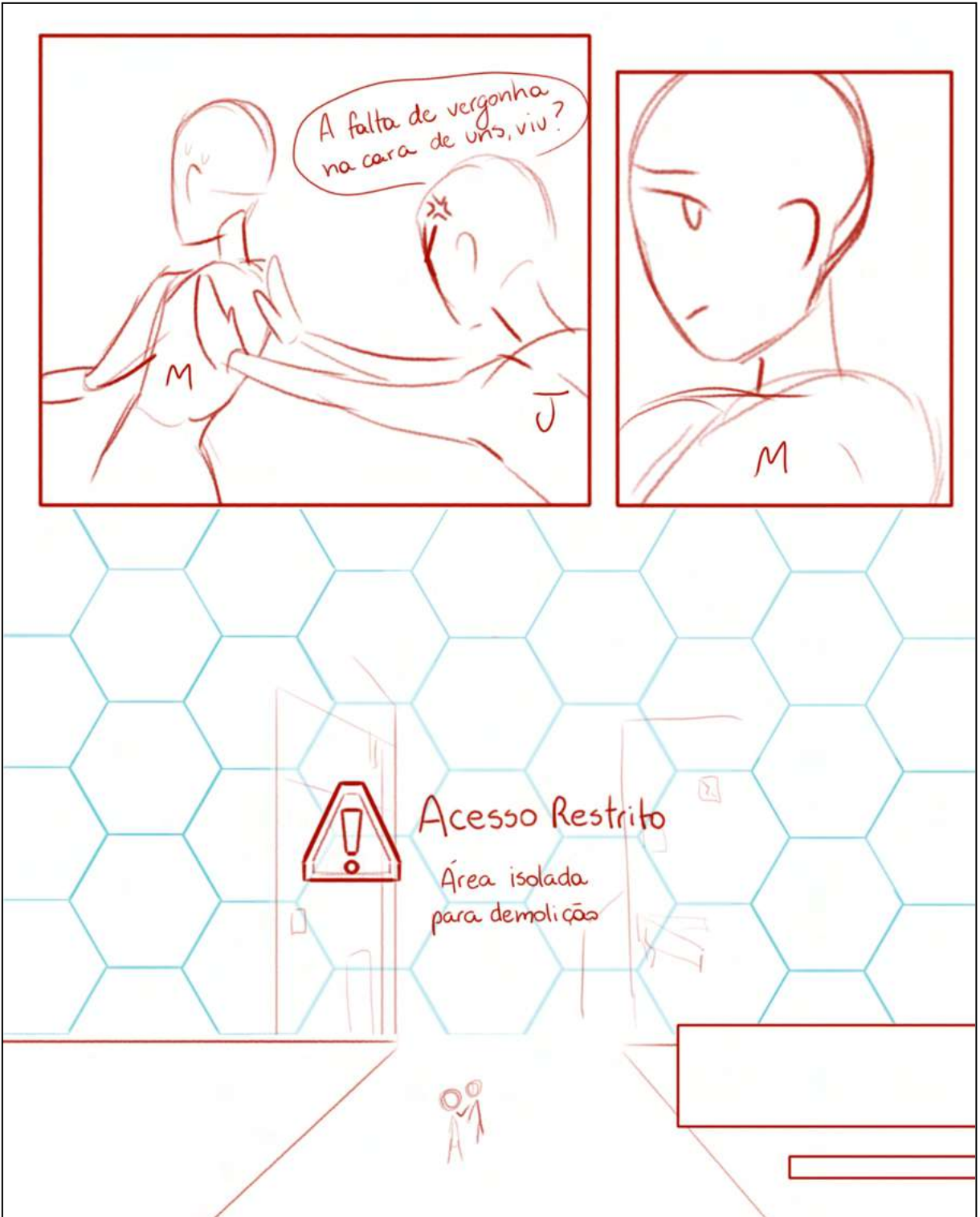












## Cena 2













Eu PRECISO saber o que era aquela mensagem!

(Vem comigo? Por favor)

Te pago todos os sorvetes de uva que você quiser

Boa tentativa, mas eu não vou vender minha liberdade por sorvete

(Por favor, Myla, vai dormir)

BOA NOITE



Julien está offline

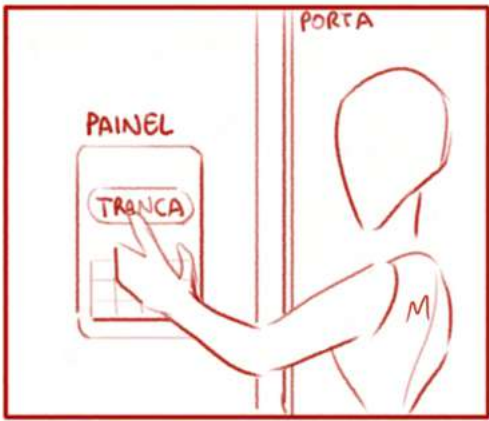


REVIRA OS OLHOS

ZIP

M

DESLIGA



PORTA

PAINEL

TRANCA



VRRR

Vou só esconder as evidências.

FECHA

CANTO TEORIA DA CONSPIRAÇÃO



Ninguém em casa, certo?

SNEAKING



ESCRITÓRIO

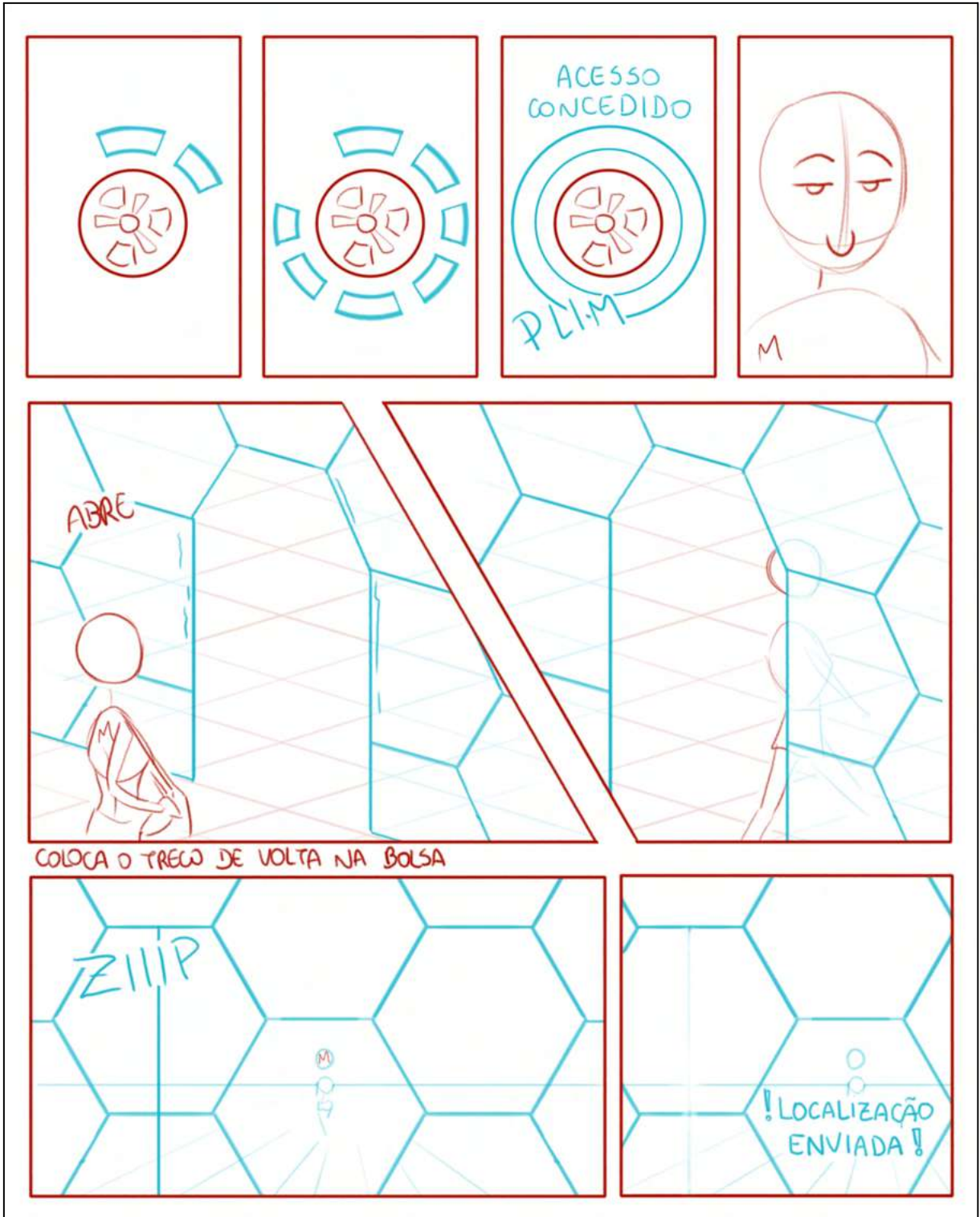
E por último a chave pra qualquer canto da cidade.



### Cena 3



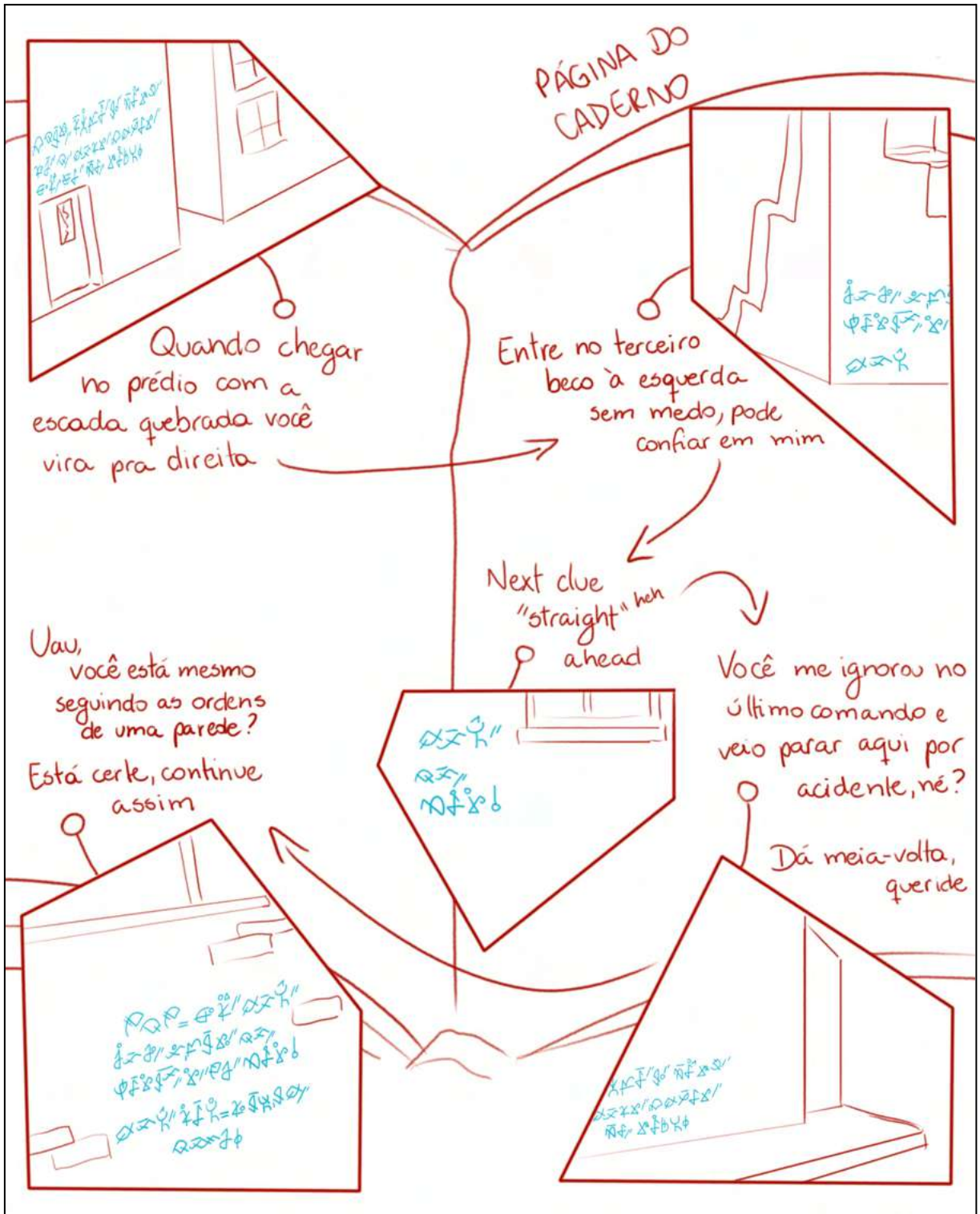






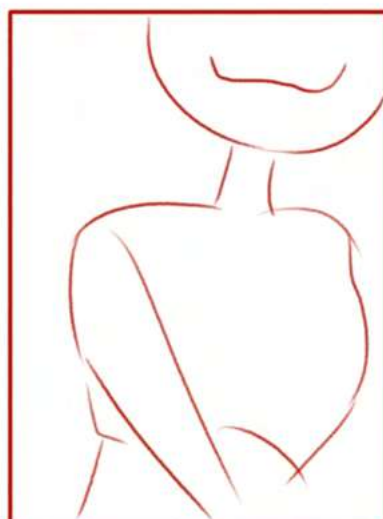
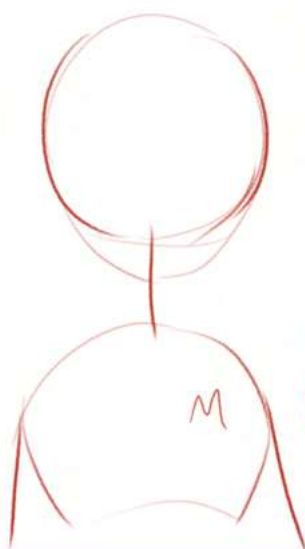






VOCÊ ESTÁ QUASE LÁ,  
SÓ SEGUE ESSA RUA

You're doing  
amazing, sweetie

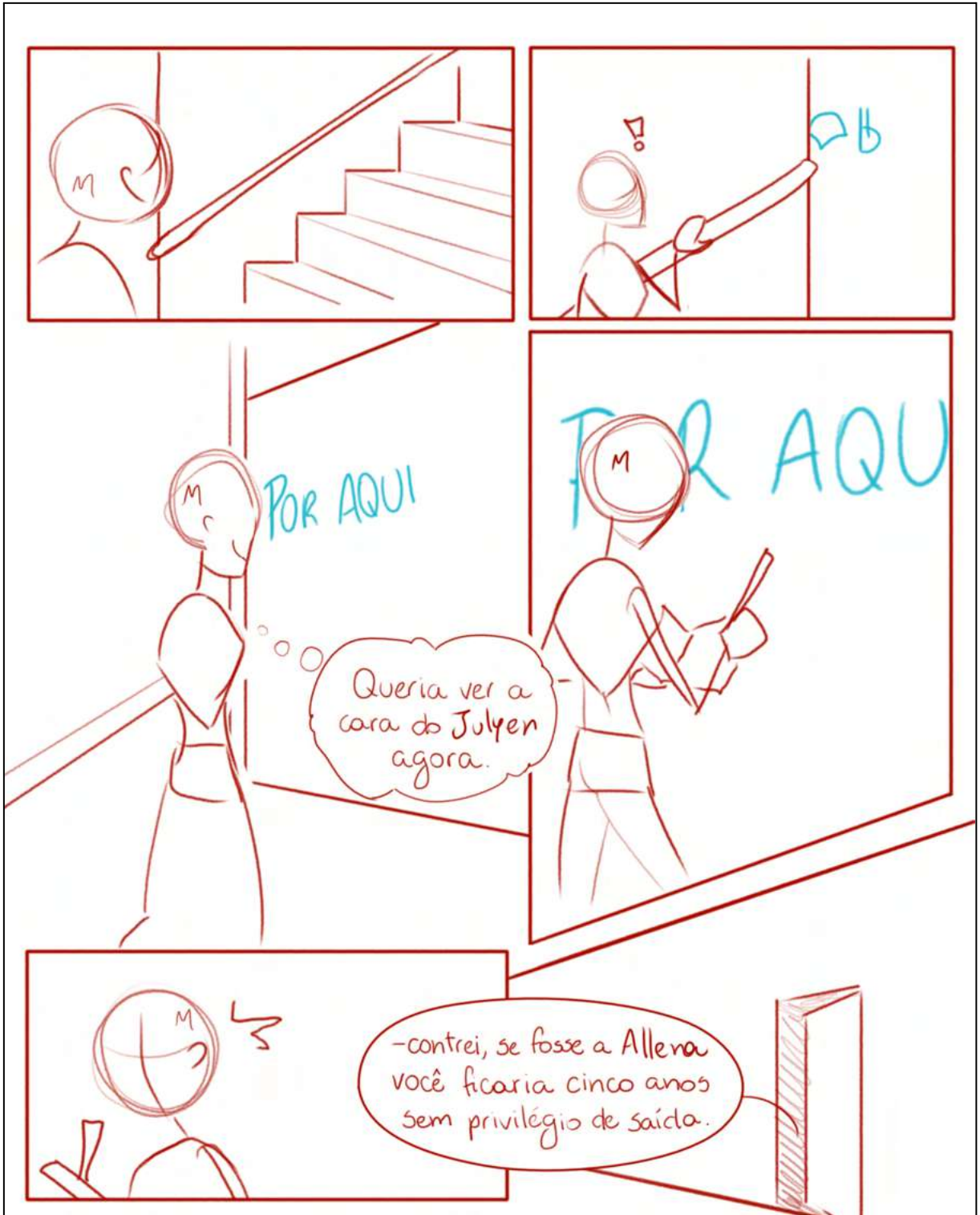




# Cena 4



















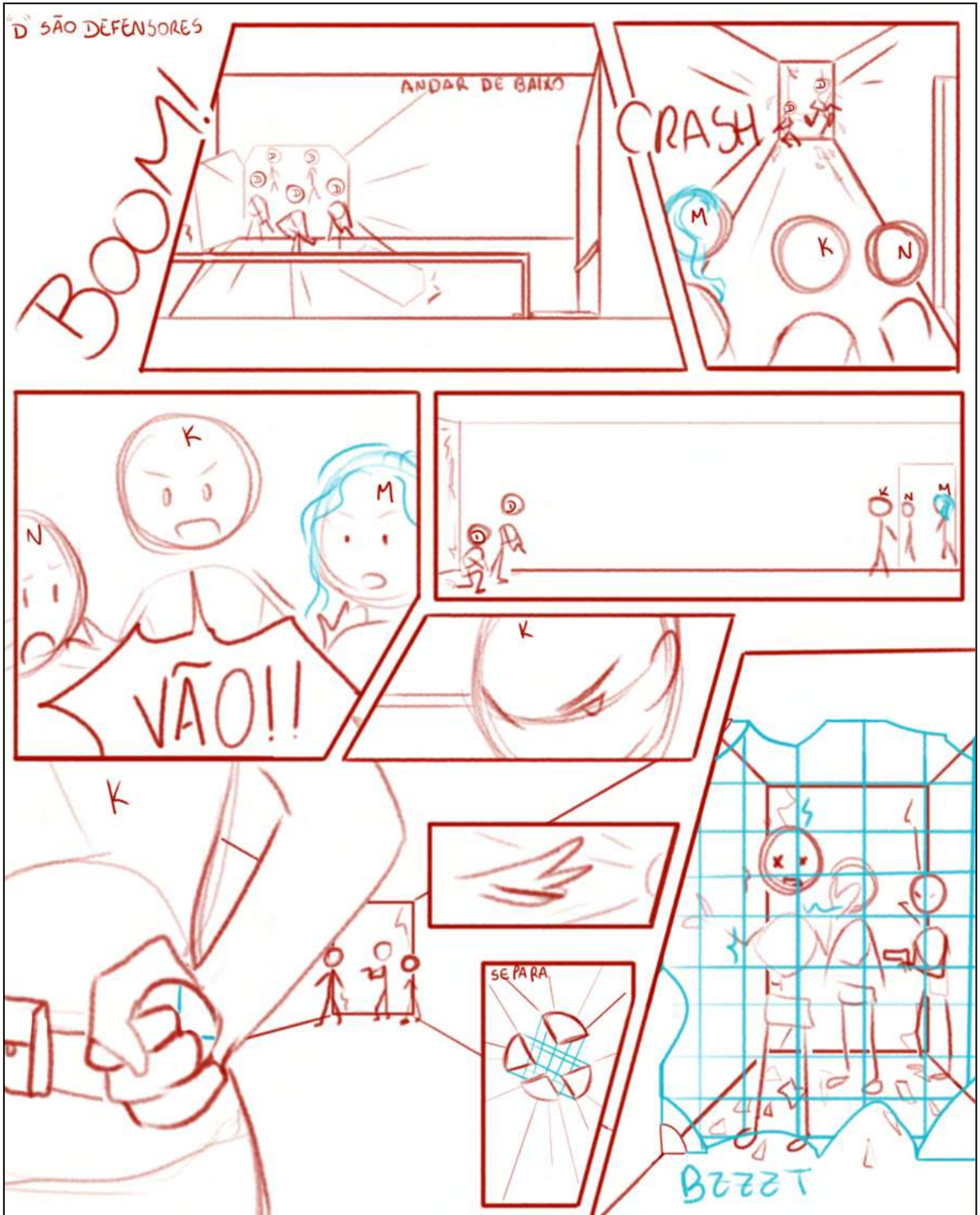




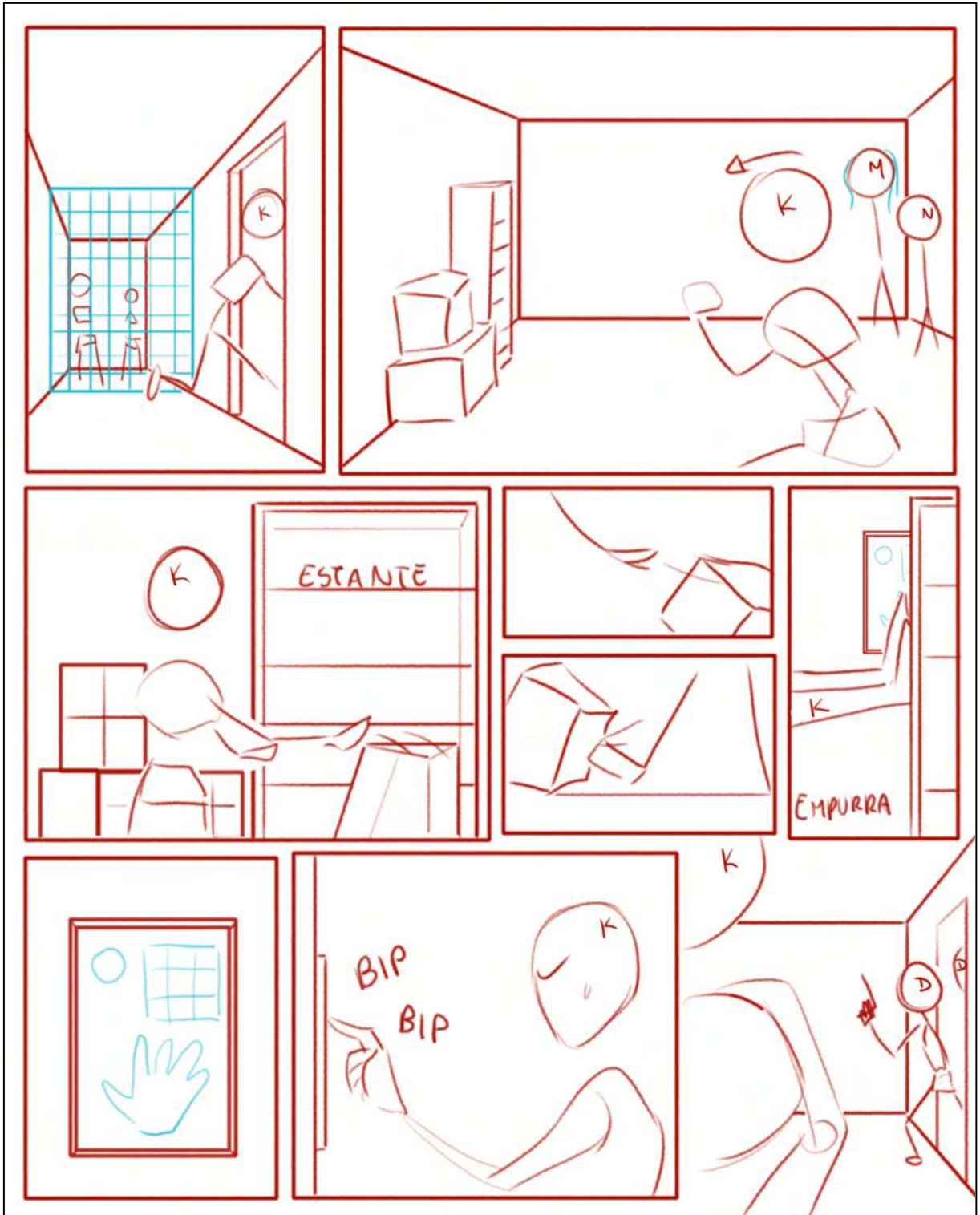




Cena 5











































Cena 6







