



**Bellatrix:**  
Criação de um Projeto de Banda Desenhada  
(versão final após defesa)

**Mara Ferreira Silva**

Relatório de projeto para a obtenção do grau de Mestre em  
**Design Multimédia**  
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Júlio Londrim

**abril de 2021**



# **Agradecimentos**

Gostaria de agradecer a algumas pessoas que me apoiaram e ajudaram não só na realização do presente projeto, mas também durante todo o meu percurso acadêmico.

Um obrigado especial ao Professor Doutor Júlio Londrim, que disponibilizou o seu tempo e conhecimento para me orientar durante todas as fases do projeto, possibilitando assim, que este fosse concluído com êxito.

Agradeço à minha família, nomeadamente aos meus pais, irmão e à minha avó, por todo o apoio e carinho. Principalmente aos meus pais, que sempre me incentivaram a seguir os meus sonhos e por tornarem a minha formação académica possível.

Aos meus amigos mais chegados, Daniela Guedes, David Alves, João Araújo e Tatiana Pereira, que me acompanharam ao longo do meu percurso acadêmico e ajudaram na realização do projeto. Um obrigado especial ao meu namorado, Luís Saavedra, que sempre me apoiou e ajudou, incentivando também a realização dos meus objetivos.



# Resumo

Este relatório tem como objetivo principal entender e escrever sobre os princípios que estruturam uma narrativa em Banda Desenhada (BD), através de, uma pesquisa aprofundada sobre o estado da arte e criar um roteiro para um projeto de BD.

Nesse sentido é feito um estudo da BD europeia, dos Comics norte americanos e da Manga japonesa, onde é analisado o enquadramento histórico e também são exploradas as influências que estes estilos estabelecem entre si.

Após aprofundar o conhecimento destes diferentes estilos de BD, foram analisadas as suas estruturas narrativas, temáticas, expressões gráficas, composições e outros aspetos, que influenciaram a escolha da criação de uma Banda Desenhada que incorpora as diferentes influências, misturando o Manga com a BD europeia e os Comics americanos. Como resultado, a característica principal é a ausência de paleta cromática, elemento proveniente do Manga, que se define pelo uso de preto e branco, assim como o uso de expressões exageradas nas emoções dos personagens, mas mantendo um esquema de leitura ocidental (da esquerda para a direita) e utilizando pequenos detalhes de cor.

A pesquisa não se foca apenas na história da Banda Desenhada, dá também destaque a alguns dos seus autores mais consagrados, tais como: Hergé, Hogarth e Tsutsui, explorando algumas das suas obras e o impacto que estas tiveram no universo da Banda Desenhada.

Em relação ao projeto de BD, que no âmbito desta tese foi criado (com 61 páginas), são descritas e justificadas todas as fases da sua evolução até ao resultado final, expondo as fontes de inspirações, temática, estrutura narrativa, concept art, guião, arte final e as técnicas utilizadas.

## Palavras-chave

*Bande Dessinée; Manga; Comics; Ilustração; Narrativa.*



# **Abstract**

This report has as main objective to understand and write about the principles that structure a narrative in Comics (BD), through an in-depth research on the state of the art and create a script for a BD project.

In this sense, a study of European comics, North American Comics and Japanese Manga is made, where the historical framework is analyzed and the influences that these styles establish among themselves are also explored.

After deepening the knowledge of these different BD styles, their narrative structures, themes, graphic expressions, compositions and other aspects were analyzed, which influenced the choice of creating a Comics that incorporates the different influences, mixing Manga with European BD. and American Comics. As a result, the main feature is the absence of a chromatic palette, an element that comes from Manga, which is defined by the use of black and white, as well as the use of exaggerated expressions in the emotions of the characters, but maintaining a Western reading scheme (from the left to the right) and using small color details.

The research does not focus only on the history of Comics, it also highlights some of its most renowned authors, such as: Hergé, Hogarth and Tsutsui, exploring some of their works and the impact they had on the universe of Comics.

In relation to the BD project, which was created under this thesis (with 61 pages), all stages of its evolution up to the final result are described and justified, exposing the sources of inspiration, thematic, narrative structure, concept art, script, final art and the techniques used.

## **Keywords**

Bande Dessinée; Manga; Comics; Illustration; Narrative.



# Índice

INTRODUÇÃO .....	24
1 - ENQUADRAMENTO TEÓRICO .....	29
1.1- O QUE É A BANDA DESENHADA (BD).....	29
1.2 - O QUE É O MANGA.....	38
1.3 - A INTRODUÇÃO DA IMPRENSA.....	50
1.3.1 - BD .....	50
1.3.2 - MANGA .....	53
1.4. ESTILOS E FORMATOS .....	57
1.5 - DO MANGA AO ANIME .....	68
1.6 - A IMPORTÂNCIA DA BD NA ATUALIDADE.....	70
1.7 - BD AMERICANA (COMICS) .....	79
1.8 - BD FRANCO-BELGA (BANDE DESSINÉES) .....	93
1.9 - BD PORTUGUESA (BANDA DESENHADA) .....	101
1.10 - AUTORES MAIS CONHECIDOS .....	106
1.10.1 - OCIDENTAIS .....	106
1.10.2 - ORIENTAIS .....	112
1.11 - ESTÚDIOS MAIS CONHECIDOS.....	119
1.11.1 - OCIDENTAIS .....	119
1.11.2 - ORIENTAIS.....	121
1.12 - BD'S MAIS VENDIDA.....	123
1.13 - MANGAS MAIS VENDIDOS .....	127
2 – O VOCABULÁRIO DA BD.....	135
2.1 - COMPONENTE VISUAL DA BD.....	135
2.1.1 - VINHETA .....	135
2.1.2 - TIRA .....	137
2.1.3 - PRANCHA.....	138
2.1.4 - COR .....	140
2.2 - TEXTO VERBAL.....	144
2.2.1 - LEGENDAS .....	144
2.2.2 - CARTUCHOS.....	145
2.2.3 - BALÕES .....	146
2.2.4 - ONOMATOPEIA .....	152
2.3 - SIMPLIFICAÇÃO.....	153
2.4 - TRAÇO, FORMA E COR.....	159
2.5 - ENQUADRAMENTO .....	166
2.6 – PLANO.....	167
2.7 - PONTO DE VISTA .....	171
2.8 - CENÁRIOS.....	172
2.9 - GUTTER.....	175

2.10 - TRANSIÇÕES .....	176
2.11 - TEMPO.....	182
2.12 - MOVIMENTO .....	185
2.13 - OS SEIS PASSOS.....	190
3 – PROJETO BANDA DESENHADA.....	203
3.1 – PRÉ-PRODUÇÃO.....	204
3.1.1- IDEIA/HISTÓRIA.....	204
3.1.2- GÊNERO DA BD .....	205
3.1.3- SINOPSE .....	205
3.1.4- INSPIRAÇÕES.....	206
3.1.5- TEMA NARRATIVO PROPOSTO - INVESTIGAÇÃO .....	210
3.1.6- PLANIFICAÇÃO DOS LIVROS .....	215
3.1.7- NARRATIVA: DIAGRAMA DO LIVRO 1: “BELLATRIX” .....	226
3.1.8- ESTILO .....	230
3.2- PRODUÇÃO.....	230
3.2.1- INVESTIGAÇÃO: RECOLHA DE REFERÊNCIAS GRÁFICAS .....	230
3.2.2- DESIGNAÇÃO DAS PERSONAGENS.....	240
3.2.3- CONCEPT ART .....	241
3.2.4- DESENVOLVIMENTO DO ESBOÇO ATÉ À ARTE FINAL.....	249
3.2.5- PLANOS.....	251
3.2.6- COMPOSIÇÃO DA BD .....	253
3.2.9- TIPOGRAFIA .....	260
3.2.10- CENÁRIOS / FUNDOS .....	263
3.3- “EASTER EGGS” .....	268
3.4- SOFTWARE UTILIZADO.....	270
CONCLUSÃO .....	274
BIBLIOGRAFIA .....	276
WEBGRAFIA.....	279
ANEXOS.....	283
ANEXO 1: GUIÃO.....	283
ANEXO 2: BANDA DESENHADA .....	327

# Lista de Figuras

FIG. 1: PÁGINAS DA BANDA DESENHADA "A RESTAURAÇÃO DA INDEPENDÊNCIA" .....	30
FIG. 2: PÁGINAS DA BANDA DESENHADA "COMICS" .....	31
FIG. 3: ILUSTRAÇÃO DE FILIPE ABRANCHES .....	32
FIG. 4: MANUSCRITO PRÉ-COLOMBIANO 8-DEER "TIGER'S-CLAW" .....	33
FIG. 5 :BAYEUX TAPESTRY.....	34
FIG. 6: "A HARLOT'S PROGRESS" DE WILLIAM HOGARTH .....	34
FIG. 7: "OBADIAH OLDBUCK" DE TÖPFFER .....	35
FIG. 8: <i>LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND</i> DE WINSOR MCCAY .....	36
FIG. 9: "WOODCUT NOVELS" DE LYNDA WARD .....	37
FIG. 10: "A WEEK OF KINDNESS" DE MAX ERNEST .....	38
FIG. 11: "HOKUSAI MANGA" VOL. 1 .....	40
FIG. 12: REPRESENTAÇÃO DE <i>KABUKI</i> .....	41
FIG. 13: REPRESENTAÇÃO DE <i>BUNRAKU</i> .....	41
FIG. 14: REPRESENTAÇÃO DE <i>ORICOM SHOHATSU</i> .....	42
FIG. 15: EXEMPLO DE "EMAKIMONO" .....	43
FIG. 16: FRAGMENTO DE ROLO PERTENCENTE À SÉRIE "CHŌJŪ-GIGA" .....	43
FIG. 17: FRAGMENTO DE "GENJI MONOGATARI" .....	44
FIG. 18: FRAGMENTO DO BIOMBO <i>NAMBAN</i> DE KANO DOMI, QUE RETRATA O POVO PORTUGUÊS.....	45
FIG. 19: EXEMPLO DE PINTURA <i>UKIYO-E</i> .....	46
FIG. 20: <i>UKIYO-E</i> , RETRATO FEITO POR TOSHUSAI SHARAKU DO ATOR OTANI ONIJI .....	47
FIG. 21: REVISTA "MARUMARU CHINBUN" .....	48
FIG. 22: PÁGINAS DE "NORAKURO" .....	49
FIG. 23: COMPARAÇÃO ENTRE <i>MANGA</i> E <i>ANIME</i> , "VAMPIRE KNIGHT", "BORUTO" E "NARUTO" .....	50
FIG. 24: "LES AMOURS DE MONSIEUR VIEUX-BOIS" DE RODOLPHE TÖPFFER .....	51
FIG. 25: "AT THE CIRCUS IN HOGAN'S ALLEY - THE YELLOW KID" DE RICHARD OUTCAULT .....	52
FIG. 26: "HANS E FRITZ" DE RUDOLPH DIRKS .....	53
FIG. 27: "KAMISHIBAI" .....	54
FIG. 28: EXEMPLO DE "GEKIGA" .....	54
FIG. 29: "ASTRO BOY" DE OSSAMU TEZUKA .....	55
FIG. 30: PÁGINA DO <i>MANGA</i> "SAZAE-SAN" .....	56
FIG. 31: EXEMPLO DE <i>CARTOON</i> OU <i>CARTUM</i> DE IVAN CABRAL .....	57
FIG. 32: <i>CARTOON</i> ANIMADO "STAR VS THE FORCES OF EVIL" E "GRAVITY FALLS" .....	58
FIG. 33: PÁGINA DA <i>BD</i> <i>CARTOONIZADA</i> "ADVENTURE TIME" .....	58
FIG. 34: "CALVIN AND HOBBS" .....	59
FIG. 35: CAPAS DAS <i>COMICS</i> "JUSTICE LEAGUE" DA <i>DC</i> E "AVENGERS" DA <i>MARVEL</i> .....	59
FIG. 36: CAPAS DOS <i>MANGA</i> "SAILOR MOON" DE NAOKO TAKEUCHI E "SAKURA CARD CAPTORS" .....	60
FIG. 37: EXEMPLO DE "INUYASHA" EM FORMATO "WIDEBAN" .....	60
FIG. 38: COMPARAÇÃO ENTRE A CAPA DO <i>MANGA</i> "SAILOR MOON" VERSÃO "SHINSŌBAN" .....	61
FIG. 39: "SAINT SEIYA" E "YU-GI-OH!" EM FORMATO "BUNKŌBAN" .....	61
FIG. 40: EXEMPLO DO <i>MANGA</i> "SAINT SEIYA" NO FORMATO "AIZŌBAN" .....	62
FIG. 41: <i>MANGA</i> "MONSTER" NO FORMATO "KANZENBAN" .....	62
FIG. 42: "HOKUTO NO KEN ULTIMATE EDITION" .....	63
FIG. 43: "KAITEI-BAN" DO "DEVILMAN" .....	63
FIG. 44: "ONE PIECE" E "NARUTO" .....	64
FIG. 45: <i>MANGA</i> "HIGHSCHOOL OF THE DEAD" VERSÃO "FULL COLOR" .....	64
FIG. 46: "HUNGRY GHOSTS" DE ANTHONY BOURDAIN'S .....	65
FIG. 47: "ABSOLUTE SECRET EMPIRE" DA <i>MARVEL</i> .....	66
FIG. 48: IMAGEM GRÁFICA DO SITE <i>WEBTOON</i> E "PRINT" DE ALGUMAS <i>BD'S</i> PRESENTES NO SITE .....	66
FIG. 49: <i>STORYBOARDS</i> DO FILME "SPIRITED AWAY", DE HAYAO MIYAZAKI .....	67
FIG. 50: FANZINE "REIGN OF THE SUPERMAN" DE 1933.....	67
FIG. 51: "KATSUDŌ SHASHIN" EM 1907.....	68
FIG. 52: ESTÚDIOS DE ANIMAÇÃO MAIS FAMOSOS DO JAPÃO .....	69
FIG. 53: JOGO DO "NARUTO" PARA A PS4, FIGURA DE AÇÃO "DRAGON BALL" E REVISTA "POKÉMON" ...	69
FIG. 54: "NEON GENESIS EVANGELION", "DRAGON QUEST", "POKÉMON" E "ACE ATTORNEY" .....	70

FIG. 55: CAPA DA BD "ACTION COMICS" DE 1938 E DE 1964 .....	71
FIG. 56: EXEMPLOS DE BD PUBLICITÁRIA NA REVISTA ABC-ZINHO AOS CHOCOLATES S.I.C .....	71
FIG. 57: "BÖKEN DANKICHI" (AVENTURASA DE DANKICHI) 1970 .....	72
FIG. 58: CAPAS DAS GRAPHIC NOVELS "DIGITAL JUSTICE" E "CRASH" .....	74
FIG. 59: PROJETO "BELATRIX", PRIMEIRO ESBOÇO DA PERSONAGEM PRINCIPAL, CONCEPT ART .....	75
FIG. 60: PÁGINAS DAS GRAPHIC NOVELS DE DAVE MCKEAN "CAGE" E "MR. PUNCH" .....	76
FIG. 61: MOCKUP DA BD DA MARVEL QUE RECORRE AO SOM .....	78
FIG. 62: "THE LITTLE BEARS" DE JAMES SWINNERTON .....	80
FIG. 63: CAPAS DOS COMICS "DOCTOR STRANGE", "DAREDEVI" E "THOR", CAPAS DA ÉPOCA .....	81
FIG. 64: CAPAS DOS COMICS "DOCTOR STRANGE", "DAREDEVI" E "THOR", CAPAS ATUAIS .....	81
FIG. 65: LIVRO "THE ADVENTURES OF OBADIAH OLDBUCK" DE RODOLPHE TÖPFFER .....	82
FIG. 66: LIVRO "THE BROWNIES: THEIR BOOK" .....	83
FIG. 67: CAPA DA BD "THE YELLOW KID IN MCFADDEN'S FLATS" .....	84
FIG. 68: COMIC "BUSTER BROWN" .....	84
FIG. 69: "THE ADVENTURES OF MICKEY MOUSE" .....	85
FIG. 70: "MICKEY MOUSE COMIC # 1" .....	86
FIG. 71: CAPA DO LIVRO DE COLEÇÃO DAS "BÍBLIAS DE TIJUANA" E TIRAS CONTIDAS NESSE LIVRO .....	87
FIG. 72: "KELLOGG'S BUCK ROGERS" E "OVALTINE'S LITTLE ORPHAN ANNIE" .....	87
FIG. 73: "FUNNIES ON PARADE", "FAMOUS FUNNIES: A CARNIVAL OF COMICS", "FAMOUS FUNNIES" ..	88
FIG. 74: PRIMEIRA APARIÇÃO DE POPEYE .....	89
FIG. 75: "THE PHANTOM" .....	89
FIG. 76: "ACTION COMICS" .....	90
FIG. 77: "DETECTIVE COMICS" .....	91
FIG. 78: "WONDER COMICS" E "SUPERMAN" .....	92
FIG. 79: "MARVEL COMICS", "MORE FUN", "DETECTIVE COMICS", "ALL STAR COMICS" .....	92
FIG. 80: "ALL STAR COMICS" E "CAPTAIN AMERICA" .....	93
FIG. 81: O CIRCUITO DA BD EM BRUXELAS .....	94
FIG. 82: "TINTIN IN THE LAND OF THE SOVIETS" .....	96
FIG. 83: COMIC "LUCKY LUKE" DE MORRIS .....	97
FIG. 84: "LARGO WINCH" DE PHILIPPE FRANCO .....	98
FIG. 85: REVISTAS DE "SPIROU" .....	99
FIG. 86: "OS ESTRUMPFES", "BLAKE E MORTIMER" E "O GATO" .....	100
FIG. 87: CARICATURAS DE RAPHAEL BORDALLO PINHEIRO .....	101
FIG. 88: CONSELHEIRO ACÁCIO DE EÇA DE QUEIRÓS E ZÉ POVINHO .....	102
FIG. 89: "JORNAL DA INFÂNCIA" DE 1883 E "O GAFANHOTO" DE 1903 .....	103
FIG. 90: CAPAS DA REVISTA "ABC-ZINHO" .....	104
FIG. 91: "DONALD", "TIO PATINHAS" E "MICKEY" .....	105
FIG. 92: JACK KIRBY, WILL EISNER E CARL BARKS .....	106
FIG. 93: FRANK MILLER, WINSOR MCCAY E ALEX TOTH .....	107
FIG. 94: WALLACE WOOD, STEVE DITKO, JOHN BYRNE E JIM STERANKO .....	107
FIG. 95: REMI GEORGES, CONHECIDO COMO HERGÉ .....	108
FIG. 96: "LES AVENTURES DE TOTOR" .....	109
FIG. 97: POSTAIS DE 1928 .....	109
FIG. 98: "TINTIN AU PAYS DES SOVIETS" .....	110
FIG. 99: "QUICK ET FLUPKE" .....	110
FIG. 100: DUPONH E DUPONT, ROBERTO RASTAPOPOULOS, MILU, TINTIN E CHANG CHONG-CHEN ..	111
FIG. 101: CARTÕES DE FELICITAÇÕES .....	112
FIG. 102: OSAMU TEZUKA, AKIRA TORIYAMA, HIROSHI FUJIMOTO E MOTOO ABIKO .....	113
FIG. 103: EIICHIRO ODA, TAKEHIKO INOUE E SHIGERU MIZUKI .....	113
FIG. 104: FUJIO AKATSUKA, MACHIKO HASEGAWA, HAYAO MIYAZAKI E OSAMU AKIMOTO .....	113
FIG. 105: OSAMU TEZUKA .....	114
FIG. 106: "MĀ-CHAN NO NIKKI-CHŌ" DE OSAMU TEZUKA .....	115
FIG. 107: "SHIN TAKARAJIMA" DE OSAMU TEZUKA .....	115
FIG. 108: EXEMPLOS DE OLHOS DE MANGA .....	116
FIG. 109: MAQUILHAGEM TEATRO "TAKARAZUKA" SAFIRI, DO MANGA E ANIME "RIBON NO KISHI" ..	117
FIG. 110: MANGA "ASTRO BOY" DE OSAMU TEZUKA .....	117
FIG. 111: ANIMAÇÃO NORTE-AMERICANA DE "ASTRO BOY" .....	118

FIG. 112: <i>DC COMICS</i> .....	119
FIG. 113: <i>MARVEL COMICS</i> .....	120
FIG. 114: PLANTA DO ESTÚDIO DE TSUGUMI NISHINO .....	121
FIG. 115: ESTÚDIO DE MASASHI KISHIMOTO.....	122
FIG. 116: ESTÚDIO DE EIICHIRO ODA .....	122
FIG. 117: ESTÚDIO DE HIROYUKI TAKEI.....	122
FIG. 118: "X-MEN #1", "STAR WARS #1" E "FANTASTIC FOUR #6".....	123
FIG. 119: "BATMAN", "ULTIMATE SPIDER-MAN" E "AMAZNG SPIDER-MAN" .....	124
FIG. 120: "SECRET WRAS ", "AMAZING SPIDER-MAN", " DETECTIVE COMICS" E "ACTION COMICS" ...	124
FIG. 121: "DOOMSDAY CLOCK #08", "HEROES IN CRISIS #04" E "TITANS #06" .....	125
FIG. 122: "VENOM #08", "DOCTOR STRANGE "02" E "CAPTAIN MARVEL #01" .....	125
FIG. 123: "O SONHAR #02", "MONOLITH", "CAPTAIN AMERICA #08" E "MR. & MRS. X".....	126
FIG. 124: "GREEN LANTERN", "FLASH", "ASGARDIANS OF THE GALAXY" E "A GUERRA DOS REINOS" 126	
FIG. 125: "SHADE THE CHANGING GIRL" E "SANDMAN ", "ABSOLUTE CARNAGE" E "GWEN STACY" ..	127
FIG. 126: "DEMON SLAYER: KIMETSU NO YAIBA", "ONE PIECE" E "KINGDOM" .....	128
FIG. 127: "THE PROMISED NEVERLAND", "THE QUINTESSENTIAL QUINTUPLETS" E "MY HERO ACADEMIA" .....	128
FIG. 128: "ATTACK ON TITAN", "HAIKYU!!" "KAGUYA-SAMA: LOVE IS WAR" "SLIME" .....	129
FIG. 129: "MORIARTY ", "VIGILANTE ", " TOTSUKUNI NO SHŌJO" E "THE ANCIENT MAGUS BRIDE ")... 130	
FIG. 130: "LIGHT NOVELS" "OVERLORD", "RE:ZERO", "YURU CAMP" E "IN/SPECTRE " .....	130
FIG. 131: "CARDCAPTOR SAKURA ", "BEASTARS", "ATTACK ON TITANS " E "THE GHOST IN THE SHELL") .....	131
FIG. 132: "SPY X FAMILY", "THE SEVEN DEADLY SINS", "ATELIER OF WITCH HAT" E "WEATHERING WITH YOU"131	
FIG. 133: "BERSERK ""DRAGON BALL SUPER ""NO GAME NO LIFE ""VAMPIRE KNIGHT MEMORIES " 132	
FIG. 134: VINHETA DO MANGA "NARUTO" .....	136
FIG. 135: TIRA DO MANGA "NARUTO" .....	137
FIG. 136: TIRA DE "CALVIN & HOBBS", DE BILL WATTERSON .....	137
FIG. 137: PRANCHA DO MANGA "NARUTO" .....	138
FIG. 138: PRANCHAS DE DIFERENTES MANGAS .....	139
FIG. 139: EXEMPLO DA AUSÊNCIA DE ELIPSE NO MANGA E EXEMPLO DO USO DE ELIPSE NA BD .....	140
FIG. 140: VINHETA DE BD, POR JACK KIRBY.....	141
FIG. 141: EXEMPLO DAS CORES PREDOMINANTES NAS VINHETAS DAS PÁGINAS DE <i>COMICS</i> .....	142
FIG. 142: CAPA E PÁGINA DO MANGA "ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS" DE SAKURA KINOSHITA.....	143
FIG. 143: EXEMPLO DE LEGENDA .....	144
FIG. 144: EXEMPLO DE LEGENDA DO MANGA "FAIRY TAIL".....	145
FIG. 145: EXEMPLO DE CARTUCHO .....	145
FIG. 146: EXEMPLO DE BALÃO DE FALA AMERICANO E JAPONÊS .....	147
FIG. 147: EXEMPLO DE BALÃO DE FALA BAIXA.....	147
FIG. 148: EXEMPLO DE BALÃO DE GRITO .....	148
FIG. 149: EXEMPLO DE BALÃO DE FALA COLETIVA .....	148
FIG. 150: EXEMPLO DE BALÃO DE PENSAMENTO NA BD E NO MANGA.....	149
FIG. 151: EXEMPLO DE PENSAMENTO NO MANGA COM "BORDA DE PROTEÇÃO" .....	149
FIG. 152: EXEMPLO DE BALÃO DE PENSAMENTO OU EFEITOS.....	150
FIG. 153: EXEMPLO DE BALÃO OFF.....	150
FIG. 154: EXEMPLO DE BALÃO OFF NO MANGA.....	151
FIG. 155: EXEMPLO DE BALÃO NÃO VERBAL .....	151
FIG. 156: EXEMPLOS DE METÁFORAS USADAS NAS BD'S.....	152
FIG. 157: EXEMPLO DE ONOMATOPEIA USADO NA BD E NO MANGA.....	153
FIG. 158: EXEMPLO DE SIMPLIFICAÇÃO DO ROSTO .....	154
FIG. 159: EXEMPLO DO ESTILO CARTOON .....	155
FIG. 160: PÁGINAS DO DETETIVE CONNAN.....	156
FIG. 161: PIRÂMIDE QUE DEMONSTRA OS DIFERENTES ESTILOS DE DESENHO UTILIZADO NAS BD'S.....	157
FIG. 162: REPRESENTAÇÃO DO ESTILO DE HERGÉ SEGUINDO A PIRÂMIDE .....	157
FIG. 163: REPRESENTAÇÃO DO ESTILO DE FLEENER SEGUINDO A PIRÂMIDE.....	158
FIG. 164: REPRESENTAÇÃO DO ESTILO DE KIRBY E STAN LEE SEGUINDO A PIRÂMIDE .....	158
FIG. 165: REPRESENTAÇÃO DO ESTILO DE CARTOONISTAS UNDERGROUND SEGUINDO A PIRÂMIDE .....	158
FIG. 166: POSSÍVEL REPRESENTAÇÃO DE ALGUMAS EMOÇÕES E SENTIDOS POR McCLOUD .....	159
FIG. 167: "O GRITO", PINTURA EXPRESSIONISTA DE EDVARD MUNCH DE 1893 .....	160
FIG. 168: A) ARTE DE RORY HAYES; B) ARTE DE CHARLES SCHULZ .....	161

FIG. 169: EXPRESSÃO DE UMA LINHA PELA SUA DIREÇÃO.....	161
FIG. 170: EXPRESSÃO DE UMA LINHA PELA SUA FORMA.....	162
FIG. 171: EXPRESSÃO DE UMA LINHA PELO SEU CARATER.....	162
FIG. 172: BANDA DESENHADA "DICK TRACY" E "TIO PATINHAS" .....	163
FIG. 173: "PRISIONEIRO DO PLANETA INFERNO" E "VOLUME 2 " .....	163
FIG. 174: REPRESENTAÇÃO DO FUMO E DO CHEIRO DO LIXO POR McCLOUD.....	164
FIG. 175: O FUNDO PODE AFETAR A LEITURA DO ESTADO INTERIOR DO PERSONAGEM.....	165
FIG. 176: DIFERENTES DEMONSTRAÇÕES DE EMOÇÕES ATRAVÉS DO FUNDO NOS MANGAS .....	165
FIG. 177: EXEMPLO DE ENQUADRAMENTO VERTICAL .....	166
FIG. 178: EXEMPLO DE ENQUADRAMENTO HORIZONTAL.....	166
FIG. 179: DIMENSÃO DOS PLANOS .....	167
FIG. 180: EXEMPLO DE PLANO CONJUNTO.....	168
FIG. 181: EXEMPLO DE PLANO AMERICANO.....	168
FIG. 182: EXEMPLO DE (PAT) E (PM) .....	169
FIG. 183: EXEMPLO DE PLANO APROXIMADO DE PEITO.....	169
FIG. 184: EXEMPLO DE GRANDE PLANO .....	170
FIG. 185: EXEMPLO DE MUITO GRANDE PLANO.....	170
FIG. 186: EXEMPLO DE PLANO PICADO NO MANGA E NA BD .....	171
FIG. 187: EXEMPLO DE PLANO CONTRAPICADO NO MANGA E NA BD .....	171
FIG. 188: EXEMPLO DE PLANO FRONTAL NA BD E NO MANGA .....	172
FIG. 189: PÁGINAS DAS BD'S DE TINTIN .....	173
FIG. 190: VINHETA DE ASTERIX .....	173
FIG. 191: PÁGINAS DO MANGA BERSERK.....	174
FIG. 192: EXEMPLO DE GUTTER.....	175
FIG. 193: EXEMPLO DO PRIMEIRO TIPO DE TRANSIÇÃO; EXEMPLO DO SEGUNDO TIPO DE TRANSIÇÃO....	176
FIG. 194: EXEMPLO DO TERCEIRO TIPO DE TRANSIÇÃO; EXEMPLO DO QUARTO TIPO DE TRANSIÇÃO....	177
FIG. 195: EXEMPLO DO QUINTO TIPO DE TRANSIÇÃO; EXEMPLO DO SEXTO TIPO DE TRANSIÇÃO.....	178
FIG. 196: TIPO DE TRANSIÇÃO ASPECTO-PRA-ASPECTO .....	181
FIG. 197: EXEMPLO DADO POR McCLOUD PARA EXPLICAR A NOÇÃO DE TEMPO NA BD.....	182
FIG. 198: IMAGEM USADA POR SCOTT McCLOUD PARA EXPLICAR A NOÇÃO DE TEMPO NA BD .....	183
FIG. 199: ADAPTADO DE (McCLOUD, 1993, P. 95) .....	184
FIG. 200: COMPARAÇÃO DO TEMPO COM UMA CORDA.....	184
FIG. 201: REPRESENTAÇÃO DE "SENSAÇÃO ATEMPORAL" .....	185
FIG. 202: NÚ DESCENDO UMA ESCADA, DE DUCHAMP EM 1912 .....	186
FIG. 203: EXEMPLO DADO POR McCLOUD DO MOVIMENTO DOS PINTORES FUTURISTAS .....	187
FIG. 204: EXEMPLO DE LINHAS DE MOVIMENTO .....	188
FIG. 205: EXEMPLO DE LINHAS DE MOVIMENTO USANDO IMAGENS MÚLTIPLAS .....	188
FIG. 206: DIFERENÇA NO MOVIMENTO DE UM OBJETO .....	189
FIG. 207: EXEMPLO DE "MOVIMENTO SUBJETIVO".....	189
FIG. 208: DEMONSTRAÇÃO DE VINHETAS INTERLIGADAS COM CENÁRIO CONTINUO E FIGURA EM MOVIMENTO .....	190
FIG. 209: REPRESENTAÇÃO DOS SEIS PASSOS DE CRIAÇÃO .....	191
FIG. 210: FIGURA QUE REPRESENTA A ESCOLHA DO SEGUNDO PASSO .....	192
FIG. 211: FIGURA QUE REPRESENTA A ESCOLHA DO PRIMEIRO PASSO .....	193
FIG. 212: OS SEIS PASSOS PARA A CRIAÇÃO DA ESTRUTURA DE UMA BD.....	194
FIG. 213: DIAGRAMA DE ESTRUTURA CLÁSSICA .....	197
FIG. 214: DIAGRAMA DE UMA ESTRUTURA ONDULANTE .....	197
FIG. 215: DIAGRAMA EM PATAMAR.....	198
FIG. 216: DIAGRAMA DE UMA ESTRUTURA EM DECLIVE.....	198
FIG. 217: DIAGRAMA MOSTRANDO PERDA DE INTERESSE .....	199
FIG. 218: CURVA DRAMÁTICA DO PRIMEIRO PLOT (6A).....	199
FIG. 219: CURVA DRAMÁTICA DO SEGUNDO PLOT (6B).....	200
FIG. 220: CURVA DRAMÁTICA DO TERCEIRO PLOT (6C) .....	200
FIG. 221: ENTRELAÇADO DE PLOTS .....	201
FIG. 222: DIAGRAMA.....	201
FIG. 223: CAPA DO FILME "YOBI" "KAMISAMA HAJIMEMASHITA" " TALE OF THE NINE TAILED " .....	206
FIG. 224: EXEMPLO DE KITSUNES NA SUA FORMA ORIGINAL E NA FORMA HUMANA .....	207
FIG. 225: "HARRY POTTER", "KIKI'S DELIVERY SERVICE", "MARY AND THE WITCH'S FLOWER" .....	207

FIG. 226: “MADOKA MÁGICA”, 2011 E “MAHOU SENSOU”, 2011 .....	208
FIG. 227: “AO NO EXORCIST”, 2009, “VAMPIRE KNIGHT”, 2008 E “HOTARUBI NO MORI”, 2011.....	208
FIG. 228: SÍMBOLO WICCA QUE REPRESENTA A DEUSA TRICIPLE .....	209
FIG. 229: SÍMBOLOS WICCA QUE REPRESENTAM OS QUATRO ELEMENTOS, AR, ÁGUA, TERRA E FOGO... 209	209
FIG. 230: INSPIRAÇÃO PARA UNIFORMES FEMININOS .....	231
FIG. 231: INSPIRAÇÃO PARA UNIFORMES MASCULINOS .....	232
FIG. 232: UNIFORME DE HEDGE WITCH MASCULINO E FEMININO.....	234
FIG. 233: UNIFORME DE COSMIC WITCH MASCULINO E FEMININO.....	235
FIG. 234: UNIFORME DE <i>GREEN WITCH</i> MASCULINO E FEMININO.....	236
FIG. 235: UNIFORME DE WATER WITCH MASCULINO E FEMININO.....	237
FIG. 236: UNIFORME DE ELEMENTAL WITCH MASCULINO E FEMININO.....	238
FIG. 237: UNIFORME DE BRUXO SEM CLASSE FEMININO.....	239
FIG. 238: CONCEPT ART DE BELLATRIX.....	241
FIG. 239: CONCEPT ART DE ALYA.....	242
FIG. 240: CONCEPT ART DE RÍGEL.....	243
FIG. 241: CONCEPT ART DE NASHIRA.....	244
FIG. 242: CONCEPT ART DE DRACO.....	245
FIG. 243: CONCEPT ART DE MEISSA.....	246
FIG. 244: CONCEPT ART DA DIRETORA HYDRA.....	247
FIG. 245: CONCEPT ART DO PROFESSOR ALCOR.....	248
FIG. 246: CONCEPT ART DE ORION.....	248
FIG. 247: ESBOÇOS DE ORGANIZAÇÃO DAS PÁGINAS DA BD.....	249
FIG. 248: ESBOÇOS DAS PÁGINAS DA BD.....	250
FIG. 249: PÁGINAS DA BD DELINEADAS A PRETO.....	250
FIG. 250: PÁGINAS FINAIS DA BD.....	251
FIG. 251: EXEMPLO DE PLANO DE CONJUNTO E PLANO AMERICANO USADOS NO PROJETO.....	252
FIG. 252: EXEMPLO DE GRANDE PLANO E MUITO GRANDE PLANO USADO NO PROJETO.....	252
FIG. 253: EXEMPLO DE PLANO DE DETALHE USADO NO PROJETO.....	253
FIG. 254: EXEMPLO DE PLANO APROXIMADO DE TRONCO E PLANO APROXIMADO DE PEITO.....	253
FIG. 255: CAPA E CONTRACAPA DO LIVRO BELLATRIX VOL.1.....	254
FIG. 256: PÁGINA QUE IDENTIFICA O ARGUMENTISTA E O DESENHISTA.....	255
FIG. 257: ILUSTRAÇÃO A CORES.....	256
FIG. 258: PÁGINAS DE ÍNDICE.....	256
FIG. 259: PÁGINA DE CAPÍTULO, CAPÍTULO 1.....	257
FIG. 260: PÁGINAS DE CAPÍTULO, CAPÍTULO 2.....	258
FIG. 261: PÁGINAS DE CAPÍTULO, CAPÍTULO 3.....	258
FIG. 262: PÁGINAS DE CAPÍTULO, CAPÍTULO 4.....	259
FIG. 263: PÁGINAS QUE RESUMEM O PRÓXIMO VOLUME.....	259
FIG. 264: PÁGINA FINAL QUE DESCREVE CRIATURAS MÁGICAS.....	260
FIG. 265 TÍTULO ANTES DE SER MODIFICADO E TÍTULO DEPOIS DE MODIFICADO.....	262
FIG. 266 DUAS VERSÕES RELACIONADAS COM A PRIMEIRA IDEIA.....	262
FIG. 267 DUAS VERSÕES RELACIONADAS COM A SEGUNDA IDEIA.....	263
FIG. 268: CONJUNTO DE EXEMPLOS DO USO DA COR, MANCHA E LINHA PARA TRANSMITIR SENSACIONES.....	264
FIG. 269: QUARTO DE BELLATRIX.....	265
FIG. 270: VISTA DA RUA.....	266
FIG. 271: ESCOLA DE BRUXAS.....	266
FIG. 272: CENÁRIOS DO INTERIOR DA ESCOLA.....	267
FIG. 273: ILUSTRAÇÃO UTILIZADA NA CAPA DO PROJETO.....	268
FIG. 274: QUADRADOS PERTENCENTES AO PROJETO BELLATRIX.....	269
FIG. 275: NIGHT PUFF, FLOR QUE GERA OS CRISTAIS USADOS PARA A DROGA PYXI DUST.....	270
FIG. 276: EXEMPLOS DO PROCESSO UTILIZANDO O PROGRAMA "PAINTTOOL SAI 2".....	271
FIG. 277: EXEMPLOS DE IMAGENS ANTES E DEPOIS DE SEREM EDITADOS NO PROGRAMA "PHOTOSHOP".....	272
FIG. 278: EXEMPLO DA CAPA DA BD ANTES E DEPOIS DE UTILIZAR O "ILLUSTRATOR".....	273



# Lista de Gráficos

GRÁFICO 1 REPRESENTAÇÃO DOS TIPOS DE TRANSIÇÕES MAIS UTILIZADOS NAS BD'S AMERICANAS ....	179
GRÁFICO 2 REPRESENTAÇÃO DOS TIPOS DE TRANSIÇÕES MAIS UTILIZADOS NAS BD'S EUROPEIAS.....	179
GRÁFICO 3 GRÁFICO DOS TIPOS DE TRANSIÇÕES UTILIZADAS POR TEZUKA .....	180
GRÁFICO 4 REPRESENTAÇÃO DOS TIPOS DE TRANSIÇÕES MAIS UTILIZADOS NOS <i>MANGA</i> JAPONESES ..	181
GRÁFICO 5 <i>PLOTS</i> DO PRIMEIRO ATO.....	228
GRÁFICO 6 <i>PLOTS</i> DO SEGUNDO ATO.....	228
GRÁFICO 7 <i>PLOTS</i> DO TERCEIRO ATO.....	229
GRÁFICO 8 CURVA FINAL DO ROTEIRO.....	229



# Lista de Acrónimos e Siglas

BD - Banda Desenhada

EUA – Estados Unidos Da América

TV – Televisão

DC – *Detective Comics*

OVA – *Original Video Animation*

ONA – *Original Net Animation*





# Introdução

Este relatório descreve as etapas de investigação, elaboração e criação de uma Banda Desenhada (BD) intitulada de “Bellatrix”.

Com o intuito de obter o sustento teórico desejável, foi revisto o *background* da BD, desde a sua origem, as suas técnicas, a sua influência, e os seus autores mais reconhecidos. Além da origem da BD ocidental foi também estudada a BD Japonesa, conhecida como *Manga*. Com tal, optou-se pela utilização de um estilo técnico misto com a aplicação da influência das duas culturas num único projeto.

São expostas todas as etapas do projeto, as inspirações, a ideia, os esboços, o *concept art*, o guião, e o resultado final. Todas as escolhas feitas e a sua justificação das mesmas são também explicadas. É importante realçar a necessidade de uma boa compreensão técnica aquando da realização de uma BD para que esta possa ser executada convenientemente.

Importante também salientar que foi adotada muitas vezes uma terminologia técnica em inglês, não só pela sua utilização ser o mais comum no contexto académico e profissional, como também por estes termos serem de difícil tradução.

## Motivação

A motivação para este projeto, partiu de um gosto já antigo pela ilustração e animação. O desejo de criar uma Banda Desenhada acompanha-me desde cedo, ao longo da minha infância tentei várias vezes criar uma BD, porém, sem sucesso, a falta de técnica e conhecimento para tal eram um problema que sempre me impediu de alcançar este objetivo, tendo isso em conta, escolhi fazer este projeto para concretizar este sonho de criar uma Banda Desenhada.

Tendo em conta que teria de fazer uma pesquisa aprofundada sobre a BD, a sua história e as suas técnicas, senti uma motivação maior, pois esse era o estudo que me faltou no passado e que agora me iria ajudar.

Contudo, o estudo da BD ocidental não era o suficiente, pois na minha infância recebi uma grande influência da BD oriental, isso porque em 2006 vi o *Anime “Fushigi Yuugi”*,

de 1995, que influenciou diretamente as decisões que viria a tomar no futuro, tendo-me orientado para a área das artes. Este *Anime* abriu as portas para a cultura oriental, para o mundo dos *Animes* e para o *Manga*. Sendo que grande parte das BD's que li eram *Mangas*, o meu projeto de BD não poderia deixar de ser inspirado no seu estilo, já que este é bem mais familiar do que o estilo ocidental.

## Objetivos

Este trabalho científico teve como objetivo aprofundar o meu conhecimento sobre a Banda Desenhada (história, autores, estilos, estúdios e principais técnicas e metodologias de trabalho) de forma a proporcionar as bases para a criação de uma coleção de BD. Como tal, foi elaborado um conceito de um tema direcionado para a faixa etária dos jovens adolescentes e que seria lançado numa coleção de 10 volumes. O livro de BD apresentado e concretizado, no âmbito desta tese, apresenta-se como um projeto piloto que introduz o tema e personagens através de uma narrativa gráfica desenvolvida em 61 páginas, com o objetivo de receber e analisar a reação do público alvo.

Tendo como propósito criar um estilo que pudesse expressar a minha personalidade e os meus interesses criativos através de uma imagem de marca, as personagens foram elaboradas num estilo que se encontra entre a simplificação e o realismo, onde a cor foi utilizada pontualmente como um meio de transmissão de sentimentos e emoções.

A ausência de cor nas vinhetas da BD permite ao leitor, individualmente, sentir emocionalmente o espaço narrativo, permitindo assim que diferentes leitores vivam e sintam a narrativa em tempos e emoções diferentes. Nesse sentido, ao adicionar cor apenas nos momentos da narrativa onde se destacam a magia e elementos mágicos, permite-se que esses pequenos apontamentos de cor, no meio das páginas a preto e branco, chamem a atenção do leitor exponenciando as diferentes sensações.

A criação destes pequenos detalhes tem um objetivo diferenciador. Serve para que quem consome a Banda Desenhada, não leia apenas a história, mas sinta o seu ambiente emocional proporcionado pela narrativa e pelos personagens.

# Estrutura do Relatório

Este documento está organizado em três capítulos. O primeiro capítulo explora a história da BD, assim como alguns dos seus autores mais reconhecidos. O segundo capítulo demonstra todo o processo de criação de uma Banda Desenhada, assim como os seus elementos. Por fim, no terceiro capítulo é explicado em detalhe o projeto:

- No primeiro capítulo, procurou-se contextualizar a origem da Banda Desenhada e do *Manga* até aos dias de hoje, e o impacto que a introdução da imprensa teve em ambos. Ao longo do capítulo são apresentadas algumas obras e os seus respetivos autores, tais como, William Hogarth, Rodolphe Töpffer, Winsor McCay, Ossamu Tezuka, entre outros, que tiveram grande impacto no desenvolvimento e crescimento da BD. Separadamente foi explorada a BD Americana, Franco-Belga e Portuguesa, expondo as suas maiores obras e os seus autores. São também referidos alguns estúdios de criação de BD na europa, assim como as BD's mais vendidas até agora.
- No segundo capítulo explora-se o vocabulário da BD, a simplificação dos rostos, o contraste entre cenários e personagens e os diferentes estilos de Banda Desenhada, complementando com uma análise comparativa dos elementos suprarreferidos nas obras de autores como Hergé, Mary Fleener, Jack Kirby, e outros que considere relevantes. São enumerados também os diferentes tipos de transições existentes, o tempo, o movimento e a estrutura;
- O terceiro capítulo consiste na exposição de todos os conteúdos do meu projeto, desde o género, a sinopse, as inspirações e os conceitos que são devidamente explicados, assim como os esboços e o *concept art*. Alguns esboços foram realizados em papel, tendo sido digitalizados posteriormente.
- Por fim, são apresentadas as conclusões retiradas da pesquisa e da criação do projeto. Sendo apresentado em anexo a BD Bellatrix, projeto criado de raiz no âmbito desta tese de mestrado e onde foram aplicados os conhecimentos decorrentes da investigação.

# **Capítulo 1**

## **Enquadramento Teórico**



# 1 - Enquadramento Teórico

Neste capítulo é abordada a história da Banda Desenhada desde as suas origens até aos dias de hoje. É também explorada a origem do *Manga* e a introdução da imprensa na BD. Esta revisão de autores começa no início da história da BD com uma série de temas transversais a todas as faixas etárias; acontece que, devido à grande profusão de autores a partir de um certo momento histórico, esse objetivo tornar-se-ia uma tarefa demasiado vasta no contexto deste documento. Como tal, decidiu-se se por se focar nos autores e estúdios que exploram os temas direcionadas para a faixa etária dos jovens adolescentes e que se encontram no âmbito do projeto proposto: Bellatrix, uma coleção dirigida a esta faixa etária.

## 1.1- O que é a Banda Desenhada (BD)

A Banda Desenhada é uma sequência de imagens que narram uma história por meio de vinhetas, podendo incluir ou não texto, representando assim uma forma de comunicação expressiva. É composta no mínimo por dois quadros, sendo o segundo uma continuação do primeiro. O conjunto de quadros representa a narração de uma história ou aventura.<sup>1</sup>

De acordo com Will Eisner (1985, p.13), a Banda Desenhada lida com dois dispositivos importantes de comunicação, palavras e imagens. Ao longo dos tempos têm se vindo a fazer experimentos com a justaposição dessas duas formas distintas.

“Os artistas que lidavam com a arte de contar histórias, destinada ao público de massa, procuraram criar uma *Gestalt*<sup>2</sup>, uma linguagem coesa que servisse como veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição em sequência, separadas por quadros. (...) No processo, desenvolveu-se a moderna forma artística que chamamos de Banda Desenhada (BD).” (Eisner, 1985, p. 13)

---

<sup>1</sup> Informação retirada de (infopedia, s.d.), (Pereira, 2017, p.19), (Barbosa, 2011) e (Sousa, 2016, p16).

<sup>2</sup> *Gestalt* é uma palavra de origem germânica cujo significado é “forma” ou “figura”, o termo foi adotado pelos psicólogos e teve seu significado ampliado para o “todo unificado”.

Como referi anteriormente, a Banda Desenhada não necessita obrigatoriamente de ter texto, no entanto, alguns artistas como Pedro Massano (1995, p.10), têm uma opinião contrária. Na sua obra “*Como fazer banda desenhada*”, Massano expressa a sua opinião dizendo que para ele, a BD é uma “forma de expressão artística”, “uma narrativa por imagens, cuja unidade é o quadrado, tendo como resultante um conjunto modulado, uniforme e coerente, de que o texto é parte indissociável” (Massano, 1995, p.11). Refere ainda que para ele, não é uma BD se não tiver texto, “no mais das vezes, as que se impõem ao público leitor, de forma quase imediata, são as que conseguem juntar um grafismo razoável a uma história segura e bem desenvolvida” (Massano, 1995, p.21).



Fig. 1: Páginas da Banda Desenhada "A Restauração da Independência", (ALFARRABISTA, 2013)

Contudo, apesar da opinião de Pedro Massano, é possível observar nas imagens abaixo, que a BD não necessita de texto para contar uma história.

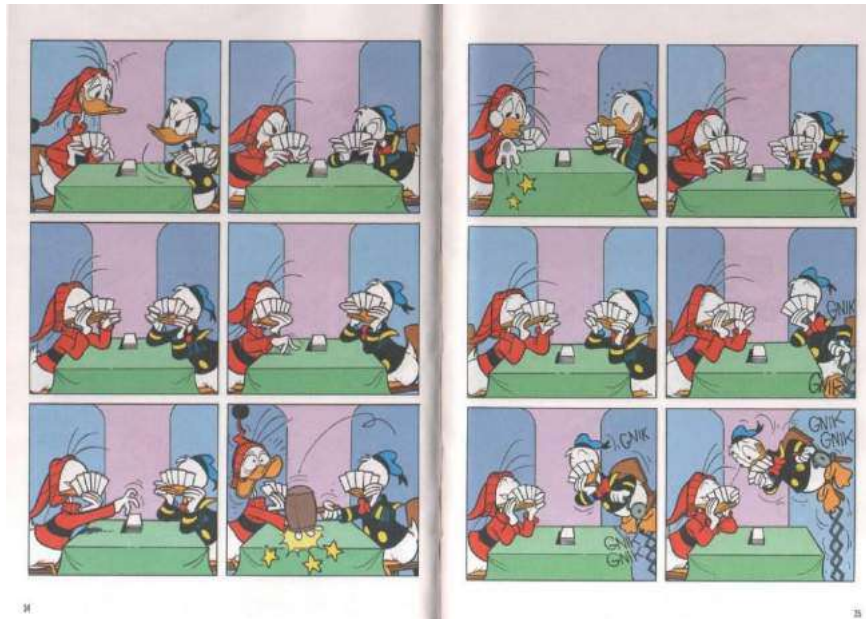


Fig. 2: Páginas da Banda Desenhada "Comics", (Cleto, 2013)

Como se pode observar, na Fig. 1, a história é contada através de imagens e texto, para que o leitor possa ter uma melhor percepção de que se passa, no entanto, na Fig. 2 é possível observar que a sequência não possui nenhum texto, pois este é considerado dispensável na ação, contudo, o leitor entende o que se passa mesmo com a ausência de texto, provando assim, que a BD não necessita de texto para ser uma BD.

Apesar de não necessitar de texto para ser considerada Banda Desenhada, quando o tem, este tem de estar subordinado à imagem e não o contrário, e é importante manter a sucessão de uma imagem em relação à outra, para não interromper a continuação da história. Estes aspetos são defendidos por alguns autores franceses, tais como, Michel Béra, Philippe Melot e Michel Denni (Pereira, 2017, p.20).

Apesar do papel do criador da BD ser importante, o leitor é quem tem o papel de interpretar a história que está a ser narrada e de compreender o desenho que lhe é apresentado. Marisa Teresa Guilherme e Pedro Mota (2000, p. 11) referem que “a técnica narrativa na banda desenhada está ligada ao relacionamento entre texto e imagem” pois “a integração do espaço visual da imagem e do tempo narrativo do texto exigem uma diferente participação por parte do leitor: recetiva e percetiva, respetivamente”.

A BD tem diferentes designações dependendo do país. Banda Desenhada ou BD em Portugal, Quadrinhos ou Gibi no Brasil, *Comics* nos EUA e outros países, *Tebeos* ou *Historietas* em Espanha, *Fumetti* na Itália, *Bande Dessinée* na França e *Manga* no Japão. Existem outras designações mais eruditas, como, Figuração Narrativa (Pierre

Couperie), Literatura Gráfica (Francis Lacassin) Literatura em Estampas (Rodolphe Töpffer) ou Arte Sequencial (Will Eisner). (infopedia, s.d.)



Fig. 3: Ilustração de Filipe Abranches, (Lino, 2006)

Resumindo, a Banda Desenhada é uma forma de expressão que apresenta quatro aspetos essenciais: arte sequencial, ou seja, a sequência de imagens; a narração de uma história; a relação harmoniosa entre texto e imagem; e a presença ou não de texto.

### Origem da Banda Desenhada

“A origem das histórias em quadrinhos é incerta (...) seria impróprio estabelecer uma data ou creditar a algum autor a façanha de ter criado a primeira história em quadrinhos.” (Pessoa, p. 2)

Considerada a nona arte, a Banda Desenhada, surge no princípio do século XX nos jornais Nova-Iorquinos, porém, de acordo com Chiappini (1997, p.125 apud Diel, s.d), as Bandas Desenhadas como linguagem gráfica existem praticamente desde o início da história da humanidade, remontando às suas origens quando ainda não existia um código escrito e falado definido, quando as histórias eram contadas através de desenhos

nas paredes das cavernas. Foi descrita pelo autor Will Eisner, em seu livro “*Comics & Sequential Art*”, com o termo Arte Sequencial, isto porque segundo ele “A BD emprega uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem, uma forma literária. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial.” (Eisner, 1985, p. 8)

Alberto Ricardo Pessoa (p.2) refere que a origem da Banda Desenhada é incerta e que seria impróprio estabelecer uma data ou dar crédito a algum autor por ter criado a primeira BD.

No livro, “*Understanding Comics (The Invisible Art)*”, Scott McCloud (1993) expõe a sua opinião sobre o início da BD de acordo com o termo de arte sequencial dado por Eisner, começando por falar de um manuscrito pré-colombiano, “descoberto” por Cortés, por volta de 1519 (McCloud, 1993, p.10). McCloud fala da obra como sendo uma tela brilhantemente colorida que conta a história épica do grande Herói Militar e Político 8-Deer “*Tiger’s-Claw*” ou “*Ocelot’s Claw*” dependendo do livro.

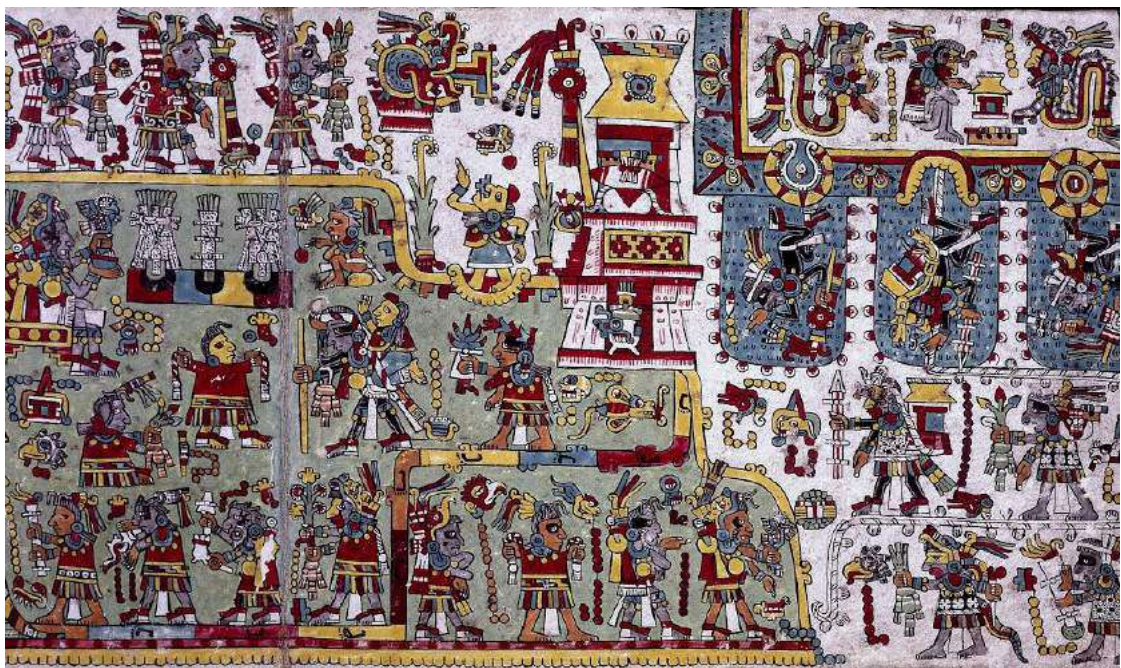


Fig. 4: Manuscrito pré-colombiano 8-Deer “*Tiger’s-Claw*”, (artsandculture.google, s.d.)

McCloud (1993, p.12) vai ainda mais longe e fala sobre um trabalho semelhante a esse, produzido em França. “*Bayeux Tapestry*”, é uma tapeçaria de 70 metros que conta detalhadamente a conquista Normanda da Inglaterra que começou em 1066.



Fig. 5 :Bayeux Tapestry, (Cristofori, 2014)

Contudo, foi em 1731, que a sofisticação da história com imagens teve o seu apogeu, com uma peça de seis ilustrações criada por William Hogarth, “*A Harlot’s Progress*”. Apesar de ter poucos quadros, esta obra, conta uma história detalhada, motivada por fortes preocupações sociais, e deve ser considerada um romance genuíno nas imagens. Essa série de narrativa ajudou Hogarth a estabelecer a sua reputação em toda a Inglaterra e Europa.<sup>3</sup>



Fig. 6: “*A Harlot’s Progress*” de William Hogarth, (Wen, 2016)

<sup>3</sup> Informação retirada de (McCloud, 1993, p.16) e (Smolderen, 2014, p.3).

Quatro anos depois, apareceu o “*A Rake's Progress*” (1735), composto por oito gravuras. (Smolderen, 2014, p.3)

As histórias de Hogarth foram inicialmente mostradas como uma série de pinturas, mais tarde, foram vendidas como portfólio de gravuras. Essas pinturas ou gravuras, eram para ser vistas lado a lado, como uma sequência. “*A Harlot's Progress*” e “*A Rake's Progress*” tornaram-se tão populares, que foram criadas leis de direitos autorais, destinadas a proteger essa nova forma de arte. (McCloud, 1993, p. 17)

Em meados do séc.XIX, apareceram as histórias com imagens satíricas, que empregavam caricaturas e requadros, além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa. O criador dessas histórias era Rodolphe Töpffer, o pai das BD's modernas, no entanto, apesar do seu incrível talento, para Töpffer, a Banda Desenhada era apenas um passatempo. (McCloud, 1993, p. 17)



Fig. 7: "Obadiah Oldbuck" de Töpffer, (Knudde, 10)

Segundo Goethe (McCloud, 1993, p. 17), “se no futuro, ele tivesse escolhido um assunto menos frívolo e se limitasse um pouco, produziria coisas além de toda a concepção.” Mesmo assim, a sua contribuição para a BD é considerável, pois ele criou uma linguagem própria.

À medida que o século XX se aproximava as Bandas Desenhadas começaram a florescer. Foi no jornal “*New York Herald*” em 1905, que começou a ser publicado semanalmente “*Little Nemo in Shumberland*” de Winsor McCay, este que alcançou um sucesso inesperado. (Caetano, 2007)

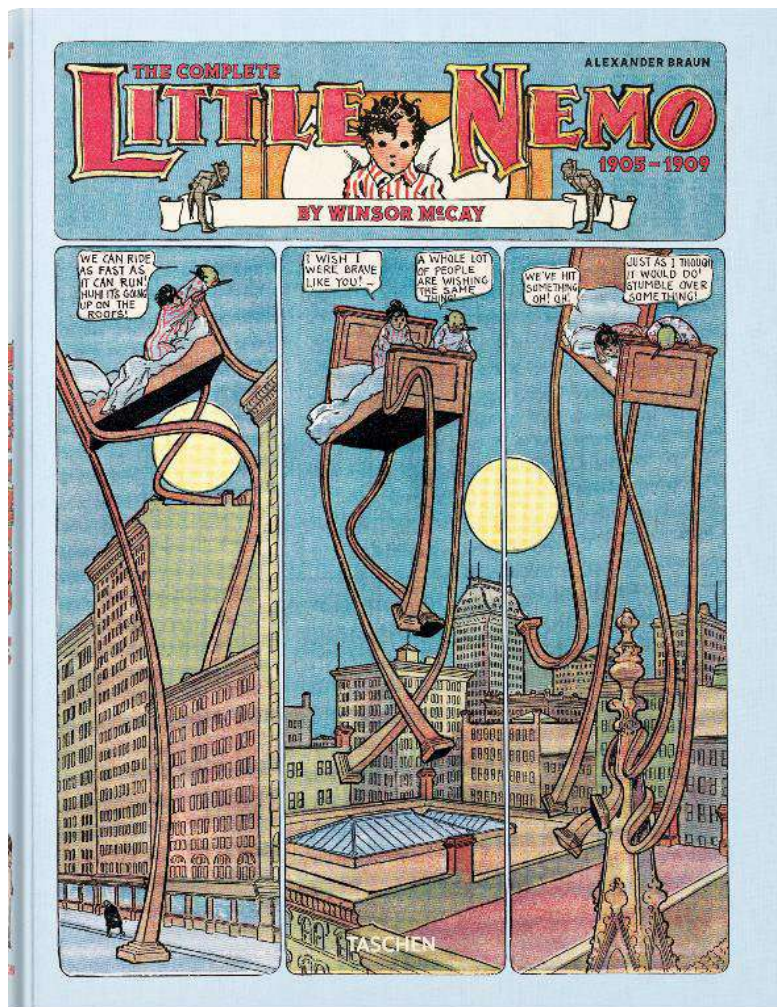


Fig. 8: *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, (freshcomics, 2017)

No entanto, a palavra “Comics”, durante os anos 50 do século XX, foi alvo de inúmeras conotações negativas vindas de setores mais conservadores da sociedade, de tal forma, que alguns autores preferiam ser conhecidos como “Ilustradores”, “Artistas comerciais” ou “Cartoonistas”. Esta informação é descrita por McCloud (1993, p.18) e também por Vítor Péon.

Péon (1981, p.3) descreve que, alguns anos depois de ter entrado no mundo da Banda Desenhada, testemunhou os ataques sistemáticos à BD provenientes dos vários sectores das artes, das letras, de educadores e de psicólogos.

Isto porque, para alguns críticos, a BD era encarada como uma arte menor, sendo vista como um fator pernicioso para a sociedade e, como tal, alvo de ataques injustificados, muito radicais e pejorativos “distração de atrasados mentais, que foi praticamente reduzida à escória da comunicação social, e diretamente responsável, segundo essas

opiniões «abalizadas» e «superiores», de todos os males de que a sociedade desses tempos sofria”. (Péon, 1981, p.3)

Por outro lado, algumas obras mais inovadoras, devido ao seu estilo e tipo de técnicas utilizadas, que se afastam da linguagem gráfica utilizada comumente na BD, e que começaram a surgir por volta dos anos 50, demoraram bastante tempo a ser reconhecidas como Banda Desenhada. (McCloud, 1993, p.18)

Um exemplo disso é a Xilogravura<sup>4</sup> “*Woodcut Novels*” de Lynd Ward, fábulas modernas que na época não foram reconhecidas como BD, mas que atualmente são elogiadas por inúmeros autores. Ward e Frans Masereel (outro artista de xilogravura) usaram o seu trabalho para falar sobre o potencial da BD, mas sendo entendidos por poucos. (McCloud, 1993, p.18-9)



Fig. 9: “*Woodcut Novels*” de Lynd Ward, (GAGARIN, 2012)

Já no caso de Max Ernst, o seu “romance em colagem”, como lhe chama Scott McCloud (1993, p.19), “*A Week of Kindness*” é uma sequência com 182 colagens e é considerado como uma obra prima da arte do século XX. Apesar de não ser considerado uma BD a sequência está bem visível. As suas obras não foram feitas para “passar os olhos”, mas sim para “ler”. (McCloud, 1993, p.19)

---

<sup>4</sup> Xilogravura é uma técnica na qual se utiliza a madeira como uma espécie de carimbo, depois de gravar a imagem na madeira, é usado um rolo de borracha embebida em tinta que toca apenas as partes elevadas do entalhe, de seguida é pressionado em papel ou num tecido especial, revelando assim a figura.

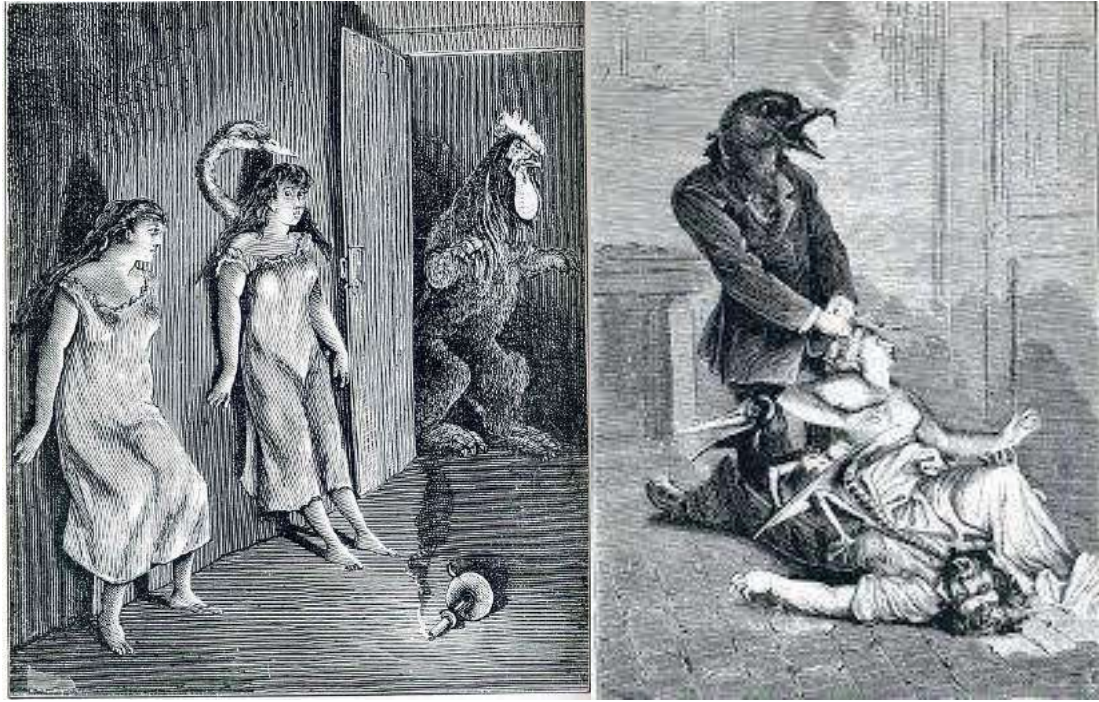


Fig. 10: “A Week of Kindness” de Max Ernest, adaptado de (wikiart, s.d.) e (Sara, 2016)

Com o passar dos anos, esta imagem “preconceituosa” relativamente à BD foi-se alterando, inclusive a partir dos anos 60 a BD começou a ser denominada por vários críticos como a nona arte. Uma das causas que serviu de contribuição para este reconhecimento foi o facto de a BD durante este período ser dirigida para um público, além dos adolescentes, mais adulto e crítico, graças a uma produção ambiciosa e diversificada de ilustradores e argumentistas (Dias, 2012, p.7). Para além disso, o seu reconhecimento acabou por atingir as elites intelectuais, isso permitiu dar progressivamente “os primeiros passos na academização da Banda Desenhada” (Dias, 2012, p.10).

## 1.2 - O que é o *Manga*

*Mangas*, são Bandas Desenhadas japonesas que abordam diversos temas: aventura, escolar, romance, terror, entre outros. São incrivelmente populares tanto no Japão como no resto do mundo, sendo uma das referências para a arte da Banda Desenhada.

Uma vez que a tradução do japonês pode ser complicada, o significado da palavra em si pode variar. A palavra é composta por dois *kanjis*. O primeiro “漫”, que pode significar

cartoon, involuntariamente, sem restrições, apesar de si próprio, corrupto e o segundo “*画*”, que significa pincelada, imagem.

Ao contrário das BD's convencionais, a leitura dos *Mangas* é feita da direita pra esquerda e de cima para baixo. As histórias costumam ser publicadas em capítulos, em almanaques de até 500 páginas, com periodicidade semanal ou mensal, e são geralmente impressos em papel de jornal ou papel reciclado, com uma só cor, que pode variar entre preto, vermelho, azul ou verde, dependendo da história. <sup>5</sup>

As suas histórias costumam ser direcionada tanto para meninos como meninas, tal como crianças e adultos. Geralmente, depois de lidas, devido ao grande número de páginas e à falta de espaço nas casas, as revistas costumam ser deitadas fora ou abandonadas em locais públicos, visto que ao contrário do hábito ocidental, os japoneses não as colecionam.<sup>6</sup>

Os títulos só são publicados separadamente, em volumes colecionáveis com vários capítulos, após a publicação em revistas de *Mangas*, *漫画史*, como é o caso de “*Afternoon*”, *Hana to Yme*” ou “*Shōnen Jump*”. Estes volumes encadernados são chamados de “*tankohon*” ou “*tankōbon*”. (paulgravett, 2006)

Cada revista concentra-se num público alvo específico, dependendo das fchas etárias. As “*kodomo*”, são destinadas a crianças pequenas; as “*shōjo*”, são destinadas a meninas/mulheres jovens; as “*shōnen*”, para meninos/homens jovens; as “*josei*”, para mulheres mais velhas; as “*seinen*”, para os homens mais velhos; e as “*jidaigeki*”, para adolescentes e adultos; as “*gekiga*”, (termo que significa imagens dramáticas) são destinadas para os adultos; e por fim o “*hentai*”, uma gíria japonesa, que significa pervertido, e que é destinado aos jovens adultos.<sup>7</sup>

As suas características únicas, como as narrativas envolventes, o estilo do traçado e a exploração da linguagem cinematográfica, são o resultado de uma hibridização entre os elementos das artes tradicionais japonesas, do cinema e das Bandas Desenhadas estrangeiras, isso fez com que o *Manga* se tornasse também muito popular no Ocidente, onde é encontrada uma variação gigantesca de títulos traduzidos.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Informação retirada de (Percília, s.d.), (Goto, 2011), (CIOLIN, 2015, p.37) e (Nascimento, 2016, p.27)

<sup>6</sup> Informação retirada de (Goto, 2011) e (paulgravett, 2006)

<sup>7</sup> Informação retirada de (resumoescolar, s.d.) e (Massarollo, 2020)

<sup>8</sup> Informação retirada de (Nascimento, 2016) e (CIOLIN, 2015)

## Origem do *Manga*

De acordo com William M. Tsutsui (2010 apud Nascimento, 2016, p.10), a cultura popular japonesa, nasceu no decorrer do período Tokugawa, entre os anos 1600 e 1868, período em que o Japão era governado por uma elite guerreira denominada Samurai.

O período Tokugawa, fica também marcado por um crescimento económico em vários sectores, especialmente no comércio e nas cidades. Como resultado desse crescimento, a cultura popular começou-se a desenvolver, devido muito ao aumento da escolaridade, o que fez com que a literatura japonesa florescesse e desse a conhecer autores como Lahara Saikaku, cujas obras se centravam essencialmente na vida dos mercadores e comerciantes, mas também no erotismo e na vida quotidiana. (Nascimento, 2016)

O termo *Manga* ficou conhecido através do famoso artista de xilogravuras Hokusai, que o utilizou para descrever os seus cadernos de desenhos pessoais, que continham um espírito lúdico, o *Hokusai Manga de 1814*.

Diferente do *Manga* moderno, o *Hokusai Manga* é uma coleção de esboços de diversos temas, do artista japonês Hokusai. Os esboços retratam paisagens, fauna e flora, o sobrenatural e a vida quotidiana. (Goto, 2011)

Porém, Hokusai não é o “criador” do termo, de acordo com Adam Kern, o primeiro registo de seu uso data de 1798 pelo poeta escritor e desenhista Santō Kyōden. (Kern)



Fig. 11: “*Hokusai Manga*” vol. 1, (Vaux, 17)

A sua origem, remonta aos teatros japoneses: *Kabuki* (fig.12), teatro que incluía música e dança com atores; *Bunraku* (fig.13), que é um teatro de marionetas (Nascimento, 2016, p.10); e *Oricom Shohatsu* (fig.14), teatro de sombras japonesas. Todos eles do período feudal do japão que percorriam diversos vilarejos contando lendas e histórias tradicionais do país. (resumoescolar, s.d.)



Fig. 12: Representação de *Kabuki*, (cacadoresdelendas, 2013)



Fig. 13: Representação de *Bunraku*, (ekolaczki, s.d.)



Fig. 14: Representação de *Oricom Shohatsu*, (amino, 2017)

Essas histórias, pouco a pouco, começaram a ser registradas em rolos de tecido ou papel, o texto e ilustração, eram usados nos rolos para contar a história, no entanto, a imagem era meramente ilustrativa. (resumoescolar, s.d.)

Na década de 20, algumas editoras passaram a publicar essas histórias, contudo, só por volta da década de 40 é que começaram a ganhar fama. (Percília, s.d.)

O Japão, apesar das suas inovações artísticas, continuava isolado do mundo ocidental, fazendo com que as suas obras não fossem muito divulgadas para fora do país. Contudo, a partir de 1834 existe uma mudança devido ao contrato comercial com os Estados Unidos da América. Graças a isso, a divulgação das suas obras para o mundo começa.<sup>9</sup>

Existem algumas manifestações de arte mais antigas descobertas em 1935, nos tetos e paredes dos templos Budistas “*Tōshōdai-ji*” e “*Horyu-ji*”. Essas imagens datadas do final do século VII, retratam pessoas e animais em forma de caricatura. (LUYTEN, 2012, p.77)

Porém, os primeiros grandes antecessores dos *Mangas* foram os “*emakimonos*”<sup>10</sup> (CIOLIN, 2015, p.21), que eram rolos horizontais com cenas desenhadas de modo a ocupar todo o espaço, sendo o seu sentido de leitura igual ao dos *Mangas*. “*Inga Kyō*”, foi o primeiro “*emakimono*”, apesar da sua origem chinesa, eles foram adaptados de acordo com a estética japonesa.<sup>11</sup>

<sup>9</sup> Informação retirada de (Percília, s.d.), (Sato, s.d.) e (resumoescolar, s.d.)

<sup>10</sup> *Emakimonos* eram rolos de pintura japonesa, de papel de arroz ou seda, eram pintados com tinta preta e colorida, ilustravam lendas, batalhas, cenas da vida cotidiana, relatos históricos, entre outros.

<sup>11</sup> Informação retirada de (Patrick.H, 2019) e (CIOLIN, 2015, p.21)



Fig. 15: Exemplo de "Emakimono", (Patrick.H, 2019)

Só a partir do século XII é que estes começaram a aparecer com um estilo totalmente japonês, o exemplar mais antigo é o “*Genji Monogatari*”. (Patrick.H, 2019) Guardado no templo de Kozangi em Kyoto, está uma das séries mais famosas de “*emakimonos*”, os “*Chōjū-giga*”, que representam imagens satíricas que eram realizadas com uma técnica bastante refinada e de grande valor artístico. Os “*Chōjū-giga*” são da autoria do sacerdote Toba Sōjō, os personagens retratados nesses rolos eram animais, como sapos, macacos e coelhos, eram desenhados de uma forma antropomórfica<sup>12</sup> e em situações engraçadas que ridicularizavam as classes sociais e as situações da época. (CIOLIN, 2015,p.21)



Fig. 16: Fragmento de rolo pertencente à série “*Chōjū-giga*”, (Fantozzi, 2016)

<sup>12</sup> Apresenta semelhança ao homem, ou seja, o seu aspeto ou aparência é semelhante ao da espécie humana.

De acordo com Koyama-Richard (2007, p.14 apud CIOLIN, 2015, p.21), na Fig. 16, está representada uma luta de *sumō*<sup>13</sup> entre um coelho e um sapo. Apesar de ser naturalmente mais fraco, o sapo, consegue derrubar o coelho fazendo com que os restantes sapos riam.

Outros rolos de pintura que também possuem um valor bastante significativo na história dos “*emakimonos*” são os rolos produzidos para ilustrar a notável obra literária “*Genji Monogatari*”, as Narrativas de *Genji*. Escrito pela dama da corte Murasaki Shikibu no início do século XI, a obra “*Genji Monogatari*”, é composta por cinquenta e quatro capítulos, nos quais é relatada a vida e os romances de Hikaru Genji, o filho do Imperador. (CIOLIN, 2015, p.22)



Fig. 17: Fragmento de “*Genji Monogatari*”, (LUCAS-HALL, 2020)

As pinturas produzidas por artistas da celebre “*Escola de Kanō*” na segunda fase do desenvolvimento da Arte Namban, são outro marco muito importante na arte narrativa japonesa. A sua produção artística foi desenvolvida no decorrer do chamado Século de Namban, que vai de 1543 a 1639, e que compreende o período em que os portugueses estiveram no Japão.

As pinturas eram realizadas sobre biombos de madeira e papel, neles eram retratadas várias situações: a chegada das caravelas; os diferentes representantes das diversas classes sociais, como os padres, os fidalgos, os capitães e os escravos; representavam

---

<sup>13</sup> *Sumō*, é um desporto, geralmente considerado um *gendai budō*, arte marcial japonesa moderna, original do Japão, é uma luta competitiva de contato no qual um *rikishi*, lutador, tenta forçar outro lutador para fora de um ringue circular, *dohyō*, ou tocar o solo com qualquer parte do corpo que não as solas dos pés.

também os itens e os animais trazidos pelos portugueses; paisagens japonesas e estrangeiras.

O primeiro contacto dos japoneses com a sociedade ocidental foi através dos portugueses, o encontro com “o outro”, fez com que se identificassem as diferenças entre os costumes e etnias dos dois povos. O reconhecer dessas diferenças mostrou-se decisivo para a afirmação e reconhecimento da identidade japonesa, isso pode ser verificado nos biombos. Neles os portugueses eram representados como um povo exótico, vestidos com roupas diferentes, com acessórios peculiares, como os óculos e os chapéus, e com características físicas marcantes, pois eram retratados com um nariz maior e diferente dos japoneses, por exemplo. (CIOLIN, 2015, p.22-3)



Fig. 18: Fragmento do biombo *Namban* de Kano Domi, que retrata o povo português, (Antunes, 2017)

Tsutsui (2010) afirma que pinturas como *ukiyo-e*<sup>14</sup> influenciaram artistas franceses impressionistas como Claud Monet, e artistas de outras nacionalidades, como o holandês Vicent Van Gogh e a americana Mary Cassat, (Nascimento, 2016, p.11). Paul Gravett, acredita que *ukiyo-e* é a arte japonesa mais próxima aos Mangas. (CIOLIN, 2015, p.24)



Fig. 19: Exemplo de pintura *ukiyo-e*, retirado de (Ang, s.d.)

Devido à técnica utilizada na produção do *ukiyo-e*, a sua reprodutibilidade era alta, tendo sido impressas várias cópias, o que possibilitou ao *ukiyo-e* tornar-se uma arte muito acessível e popular. Outro aspeto que colaborou na sua difusão, foram os seus temas, pois retratavam assuntos do quotidiano como *sumō*, gueixas, teatro *kabuki* e paisagens bastante famosas.

Uma das características que mais se destaca em algumas destas obras, é a desproporção dos personagens, uma vez que os elementos a que atribuíam uma maior importância costumavam ser representados numa maior escala. (CIOLIN, 2015, p.25)

---

<sup>14</sup> Ukiyo-e significa, literalmente, retratos do mundo flutuante. É um género de xilogravura e pintura que prosperou no Japão entre os séculos XVII e XIX.

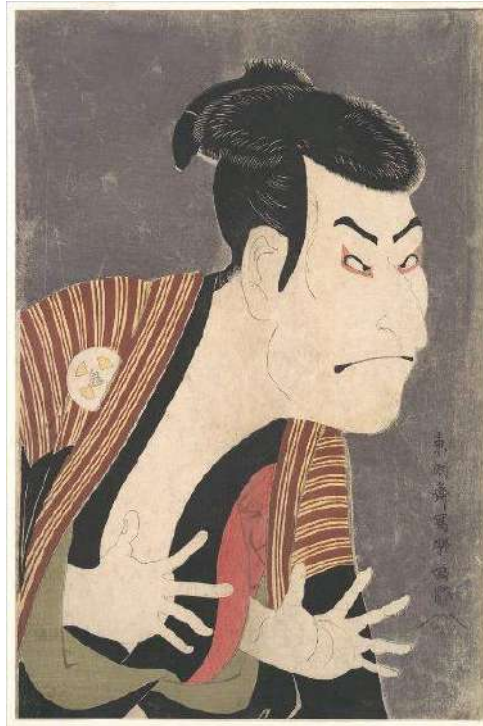


Fig. 20: *Ukiyo-e*, retrato feito por Toshusai Sharaku do ator Otani Oniji, (metmuseum, s.d.)

Foi após a “descoberta” do Japão que o *ukiyo-e* passou a ser conhecido na Europa e na América. Desde então, estas gravuras tornaram-se reconhecidas como grandes obras de arte e o seu valor de mercado é altíssimo, o que cria um enorme contraste com o seu valor e função na altura em que eram produzidas. (CIOLIN, 2015, p.26)

Contudo, outras artes foram influenciadas pelas japonesas, como a moda, a cerâmica, a arquitetura, a poesia e a jardinagem. (Nascimento, 2016, p.11)

Após a abertura dos portos japoneses às restantes nações em 1853, começaram a aparecer os elementos ocidentais que viriam a contribuir para o surgimento dos *Mangas*. Nesta época, com o aparecimento de diversos estrangeiros no país, chegaram também imensas novidades, inclusive no que diz respeito às artes gráficas. (CIOLIN, 2015, p.26)

A Revolução Industrial no século XIX foi um processo muito importante na propagação da cultura, foi nesta época que ocorreu o surgimento dos *cartoons* na Inglaterra. No Japão, estas publicações chegaram através do britânico Charles Wirgman, um oficial do exército responsável pela criação da “*Japan Punch*”, uma revista de conteúdo humorístico que foi lançada em 1862, direcionada para os estrangeiros que viviam em

Yokohama. As tiras norte-americanas, chegaram ao Japão alguns anos depois, quando já faziam um sucesso imenso nos EUA.<sup>15</sup>

Segundo Luyten (2012, p.87), os japoneses sentiram-se tão inspirados por estas publicações, que acabaram por criar os seus primeiros trabalhos do mesmo género, pegando em certos elementos e adaptando-os ao gosto asiático e à realidade vivida no seu país, dando assim origem a um estilo próprio.

A primeira revista humorística japonesa intitulada de “*Marumaru Chinbun*” teve o seu aparecimento em 1877 e foi publicada durante trinta anos. (CIOLIN, 2015, p.27)



Fig. 21: Revista "Marumaru Chinbun", (alamy, s.d.)

Em 1890 a palavra *Manga* foi utilizada para nomear todo o tipo de material gráfico de carácter humorístico japonês da época, inclusive as Bandas Desenhadas que foram surgindo no início do século XX.

A popularização do *Manga* e o *Manga* como o conhecemos hoje, teve início no século XX com a introdução da imprensa. O primeiro *Manga* com personagens fixos foi, segundo Moliné (2004, p.19), “*Tagosaku to Morukubei no Tokyo Kenbutsu*”, que significa A Viagem a Tóquio de Tagosaku e Morukubei, esse *Manga* foi criado por Rakuten Kitazawa em 1901. (CIOLIN, 2015, p.27)

<sup>15</sup> Informação retirada de (CIOLIN, 2015, p.26) e (Nascimento, 2016, p.11)

No final do século XIX, com a América a lançar os primeiros *Comic Books*, e com a ascensão dos mesmos em 1930, os japoneses foram possivelmente influenciados mais uma vez e criaram a sua primeira revista de *Mangas*, a “*Shōnen Club*”, (CIOLIN, 2015, p.27) uma revista masculina de edição mensal que foi iniciada em 1914 por Kodansha. O seu sucesso foi imenso e levou à criação da revista “*Shōjo Club*” em 1923, que oferecia um conteúdo semelhante, porém, esta era direcionada para as meninas. Inicialmente, a “*Shōnen Club*” apresentava poesias, romances e artigos, mas só em 1930 é que se começou a concentrar mais na criação de conteúdo direcionado ao *Manga*.<sup>16</sup>

O primeiro *Manga* a ser publicado na revista foi “*Norakuro*” em 1931, e em 1951, foi publicado pela primeira vez o “*Astro Boy*” de Osamu Tezuka, que se tornou um fenómeno internacional. (Booker, 2014, p241)



Fig. 22: Páginas de “*Norakuro*”, adaptado de (Iambiek, 2017)

O *Manga* também serviu de grande influência para o universo da Banda Desenhada, BD’s como “*Turma da Mônica Jovem*” no Brasil e “*Wicca*” na Itália, utilizam algumas características das técnicas do *Manga*. (resumoescolar, s.d.)

Foi através das ideias japonesas extremamente originais, com a criação mundos fantásticos repletos de personagens fascinantes, que foi possível ao ocidente descobrir um outro mundo, que antes se achava fechado e com regras próprias, ficando o Ocidente a compreendê-lo melhor.<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Informação retirada de (Booker, 2014, p241), (Chua, 2015)

<sup>17</sup> Informação retirada de (CIOLIN, 2015), (McCloud, 1993)

Mas foram os *Animes*, os grandes responsáveis pela divulgação do *Manga* no Ocidente, já que grande parte dos mesmos são a versão animada de *Mangas* já existentes, ou a continuação dos mesmos, como é o caso dos *Mangas* “*Naruto*”, “*Vampire Knight*”, “*Death Note*”, “*One Piece*”, “*Ao no Exorcist*”, “*Dragon Ball*”, “*Bersek*”, “*Akira*”, entre muitos outros.

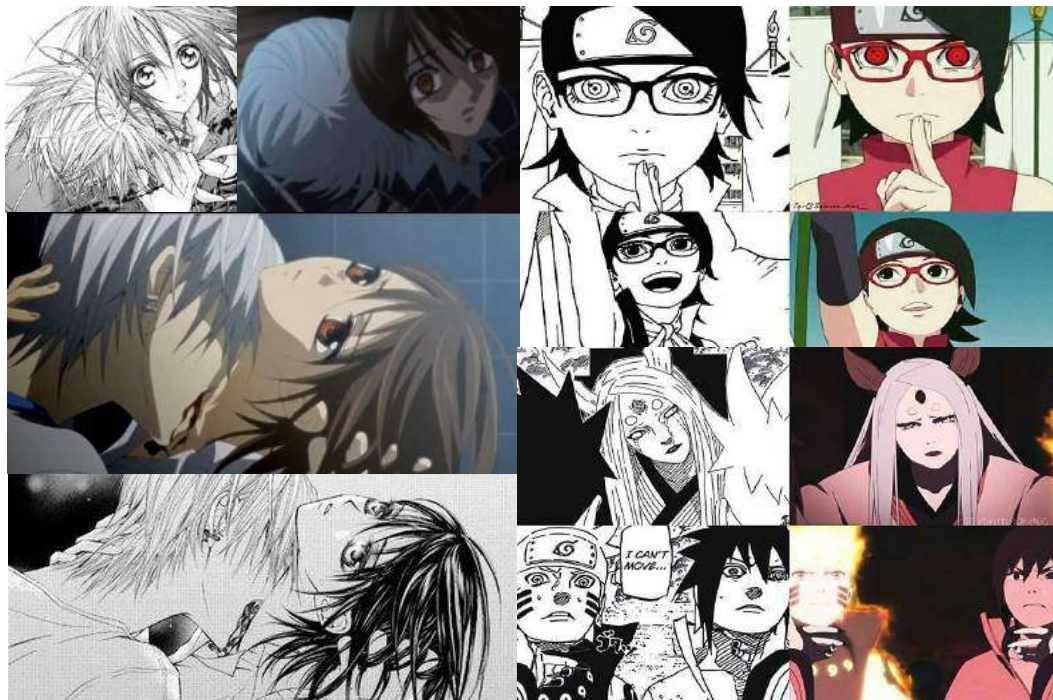


Fig. 23: Comparação entre *Manga* e *Anime*, “*Vampire Knight*”, “*Boruto*” e “*Naruto*”, adaptado de (nettie, s.d.), (ROMANOV, s.d.) e (vampireknight, s.d.)

## 1.3 - A introdução da Imprensa

### 1.3.1 - BD

Só nos anos 60 do século XX, em França, é que começou a ser estudado a fundo o fenómeno da BD. A sua origem tem contributos de variadas áreas artísticas como as pinturas rupestres, os frescos egípcios, as iluminuras medievais e as gravuras que tiveram uma grande divulgação na Europa com a introdução da imprensa. (infopedia, s.d.)

“A invenção da imprensa foi um momento marcante na história da BD, com ela, a forma de arte que servia aos ricos e poderosos, passou a ser desfrutada por todos.” (McCloud, 1993, p. 15)

Com a explosão da imprensa Norte-Americana, só na segunda metade do sec. XIX, é que a BD ganhou um maior desenvolvimento, pois essa foi a época em que os jornais e revistas europeias passaram a inserir, nas suas páginas, caricaturas políticas e quadros humorísticos. Na sua maioria, estes quadros representavam todas as personagens na mesma cena e retratavam a sátira de uma situação política do país. Deste modo, a impressão de livros, revistas e jornais acompanhados por desenhos permitiram associar o texto à imagem com muita frequência.<sup>18</sup>

Isto aconteceu porque os jornais começaram a procurar novas formas de atrair leitores, por isso, os mais poderosos proprietários de cadeias de jornais, Joseph Pulitzer e William Randolph Heaster, criaram suplementos dominicais, na esperança de atrair mais leitores, sobretudo dos estatutos sociais semianalfabetos e os emigrantes que tinham dificuldade em se comunicar em Inglês. (Sousa, 2016, p.16)

No entanto, antes das primeiras Bandas Desenhadas surgirem na América, as narrativas ilustradas já eram muito populares na Europa. Em 1827, o suíço Rodolphe Töpffer realizou a obra "*Les Amours de Monsieur Vieux-Bois*", que foi considerada a primeira BD, embora os seus trabalhos só tenham começado a ser publicados em 1833. (infopedia, s.d.)

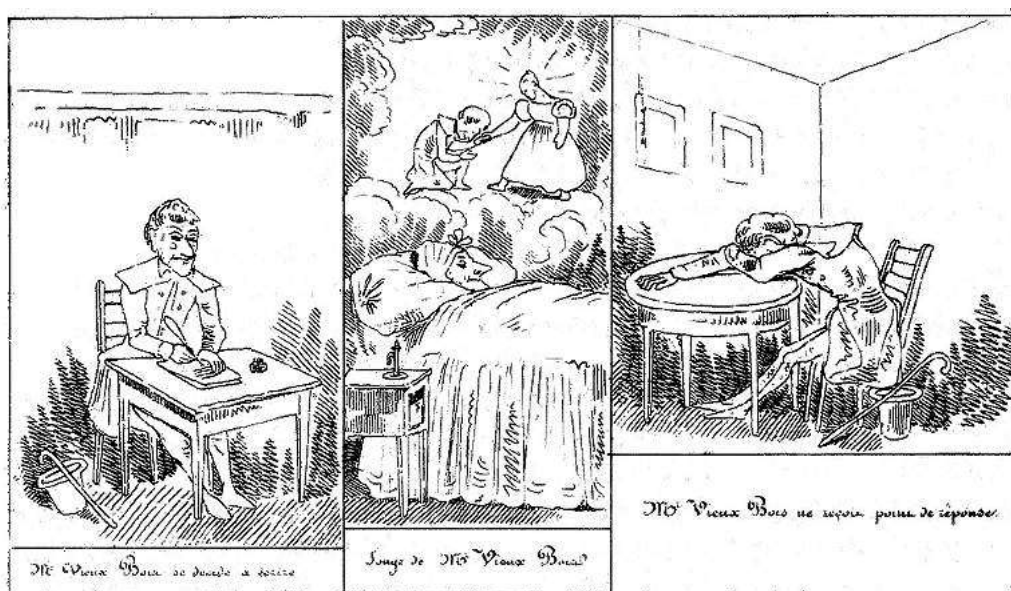


Fig. 24: “*Les Amours de Monsieur Vieux-Bois*” de Rodolphe Töpffer, (Ratier, 2017)

<sup>18</sup> Informação retirada de (infopedia, s.d.), (Diel, s.d.) e (Sousa, 2016, p.16)

Desde então, outros nomes como Gustave Doré em 1847, Wilhem Busch em 1865, Rafael Bordalo Pinheiro, 1872, ou Caran d'Ache, 1881, foram contribuindo para a expansão da Banda Desenhada. (infopedia, s.d.)

Em 1896, Richard Outcault criou uma série de desenhos humorísticos, chamada de “*At the Circus in Hogan’s Alley*”. Essa série tinha como personagem principal “*The Yellow Kid*”, O Rapaz Amarelo. Esta, foi considerada por muitos como a primeira BD moderna pelo uso do balão, no entanto, os *comics* surgiram efetivamente vários anos antes nos EUA.<sup>19</sup>

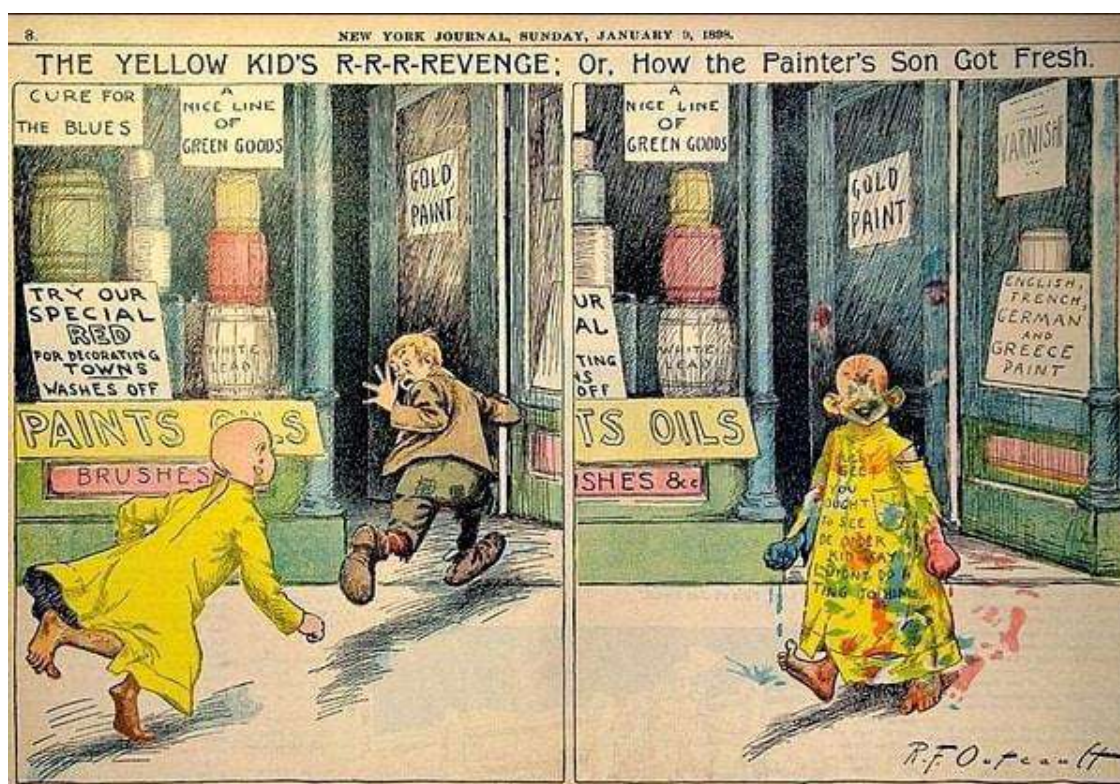


Fig. 25: “*At the Circus in Hogan’s Alley - The Yellow Kid*” de Richard Outcault, (quiabodoido, s.d.)

A partir de 1897, a imaginação dos desenhistas “explodiu”, pois eles passaram a criar cada vez mais personagens. (Diel, s.d.) Foi desde então que Rudolph Dirks criou *Hans e Fritz* e organizou as suas histórias numa sequência de acontecimentos com diálogos em balões, como até hoje conhecemos. (Diel, s.d.) As narrativas passaram a ser alegres, apresentando situações cômicas e por esse motivo, nos EUA, estas histórias desenhadas passaram a ser designadas por *comics*. (Sousa, 2016, p.17)

<sup>19</sup> Informação retirada de (Sousa, 2016, p.16), (infopedia, s.d.) e (Diel, s.d.)

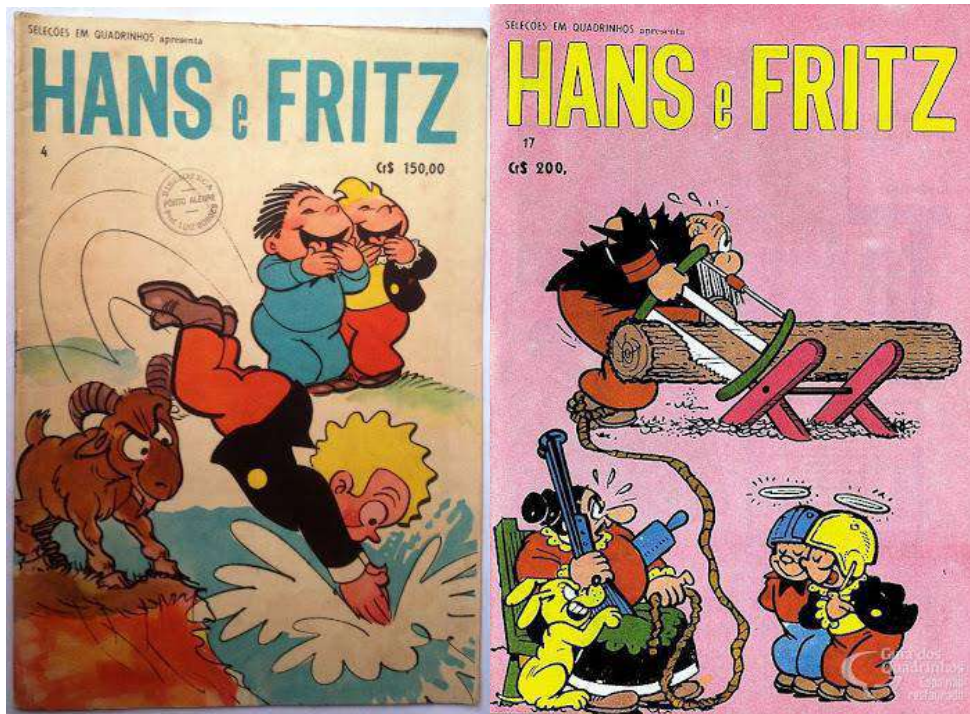


Fig. 26: “Hans e Fritz” de Rudolph Dirks, adaptado de (hqcolecoeseomics, s.d.) e (guiadosquadrinhos, s.d.)

### 1.3.2 - Manga

Com a introdução da imprensa, as histórias começaram a ser impressas no formato de livros, o que colaborou para a popularização do *Manga* no Japão.

A produção do *Manga* foi interrompida durante a Segunda Guerra Mundial. Com o fim da guerra, em 1945, o *cartoon* político entrou em declínio no país e o emprego de grande parte dos desenhistas foi perdido. A produção de *Manga* foi retomada no período de pós-guerra na década de 40, tendo o Plano *Marshall* como seu propulsor, os *mangas*, receberam um incentivo estatal para a sua publicação, pois parte das verbas eram destinadas para a publicação de livros japoneses.<sup>20</sup>

Devido à situação causada pela derrota do Japão na guerra, ocorreu uma enorme busca por entretenimento, tornando-se numa necessidade. Foi então que surgiu uma alternativa bastante interessante para os artistas, os “*kamishibai*”<sup>21</sup>. Luyten (2012,

<sup>20</sup> Informação retirada de (Percília, s.d.), (resumoescolar, s.d.) e (CIOLIN, 2015, p.28)

<sup>21</sup> *Kamishibai* são rolos ilustrados, situados no interior de uma caixa de madeira, aliados a apresentações narrativas.

p.106), afirma que a linguagem utilizada nos “*kamishibai*” era muito semelhante à dos *Mangas*, uma vez que muitos dos artistas por trás de alguns desses trabalhos, acabaram posteriormente por se tornarem *Mangakas* famosos. Porém, a prática dos “*kamishibai*” acabou por entrar em decadência em 1953, devido ao aparecimento das televisões.



Fig. 27: “*Kamishibai*”, (Almeida, 2017, p.9)

Também após a Segunda Guerra, a prática de ler *Manga* aumentou bastante, pois eram poucas as atrações culturais que restavam (Percília, s.d.). Foi então que um novo gênero de *Manga* apareceu, os “*gekigas*”, que significa “figuras dramáticas” e é um termo utilizado para definir um movimento de *Mangas* direcionados para os adultos, com temas mais sérios e menos fantásticos. (CIOLIN, 2015, p.28)

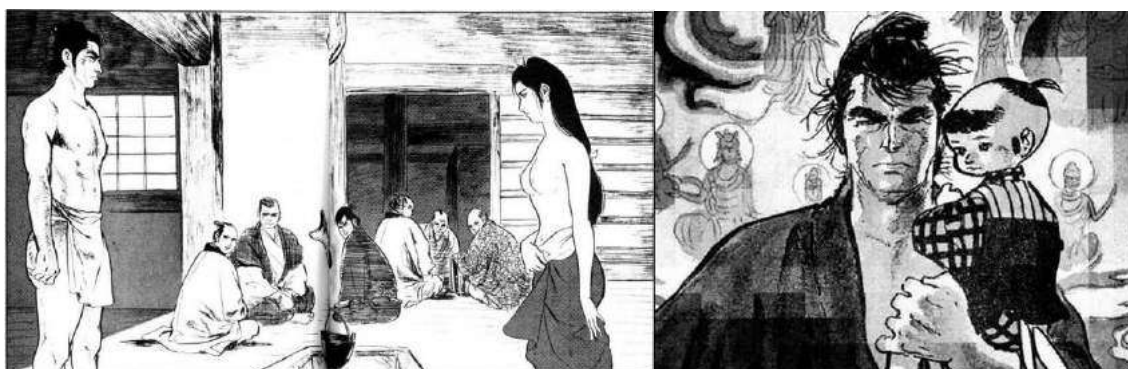


Fig. 28: Exemplo de “*Gekiga*”, adaptado de (Marco, 2017) e (comicsreporter, 2013)

Para que pudessem criar imagens mais dramáticas e impactantes, os *Mangakas*, tiraram a sua inspiração na estética presente em filmes neorrealistas europeus e “*film noir*”

americanos, assim como nos trabalhos dos cineastas japoneses Yasujiro Ozu e Akira Kurosawa. (GRAVETT, 2006, p.44)

Durante o tempo em que decorria a ocupação norte-americana no Japão, começou a aparecer, uma grande quantidade de material ocidental, direcionado ao entretenimento. Entre eles, estavam as revistas de Banda Desenhada produzidas nos EUA e outros cartoons. (CIOLIN, 2015, p.29) Com a influência destas artes sobre os *Mangakas*, desenhistas de *Mangas*, o *Manga* adquiriu características próprias. (resumoescolar, s.d.)

Foi nessa época que surgiu o *Mangaka* mais famoso deste período Ossamu Tezuka. Os traços de personagens de *Manga* que conhecemos hoje foram desenvolvidos por ele, os olhos grandes e expressivos e as caras redondas.<sup>22</sup>

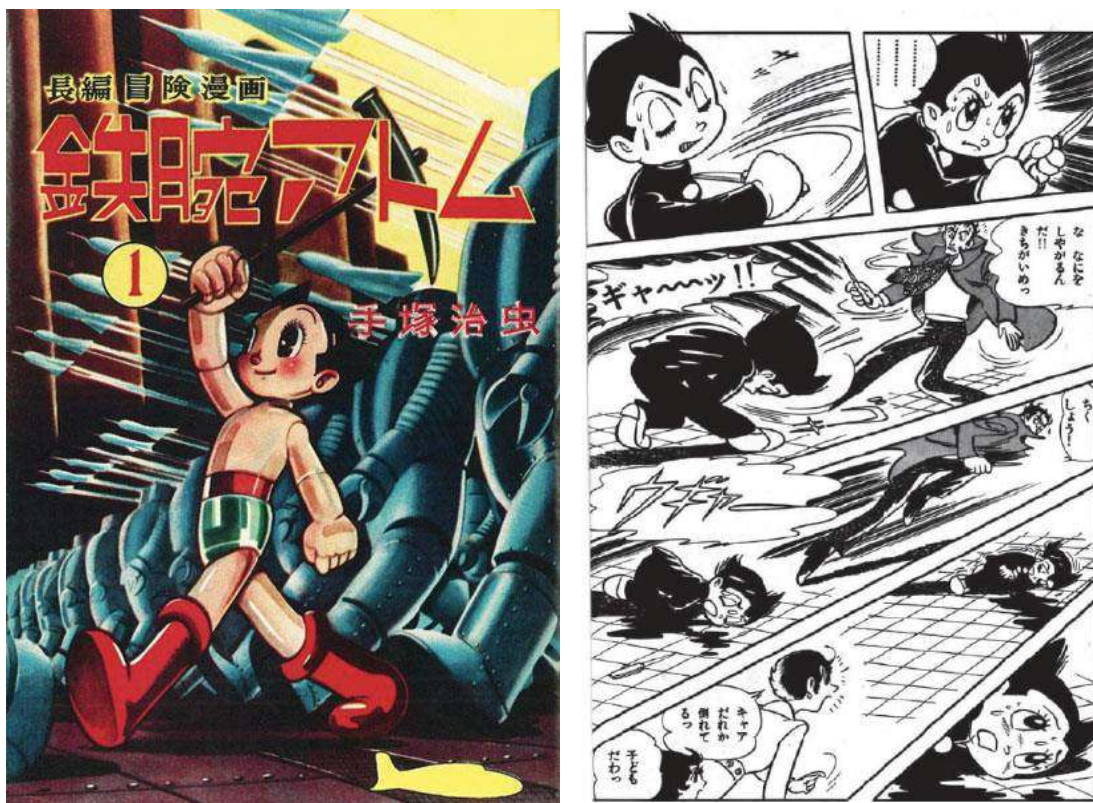


Fig. 29: “Astro Boy” de Ossamu Tezuka, adaptado de (Ayala, s.d.) e (zaterdag, 2014)

Em 1948, foi lançada em Tóquio a revista “*Manga Shonen*”, que se dirigia ao público infantil, tal como a “*Shōnen Club*” e a “*Shōjo Club*” referidas anteriormente. Na sua primeira edição, Kinichi Katoh, que era o editor-chefe da revista, publica uma nota,

<sup>22</sup> Informação retirada de (resumoescolar, s.d.), (Sato, s.d.), (Percília, s.d.) e (Goto, 2011)

através da qual se pode verificar uma das maiores preocupações dos *Mangakas* daquela época. (CIOLIN, 2015, p.34)

A nota dizia o seguinte:

“O mangá ilumina o coração das crianças. O mangá alegra as crianças. Por isso elas gostam de mangás acima de tudo. “Manga Shonen” é uma revista para iluminar e alegrar o coração das crianças. Há histórias e contos que irão cultivar nas crianças um espírito puro e direito. Todas são grandes obras. Crianças do meu Japão, leiam a “Manga Shonen” e cresçam puras, alegres e direitas!” (BAN, 2004, p.89)

A variadíssima gama de temas de *Manga* teve na sua expansão um importante marco, a publicação de “*Sazae-san*”, um *Manga* de comédia do cotidiano, com uma mulher com características feministas como personagem principal.<sup>23</sup>

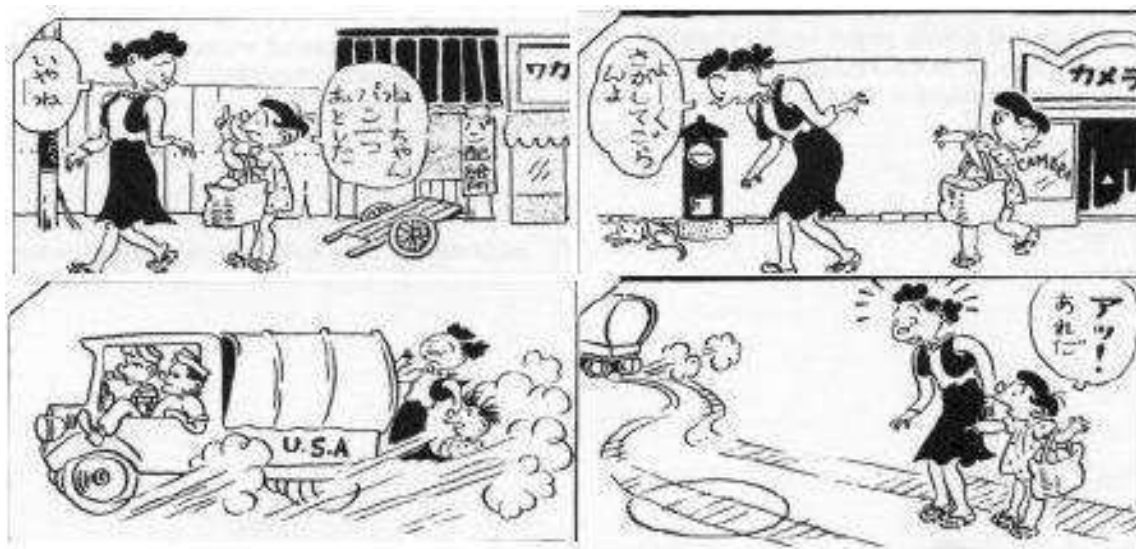


Fig. 30: Página do *Manga* “*Sazae-san*”, (MacDonald, 2006)

O sucesso de “*Sazae-san*” foi tanto que foi transformado num *Anime* em 1969 e permanece no ar até aos dias de hoje, tendo sido reconhecida pelo *Guinness World Records* como a série animada mais longa da história em 2013. Este *Manga* foi escrito por Hasegawa Machiko, que por ser mulher, estimulou várias artistas a entrarem para o ramo, que hoje apresenta uma divisão bastante balanceada entre mulheres e homens.<sup>24</sup>

Gravett revela que a partir de 1960, o Japão começou-se a reerguer e que o poder de aquisição das pessoas melhorou. Como consequência, a população passou a comprar os *Mangas* em vez de os alugá-los, fazendo com que imensas livrarias de empréstimos

<sup>23</sup> Informação retirada de (CIOLIN, 2015, p.29) e (Kajiwara, s.d.)

<sup>24</sup> Informação retirada de (Kajiwara, s.d.), (Nelkin, 2013) e (CIOLIN, 2015, p.29)

fossem à falência. Nas seguintes décadas, o número de títulos cresceu de uma forma extraordinária e foram distribuídos em grandes quantidades para todo o mundo. (CIOLIN, 2015, p.29)

Em 2006 foram movimentados mais de quatro bilhões de dólares e é o maior mercado do mundo, com cerca de setecentos e cinquenta milhões de exemplares vendidos.

Os maiores mercados estrangeiros de *Mangas* são os EUA, com mais de duzentos milhões de dólares em vendas, seguido da França e a Alemanha. (Goto, 2011)

#### 1.4. Estilos e Formatos

A Banda Desenhada é uma forma de arte que representa diversos estilos e formatos de publicação. Entre esses vários estilos estão:

O *Cartoon*, que originalmente era tratado como os esboços do artista, e é considerado por diversos peritos, incluindo R.C.Harvey, como um formato de arte sequencial animada.<sup>25</sup>



Fig. 31: Exemplo de *Cartoon* ou *Cartum* de Ivan Cabral, (margga, 2010)

<sup>25</sup> (colegioweb, 2016) e (Andrade, s.d.)

Embora o *Cartoon* seja composto por uma só imagem, foi debatido que, uma vez que este combina o texto com a imagens construindo uma narrativa, ele merece ser incluído entre os formatos da BD. (Andrade, s.d.)

Contudo, atualmente o nome *Cartoon*, é mais associado a um estilo de arte, usado fundamentalmente nas animações americanas.



Fig. 32: *Cartoon Animado "Star vs the Forces of Evil" e "Gravity Falls"*, adaptado de (pinterest, s.d.) e (pinterest, s.d.)

Algumas dessas animações passaram a Banda Desenhada recentemente, como é o caso de "*Adventure Time*", uma animação em estilo *Cartoon* que agora é também uma BD.



Fig. 33: Página da BD Cartoonizada "*Adventure Time*", adaptado de (JESUS, 2016)

A Tira, também conhecida como Tira Diária, é como o nome indica, uma sequência de imagens que contam uma história curta. Atualmente, este termo é mais usado para as tiras curtas publicadas em jornais. Contudo, historicamente, o termo servia para designar qualquer tipo de tira, tendo como limite mínimo duas vinhetas sem limite máximo. (Andrade, s.d.)



Fig. 34: "Calvin and Hobbes", (thetotbid, s.d.)

A Banda Desenhada, conhecida no Brasil como Revista em Quadrinhos e na América como *Comic*, é o formato mais comum abordado ao longo do documento.



Fig. 35: Capas das Comics "Justice League" da DC e "Avengers" da MARVEL, adaptado de (Monica, 2017) e (graphicpolicy, 2018)

O *Manga* é o estilo de BD Japonês, também referido e explicado ao longo do documento.



Fig. 36: Capas dos *Manga* "Sailor Moon" de Naoko Takeuchi e "Sakura Card Captors" do grupo CLAMP, adaptado de (pinterest, s.d.) e (fonomag, s.d.)

Dentro dos *Mangas*, existem diversos formatos, entre eles estão:

- “Wideban”, é um formato maior que um “tankohon” normal. Alguns *Mangas*, especialmente nos *Mangas* “josei” e “seinen”, são publicados neste tipo de formato depois da publicação em revistas “Mangashis”, e nunca são lançados no formato “tankohon”, que é bastante comum nos “shōjo” e “shōnen”. (Mirabolante, 2011)



Fig. 37: Exemplo de "Inuyasha" em formato “Wideban”, adaptado de (buchfindr, s.d.) e (comic-portal, s.d.)

- “Shinsōban” parecido com o “Wideban”, é uma nova edição com uma capa nova. Geralmente, os volumes recebem páginas coloridas e outros extras, como é o caso de “Sailor Moon”, que foi reeditado em 2002, tendo algumas páginas completamente redesenhadas e diálogos reescritos pela autora, para além disso, os seus capítulos foram redivididos para que existissem apenas doze volumes, em vez de dezoito. (Mirabolante, 2011)



Fig. 38: Comparação entre a capa do Manga “Sailor Moon” com a capa da versão em “Shinsōban”, adaptado de (Guido, s.d.) e (Alvarez, s.d.)

- “Bunkōban” é uma edição em formato de bolso, mais económica e com mais páginas. (Mirabolante, 2011)



Fig. 39: “Saint Seiya” e “Yu-Gi-oh!” em formato “Bunkōban”, adaptado de (mikimoz, 2020) e (Arthur, 2018)

- “Aizōban” é uma edição de colecionador que costuma ter um papel e um acabamento melhor e por vezes capa dura. (Mirabolante, 2011)



Fig. 40: Exemplo do Manga "Saint Seiya" no formato "Aizōban", (Neosilver, 2013)

- “Kanzenban” é uma “Edição de Luxo” que utiliza papel com excelente qualidade e contém acabamentos primorosos, possui *posters*, material inédito e retoque de arte. (Mirabolante, 2011)

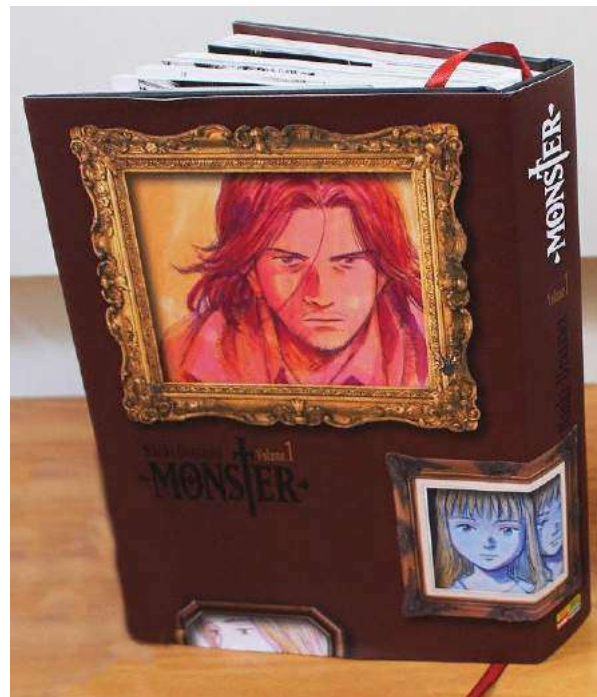


Fig. 41: Manga "Monster" no formato "Kanzenban", adaptado de (HQzasso, 2019)

- “*Kyūkyokuban*” é uma “*Ultimate Edition*” ou “*Extreme Edition*” que costuma surgir anos depois da edição “*Kanzenban*” de uma obra e tem as mesmas características, diferenciando-se apenas no tamanho, pois é menor, sendo mais parecido com o formato do “*tankohon*”. (hokuto, s.d.)



Fig. 42: "*Hokuto no Ken Ultimate Edition*", (amazon, s.d.)

- “*Kaitai-ban*” é uma edição revista e reeditada pelo autor, contando com páginas redesenhadas, coloridas, e com novos capítulos adicionados. (RIGHI, 2020)

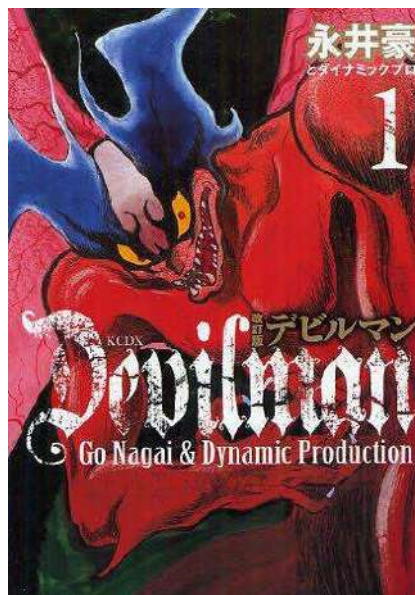


Fig. 43: "*Kaitai-ban*" do "*Devilman*", (cdjapan, s.d.)

- “*Sōshūhen*”, um formato relativamente novo, foi publicado a partir de 2008 pela *Shueisha*. É maior que um “*kanzenban*”, reproduz de forma similar capas de capítulos e páginas coloridas, e inclui uma variedade de recursos extra, como *posters* e entrevistas. A maioria dos seus lançamentos são para *Mangas* populares com séries em andamento. Este formato também contém mais páginas do que o “*tankohon*”, por isso, apresentam mais capítulos em menos volumes. (RIGHI, 2020)



Fig. 44: "One Piece" e "Naruto", adaptado de (amazon, s.d.) e (goodreads, s.d.)

- “*Full Color*” é mais uma “Edição de Luxo”, no estilo “*Graphic Novel*”, que apresenta uma versão 100% colorida. (RIGHI, 2020)

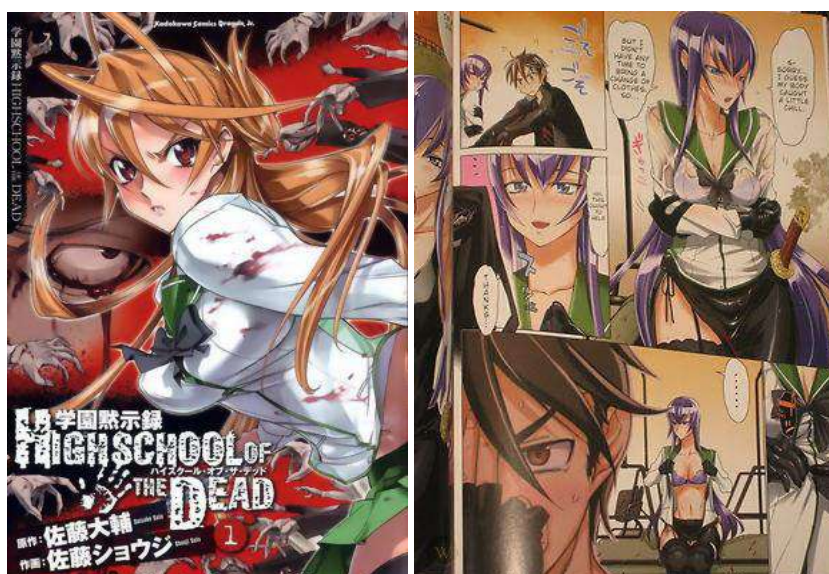


Fig. 45: Manga "Highschool of the Dead" versão "Full Color", adaptado de (animemanga, 2013) e (boomerangeuropeo, s.d.)

Existem outros formatos, para além dos suprarreferidos, tais como o “One-shot”, o “Yomikiri”, o “piloto”, “Doujinshi”, entre outros.

A *Graphic Novel* ou *Novela gráfica*, é o termo usado para um formato de revista, que geralmente traz enredos bastante longos e complexos. São maioritariamente direcionados ao público adulto, porém, apesar disso, este termo é também usado para implicar diferenças subjetivas existentes entre diferentes trabalhos.

Este termo é usado também para identificar qualquer forma de BD ou *Manga* que contenha uma história de longa duração. (Andrade, s.d.)

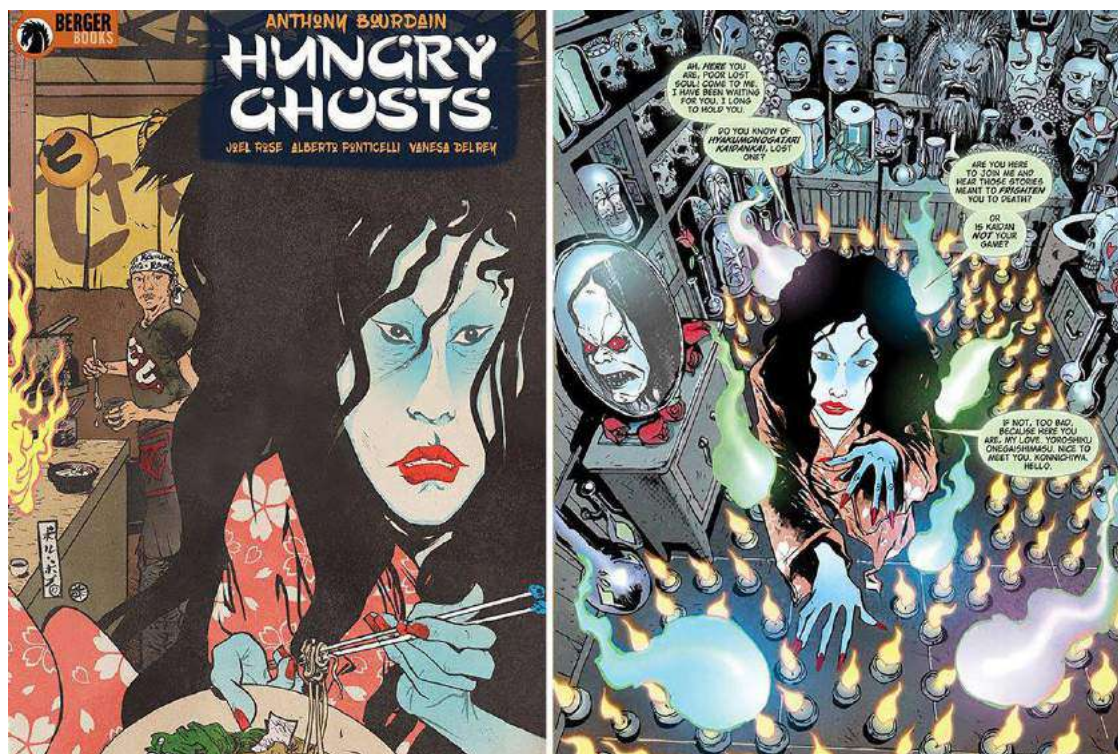


Fig. 46: "Hungry Ghosts" de Anthony Bourdain's, (eater, s.d.)

O *Webcomic*, é uma BD em formato digital disponível online. Muitos dos *webcomics* são divulgados exclusivamente em plataformas digitais como é o caso da BD “*Absolute Secret Empire*” da *MARVEL*. Contudo, existem Bandas Desenhadas que abordam as duas plataformas, sendo publicadas em papel para manter o aspeto visual, mas tendo também um arquivo virtual, por razões comerciais ou artísticas. (Andrade, s.d.)

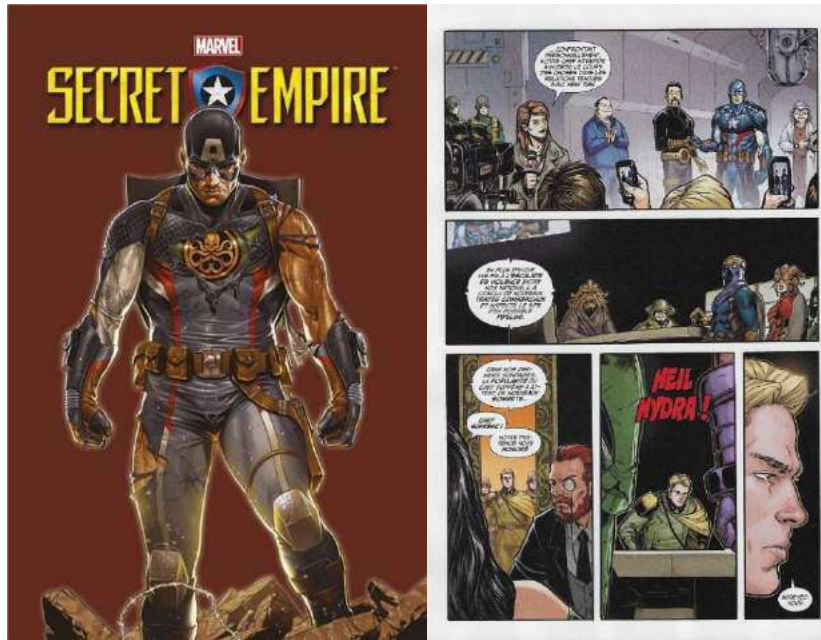


Fig. 47: “Absolute Secret Empire” da MARVEL, adaptado de (livraddict, s.d.) e (bedetheque, s.d.)

Com a popularização da internet, o formato *webcomic* evoluiu (Andrade, s.d.). Atualmente, existem sites que promovem a criação e a divulgação de BD’s “amadoras”, como é o caso da plataforma “Webtoon”, um site que permite a qualquer pessoa que tenha uma história para contar, a possibilidade de publicar a sua BD online. Sobre o site, os criadores da página escreveram o seguinte:

“Temos milhares de conteúdo de propriedade de criadores com visões incríveis e diversificadas de todo o mundo. Entre no romance original, comédia, ação, fantasia, terror e muito mais”. (weebtoon, 2020)

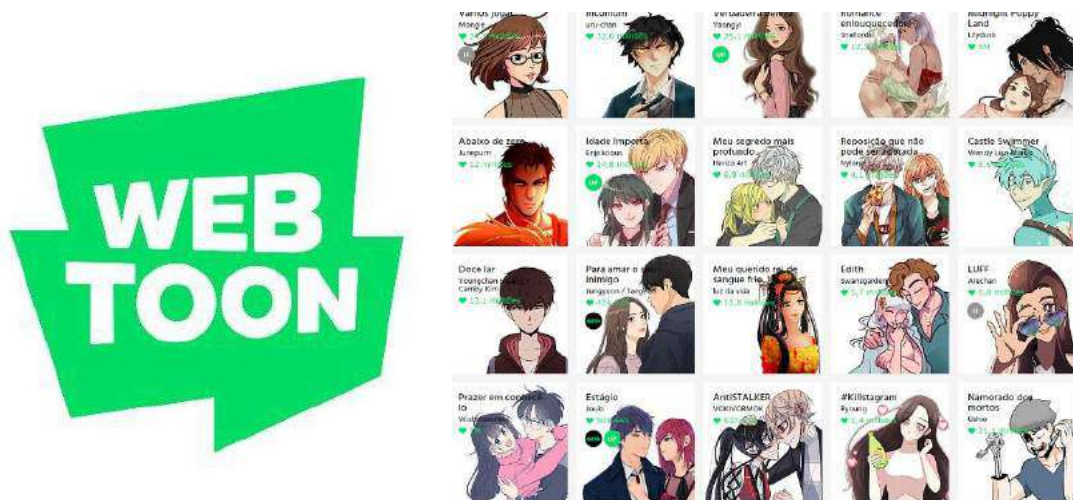


Fig. 48: Imagem gráfica do site WEBTOON e "print" de algumas BD's presentes no site, (weebtoon, 2020)

Apesar de não ser exatamente uma BD, o *storyboard*, é um conjunto de ilustrações dispostas em sequência, com o propósito de prever uma cena animada ou real de um filme. Essencialmente, o storyboard é uma versão em Banda Desenhada de um filme ou uma secção específica. O storyboard, é produzido previamente para ajudar os diretores e os cineastas a visualizar as cenas, e pode ajudar a encontrar potenciais problemas, antes mesmo das gravações começarem. Muitas vezes, os storyboards são acompanhados por setas e instruções que indicam movimento.<sup>26</sup>



Fig. 49: Storyboards do filme "Spirited Away", de Hayao Miyazaki, (yonghow, 2012)

A *Fanzine* é uma revista amadora feita de forma artesanal, é uma alternativa barata para aqueles que desejam produzir as suas próprias Bandas Desenhadas. Diversos artistas de BD começaram por fazer *fanzines*, antes de passarem para a publicação mais tradicional, entre eles está o ilustrador canadense Joseph "Joe" Shuster, criador do "Super-Homem". (Andrade, s.d.)

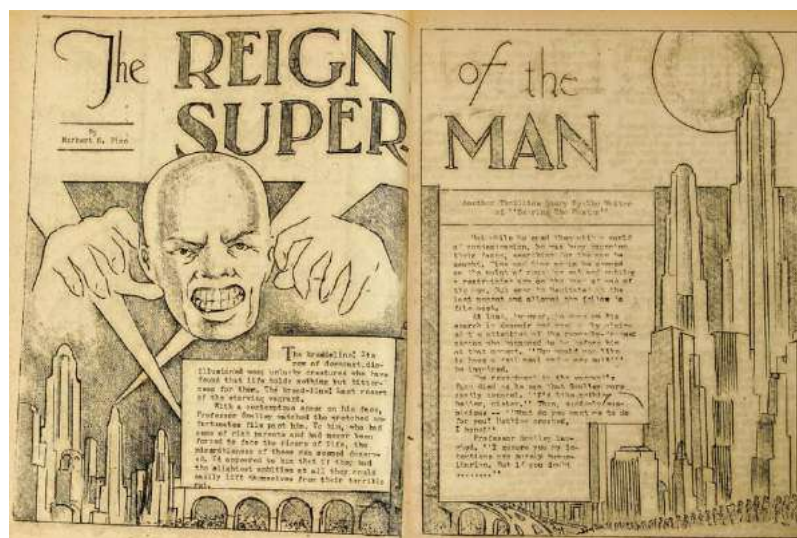


Fig. 50: Fanzine "Reign of the Superman" de 1933, (Shuster, s.d.)

<sup>26</sup> Informação retirada de (Andrade, s.d.) e (Coffee, 2018)

## 1.5 - Do *Manga* ao *Anime*

Existe uma enorme relação entre os *Cartoons* e a BD, porém, não são a mesma coisa.

“Nos Estados Unidos o termo *cartoon* é principalmente utilizado na animação, um é uma abordagem de cinema, enquanto o outro é um meio de comunicação que emprega essa abordagem”. (McCloud, 1993, p. 21)

De acordo com McCloud, a animação é sequencial em tempo, mas não é “especialmente justaposta” como na BD. Um exemplo disso é que num filme, cada quadro é projetado no mesmo espaço, já na BD estes ocupam diferentes espaços, pois o “espaço é para os quadradinhos como o tempo é para o filme”. (McCloud, 1993, p. 7)

O *Anime*, é um termo japonês que surgiu por volta do século XX e que se refere a qualquer animação, independente do seu país, contudo, para o Ocidente, a palavra *Anime* é usada para identificar animação japonesa. Grande parte dos Animes possuem uma versão em *Manga* que é normalmente anterior ao *Anime*, como já foi referido anteriormente.<sup>27</sup>

Tradicionalmente, o Anime era desenhado à mão, mas com o desenvolvimento dos recursos tecnológicos, principalmente a partir de 1990, grande parte dos animes passou a ser produzido digitalmente. (suapesquisa, 2020)

O primeiro Anime da história foi o “Katsudō Shashin”, criado em 1907, que retratava a história de um menino que era marinheiro.<sup>28</sup>



Fig. 51: "Katsudō Shashin" em 1907, (RUKOLA, s.d.)

<sup>27</sup> Informação retirada de (Sales, 2018), (copeltelecom, s.d.) e (suapesquisa, 2020)

<sup>28</sup> Informação retirada de (suapesquisa, 2020) e (RUKOLA, s.d.)

Assim como os *Manga*, os *Animes* também contêm diversos formatos. Podem ser séries de televisão, filmes, *home vídeos*, OVA's<sup>29</sup> ou via internet (ONA<sup>30</sup>).

A Indústria de *Anime* é enorme, contando com mais de quatrocentos e trinta estúdios de produção, entre eles, grandes nomes como o *Studio Ghibli*, *Gainax* e *Toei Animation*. (Abreu, 2018)



Fig. 52: Estúdios de Animação mais famosos do Japão, adaptado de (studioghibli, 2020), (GAINAX Co., 2020) e (ANIMATION, orp.toei-anim.co)

Apesar de existirem imensos filmes de Animação independentes do *Manga*, ou seja, que não existe nenhum *Manga* do filme, grande parte das séries são o *Manga* animado. Normalmente, quando um *Manga* alcança um sucesso de vendas considerável no Japão, ele é adaptado para *Anime*, e eventualmente, começam a ser produzidos diversos produtos relacionados a ele, como jogos, brinquedos e revistas.



Fig. 53: Jogo do "Naruto" para a PS4, figura de ação do "Dragon Ball" e revista do "Pokémon", adaptado de (novaeragames, s.d.), (snapdeal, s.d.) e (Facchi, 2017)

<sup>29</sup> OVA é um formato de animação que consiste no lançamento de um ou mais episódios de *Anime* diretamente para o mercado de vídeo, sem ter uma prévia exibição quer na TV ou nos cinemas.

<sup>30</sup> ONA é uma sigla utilizada no Japão, para descrever *Animes* que são lançados diretamente pela internet.

Contudo, existem casos em que a ordem é invertida, como é o caso de “*Neon Genesis Evangelion*”, em que o *Manga* foi produzido somente após o sucesso da série de *Anime*, ou o caso de “*Dragon Quest*”, “*Pokémon*” e “*Ace Attorney*”, que eram inicialmente jogos e que só depois foram produzidos os *Animes* e *Mangas*.



Fig. 54: "*Neon Genesis Evangelion*", "*Dragon Quest*", "*Pokémon*" e "*Ace Attorney*", (miguelanimeworld, 2018), (forum.donanimhaber, 2019), (nintendo, s.d.) e (KMnO4s, 2015)

## 1.6 - A Importância da BD na atualidade

Defendida por vários autores como uma linguagem universal, a BD é um “fenômeno cultural e artístico de mensagem de compreensão imediata” (GICAV, 1991, p.2), visto que a combinação de desenho e texto se tornam mais atrativos para o leitor. A Banda Desenhada estabeleceu um espaço próprio entre as diversas linguagens e veículos da indústria cultural, está ligada a diversas áreas desde a “publicidade ao marketing, do ensino à comunicação, do cinema à literatura” (GICAV, 1991, p.2), da imprensa ao rádio, e mais tarde, à televisão.

A Banda Desenhada, contribuiu para a formação da cultura do nosso século. Um exemplo disso é a popularidade do Super-Homem, que surgiu nos *Comics* norte-americanos em 1938 e se tornou conhecido pelo mundo inteiro. (thecomicbooks, s.d.)



Fig. 55: Capa da BD “Action Comics” de 1938 e de 1964, adaptado de (thecomicbooks, s.d.) e (Fogg, s.d.)

Ao longo dos anos, foi possível ver uma politização da BD. Segundo Gubern, são elevados os números de “exemplos de manipulação política dos Comics como arma de propaganda”. (Gubern, 1979, p.26) O autor explica que um dos países a usar a BD como meio de publicidade foi o Japão ainda antes da segunda Guerra Mundial. A propaganda era usada por vezes com uma aparência inocente, porém, servia para expor ambições expansionistas. (Pereira, 2017, p.38)



Fig. 56: Exemplos de BD publicitária na revista ABC-zinho aos chocolates S.I.C, (Lino, 2016)

Em “*Bōken Dankichi*” (Aventurasa de Dankichi) 1970, de Keizo Shimada, (Pereira, 2017, p.38) “uma criança japonesa naufragava com a sua mascote numa ilha do Pacífico, onde mais tarde era coroado rei pelos nativos, que assim reconheciam a hegemonia política nipónica” (Gubern, 1979, p.25), este é um dos exemplos da utilização da BD em prol dos interesses do país.

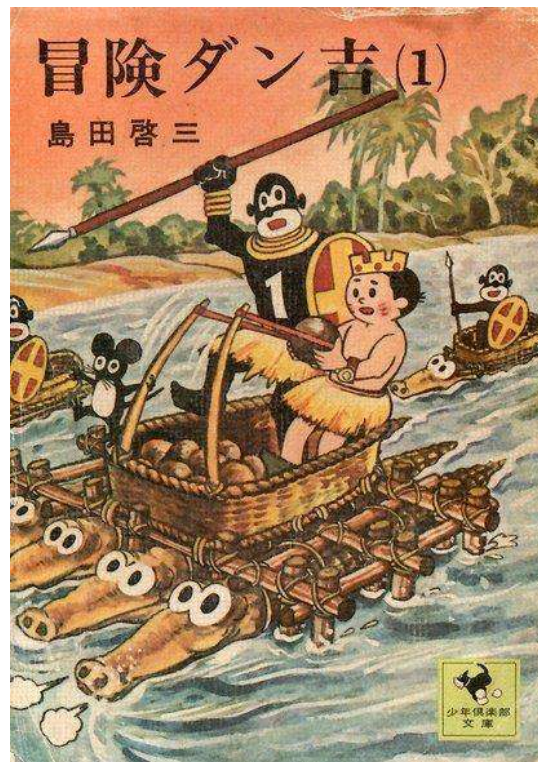


Fig. 57: “*Bōken Dankichi*” (Aventurasa de Dankichi) 1970, (Hall, 2019)

O Japão não foi o único país a fazer uso deste meio. A “Itália Fascista” também produziu alguns exemplos bastante significativos de politização das Bandas Desenhadas. (Gubern, 1979, p.26) A Banda Desenhada, passou assim a ser uma ferramenta de propaganda, e como resultado, observou-se “uma massiva militarização dos seus personagens”. (Gubern, 1979, p.28)

Atualmente, a BD é um produto consumido por diversas faixas etárias, desde jovens a adultos. Esta expansão da BD mostra-nos um facto indiscutível, “a Banda Desenhada deixou de ser apenas um produto dirigido às crianças e jovens, transformando-se num instrumento cultural cada vez mais cobiçado pelos adultos em geral”. (GICAV, 1991, p.10)

Sendo assim, a BD, pode ser considerada um produto de massas, sobretudo nos anos 80 e 90 do século XX, pois segundo Roger Dadoun, essa foi uma altura em que a Banda Desenhada era consumida por quase todas as crianças, adolescentes e também adultos.

Para Dadoun, a BD é como um “terreno de luta ideológica” com uma grande importância, e não está apenas relacionada com o número de leitores que a consomem, mas também com a idade dos consumidores, nomeadamente a infância e a adolescência, “que é onde as influências penetram”. (Dadoun, 1974, p.3 apud Pereira, 2017, p.37)

A nível social, a Banda Desenhada, desempenhou um papel muito importante, pois expunha figuras heróicas ou “desembaraçadas (daquele desembaraço que “embaraça” tudo!)” e propunha situações sobretudo “evasivas feitas para a evasão”. (Dadoun, 1974, p.3 apud Pereira, 2017, p.37)) Apesar da BD ter desenvolvido um carácter político-social ao longo do tempo, ela não perdeu a sua capacidade incrível de transportar o leitor para um mundo de fantasia. Como é referido por Gubern, “à maneira de sonhos impressos sobre papel”, a Banda Desenhada abriu as “portas da fantasia ao público leitor, com deslocações a continentes longínquos, selvas tropicais, aventuras aéreas e proezas sem conta que, no plano da fantasia, consumavam quanto poderia desejar um cidadão frustrado numa medíocre, sedentária e pouco estimulante vida privada”. (Gubern, 1979, p.22)

A BD é uma linguagem universal que levamos connosco para todo o lado, “para o café, ou para casa, onde vemos TV, cinema e Teatro”. (Péon, 1981, p.7) Ela transporta-nos para mundos inacreditáveis do imaginário onde tudo pode acontecer, mas tem também um carácter social e político, que é necessário ter em conta.

Claude Moliterni refere que ocorreu à alteração de alguns aspetos com a chegada da televisão. Segundo ele, com a ausência da TV nos anos 30, os jovens viviam dos *Comics*, no entanto, a chegada da televisão foi capaz de lhes oferecer narrativas completas, fazendo com que os jovens ficassem mais afastados da BD, porém, é através deste meio, que muitas vezes a BD é divulgada. (Pereira, 2017, p.37)

A cada dia que passa, os computadores e a internet estão mais presentes nas nossas vidas, e como tal, a BD não poderia passar indiferente. A utilização da computação gráfica na criação das Bandas Desenhadas e a sua chegada às plataformas digitais vêm trazer novas possibilidades, o que levanta a questão de se existirão ou não BD's no futuro. (Srbek, p.11)

Nos últimos dez anos, foram surgindo Bandas Desenhadas onde a parte visual é inteiramente produzida através de computação, como é o caso de “*Crash*” de Mike Saenz de 1988 e “*Digital Justice*” de Pepe Moreno 1990. (Srbek, p.11)

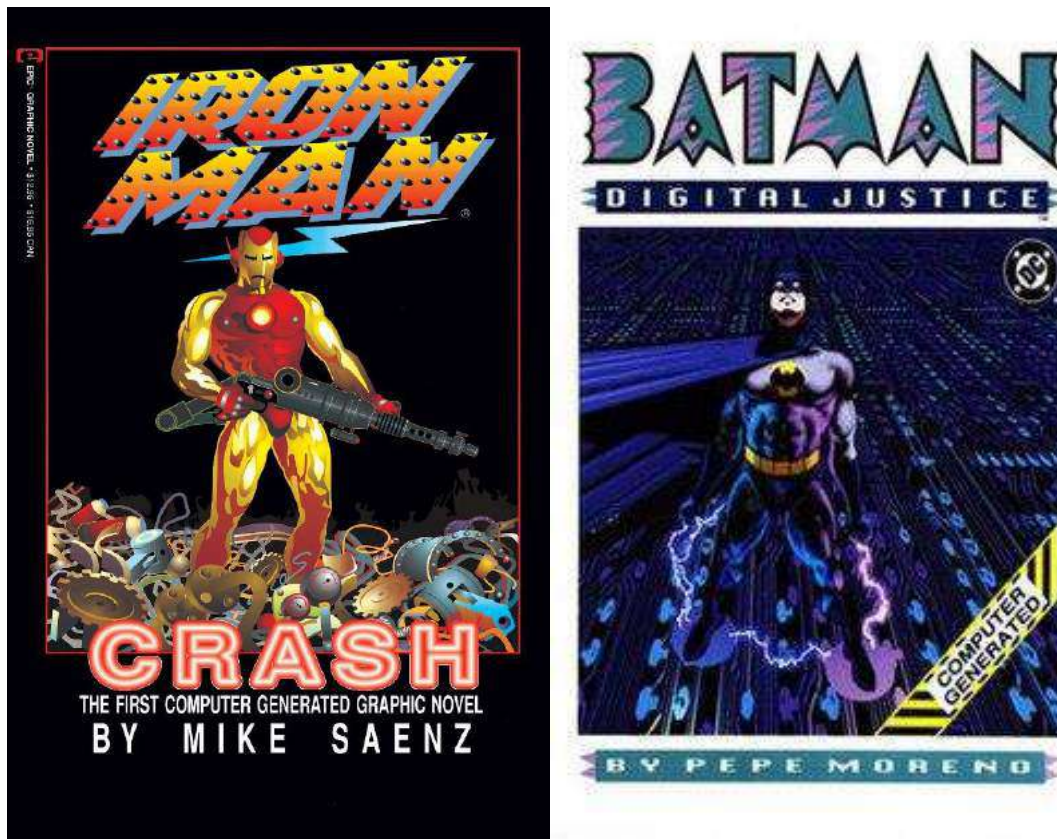


Fig. 58: Capas das *graphic novels* "Crash" e "Digital Justice", adaptado de (Pantarúñez, 2020) e (Staff, 2020)

O surgimento destes trabalhos fez com que alguns fãs de Banda Desenhada pensassem que os desenhos feitos à mão deixassem de existir no futuro, e que os desenhistas seriam substituídos por computadores programados. (Srbek, p.11) Apesar dessas opiniões, uma análise feita por Romullo Baratto (2015) no site ArchDaily, sobre a opinião dos leitores quanto ao uso de ferramentas digitais ou ao desenho feito à mão na arquitetura, foi possível ver que “muitos dos arquitetos e estudantes apostam no desenho à mão como importante forma de expressão que não corre o risco de ser suprimida pelo avanço das tecnologias de representação e desenho” (Baratto, 2015), no entanto, segundo Baratto, também ficou claro que “o ideal para uma prática arquitetônica contemporânea é o equilíbrio entre as ferramentas utilizadas, cada qual com suas potencialidades e deficiências.”

Apesar de se estar a falar de arquitetura, isto também é aplicável à BD. Um dos comentários destacado no site dizia que “a tecnologia surgiu como forma de facilitar as coisas e não substituir o elemento humano (...) Recusar-se a aceitar a tecnologia é inútil, visto que essa está cada vez mais presente. Mas ao mesmo tempo, o desenho à mão nunca

se tornará dispensável. É a nossa ferramenta primária e imprescindível para o processo criativo.” (Baratto, 2015)

Embora sejam distintos, o desenho feito à mão e o uso de programas digitais desempenham nos dias de hoje, papéis complementares, sendo os dois extremamente importantes e um não anula a existência do outro (Baratto, 2015).

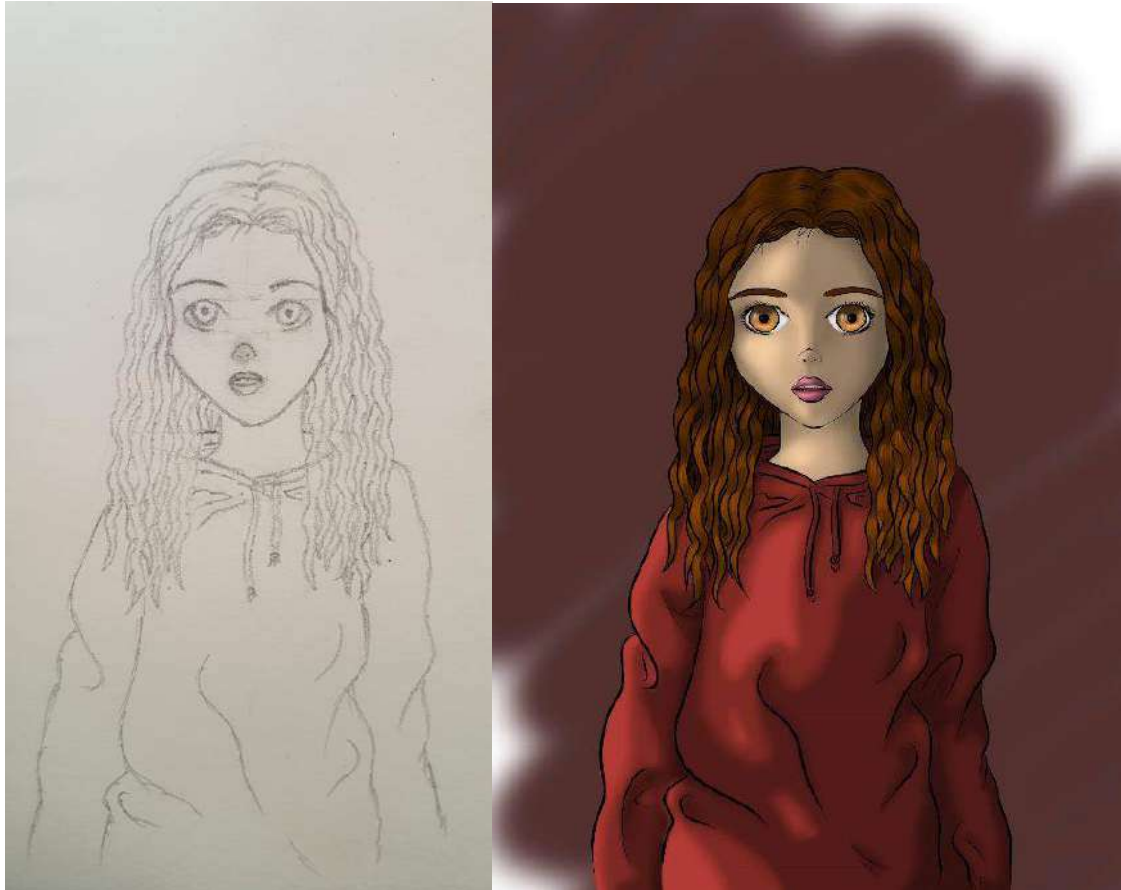


Fig. 59: Projeto “*Belatrix*”, primeiro esboço da personagem principal, *concept art* em desenho de lápis sobre papel e arte final em desenho digital vetorial (Paint tool Sai).

Nos últimos dez anos, os autores encontraram espaço e suporte técnico para experimentar, criando assim trabalhos que aproximaram a BD das pesquisas estéticas da Arte Moderna e do experimentalismo da Arte Pós-moderna.

Com a consolidação destas inovações, a computação gráfica surge como uma ferramenta nova para a BD. Como exemplo disso temos as *graphic novels* “*Cages*” e “*Mr. Punch*” de Dave McKean. (Srbek, p.12)



Fig. 60: Páginas das *graphic novels* de Dave McKean "Cage" e "Mr. Punch", adaptado de (panopticonsrus, 2014) e (Davoli, 2017)

Enquanto que a computação gráfica veio oferecer novas ferramentas e possibilidades para os autores de BD, a Internet, em contrapartida, apresenta novos desafios. Como a BD sempre esteve ligada aos meios impressos, com a aparição da internet, a veiculação da Banda Desenhada deixa de depender do seu meio original, o que pode fazer com que este, seja o fim da BD como a conhecemos atualmente. (Srbek, p.12)

Luís Salvado, foi questionado pelo site "C7nema", por Roni Nunes, sobre um dos temas debatidos na AmadoraBD em 2014, relacionado com a exposição "Galáxia XXI: O Futuro da Banda Desenhada É Agora". (Nunes, 2014)

Uma das questões colocada era a seguinte: "Os suportes digitais estão a tornar obsoletos os meios tradicionais na música e no cinema. Por que acha que esse fenómeno não se repete no caso dos livros e da BD, onde existe uma convivência entre o novo e o antigo?" (Nunes, 2014)

Em resposta a isto, Luís Salvado respondeu que "a chegada a sério dos suportes digitais ao mundo dos livros operou-se depois da chegada dos mesmos ao universo da música e do cinema. Porque se nos primeiros dois casos a transição era mais fácil, no caso da literatura a coisa só se desenvolveu quando se criaram suportes portáteis de leitura, nomeadamente os *iPads*".

Salvado também salientou o seguinte:

“Sempre se disse que o contacto com o papel era único e nunca seria substituído, mas isso não é um dado genético e o apelo físico do livro poderá ser geracional, daí que o futuro seja realmente imprevisível. Mas a história tem-nos ensinado que há uma tendência, nestas áreas, para os modelos de consumo conviverem no tempo. E na BD já se vai assistindo ao consumo de periódicos (nomeadamente os *comic-books*) em plataformas digitais, com os leitores a comprarem depois em papel os arcos encadernados das séries de que mais gostam.” (Salvado, 2014 apud Nunes, 2014)

Luís Salvado explicou que em Portugal, as grandes editoras de BD começaram a enfrentar de frente o fenómeno e a disponibilizar os conteúdos nas novas plataformas, enquanto que pequenas editoras, ainda apaixonadas pelas técnicas tradicionais de impressão, optam por ir contra a corrente, fazendo edições limitadas de autor, “recuperando velhas máquinas e métodos antigos, e conseguindo um nicho apreciável de leitores”. (Salvado, 2014 apud Nunes, 2014)

À seguinte pergunta feita pelo site “C7nema”: “Acha que a internet apresenta-se como um meio realmente democratizador em termos de produção e distribuição de BD? Acha que, no caso da BD portuguesa, existe algum impacto neste sentido?” (Nunes, 2014), Salvado respondeu que:

“A internet será democratizadora no sentido em que, por um lado, dá a qualquer autor em qualquer ponto do mundo uma janela comum e global onde dar a conhecer o seu trabalho (...) Por outro, permite que autores de todo o mundo possam cumprir o sonho de trabalhar para editores de outros países sem sair da sua terra natal. Em Portugal, nos últimos cinco anos cumpriu-se o sonho que muitos jovens tiveram nos últimos 30: trabalhar para os gigantes norte-americanos, nomeadamente da Marvel e DC. Nomes como Filipe Andrade, Jorge Coelho, Nuno Plati ou Daniel Maia são exemplo disso, mas estão longe de ser os únicos e o número cresce a cada dia.” (Salvado, 2014 apud Nunes, 2014)

Para terminar a entrevista, Roni Nunes escreve que:

“O futuro provavelmente vai ser uma convivência dos vários formatos de publicação e edição do passado (e do presente) com alguma inovação que ainda não estamos a vislumbrar, e que provavelmente nenhum de nós soube prever. Mas quase de certeza que continuaremos a ler histórias imagem a imagem, numa folha de papel ou num qualquer ecrã, e que o que conta na nossa paixão por elas será o mesmo de há 100 ou 150 anos: a forma como elas nos fazem despertar emoções, rir, chorar, sonhar e pensar, e a via como elas espelham aquilo que somos e aquilo que queremos ser. E isso em nada depende da tecnologia...” (Nunes, 2014)

A veiculação que ocorre através da Internet, leva a novas formas de acesso e de intermediação entre o público e a obra, transformando qualitativamente o conteúdo transmitido e recebido. Um outro indício de que a BD pode desaparecer como a conhecemos, é devido aos extensos recursos tecnológicos que a internet fornece, em comparação com as Bandas Desenhadas. Na BD, o texto e a imagem possuem uma função meramente ilusória, visto que o movimento é uma ilusão produzida pela sequência de imagens e os balões e onomatopeias produzem a ilusão do som. Porém, a internet tem a animação e o som como recurso, que se forem aplicados às BD's criam uma linguagem híbrida, ou simplesmente levará à extinção da Banda Desenhada. (Srbek, p.12-3)

Já é possível encontrar algumas BD's amadoras que recorrem a pequenas animações e à utilização de som em algumas partes, para envolver o leitor. Algumas dessas BD's estão presentes no site “webtoons” já referido anteriormente. Outro exemplo disso foi o “Project Gamma”, revelado pela MARVEL na conferencia SXSW de 2013, em que foi apresentada uma versão digital das suas Bandas Desenhadas com uma tecnologia de som.

No site “maistecnologia”, Maria Ferreira Santos revela que:

“A novidade nasceu a partir do secreto Project Gamma e consiste na utilização do que podemos chamar banda sonora interativa”, basicamente, foram adicionadas músicas que se adaptam e modificam no decorrer da leitura, isto para criar “uma atmosfera que se adequa à história”. (Santos, 2013)



Fig. 61: Mockup da BD da Marvel que recorre ao som, (Santos, 2013)

É impossível negar que os elementos que caracterizam a Banda Desenhada, como a narrativa visual, os balões, entre outros, já há muito tempo que se projetaram para além do espaço das BD's, estando hoje completamente propagado no mundo, para isso, basta observar o cinema, os anúncios publicitários, e a própria internet.

Enquanto as possibilidades de ligação entre a BD e o espaço virtual se desenvolvem, fica em aberto a questão de como elas se irão adaptar, contudo, isso certamente irá decidir o papel da Banda desenhada, e a sua existência, no próximo século. (Srbek, p.13)

No decorrer da pesquisa, algo que se destacou foi a necessidade de inserir a BD no ensino. Tendo em conta que a BD é incrivelmente rica em termos de conteúdo, temas da atualidade, aspetos culturais, entre outros, e que o seu acesso e manuseamento é bastante fácil, ela torna-se numa mais-valia no que toca ao ensino/aprendizagem. (Sousa, 2016, p.12)

Visto que a Banda Desenhada recorre a uma linguagem própria, esta, pode ser um recurso que tenha como objetivo facilitar a aprendizagem dos alunos. Esta aprendizagem pode ser inserida em diversos temas, desde o estudo do texto narrativo, passando por momentos históricos importantes, até ao desenho. A BD é capaz de cativar os alunos para a leitura e a escrita, mais do que qualquer outro método. (Diel, s.d.)

Alguns consideram que a utilização da BD no ensino, traz algumas vantagens, tais como a capacidade de desenvolver a imaginação, a interpretação, a observação, entre outros. Pode ainda promover a precisão na utilização do vocabulário, funcionar como ponto de partida para a passagem a outros tipos de leituras, e até motivar a expressão escrita. (Sousa, 2016, p.26-7)

A BD demonstra assim que a sua utilização é variada e importante, especialmente na atualidade, onde a concentração das crianças e dos jovens é cada vez mais “escassa”, devido a tudo o que os rodeia. A BD não é apenas uma maneira de relaxar, viajar para um mundo imaginário e contar uma história engraçada ou irreal, a BD é também uma forma de ensinar e de passar conhecimento.

### 1.7 - BD Americana (*Comics*)

A BD Americana, mais conhecida por *Comics*, impôs-se nos EUA quando os jornais começaram a procurar novas formas de atrair os leitores, como já foi referido

anteriormente, foi a partir de 1896, com a criação de “*The Yellow Kid*”, que os tradicionais textos ao lado da imagem foram abandonados, recorrendo assim ao uso dos balões nas imagens. (Sousa, 2016, p.16)

O seu nome, deve-se ao facto de que originalmente na América, os enredos dos *Comics* eram apenas de comédia. Apesar de “*The Yellow Kid*” ter sido um grande marco na BD Americana, o pioneirismo é atribuído a “*The Little Bears & Tykes*” de James Swinnerton em 1892.<sup>31</sup>

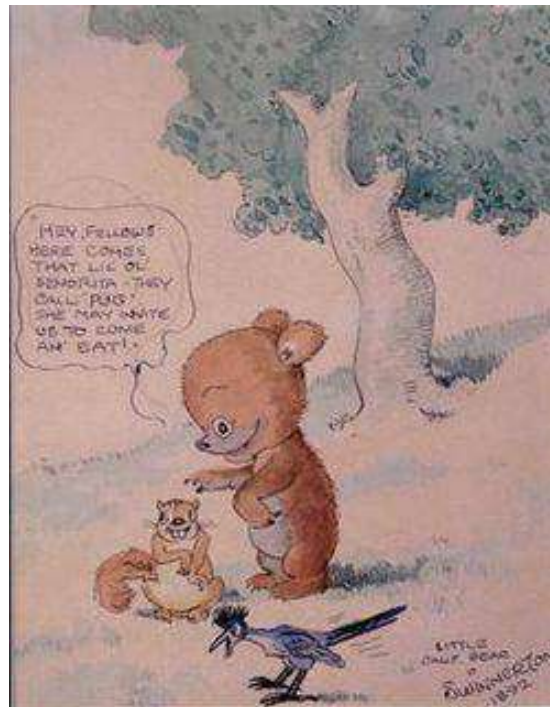


Fig. 62: “*The Little Bears*” de James Swinnerton, (sutori, s.d.)

“*The Little Bears & Tykes*”, foi um dos primeiros trabalhos de Swinnerton e foi um imenso sucesso entre o público, está “entre os primeiros exemplos de *Comics* sobre “animais engraçados”, principalmente nos Estados Unidos” (Lambiek, 2018). Assim como “*The Yellow Kid*”, a tira tinha um elenco permanente de personagens, podendo assim, ser considerada uma das primeiras Bandas Desenhadas. Apesar de ser direcionada para crianças, os adultos eram também capturados pelas suas travessuras extremamente detalhadas. (Lambiek, 2018)

Apesar de inicialmente, as *Comics* serem apenas cómicas, hoje, a palavra é utilizada para descrever qualquer tipo de BD nos EUA, desde romance a ação. Os *Comics*, ou *Comic Book*, entraram em circulação por volta de 1934 e em 1975 tiveram o seu formato

<sup>31</sup> Informação retirada de (Lambiek, 2018) e (coolpass, s.d.)

padronizado no tamanho de dezassete centímetros por vinte e seis centímetros, tornando-se assim, conhecido por muitos como o “formato americano”. (coolpass, s.d.)

Após o fim da II Guerra mundial, com a competição da televisão e com a massificação da literatura popular, as vendas das BD’s começaram a entrar em declínio, porém, nos anos sessenta, os leitores de “Comic Books” cresceram, devido aos universitários que começaram a ler as BD’s de super-heróis e que estavam interessados no naturalismo que era representado pelos “heróis no mundo real”. Esta onda de heróis foi lançada por Stan Lee que criou, juntamente com vários artistas, como Jack Kirby e Steve Ditko, diversos super-heróis, incluindo “Spider-Man”, “the Hulk”, “Doctor Strange”, “the Fantastic Four”, “Iron Man”, “Daredevil”, “Thor”, “the X-Men”, entre muitos outros.<sup>32</sup>



Fig. 63: Capas dos Comics "Doctor Strange", "Daredevi" e "Thor", capas da época, adaptado de (Jesus, 2018), (Blurb, 2019) e (collzyf, s.d.)



Fig. 64: Capas dos Comics "Doctor Strange", "Daredevi" e "Thor", capas atuais, adaptado de (Dave, 2017), (Cruz, 2020) e (comiconlinefree, s.d.)

<sup>32</sup> Informação retirada de (coolpass, s.d.) e (thecomicbooks, s.d.)

Contudo, “descobertas recentes provam que os quadrinhos já existiam muito antes de *Yellow Kid*” (TheComicsBooks.com, s.d.), e até mesmo de “*The Little Bears & Tykes*”. O desenvolvimento das *Comics* ocorreu por estágios, foram lançadas tiras de BD produzidas desde 1833 em livros de capa dura como “*The Adventures of Obadiah Oldbuck*” de Rodolphe Töpffer, que foi originalmente publicado em vários idiomas na Europa em 1837 e apareceu em Nova Iorque a catorze de setembro de 1842, tornando-se assim “o primeiro *Comic Book* impresso na América”. (thecomicsbooks, s.d.)



Fig. 65: Livro “*The Adventures of Obadiah Oldbuck*” de Rodolphe Töpffer, (thecomicsbooks, s.d.)

“*The Adventures of Obadiah Oldbuck*” de Rodolphe Töpffer era um livro de quarenta páginas com costuras laterais, no seu interior havia de seis a doze painéis por página, não continha balões, mas continha texto sob os painéis para descrever o decorrer da história. “Uma cópia dele foi descoberta em Oakland, Califórnia, em 1998”. (thecomicsbooks, s.d.)

Outro livro que também se tornou bastante influente foi “*The Brownies: their book*”. Criado por Palmer Cox este não era realmente um BD, sendo originalmente parte de uma revista infantil que tinha o nome de “*St. Nicholas*”. “*The Brownies* apareceram pela primeira vez na revista em 1883 em uma história chamada *The Brownies' Ride* (...) foram fortemente comercializados e um dos produtos que lançaram foi um livro com as suas ilustrações com uma história em texto ao lado das imagens”. (thecomicsbooks, s.d.) “*The Brownies: their book*” foi publicado pela primeira vez em 1887, seguiram-se diversos livros envolvendo os mesmos personagens. De acordo com o site “*TheComicsBooks*”,

existe a probabilidade de que seja o primeiro *Comic* norte-americano a ter sucesso internacionalmente.

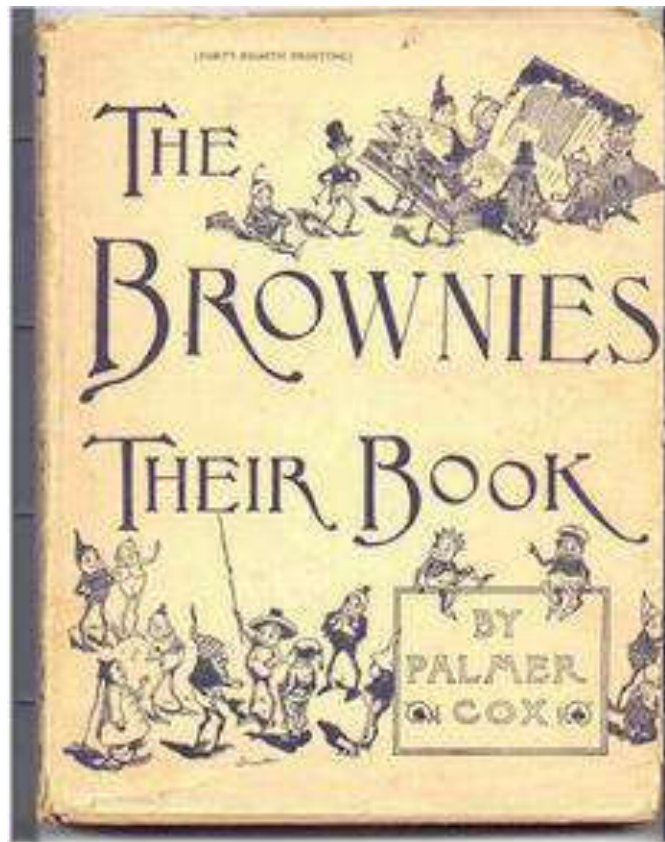


Fig. 66: Livro "*The Brownies: their book*", (thecomicbooks, s.d.)

Como já foi referido, em 1896 Outcault criou uma série de desenhos humorísticos, intitulados de "*At the Circus in Hogan's Alley*", que continham como personagem principal "*The Yellow Kid*". No início do ano de 1897, foi lançado um livro intitulado de "*The Yellow Kid in McFadden's Flats*", a BD tinha 196 páginas, era a preto e Branco e a sua encadernação era quadrada, o livro foi "publicado pela GW Dillingham Company com permissão de *Hearst*, o jornal que tinha o *Hogan's Alley* na época. Era parte de uma série que Dillingham fez sobre *American Authors*, porém ele tomou liberdades especiais com este e criou o que hoje é conhecido como *Comics*". (thecomicbooks, s.d.)



Fig. 67 Capa da BD "The Yellow Kid in McFadden's Flats", (thecomicbooks, s.d.)

Depois de "Yellow Kid", Outcault criou diversas tiras e vários personagens. Um desses personagens acabou por se tornar uma *Comic* intitulado "Buster Brown", foi publicado em 1902 pela "Cupples & Leon". Graças ao imenso sucesso de merchandising de "Buster Brown" muitas empresas fizeram dessa BD um "prêmio" para vender o seu material. A maioria das *Comics* era colorida, mas isso acontecia apenas com as *Comics* reimpressas de domingo em um lado da página. (thecomicbooks, s.d.)



Fig. 68: *Comic "Buster Brown"*, (oldtales7, s.d.)

A primeira *Comic* mensal, intitulada de “*Comics Monthly*” foi lançada em 1922 e contou com doze edições. “Cada edição foi dedicada a um popular personagem de BD distribuído pela *King Features*. As edições 1 e 12 eram *Polly and her Pals*. #2 foi *Mike & Ike by Rube Goldberg*. #3 - *S'Matter Pop?* # 4 - *Barney Google*. # 5 - *Tillie the Toiler*. #6 - *Indoor Sports*. #7 - *Little Jimmy*. Nº 8 *Toots and Casper*. #9 e 10- *Foolish Questions*. #11 *Barney Google and Spark Plug*”. (thecomicbooks, s.d.)

Foi com o livro do “*Mickey Mouse*” que Walt Disney entrou no mundo das *Comics*. Em 1930 – 1931, foi publicado pela “*Bibo & Lang*” o livro “*Done*”, que apesar de ser intitulado de livro, era na verdade uma revista.

“*The Adventures of Mickey Mouse*”, publicada em 1931 é considerada a primeira “verdadeira” Banda Desenhada do *Mickey Mouse*” (thecomicbooks, s.d.). Foram publicados cinquenta mil exemplares pela *David McKay Co.* e existiram versões tanto de capa dura como de capa mole. Após as animações do personagem “*Mickey Mouse*”, foi lançado um segundo livro no qual os personagens eram semelhantes aos das animações. (thecomicbooks, s.d.)

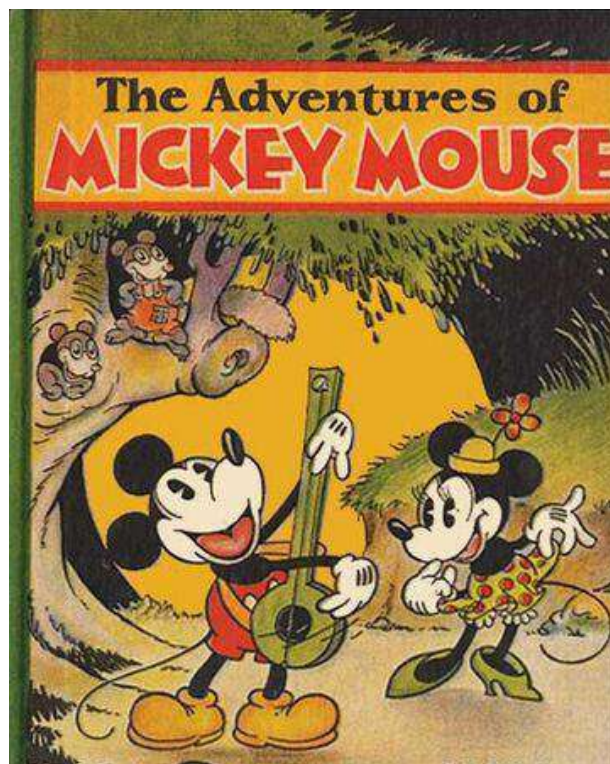


Fig. 69: “*The Adventures of Mickey Mouse*”, retirado de (disney.fandom, s.d.)

“*Mickey Mouse Comic* # 1 também saiu em 1931. Reimprime as tiras de quadrinhos do *Mickey Mouse* feitas por Floyd Gottfredson de 1930 a 1931 (...) tem 52 páginas

com uma capa de papelão. A série durou 4 edições com reimpressões posteriores. Também foi publicado pela *David McKay Co.*” (thecomicbooks, s.d.)

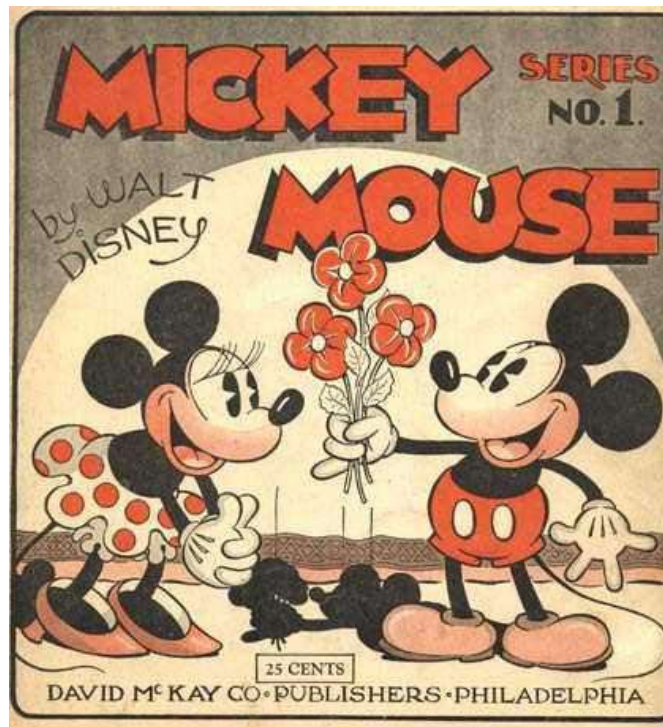


Fig. 70: "Mickey Mouse Comic # 1", (comicvine, s.d.)

Em 1933 foram publicadas duas revistas diferentes do *Mickey Mouse*.

“A primeira em janeiro foi publicada pela Kamen-Blair. Foi distribuído por teatros locais. Durou até a edição # 9 (...) A segunda também foi feita por meio de diferentes empresas de laticínios. Tinha dois volumes, ambos com 12 edições. Ambas as revistas foram feitas pela *Walt Disney Productions* e terminaram em 1935”. (thecomicbooks, s.d.)

“Nem todos os quadrinhos eram completamente limpos e vendidos nas bancas” (thecomicbooks, s.d.), por volta de 1930 a 1950, existiram pequenas tiras de BD consideradas mais “suja”, direcionadas para um público mais adulto e que eram vendidas por meios *underground*. Estas eram chamadas de “Bíblias de Tijuana” e eram feitas na América.

“Embora grande parte de suas origens ou artistas não sejam conhecidos, acredita-se que foram feitos por membros do crime organizado. Em parte, isso se deve ao fato de as bíblias estarem usando caracteres de marca registrada ilegalmente. Tiras de quadrinhos conhecidas, estrelas de cinema, celebridades de desporto e muito mais costumavam usar suas imagens para contar histórias sujas”. (thecomicbooks, s.d.)

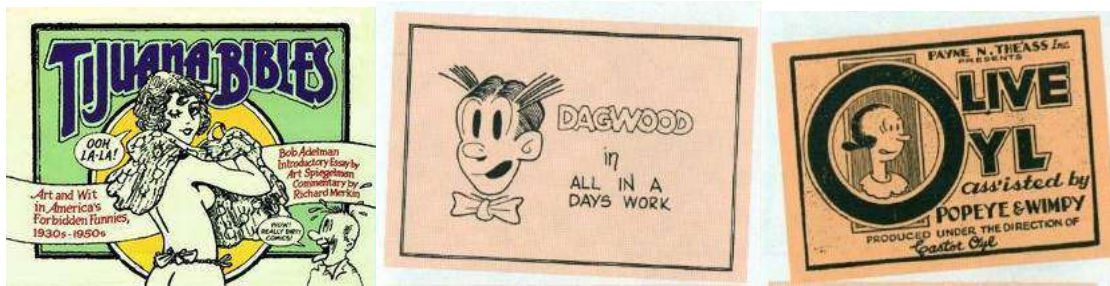


Fig. 71: Capa do livro de coleção das “Bíblia de Tijuana” e tiras contidas nesse livro, adaptado de (thecomicbooks, s.d.)

A primeira *Comic* vendida nas Bancas com material original foi a “*Detetive Dan*” de Norman Marsh em 1933. (thecomicbooks, s.d.)

“Os *Free Comics* tornaram-se populares no início dos anos 1930. Isso ocorreu principalmente por causa da depressão e da deflação. Também manteve as editoras a funcionar em tempos muito difíceis. Fechar e iniciar as impressoras custa tempo e dinheiro, e a imprensa fez tudo o que podia para mantê-las a funcionar. Milhares de *Comics* diferentes foram distribuídas enquanto as empresas usavam histórias BD’s populares para fins publicitários. Os pioneiros desta tendência são Sam Gold e Kay Kamen. Entre os mais conhecidos estão “*Kellogg’s Buck Rogers*” e “*Ovaltine’s Little Orphan Annie*”. (thecomicbooks, s.d.)

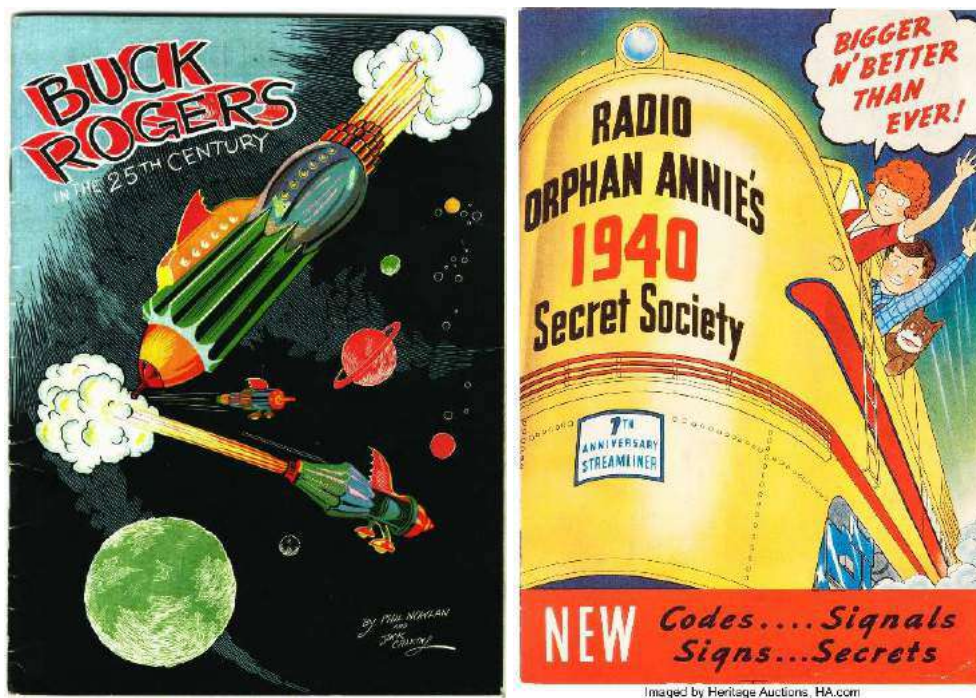


Fig. 72: “*Kellogg’s Buck Rogers*” e “*Ovaltine’s Little Orphan Annie*”, adaptado de (comics, s.d.)

Uma empresa que se tornou muito importante na produção da indústria da BD foi a “*Eastern Color Printing Company*”, que contava com Harry I. Wildenberg como gerente de vendas. Este tinha também outras funções, entre as quais o papel de apresentar ideias para que se mantivesse as impressoras a funcionar. Foi ele quem sugeriu a ideia de usar um *Comic Book* como publicidade para a “*Gulf Oil Company*”. “A *Comic* foi distribuída na “*Gulf Gas Stations*”, fazendo com que ela se tornasse, provavelmente, a primeira *Comic* publicada e distribuída fora do mercado de Jornais. A *Comic* foi anunciada na rádio, dizendo às pessoas para irem para a “*Gulf Gas Stations*” para a obter no dia 30 de abril de 1933”. (thecomicbooks, s.d.)

Tendo em conta que a BD se estava a tornar uma atração muito eficaz para os postos de gasolina, a “*Gulf*” decidiu imprimir então três milhões de cópias por semana e mudou o nome para “*Comics Funnies Weekly*”. A série contou com quatrocentas e vinte e duas edições e teve o seu fim no dia vinte e três de maio de 1941.

Em 1933, foi publicada a *Comic* “*Funnies on Parade*”, esta definiu o formato padrão das *Comics*, pois é o mesmo que se utiliza nas BD’s de hoje. A segunda BD do grupo “*Easter Color*” foi a “*Famous Funnies: a Carnival of Comics*”, publicada também em 1933. Outra “*Famous Funnies*” apareceu nas bancadas em 1934 e durou até 1955 com duzentas e dezoito edições. (thecomicbooks, s.d.)

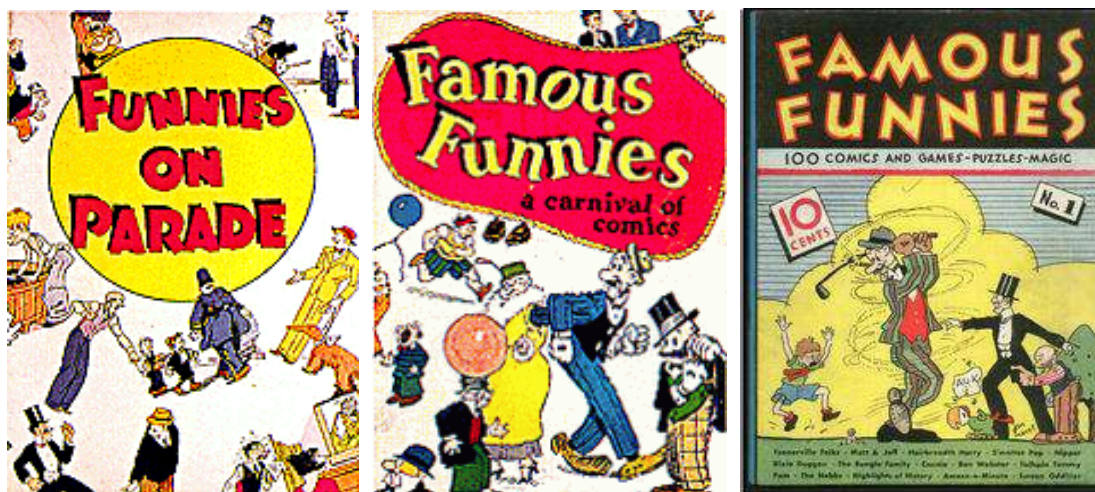


Fig. 73: “*Funnies on Parade*”, “*Famous Funnies: a Carnival of Comics*” e “*Famous Funnies*”, adaptado de (thecomicbooks, s.d.)

“Antes dos heróis das *Comic Books*, tínhamos heróis *pulp*. “*Pulps*” eram pequenos livros de 10 centavos vendidos em bancas, geralmente cheios de heróis de ação indo para lugares exóticos e tendo aventuras”. (thecomicbooks, s.d.) Entre esses heróis, estavam “*The Shadow*” e “*Doc Samson*”, contudo, apesar de eles fazerem coisas que uma pessoa normal não poderia fazer, eles não eram chamados de super-heróis e também não eram

vendidos como se possuíssem habilidades para além das humanas. Outro “herói” foi *Popeye*, criado por Elzie Segar, a sua primeira aparição foi numa tira chamada de “*Thimble Theatre*” em 1929. “Embora ele não tenha saído para lutar contra o crime, ele comeu seu espinafre e exibiu alguns feitos “acima da média” de força humana enquanto lutava contra seu inimigo *Bluto*”. (thecomicbooks, s.d.)



Fig. 74: Primeira aparição de Popeye, (thecomicbooks, s.d.)

“Esta *Comic* é a primeira publicação americana de *The Phantom*, que agora é um herói mundial”. (thecomicbooks, s.d.) “*The Phantom*” foi criado por Lee Falk, teve o seu lançamento em 1936 e foi o primeiro herói a aparecer fantasiado. Apesar de ter capacidades humanas normais, “*The Phantom*” lutava contra o crime e fazia acrobacias que desafiavam a morte. (thecomicbooks, s.d.)

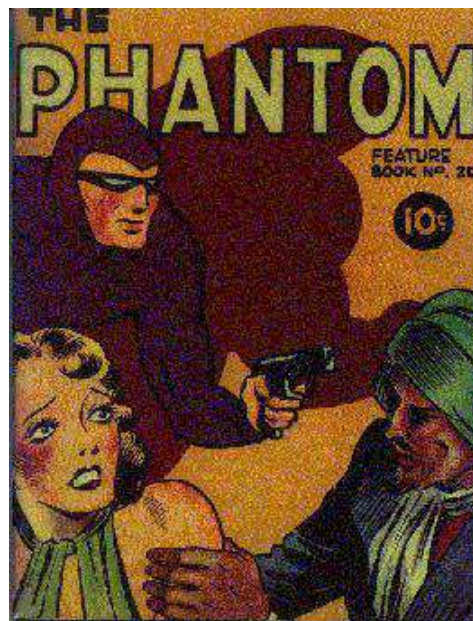


Fig. 75: "The Phantom", (thecomicbooks, s.d.)

A grande maioria dos heróis futuros seguiram o seu exemplo, também em 1936, apareceu em “*Funny Pages*” o personagem “*The Clock*”, que era um detetive mascarado. Esta foi a primeira vez que apareceu um personagem que usava uma máscara para esconder o seu rosto, o que inspirou imensos autores a criar personagens que usariam máscaras como parte dos seus trajes, com o objetivo de esconder a sua verdadeira identidade.

A Idade de Ouro da BD Americana, é conhecida por ir de 1938 a 1956, pois foi em junho de 1938 que foi lançada a BD “*Action Comics*”, esta foi a BD que apresentou o Super-Homem, “o primeiro personagem a ter poderes muito além de um ser humano normal (...) Quando Siegel e Shuster eram mais jovens, eles tentaram lançar a ideia do *Superman* em jornais e revistas em quadrinhos”. (thecomicbooks, s.d.) Uma das suas primeiras propostas foi em 1933 com uma animação chamada “*The Superman*”, no entanto, eles eram constantemente rejeitados. Atualmente, o personagem “*Superman*”, é uma das personagens mais reconhecidas no mundo, tendo a sua aparição em diversos filmes, animações e séries de TV. (thecomicbooks, s.d.)



Fig. 76: "Action Comics", (thecomicbooks, s.d.)

A partir daí, diversos heróis começaram a aparecer. Em 1939, apareceu “*Detective Comics*”, onde surge pela primeira vez a personagem “*Batman*”, mostrando um lado mais negro, pois enquanto que o “*Superman*” era puro, “*Batman*” era mais sombrio, criado por Bob Kane durante um período em que as BD’s de super-heróis não eram ainda tão populares. “*Batman*” sobreviveu, pois, concentrava-se mais nas suas habilidades de

detetive, fazendo com que esta Banda Desenhada fosse mais uma série de mistério, do que propriamente uma BD de super-heróis. (thecomicbooks, s.d.)



Fig. 77: "Detective Comics", (thecomicbooks, s.d.)

“O motivo pelo qual *Batman* é tão popular é porque ele é um meio-termo entre os dois tipos de heróis. Ele não tinha superpoderes, mas tinha um intelecto, um fato e dispositivos fantásticos que o colocariam no mesmo nível dos super-heróis”. (thecomicbooks, s.d.)

Assim como o “*Superman*”, “*Batman*” também teve a sua aparição por diversas vezes em séries, filmes e animações.

Em 1939, foi-nos apresentado “*Wonder Comics*”, com o personagem “*Wonderman*”. Em 1939 aparece “*Superman*”, ele foi o primeiro herói a ter uma BD dedicada somente a si e às suas aventuras, e graças ao sucesso desta BD outras personagens tiveram a oportunidade de ter as suas próprias Bandas Desenhadas. (thecomicbooks, s.d.)



Fig. 78: "Wonder Comics" e "Superman", adaptado de (thecomicbooks, s.d.)

Em 1939 foram lançadas as Comics “Motion Pictures Funnies Weekly” e “Marvel Comics”. Em 1940 “The Shield” fez a sua aparição em “Pep Comics” e a “More Fun” lançou o novo herói “The Spectre”, foi lançada a segunda edição da “Whiz Comics” com o personagem “Capitão Marvel”. Apareceu também o primeiro parceiro de super-herói, “Robin”, em “Detective Comics”. Nesse ano apareceu também a primeira equipa de super-homens “Justice Society of America” na “All Star Comics”. (thecomicbooks, s.d.)



Fig. 79: "Marvel Comics # 1", "More Fun # 52", "Detective Comics # 38" e "All Star Comics # 3", adaptado de (thecomicbooks, s.d.)

Em 1941, também em “All Star Comics” aparece “Wonder Woman” e “Captain America” que faz a sua primeira aparição numa BD com o seu próprio nome, sem nunca ter sido testado antes noutras Comics.

“O Capitão América não era como *Superman*, que falava de "Verdade, Justiça e o jeito americano". *Superman* era um alienígena do espaço sideral; O Capitão América era um americano "real". Além disso, o Capitão América lutava contra os nazistas muito antes do ataque japonês a Pearl Harbor acontecer, após o qual os Estados Unidos entraram na Segunda Guerra Mundial. Apesar de haver outros heróis patrióticos nas *Comics*, o Capitão América foi o primeiro a fazer muito sucesso com os leitores”. (thecomicbooks, s.d.)



Fig. 80: "All Star Comics" e "Captain America", adaptado de (thecomicbooks, s.d.)

Como já foi referido, após a Segunda Guerra Mundial as BD's super-heróis começaram a perder sua popularidade e outros gêneros de quadrinhos cresceram durante alguns anos, porém, toda a indústria começou a cair até à adesão dos estudantes universitários e do seu interesse pelo naturalismo representado pelos “heróis no mundo real”.<sup>33</sup>

### 1.8 - BD Franco-Belga (*Bande Dessinées*)

A Bélgica, contém uma tradição bastante longa como o país da *Bande Dessinées*. Essa tradição é tão forte que se tornou amplamente conhecida como a Nona Arte. Este legado pode ser sentido em todo o país, mas mais ainda na sua capital, Bruxelas. (Casula, 2020)

<sup>33</sup> Informação retirada de (coolpass, s.d.) e (thecomicbooks, s.d.)

O culto da BD está presente por toda a parte nos bairros de Bruxelas, desde Livrarias, galerias, murais, museus, bares, restaurantes temáticos, fundações, festivais, leilões, estações de metro e comboio, exposições, entre muitos outros locais dedicados a esta arte. (Gandra, 2015)



Fig. 81: O circuito da BD em Bruxelas, (TRAVELER, 2015)

Alguns dos seus heróis míticos são “*Tintim*”, “*Lucky Luke*”, “*Blake e Mortimer*”, “*Marsupilami*” e “*Fantásio*”. Apesar de a BD belga já não estar no seu auge, como em outros tempos, Bruxelas mantém-se uma cidade de referência para a Banda Desenhada. (Gandra, 2015)

No site “Observador”, surgiram as seguintes questões: “Porque é que um pequeno país como a Bélgica, rodeado de colossos da cultura mundial (França, Alemanha, Reino Unido), é considerado o berço da BD europeia? Porque surgiram aqui tantos autores que dominaram o mundo das tiras e vinhetas durante a segunda metade do século XX?” (Gandra, 2015)

Hoje, existe imensa concorrência no mercado mundial, trazida pelos *Comics* norte-americanos, dos *Mangas* japoneses e da criativa produção francesa, contudo, o mercado editorial da Bélgica revela uma impressionante vitalidade e a BD belga manteve em 2013 a sua posição de líder com 53% do volume de negócios da edição de livros em francês, de

acordo com os dados disponibilizados pela Associação de Editores Belgas. (Gandra, 2015)

Como já foi referido anteriormente, o site “C7nema” questionou Luís Savado sobre a exposição “Galáxia XXI: O Futuro da Banda Desenhada É Agora”, e uma das suas perguntas abordava exatamente este ponto.

A questão em si era que “a exposição também apresenta Japão e Estados Unidos como os grandes líderes mundiais na produção e na distribuição – restando um pequeno papel para o núcleo franco-belga. Como analisa essa primazia?”, à qual Salvado responde que “o núcleo franco-belga não terá um pequeno papel, porque a produção desse eixo continua a ser esmagadora, embora em menores dimensões que a dos EUA e Japão”. (Nunes, 2014)

Luís Salvado acrescenta ainda que:

“O que quisemos sublinhar com a divisão dessas três grandes potências é que, nas últimas duas décadas, os EUA e o Japão são os países que conseguem efetivamente internacionalizar a sua produção e marcar definitivamente a BD que se lê e se faz por todo o mundo. O eixo franco-belga, que teve essa capacidade entre as décadas de 50 e 80, foi perdendo um pouco essa virtude por várias razões, nomeadamente a da perda de influência da língua e da cultura francesa no mundo”. (Nunes, 2014)

Isto porque atualmente é mais fácil uma Banda Desenhada francesa ter impacto no mundo se for traduzida em inglês.<sup>34</sup>

Porém, se a Bélgica continua a ser o “paraíso” da BD, numa relação que tem quase cem anos, é graças a Georges Remi, mais conhecido por Hergé e pela sua incrível obra, o “*Tintim*”. Hergé, o “pai” do repórter mais famoso do mundo, torna-se assim uma fonte de inspiração para várias gerações de jovens. (Gandra, 2015)

---

<sup>34</sup> Informação retirada de (Casula, 2020) e (Gandra, 2015)



Fig. 82: " Tintin in the Land of the Soviets", (ampton, 2019)

Mas ele não é o único culpado por esta fama da BD na Bélgica, Willem de Graeve, também aponta razões que explicam o sucesso desta arte. Segundo ele “a Bélgica é um país pequeno, complicado e com várias línguas, e as pessoas que aqui vivem percebem que comunicar com imagens é mais fácil e eficaz”.

Assim como aconteceu em Nova Iorque, no final do século XIX, em que como uma forma de facilitar a comunicação numa cidade que acolhia diversas comunidades, nasceu a BD, também a Bélgica, usava isso a seu favor.

Devido ao facto de muitos pintores belgas como Van Eyck, Brueghel e Magritte não serem apenas “decorativos”, mas também contarem histórias nas suas pinturas, Graeve, para quem a Bélgica foi capaz de transformar a BD numa forma de arte, afirma que “quando a BD atravessou o Atlântico, foi adotada imediatamente pelos belgas por ser algo que se cola à nossa identidade nacional”. Aliás, Morris, o criador de “*Lucky Luke*”, foi quem definiu pela primeira vez a Banda Desenhada como a Nona Arte. (Gandra, 2015)

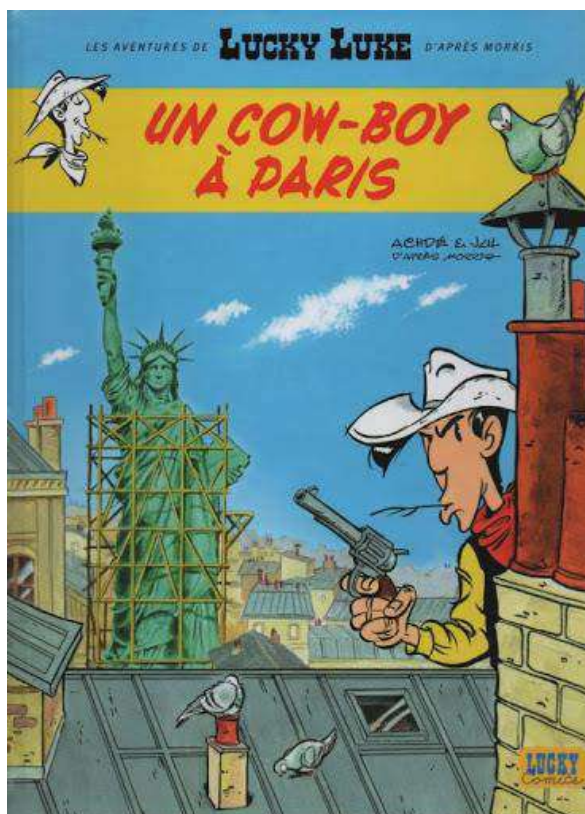


Fig. 83: Comic "Lucky Luke" de Morris, (Filippini, 2018)

Outro fator responsável por popularizar a BD franco-belga, a *Bande Dessinée*, foi o facto de os seus personagens serem “pessoas”, pois eram realistas, comuns, próximas do cidadão e da vida quotidiana, que por vezes se tornavam até no anti-herói, ao contrário do que acontecia nas *Comics*, nas quais os super-heróis vencem sempre.

Por fim, o último fator que explica o poder da *Bande Dessinée* ainda nos dias de hoje, é a existência dos ateliers de BD da Escola Superior das Artes *Saint-Luc*, estes que existem desde 1968. Esta foi a primeira escola de Banda Desenhada, por onde passaram dezenas de alunos talentosos, alguns dos quais se tornaram autores consagrados, como é o caso de François Schuiten, ou casos de sucesso no que toca ao número de vendas, como Philippe Francq, que criou “*Largo Winch*”. (Gandra, 2015)

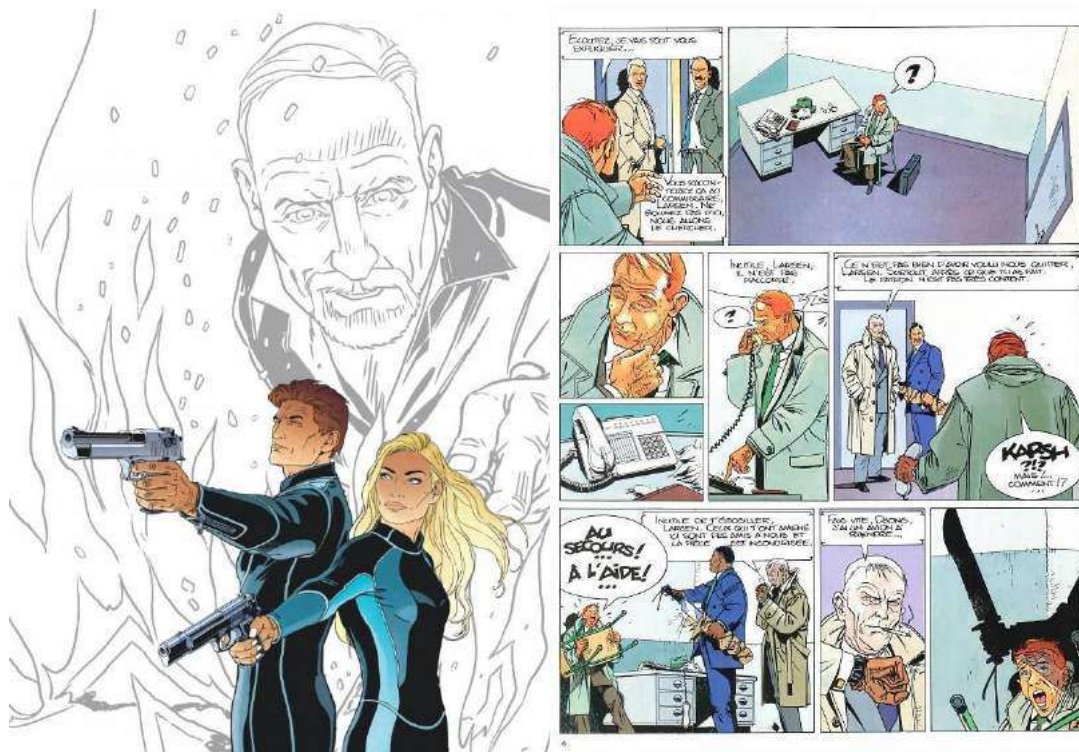


Fig. 84: "Largo Winch" de Philippe Francq, adaptado de (amazon, s.d.) e (Cleto, asleiturasdopedro, 2018)

Para se entender a força da Banda Desenhada belga tem de se ter em conta também o fenómeno da imprensa especializada, principalmente as revistas "Tintim" e "Spirou" como caça talentos, atualmente, apenas "Spirou" existe. Foi esta tradição do uso da BD na imprensa, tanto nas revistas como nos jornais generalistas, que permitiu que várias gerações pudessem descobrir todas as semanas as aventuras de diversos heróis.

Estas revistas deram origem à chamada escola franco-belga da Banda Desenhada, que teve a possibilidade de se penetrar no mercado francês. Para isso, esta teve de se tornar quase francesa para renunciar às referências belgas. Várias editoras da Valónia e de Bruxelas, impuseram já nos anos 50, por razões comerciais, um padrão francês aos autores, como por exemplo, as fardas e a sinalização rodoviária adotaram critérios hexagonais. (Gandra, 2015)

Devido à rivalidade existente entre as revistas "Spirou", de 1938, e "Tintim", de 1946, Willem de Graeve afirma que "era necessário encontrar muitos autores para alimentar todos os números". Frédéric Niffle, o diretor da revista "Spirou", sublinha a importância da imprensa no crescimento da BD, dizendo que "foi essencial nos anos 40, 50, 60, durante os quais não existia praticamente o conceito de álbum de BD para os autores que trabalhavam na imprensa. Sem a imprensa, a banda desenhada não se teria desenvolvido".

Para destacar a importância dos cerca de quatrocentos e oitenta mil leitores que acompanham ainda hoje cada número da revista, Frédéric Niffle, afirma que “hoje, os álbuns substituíram a imprensa como suporte em papel. Mas, com o excesso de produção de álbuns nos últimos anos (cerca de 5 mil títulos por ano), um jornal como *Spirou* torna-se uma importante montra para os autores e as suas séries”. (Gandra, 2015)



Fig. 85: Revistas de "*Spirou*", adaptado de (planetebd, s.d.) e (fredericbaylot, 2015)

Essa “guerra” entre as duas revistas, “*Spirou*” e “*Tintim*”, durou décadas. Esses dois heróis, eram promovidos pelas editoras *Dupuis* e *Lombard*, ambas lançaram diversos autores belgas e franceses, esse é o motivo pelo qual se utiliza, genericamente, a referência a uma Banda Desenhada franco-belga.

É igualmente importante sublinhar o papel de outras editoras belgas, como a *Casterman*, *Champaka*, *La Cinquième Couche* e *Frémok*. (Gandra, 2015)

Bruxelas é um ponto importante na *Bande Dessinée*, pois partindo do ponto de vista histórico, foi nessa cidade que nasceram os mais famosos artistas de BD da Bélgica, não só Franquin e Hergé, mas também Peyo, criador dos “Estrumpfes” ou “Smurfs”, Edgar Pierre Jacobs, que criou “Blake e Mortimer”, Philippe Geluck, criador de “O Gato”, Philippe Franq e Jean Van Hamme, de “Largo Winch”, e muitos outros autores que nasceram, viveram ou passaram por esta cidade. (Gandra, 2015)



Fig. 86: "Os Estrumpfes", "Blake e Mortimer" e "O Gato", adaptado de (santanostalgia, 2008), (BOEIRA, 2020) e (lechatdanstousestets, 2014)

Bruxelas é também a cidade de alguns personagens de Banda Desenhada, como é o caso de Tintim e, acabou por se tornar o cenário de aventuras ou uma fonte de inspiração para vários outros autores, como é o caso de “Robert Sax” de Rodolph e Louis Alloing, de “Brüsel” de Schuiten, “Broussaille” de Frank Pé, entre outros, onde a cidade faz parte do cenário.

A BD franco-belga serviu como uma fonte de inspiração e foi comercializada em vários países incluindo Portugal, porém, também recebeu inspirações portuguesas, nomeadamente pela cultura e pela sua história.

Um exemplo disso é o personagem Oliveira da Figueira que está presente em vários álbuns do “Tintim”, como um vendedor ambulante e fanfarrão, que representa “o português espertalhão”. Em 1996, é publicado “Louis le Portugais” por Jean-Philippe Stassen. Outro exemplo é do co-autor da série “Lady S” Jean Van Hamme, que com Philippe Aymond encena em Lisboa o capítulo “Salade Portugaise”.

A obra de Éric Lambé, “Ophélie et le Directeur des Ressources Humaines”, tem um registo experimental e poético, contém como pano de fundo a cidade de Bruxelas, e é uma deambulação inspirada em Fernando Pessoa. A colaboração de Liberski e de Frédéric Jannin, com a família de produtores de vinho do Douro, Niepoort, para quem foram feitos rótulos, recorrendo às tiras de Banda Desenhada. (Gandra, 2015)

## 1.9 - BD Portuguesa (Banda Desenhada)

De acordo com Leonardo de Sá (2010, p.19), o termo Banda Desenhada, foi introduzido em Portugal, na 2ª metade dos anos 60 do século XX, através do artigo “O Mundo Maravilhoso da Banda Desenhada” de Vasco Granja, no jornal Diário Popular de 19/11/1966.

Banda Desenhada é “um termo mal-adaptado de França, que veio substituir em Portugal, o nome de «Histórias em Quadrinhos», ou Quadrinhos” (Ruy, 2007, p.9), “Trata-se de uma simples tradução fonética de *“bande dessinée”*, pois “banda” não tem em português a aceção de “tira” da palavra francesa”. (Sá, 2010, p.19)

Segundo Sá (2010, p.111), a expressão História aos Quadrinhos, começou a ser usada em Portugal, pelo menos a partir da década de 1930, e “As Aventuras Sentimentais e dramáticas do Senhor Simplicio Batista”, assinada por Flora, que era provavelmente o pseudónimo utilizado por António Nogueira da Silva, um dos mais importantes caricaturistas da época, foi a primeira BD publicada em Portugal. (Luyten, s.d.)

“As Aventuras Sentimentais e dramáticas do Senhor Simplicio Batista” é uma das histórias mais antigas do mundo, e foi publicada em 1850 no número 18 da revista popular. Trata-se de uma sequência de quatro vinhetas ou, em tiras de duas vinhetas. Contudo, Raphael Bordallo Pinheiro, foi considerado o maior artista gráfico português do século XIX e início do século XX e tornou-se num grande amigo de Angelo Agostini, o pioneiro da BD no Brasil, com “As Aventuras de Nhô Quim” de 1869. (Luyten, s.d.)

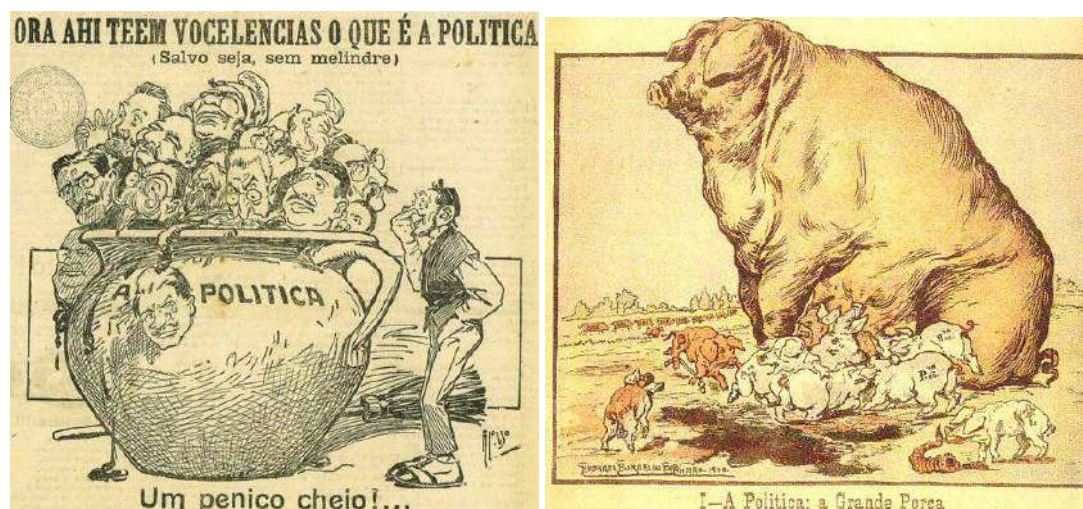


Fig. 87: Caricaturas de Raphael Bordallo Pinheiro, adaptado de (Pinheiro, 2012)

Entre 1870 e 1871, Raphael Bordallo iniciou uma revolução na ilustração gráfica portuguesa nas revistas “A Berlinda” e “O Binóculo”. (Luyten, s.d.)

Em meados do século XIX surge a primeira BD, associada à caricatura política e social, tal como na América. Foi no jornal O Asmodeu em 1870, que era um semanário burlesco e não político, que foi apresentada a primeira sequência de desenhos. Tendo em conta a sua natureza política, serviu de objeto de repressão até ao final do regime político de Oliveira Salazar e Marcelo Caetano. (Sousa, 2016, p.17)

Em 1872, Raphael Bordallo, transpôs as fronteiras com o álbum “Apontamentos de Raphael Bordallo Pinheiro”, que retratava a picaresca viagem do Imperador Rasilb pela Europa. O caricaturista foi uma das grandes figuras pertencentes à famosa “Geração de Setenta”, juntamente com Eça de Queirós, essa geração foi considerada como a grande criadora de caricaturistas nacionais.

Eça de Queirós, criou o famoso Conselheiro Acácio, enquanto que, nas páginas da revista “Lanterna Mágica”, surge o famoso Zé Povinho, criado por Raphael Bordallo em 1874, que se tornou no maior acontecimento de toda a produção satírica de Portugal. (Luyten, s.d.)



Fig. 88: Conselheiro Acácio de Eça de Queirós por Arnaldo Ressano e Zé Povinho de Raphael Bordallo, adaptado de (OLiveira, 2017) e (acervo, s.d.)

Zé Povinho, é ainda hoje um personagem emblemático e uma representação simbólica da personalidade lusitana. Foram publicados imensos artigos e livros sobre Raphael Bordallo e a sua contribuição para o universo das artes gráficas encanta até aos dias de hoje.

A Banda Desenhada portuguesa revelou-se também muito precoce no segmento infantil, através de publicações como “Recreio Infantil” que durou de 1874 a 1876, “O Amigo da Infância”, que foi editada pela Igreja Evangélica Portuguesa de 1874 a 1840, “Jornal da Infância” de 1883 e “O Gafanhoto” de 1903. (Luyten, s.d.)



Fig. 89: "Jornal da Infância" de 1883 e "O Gafanhoto" de 1903, adaptado de (hemerotecadigital, s.d.) e (rnod.bnportugal, s.d.)

Enquanto as BD's infantis surgiam, no mesmo período, também Bandas Desenhadas eróticas começaram a aparecer, entre elas “A Chacota” de 1882 e “O Pimbão” de 1879. O período de 1910 e 1940, é considerado como a era artística da BD portuguesa, isso significa que estes tipos de produções eram resultado de um trabalho individual aprimorado, como grande exemplo desses tempos temos Stuart Carvalhais, que é considerado o verdadeiro criador de Banda Desenhada em Portugal, com a publicação da história de Quim e Manecas na revista “Século Cómico” em 1915. Stuart Carvalhais trabalhou em todos os setores relacionados com as artes gráficas e na área da BD em praticamente todos os jornais e revistas existentes da época.

Carvalhais lança ainda uma revista em 1920, que era decisiva no cenário português, a “ABC-zinho”. Ele contou com a colaboração de Cotinelli Telmo e tornou-se numa referência para todos os que têm interesse na BD portuguesa. (Luyten, s.d.)



Fig. 90: Capas da revista "ABC-zinho", adaptado de (Coutinho, 2013)

A revista “O Mosquito”, criada em 1936 e com o seu fim em 1977, foi ainda mais influente do que o “ABC-zinho”, esta teve a colaboração de grandes artistas como Jayme Cortez, Eduardo Teixeira Coelho e José Garcez.

Com o sucesso alcançado pela revista “ABC-zinho”, outras revistas do género começaram a aparecer, tais como “O Carlitos”, “O Senhor Doutor”, e outros suplementos encartados nos jornais, como “Tic-Tac” e “Có-Có-Ró-Có”, que eram publicadas em diferentes cidades de Portugal.

Em 1930, aparece uma revista da imprensa católica infantil, chamada de “O Papagaio”, nessa imprensa, passaram também outros grandes nomes do desenho, José de Lemos, Arcindo Madeira, Júlio Resende, entre muitos outros.

Outros dois acontecimentos que ocorreram e que fizeram com que a produção da BD em Portugal crescesse, foi o facto de no decorrer da Segunda Guerra Mundial, Portugal ter proibido a publicação de Banda Desenhada estrangeira, fazendo assim com que o país se mantivesse longe da influência norte-americana, motivando assim novos artistas. (Luyten, s.d.)

Logo após a vitória por parte dos aliados e com o fortalecimento da ditadura salazarista, foi aprovada uma lei que exigia que 75% das BD’s publicadas fossem de origem portuguesa.

Jayme Cortez, António Barata, José Ruy, Eduardo Teixeira Coelho, Vítor Péon, José Rodrigues Neves, Fernando Bento e José Garcês, consolidaram a BD em Portugal, e “o peso deles é tão forte, que a “Escola Portuguesa” das HQs começa aí”. (Luyten, s.d.)

Em 1968, surge a revista Tintim, um surgimento fundamental pois introduziu um padrão de qualidade tanto nas histórias, como no seu tratamento, dando também a conhecer aos leitores portugueses autores europeus.

Os *fanzines* de Banda Desenhada em Portugal viram a “Era de Ouro” em 1970, “Orion”, “P.Druillet - P.Caza”, “Argon” e “Yellow Kid” surgem em 1972. Porém, a partir de 1982, a BD desaparece praticamente do mercado, a revista Tintim vê o seu fim nesse ano e a segunda série da revista “Mundo de Aventuras” chega ao fim em 1987. (Lino, 2019)

Algo que já não acontecia desde 1976 surge novamente em 1990, uma revista dedicada somente à BD portuguesa, a “Lx Comics”, com isso, tornou-se possível ao público português ter acesso a material contemporâneo de criadores como Alan Moore, Tardi, Frank Miller, Enki Bilal e Neil Gaiman. Como uma última tentativa, a BD tenta ressurgir com a publicação de revistas da “Disney” e com álbuns franco-belgas.

Em 2010 é lançada a revista “Banzai” que continha o estilo *Manga* e que dura até 2015. Em 2012 as revistas da “Disney” voltam a ser publicadas, porém, somente histórias italianas. A “Goody”, começa a publicar BD’s da “MARVEL Comics” e os títulos “Mickey”, “Tio Patinhas” e “Donald” em 2017, porém, estas foram suspensas nesse mesmo ano. Por fim, em 2018, retornam as publicações da “Disney”.<sup>35</sup>

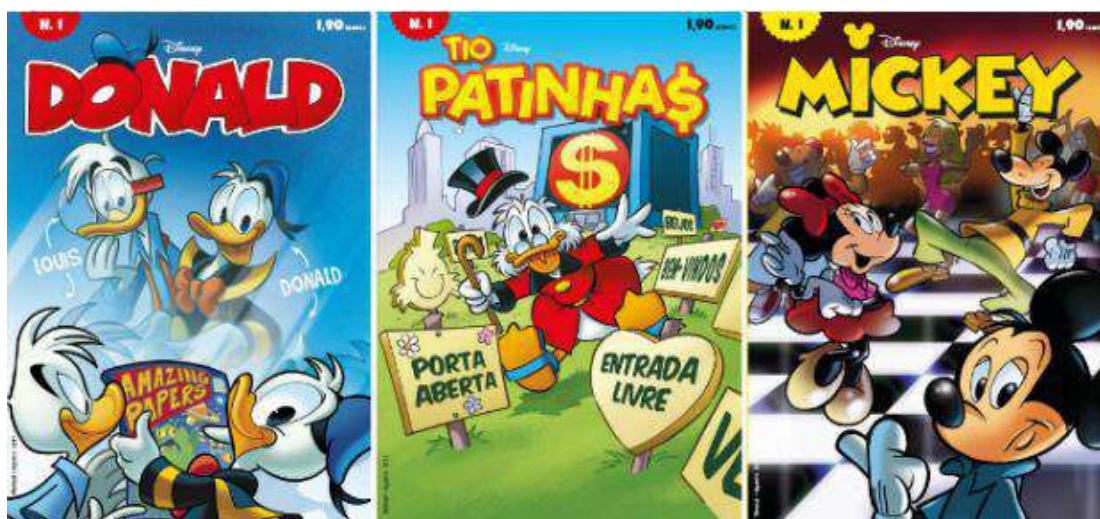


Fig. 91: "Donald", "Tio Patinhas" e "Mickey", (Marketeer, 2017)

<sup>35</sup> Informação retirada de (Alves, 2018) e (Sousa N. P., 2017)

## 1.10 - Autores mais conhecidos

### 1.10.1 - Ocidentais

Os criadores de Banda Desenhada são imensos, uns mais reconhecidos do que outros, tornando difícil a escolha dos “melhores”. Claro que nomes como Hergé, Walt Disney e Winsor McCay, por exemplo, já dão uma ideia. No site “*KB KINPIN BOOKS*”, Mário Freitas, cria uma lista de TOP 20 dos maiores criadores de *Comics* a solo.

A seleção foi feita tendo em conta “autores completos da BD americana, que se notabilizaram pela criação, escrita e desenho de parte significativa ou relevante da sua obra”. (Freitas, 2020) Mário Freitas também refere a dificuldade que é fazer uma lista deste género e acrescenta ainda que “entra aí a opinião pessoal, claro, mas devidamente ponderada por factores objectivos como a profundidade, longevidade e impacto da obra”, porém, Freitas optou por “excluir autores que brilharam e fizeram carreira nas tiras de jornais”. (Freitas, 2020)

Ainda assim, a lista não contém nomes como Hal Foster, Alex Raymond, Milton Caniff, Hugo Pratt, Milo Manara, Miguelanxo Prado, entre outros.

Aquele que se encontra em primeiro lugar, segundo Freitas é Jack Kirby, com um portfólio notável, repleto de grandes obras, em segundo, Will Eisner, com uma das suas obras mais famosas “*The Spirit*”, e em terceiro Carl Barks com “*Uncle Scrooge*” e “*Donald Duck*”.

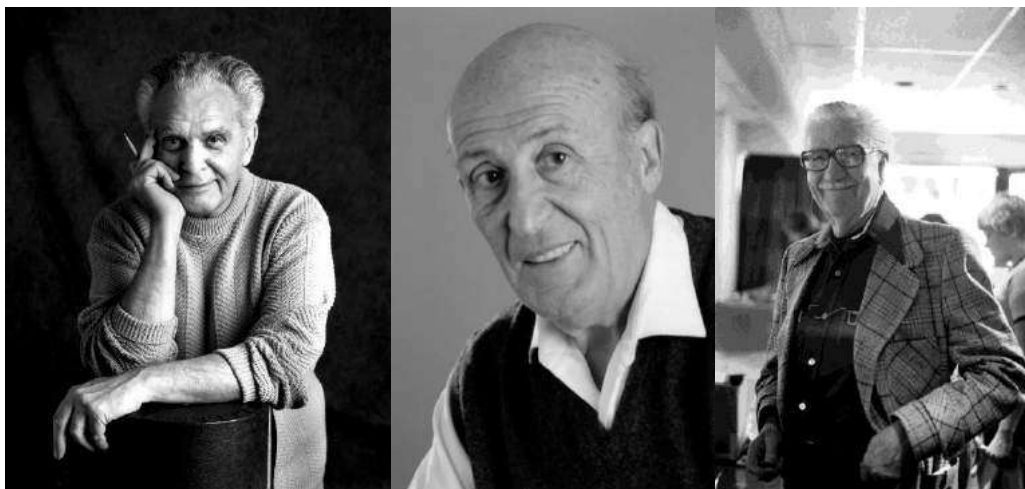


Fig. 92: Jack Kirby, Will Eisner e Carl Barks, adaptado de (kirbymuseum, s.d.), (writersofthefuture, s.d.) e (pinterest, s.d.)

Em quarto lugar, está Frank Miller com “*Batman – The Dark Knight*”, seguido por Winsor McCay com “*Little Nemo*” e Alex Toth em sexto lugar com “*Superfriends*” e “*Space Ghost*”.



Fig. 93: Frank Miller, Winsor McCay e Alex Toth, adaptado de (philcordier, 2020), (cincinnati, 2014) e (illustrationhistory, s.d.)

Wallace Wood, mais conhecido pelo seu trabalho na *EC Comics* e na revista “*Mad*”, está no sétimo lugar da lista, em oitavo Steve Ditko, com “*Spider-Man*”, seguido de John Byrne também com imensas obras de super-heróis. Em décimo lugar está Jim Steranko, com a criação da personagem “*Nick Fury*” como trabalho de maior destaque.

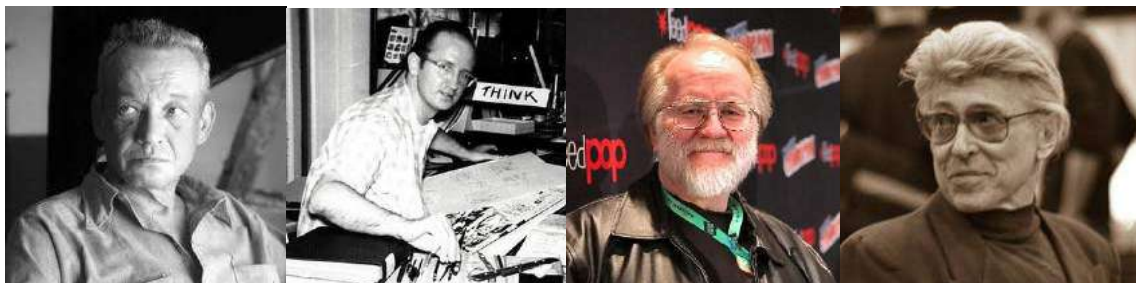


Fig. 94: Wallace Wood, Steve Ditko, John Byrne e Jim Steranko, adaptado de (comicartfans, s.d.), (lifeandstyle, 2018), (fan.guru, s.d.) e (comicbookcritic, 2011)

Outros artistas referidos por Mário Freitas, são o David Mazzucchelli, Chris Ware, Mike Mignola, Jim Starlin, Harvey Kurtzman, Bill Everett, Barry Windsor-Smith, Darwyn Cooke, Jeff Lemire e Jeff Smith.

## Hergé



Fig. 95: Remi Georges, conhecido como Hergé, retirado de (AcroscopicGuy, 2013)

Nascido a 22 de maio de 1907 em Etterbeek como REMI Georges, veio a ser conhecido mais tarde como RG: HERGÉ. Desde muito pequeno que a única maneira que os seus pais tinham de o fazer ficar quieto era dando-lhe lápis de cor e papel.

De 1914 a 1918, Hergé estudou na Escola Distrital No. 3 em Ixelles e foi nesse tempo que começou a fazer esboços na parte inferior dos seus cadernos, sobre as aventuras de um rapaz que lutava com os alemães, que naquele tempo, ocupavam a Bélgica. O seu herói não tinha nome e as suas histórias não tinham texto, Hergé era assombrado pela ideia do “menino herói”. (Sadoul, 1975, p.11)

Formou-se em “humanidades modernas” na escola *Saint Boniface* em 1925, e após a sua formatura, entra para o Jornal “*Le XXe Siècle*” como funcionário do departamento de assinaturas. Mais tarde os seus pais decidem deixar Hergé continuar a desenhar, sendo assim, ele ingressa na escola *Saint-Luc*. “*Les Aventures de Totor*”, foi a primeira Banda Desenhada feita pelo cartoonista Belga, “As Aventuras de Totor”, foram editadas pela primeira vez numa revista belga sobre escotismo em 1926, e duraram até 1929. (Sadoul, 1975, p.13)



Fig. 96: "Les Aventures de Totor", adaptado de (bdtheque, 2007) e (paulgravett, 2008)

Em 1928 foi criado o "Le Petit Vingtième", que era um suplemento infantil do jornal onde o Hegé trabalhava. Logo após se ter tornado o diretor desse suplemento, o cartunista ilustrou a série em quadrinhos "L'Extraordinaire Aventure de Flup, Nénesse, Poussette et Cochonnet", escrita pelo abade Desmedt, um redator esportivo do "Vingtième Siècle". "L'Extraordinaire Aventure de Flup, Nénesse, Poussette et Cochonnet" foi publicada de 1928 a 1929. (Sadoul, 1975, p.13)



Fig. 97: Postais de 1928, (Sadoul, 1975, p.13)

Foi nesse ano que Hergé cria “Tintin no País dos Soviéticos”. O primeiro álbum da série de BD franco-belga “As Aventuras de Tintin”, “*Tintin au pays des Soviets*” foi criado para o jornal “*Vingtième Siècle*” como uma propaganda anticomunista para o suplemento infantil. A história, era editada semanalmente entre 1929 a 1930, e neste último ano foi republicada no formato álbum pela “*Éditions du Petit Vingtième*”. (Sadoul, 1975, p.15)



Fig. 98: "Tintin au pays des Soviets", adaptado de (tintin, s.d.)

Em 1930, Hergé criou “*Quick et Flupke*” também para o “*Le Petit Vingtième*”. Essas histórias eram a preto e branco, mas após a Segunda Guerra Mundial, foram coloridas e compiladas em álbuns. Nesse mesmo ano ocorre o retorno triunfante de Tintin “vindo da Rússia”. Tintin volta novamente, desta vez do Congo, em 1931, que teve como objetivo encorajar o sentimento colonista em relação ao Congo Belga. (Sadoul, 1975, p.15)



Fig. 99: "Quick et Flupke", adaptado de (biblobd, 2017) e (amazon, s.d.)

A terceira aventura de Tintin foi na América e foi publicada entre 1931 e 1932, este cenário foi o primeiro escolhido por Hergé, porém, usou a sua obra para impor uma agenda anticapitalista e anti consumista, que vai de acordo com a ideologia do jornal. Apesar do seu trabalho ser publicado nas páginas do “*Le Petit Vingtième*”, ele também era publicado no jornal católico “*Coeurs Vaillants*”, contudo, Hergé recebeu pedidos de sindicalização também de jornais portugueses e suíços.

Em 1932, o cartoonista anuncia o lançamento de uma nova aventura de Tintin na Ásia, que foi inicialmente intitulada como “As Aventuras de Tintin, Repórter, no Oriente”, porém, foi renomeado mais tarde para “Os Charutos do Faraó”. Foi ao longo dessa história que as personagens Dupond e Dupont e Roberto Rastapopoulos foram introduzidas.

Hergé publicou no “*Petit Vingtième*” em 1934, “*Popol et Virginie chez les lapinos*”, uma história com personagens animais e é entre esse ano e 1935 que o “*Petit Vingtième*” publica as tiras da nova aventura de Tintin conhecida como “O Lótus Azul”, que se passa na China no decorrer da invasão japonesa da Manchúria. Foi aí que Hergé apresentou ao público o personagem Chang Chong-Chen. “O Lótus Azul”, foi considerado como a primeira obra-prima de Hergé. (Sadoul, 1975, p.15)



Fig. 100: Duponh e Dupont, Roberto Rastapopoulos, Milu, Tintin e Chang Chong-Chen, adaptado de (osolitario, 2015), (villains, s.d.) e (pinterest, s.d.)

Muitas mais histórias sobre o Tintin e as suas aventuras foram contadas, entre elas estão “O Ídolo Roubado”, “A estrela Misteriosa”, “Rumo à Lua”, “Tintin no Tibete”, “Tintin e o mistério do Tosão de Ouro”, entre outros. Outros trabalhos foram feitos ao longo da sua vida, tais como “*Le Sifflet*”, “*Les mésaventures de Jef Debakker*”, “*Fred et Mile*”, entre outros. (folha, 2012)

Até ao ano de 2015 foram vendidos cerca de 230 milhões de exemplares das “Aventuras de Tintim” em mais de oitenta línguas e dialetos. (Gandra, 2015)

Hergé faleceu em 1983, e em 1986 foi publicado o álbum “*Tintin et l'Alph'Art*”, a última aventura de Tintin ainda por terminar. Visto que Hergé expressou que não confiava o Tintin a mais ninguém. Em 1987, a sua esposa substituiu os estúdios Hergé por uma Fundação Hergé. (web.archive, s.d.)



Fig. 101 Cartões de felicitações, (Sadoul, 1975, p.20)

### 1.10.2 - Orientais

O site “*Oricon*” publicou um *ranking* que elege os dez *Mangakas* que mudaram a história o *Manga*, e conseqüentemente do *Anime*, levando em conta a sua obra mais famosa.

Em primeiro lugar encontra-se, Osamu Tezuka, com a sua obra “*Astro Boy*”, seguido de Akira Toriyama, criador de “*Dragon Ball*”. Em terceiro, a dupla Fujiko F. Fujio, composta por Hiroshi Fujimoto e Motoo Abiko, criadores de “*Doraemon*”.



Fig. 102: Osamu Tezuka, Akira Toriyama, Hiroshi Fujimoto e Motoo Abiko, adaptado de (tezukaosamu, s.d.), (uberigo, s.d.) e (Terry, 2020)

Em quarto lugar, encontra-se Eiichiro Oda, com a obra “*One Piece*”, seguido de Takehiko Inoue com “*Slam Dunk*”, em sexto Shigeru Mizuki, criador de “*GeGeGe no Kitaro*”.



Fig. 103: Eiichiro Oda, Takehiko Inoue e Shigeru Mizuki, adaptado de (Newton, 2011), (genjokoankarateblog, 2015) e (drawnandquarterly, s.d.)

Por fim, em sétimo lugar está Fujio Akatsuka criador de “*Gag Manga King*”, seguido por Machiko Hasegawa criadora de “*Sazae-san*”, Hayao Miyazaki com “*Nausicaa*” e por último, em décimo lugar está Osamu Akimoto com “*Kochikame*”.



Fig. 104: Fujio Akatsuka, Machiko Hasegawa, Hayao Miyazaki e Osamu Akimoto, adaptado de (Chakapoco, 2019), (womenincomics, s.d.), (Serafina, 2020) e (shikimori, s.d.)

## Tezuka



Fig. 105: Osamu Tezuka, (veneta, s.d.)

Nascido em 1928, na cidade de Toyonaka, Osamu Tezuka veio a revolucionar o *Manga* de tal forma que é considerado o pai da arte moderna. Influenciado por Walt Disney, contém uma obra simplesmente colossal, que conta com mais de 170.000 páginas desenhadas, 700 obras assinadas e cerca de 70 produções de animação produzidas.<sup>36</sup>

De acordo com BAN (2004, p.113), Tezuka assistiu ao filme “*Snow White*” cinquenta vezes, e ao “*Bambi*” oitenta vezes, com a intenção de observar a reação dos espectadores às cenas, estudar o movimento dos personagens e melhorar as suas técnicas de desenho. Outros elementos que serviram de inspiração para os seus trabalhos foram os roteiros dos filmes de *Hollywood*, com os seus confrontos marcantes e dramáticos entre heróis e vilões. (Junior, 2001, p.20)

No decorrer da Guerra no Japão, Tezuka estudava medicina, porém, ao ver o seu país a ser devastado, ele pensou que uma maneira de trazer felicidade às pessoas seria através da BD, sendo ele um leitor de Banda Desenhada desde criança e contar com grande talento artístico, Tezuka optou por criar os seus próprios Mangas cómicos e otimistas. (CIOLIN, 2015, p.30)

A sua primeira série de tiras de jornal foi publicada aos dezassete anos, com o nome “*Mā-chan no Nikki-chō*”, em português “O diário de Ma-chan”, que teve um enorme sucesso. (BAN, 2004, p.11)

---

<sup>36</sup> Informação retirada de (SENSEI, 2015) e (CIOLIN, 2015, p.30)



Fig. 106: "Mā-chan no Nikki-chō" de Osamu Tezuka, adaptado de (animeclick, s.d.)

Após a guerra, em Osaka, apareceram vários artistas com o mesmo desejo de Tezuka, transmitir coisas boas às pessoas recorrendo ao *Manga*, dando origem a pequenas editoras para lançarem os seus trabalhos, que ficaram conhecidos como "akahon", que são livros pequenos de capa vermelha, impresso em um papel barato e de fraca qualidade, permitindo assim que estes fossem adquiridos por um maior número de pessoas. Tezuka, e outros artistas de todo o país aderiram ao movimento, possibilitando a Tezuka a publicação da sua primeira BD narrativa em 1947 conhecida como "Shin Takarajima", "A Nova Ilha do Tesouro", em parceria com o veterano Shitima Sakai, "Shin Takarajima" é considerado o primeiro *Manga* moderno. (CIOLIN, 2015, p.30)



Fig. 107: "Shin Takarajima" de Osamu Tezuka, (SENSEI, meijibunka, 2015)

Foi no decorrer do lançamento deste *Manga* que a sua paixão pela BD foi constatada, o *Mangaka* introduziu a linguagem cinematográfica já utilizada nas *Comics* americanas desde 1930 no *Manga*, aplicando vários tipos ângulos e planos, e decompondo também o movimento nos quadros, tornando-os semelhantes a fotogramas. (GRAVETT, 2006, p.27)

Em 1951 formou-se como médico. Tendo também bastante talento para música e teatro, a interpretação marcou presença nos seus *Mangas*, segundo BAN (2004, p.55), o artista utilizava um “sistema de estrelas”, sistema onde os seus personagens trabalhavam como atores, sofrendo apenas algumas alterações de história para história.

“Isso o ajudava a construir um relacionamento especial com seu público, que gostava de reconhecer o rosto familiar dos atores nos papéis de sempre ou “descaracterizados”. Tezuka criou biografias para seus atores fora do universo dos quadrinhos e escreveu resenhas sobre suas atuações. Ele mantinha até mesmo registros de quanto cada um deles ganhava”. (GRAVETT, 2006, p.34)

O facto de Tezuka se ter mudado aos cinco anos para a cidade de Takarazuka, também afetou os seus *Mangas*, isto porque o teatro típico da cidade despertou um encanto no *Mangaka*. A companhia de teatro “*Takarazuka Revue*”, ao contrário do famoso teatro “*Kabuki*”, era composto apenas por mulheres e misturava elementos do “*Kabuki*”, do teatro “*Nō*” e dos *shows* do Ocidente. A forte atração sentida pelo teatro “*Takarazuka*” e pela *Disney*, levou Tezuka a criar a característica estética mais marcante do *Manga*, os olhos. (CIOLIN, 2015, p.32)

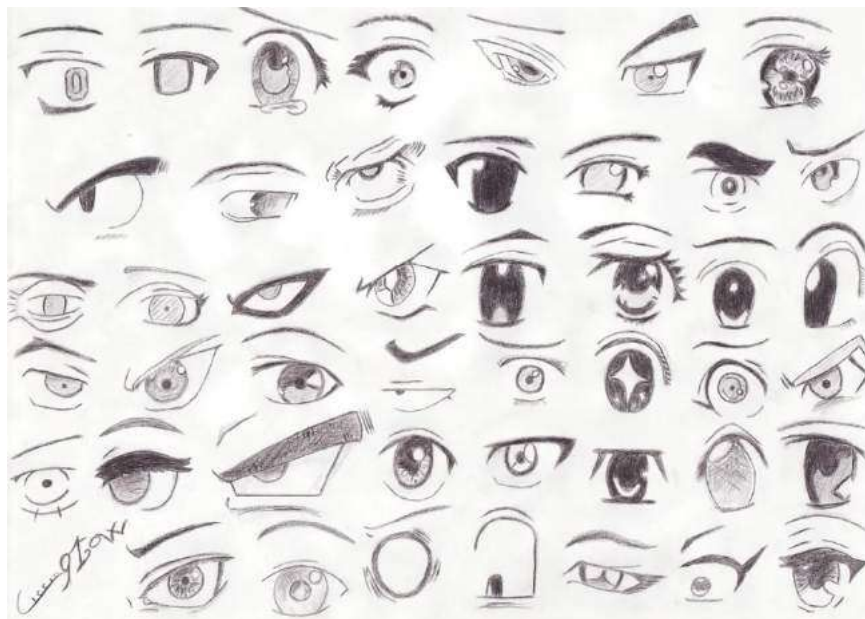


Fig. 108: Exemplos de olhos de *Manga*, (ciccio91gow, 2010)

Luyten, expõe que, em relação ao teatro, o *Mangaka* confessou que “ficava fascinado com os olhos muito maquiados das atrizes, bastante aumentados, que, com a luz dos refletores, davam a impressão de conter uma estrela brilhante em seu interior”. (Luyten, 2012, p.111)



Fig. 109: Maquiagem utilizada no teatro "Takarazuka" e Safiri, a protagonista do *Manga* e *Anime* "Ribon no Kishi" de Osamu Tezuka, adaptado de (Wataru, 2009) e (eastbaytimes, 2007)

Em 1952, foi lançado o *Manga* “*Tetsuwan Atomu*”, mais conhecido por “*Astro Boy*”, que para além de presentear os japoneses com “uma dose infinita de sonhos na atmosfera sombria da época” (SENSEI, 2015), também ajudou o Japão a tornar-se no líder tecnológico e cultural, visto que inspirava imensos artistas, cineastas e especialmente, projetistas de robôs.



Fig. 110: *Manga* "Astro Boy" de Osamu Tezuka, (mangareader, s.d.)

Uma vez que a verdadeira paixão de Osamu Tezuka era a animação, “Astro Boy” foi em 1963 adaptado para a Anime, a primeira série animada da televisão japonesa, pela *Mushi Productions*, a sua própria produtora. (SENSEI, 2015) Em 2009 a América do Norte lançou um filme animado por computação baseado no Manga e Anime “Astro Boy”.



Fig. 111: Animação norte-americana de "Astro Boy", (Moura, 2016)

As contribuições de Tezuka foram simplesmente fundamentais para a evolução do *Manga*, “suas obras modificaram não só a estrutura da linguagem, desdobrando as cenas numa sequência mais fluida, como também o conteúdo, pela variedade de temas e personagens”. (Luyten, 2012, p.156)

Em 1985, Osamu Tezuka, o “deus do *Manga*” (SENSEI, 2015), recebeu o Prémio Cultural de Tóquio e em 1990, um ano após a sua morte, o Museu de Arte Moderna de Tóquio dedicou-lhe uma exposição.

## 1.11 - Estúdios mais conhecidos

### 1.11.1 - Ocidentais

Quando se fala de estúdios de *Comics*, os que se destacam de imediato são *MARVEL Comics* e *DC Comics*.

A *DC Comics*, tem sido uma das maiores companhias de BD dos Estados Unidos e do mundo, a sua existência é uma fusão entre as companhias *National Allied Publications* e a *Detective Comics, Inc.*, dando origem à *National Comics*, que veio mais tarde, fundir-se com *All American Publications*, dando assim, origem à *National Periodical Publications*, que com o tempo, adotou a sigla “*DC*”, que se refere a *Detective Comics*, uma das suas revistas mais vendidas. <sup>37</sup>

A empresa, é proprietária de muitos personagens famosos, tais como o “*Batman*”, “*Superman*”, “*Wonder Woman*”, “*Cat Woman*”, “*Batwoman*”, “*Robin*”, “*Flash*”, “*Cyborg*”, “*Aquaman*”, “*Green Lantern*”, “*Shazam*”, entre outros, assim como várias equipas como a “*Justice League*”, “*Justice Society of America*”, “*Teen Titans*”, “*Legion of Super-Heroes*”, “*Legends of Tomorrow*”, “*All-Star Squadron*”, entre outros e os seus antagonistas como “*Darkseid*”, “*Joker*”, “*Lex Luthor*”, “*Sinestro*”, “*Reverse Flash*” entre outros.



Fig. 112: *DC Comics*, adaptado de (dcomics, 2020) e (multversogeek, s.d.)

---

<sup>37</sup> Informação retirada de (Santos, 2020) e (h2g2, 2004)

Assim como a *DC Comics*, a *MARVEL Comics*, é considerada a maior editora de Banda Desenhada do mundo, e em 2009, a *MARVEL Entertainment*, a empresa mãe da *MARVEL*, foi adquirida pela *The Walt Disney Company*.

A *MARVEL* começou como *Timely Comics* e tornou-se mais tarde conhecida como *Atlas Comics*. A marca *MARVEL* começou em 1961, quando foi lançado o “Quarteto Fantástico” e outros super-heróis criados por Jack Kirby, Steve Ditko, Stan Lee, entre outros. A *MARVEL*, também tinha uma outra editora, a *Epic Comics*, que era destinada ao público mais velho, porém, esta foi extinta. (h2g2, 2004)

Em 1981, comprou os estúdios de animação *DePatie-FreLeng Enterprises*, que passou a chamar-se de *MARVEL Productions Ltd.*, e também é proprietária de *Max*, da *Knights* e da *Icon Comics*.

A *MARVEL* tem também a sua própria “realidade”, conhecida como o *Universo MARVEL*, em que alguns dos seus personagens habitam na mesma realidade.

Alguns dos seus personagens mais famosos são o “*Spider-Man*”, “*Ant-Man*”, “*Captain America*”, “*Captain MARVEL*”, “*Deadpool*”, “*Iron Man*”, “*Scarlet Witch*”, “*Black Widow*”, “*Black Panther*”, “*Doctor Strange*”, “*Wolverine*”, “*Hulk*”, “*Thor*”, entre outros, equipas como os “*Avengers*”, “*X-Men*”, “*A-Force*”, “*The Fantastic Four*”, “*Guardians of the Galaxy*”, “*Agents of S.H.I.E.L.D*”, e os antagonistas “*Thanos*”, “*Red Skull*”, “*Doctor Destiny*”, “*Magneto*”, “*Loki*”.



Fig. 113: *MARVEL Comics*, adaptado de (Smale, 2019) e (marvel, 2020)

### 1.11.2 - Orientais

Uma vez que a competição no mundo do *Manga* é enorme, e as equipas que os produzem são bastante pequenas, os seus estúdios também costumam ser pequenos.

Na revista “Desenhe Mangá e Anime #01”, publicada pela editora Planeta DeAgostini do Brasil, em Portugal no ano de 2011, é possível ver um desenho legendado, feito pela *Mangaka* Tsugumi Nishino do seu estúdio.

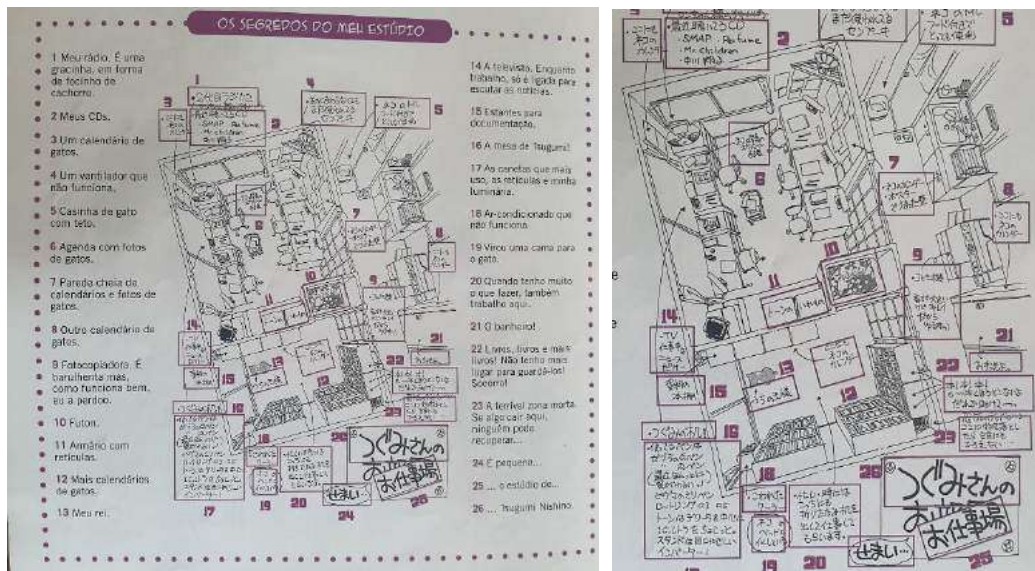


Fig. 114: Planta do estúdio de Tsugumi Nishino, imagens retiradas da revista “Desenhe Mangá e Anime #01” de 2011, página 22.

Outros *Mangakas* bem conhecidos atualmente revelaram também algumas imagens dos seus estúdios, como é o caso de Masashi Kishimoto, famoso pelo seu *Manga* de sucesso “*Naruto*”, que teve o seu capítulo piloto lançado em 1997 e a série de *Mangas* em 1999, que durou até 2014 com um total de setenta e dois volumes. Este *Manga*, como muitos outros, virou *Anime*, com duas temporadas, a primeira temporada contou com duzentos e vinte episódios, e a segunda com quinhentos, foram lançados também dez filmes animados do “*Naruto*” e um que introduzia a nova geração do *Manga* e *Anime* “*Boruto: Naruto Next Generations*”, que é a continuação da história, com os filhos dos personagens, escrito por Ukyō Kodachi. O *Anime* é supervisionado por Kodachi e Kishimoto.



Fig. 115: Estúdio de Masashi Kishimoto, adaptado de (Marco, intoxianime, 2016)

O estúdio de Eiichiro Oda, mais famoso pelo seu trabalho “*One Piece*”, lançado em 1997, em lançamento nos dias de hoje, conta com noventa e sete capítulos no momento e também tem a sua série de *Anime* com um total de novecentos e quarenta e um episódios, e a somar.



Fig. 116: Estúdio de Eiichiro Oda, adaptado de (Marco, intoxianime, 2016)

O estúdio de Hiroyuki Takei, criador de “*Shaman King*”, de 1998 a 2004, conta com trinta e dois volumes e com mais três *Mangas*, dois deles com um único volume, e outro com quatro volumes. Também este tem o seu respetivo *Anime*, com sessenta e quatro episódios. Este é um dos estúdios mais espaçosos, comparando com os de Oda e Kishimoto.



Fig. 117: Estúdio de Hiroyuki Takei, adaptado de (Marco, intoxianime, 2016)

Existem outros estúdios, entre eles, o estúdio de Teti Kubo, criador de “BLEACH”, Ketaru Miura, criador de “BERSERK”, Hideaki Sorashi que criou “GINTAMA”, entre outros.

#### 1.12 - BD's mais vendida

O site “OVÍCIO”, lançou em 2019 uma lista dos dez *Comics* mais vendidos de todos os tempos. Em primeiro lugar, com 8,186,500 vendas está o “X-Men #1”, de 1991, dos autores Bryan Singer, Stan Lee, Tom DeSanto e Jack Kirby. Em segundo, está “Star Wars #1” de 2015, com 1.073.000 vendas, de seguida está o “Fantastic Four #60” de 2002, com 752,699 vendas.



Fig. 118: "X-Men #1", "Star Wars #1" e "Fantastic Four #6", adaptado de (Oliveira, 2019)

Em quarto lugar, com 702,126 vendas, está “Batman: The 10-Cent Adventure” de 2002, seguido de “Ultimate Spider-Man #1” do mesmo ano, com 631,990 vendas, em sexto lugar está “Amazing Spider-Man #1” de 2014 com 559.200 vendas.



Fig. 119: "Batman: The 10-Cent Adventure", "Ultimate Spider-Man #1" e "Amazing Spider-Man", adaptado de (Oliveira, 2019)

“Secret Wars #1” de 2015 está em sétimo lugar com 550.500 vendas, “Amazing Spider-Man #583” de 2009 está em oitavo com 530.500 vendas, com 526.941 vendas está “Detective Comics #1000” de 2019 e por fim, com 504.200 vendas está “Action Comics #1000” de 2018 em décimo lugar.



Fig. 120: "Secret Wars #1", "Amazing Spider-Man #583", " Detective Comics #1000" e "Action Comics #1000", adaptado de (Oliveira, 2019)

Atualmente no mercado

Tendo em conta o mercado gigantesco da BD, neste ponto foram destacadas as *Comics* lançadas no ano de 2020 pelas deferentes editoras. Começando pelo mês de janeiro, a *DC*, lançou cerca de catorze *Comics*, entre as quais estão “*Doomsday Clock #08*”, “*Heroes in Crisis #04*” e “*Titans #06*”.



Fig. 121: “*Doomsday Clock #08*”, “*Heroes in Crisis #04*” e “*Titans #06*”, adaptado de (loja.panini, s.d.)

Nesse mês, a *MARVEL*, lançou cerca de vinte *Comics*, entre elas estão “*Venom #08*”, “*Doctor Strange #02*” e “*Captain MARVEL #01*”.



Fig. 122: “*Venom #08*”, “*Doctor Strange #02*” e “*Captain MARVEL #01*”, adaptado de (loja.panini, s.d.)

No mês de fevereiro a DC lançou catorze BD's, entre elas estão "O Sonhar #02", do universo de *Sandman*, "Wonder Woman #35", "Monolith" e "Harleen #01". A MARVEL lançou vinte, entre os quais "Captain America #08", "Deadpool #12", "Mr. & Mrs. X" e "A Saga de Thanos #02".



Fig. 123: "O Sonhar #02", "Monolith", "Captain America #08" e "Mr. & Mrs. X", adaptado de (loja.panini, s.d.)

A DC lançou no mês de março cerca de dezoito Comics, entre as quais "Batman: The Last Knight On Earth #01", "Green Lantern #05", "Justice League #13/36" e "Flash #11", já a MARVEL lançou catorze, como "Deadpool #13", "Venom #11", "Asgardians of the Galaxy #02" e "A Guerra dos Reinos #02".



Fig. 124: "Green Lantern #05", "Flash #11", "Asgardians of the Galaxy #02" e "A Guerra dos Reinos #02", adaptado de (loja.panini, s.d.)

Foram e serão lançadas muitas outras Comics ao longo deste ano de 2020, entre elas estão diversas do "Batman", da DC, como "Batman: A Maldição do Cavaleiro Branco", "Batman: O Último Cavaleiro da Terra", "Shazam!: Renascimento", "Flash: Renascimento", "Justice League", "Justice League J.M. DeMatteis & Keith Giffen", "Lucifer", várias da "Wonder Woman", como "Wonder Woman", "Wonder Woman:

Terra Um”, “Wonder Woman Antologia”, “Green Lantern”, “Superman”, “Naomi”, “Preacher”, “Sandman”, “Cat Woman”, “Hellblazer”, entre muitos outros.

A MARVEL, lançou uma caderneta de cromos para celebrar os 80 anos e muitas outras BD’s como “Thor”, “Venom”, “Amazing Spider-Man”, “A Guerra dos Reinos”, “Avengers”, “Fantastic Four”, “X-man”, “Black Panther”, “Thanos”, “Wolverine”, “Conan”, entre muitos outros.



Fig. 125: DC "Shade the Changing Girl #02" e "Sandman: Edição especial de 30 Anos", MARVEL "Absolute Carnage #01" e "Gwen Stacy: Spider-Gwen", adaptado de (loja.panini, s.d.)

### 1.13 - Mangas mais vendidos

Os japoneses são os maiores consumidores de BD do mundo, por este mesmo motivo, o mercado de *Manga* é um dos mais competitivos do Japão. Segundo Gravett (2006, p.102), depois da “alta” do *Manga*, iniciada nos anos 70, o cinema e a literatura japonesa sofreram uma enorme queda. Uma pesquisa realizada em 2002 pelo Instituto de Estatísticas de Publicações “Shuppan Geppo”, foi constatado que, naquele momento, os *Mangas* representavam 40% do volume de todo o material que era impresso no país (GRAVETT, 2006, p.17), e segundo Moliné (2004, p.32), em 2004 existiam cerca de cento e trinta editoras e trezentas publicações periódicas, números que eram muito superiores aos da indústria de Banda Desenhada de qualquer outro país.

Em 2014, o *Guinness World Records*, certificou o “*One Piece*” como o *Manga* de único autor mais vendido do mundo, com incríveis 320.866.000 cópias impressas desde 1997, o ano de seu lançamento. (CIOLIN, 2015)

Assim como fez com os *Mangakas* mais famosos, o site “Oricon”, também fez uma lista dos dez *Mangas* mais vendidos de 19 de novembro de 2018 a 17 de novembro de 2019.

Em primeiro lugar, com 12,057,628 vendas, está “*Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*” de Koyoharu Gotouge, que passa “*One Piece*” de Eiichiro Oda que se encontra em segundo lugar, pela primeira vez em doze anos, com 10,134,232 vendas, seguido por “*Kingdom*” de Yasuhisa Hara com 7,661,361 vendas.



Fig. 126: “*Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*”, “*One Piece*” e “*Kingdom*”, adaptado de (mundoshuouma, s.d.), (matjoenterprise, 2017) e (Usakai, 2019)

Em quarto lugar está “*The Promised Neverland*”, história original de Kaiu Shirai e arte de Posuka Demizu, com 7,454,745 vendas, seguido de “*The Quintessential Quintuplets*” de Negi Haruba com 5,895,000 vendas, e com 5,047,574 vendas está “*My Hero Academia*” de Kōhei Horikoshi.



Fig. 127: “*The Promised Neverland*”, “*The Quintessential Quintuplets*” e “*My Hero Academia*” adaptado de (伊死, 2020), (Archer, 2019) e (aaronngo, 2020)

Por fim, em sétimo lugar com 4,704,234 vendas, está “*Attack on Titan*” de Hajime Isayama, seguido de “*Haikyu!!*” de Haruichi Furudate com 4,514,838 vendas, em nono lugar está “*Kaguya-sama: Love is War*” de Aka Akasaka com 4,096,492 vendas, e por ultimo está “*That Time I Got Reincarnated as a Slime*”, história original de Fuse, arte de Taiki Kawakami e design de personagens de Mitz Vah, com um total de 3,414,482 vendas.



Fig. 128: “*Attack on Titan*”, “*Haikyu!!*”, “*Kaguya-sama: Love is War*” e “*That Time I Got Reincarnated as a Slime*”, adaptado de (kodanshacomics, s.d.), (DIKIANSYAH, 2018), (teahub, s.d.) e (wordery, 2018)

## Atualmente no mercado

Tendo em conta que são lançados constantemente novos volumes, neste ponto foram abordados os que foram e os que serão lançados no presente ano de 2020 no Japão, começando pelo mês de março, que lançou treze *Mangas* e cinco “*Light Novels*”<sup>38</sup>.

Os *Mangas* são “*Jujutsu Kaisen #10*”, “*Moriarty- The Patriot #11*”, “*My Hero Academia #26*”, “*The Promised Neverland #18*”, “*Vigilante: My Hero Academia Illegals #09*”, “*Taku Kuwabara #08*”, “*Totsukuni no Shōjo #09*”, “*The Ancient Magus Bride #13*”, “*Fire Force #22*”, “*Golden Kamuy #21*”, “*Overlord #13*”, “*D.N.Angel #18*” e “*That Time I Got Reincarnated as a Slime #14*”.

<sup>38</sup> “*Light Novels*” é um termo japonês, formado por duas palavras inglesas. É usado para identificar os “romances rápidos”, geralmente ilustrados no estilo *Manga* e compilados em revistas ou sites na internet. São inicialmente publicadas como folhetins, para depois serem lançados e encadernados em livros.



Fig. 129: Mangas "Moriarty – The Patriot #11", "Vigilante: My Hero Academia Illegals #09", "Totsukuni no Shōjo #09" e "The Ancient Magus Bride #13", adaptado de (blogbbm, 2020)

As "Light Novels" são "Overlord #14", "Re:Zero #22", "My Hero Academia – Team Up Mission #01", "Yuru Camp #10" e "In/Spectre #12".



Fig. 130: "Light Novels" "Overlord #14", "Re:Zero #22", "Yuru Camp #10" e "In/Spectre #12", adaptado de (blogbbm, 2020)

No mês de abril foram lançados os Mangas "Cardcaptor Sakura: Clear Card Arc #08", "Black Clover #24", "Dr. Stone #15", "One Piece #96", "We Never Learn #16", "Yuuna e a Pensão Assombrada #21", "Ultraman #15", "BEASTARS #18", "Attack on titans #31", "The Quintessential Quintuplets #14", "Edens Zero #09", "Jojo's Bizarre Adventure – Parte 8: Jojolion #23", "Mashima Hero's", "The Ghost In The Shell – The Human Algorithm #01" e "Tanya The Evil #18".



Fig. 131: Mangas "Cardcaptor Sakura: Clear Card Arc #08", "BEASTARS #18", "Attack on Titans #31" e "The Ghost In The Shell - The Human Algorithm #01", adaptado de (martinsfontespaulista, s.d.), (sumikatosato, 2020), (sakuramanga, s.d.) e (bol, s.d.)

Os Mangas lançados no mês de maio foram "Boruto #11", "Demon Slayer #20", "Spy x Family #04", "Ajin #16", "A Heroica Lenda de Arslan #13", "Fire Force #23", "The Seven Deadly Sins #41", "Bakemonogatari #09", "Atelier of Witch Hat #07" e "Weathering With You #2".



Fig. 132: Mangas "Spy x Family #04", "The Seven Deadly Sins #41", "Atelier of Witch Hat #07" e "Weathering With You", adaptado de (tamu, 2020), (amazon, s.d.), (comic-days, 2020) e (divetogames, 2020)

Outros Mangas e "Light Novels" que irão estar disponíveis até ao fim do ano de 2020, mas que até ao momento em que o documento está a escrito, não contam com datas de previsão são: "Bastard!! #28", "Berserk #41", "Black Butler #30", "Ao No Exorcist #25", "Bungo Stray Dogs #19", "CdZ – Next Dimension #13", "Crimes Perfeitos #11", "D.Gray-Man #27", "Dragon Ball Super #12", "Freezing #34", "Game #05", "Gate 7 #05", "Gangsta #09", "Gigant #06", "Houseki no Kuni #11", "Hunter x Hunter #37", "Jagan #10", "Log Horizon #02", "Log Horizon (Light Novel) #12", "Loveless #14", "Made In

*Abyss #09*, *NANA #22*, *No Game No Life #03*, *No Game No Life (Light Novel) #11*, *Noragami #22*, *One-Punch Man #22*, *Platinum End #13*, *Radiant #14*, *Saintia Shô #14*, *Seraph of the End #21*, *Sherlock #05 - A Scandal in Belgravia (Parte 2)*, *Sword Art Online (Light Novel) #24*, *Terra Formars #23*, *The King of Fighters – A New Beginning #05*, *Ultramarine Magmell #09*, *UQ Holder! #23*, *Vagabond #38*, *Vampire Knight Memories #06*, *Vinland Saga #24*, *Wotakoi #09*, *X-1999 #19*, *Yamato 2199 #09* e *Yo-kai Watch #18*.



Fig. 133: Mangas "*Berserk #41*", "*Dragon Ball Super #12*", "*No Game No Life #03*" e "*Vampire Knight Memories #06*", adaptado de (blogbbm, 2019), (vidadecolecionador, 2020), (mi-castillo-de-arena, 2020) e (manga-news, s.d.)

## **Capítulo 2**

### **O vocabulário da BD**



## 2 – O vocabulário da BD

No que diz respeito à autoria de uma BD, geralmente são associados dois tipos de profissionais, o argumentista, que é quem cria a história, e o ilustrador, que é quem concebe os desenhos, podendo a este último associar-se os coloristas. Assim como nos filmes, a produção de uma Banda Desenhada, pode ser feita por uma equipa, no entanto, existem autores que preferem realizar todo o trabalho sozinhos, desde a criação do texto, ao desenho e à pintura.

### 2.1 - Componente Visual da BD

Para se contar uma boa história em Banda Desenhada que possua várias páginas, é exigido que se conheça a gramática da BD e o seu vocabulário, é também necessário que se compreenda e se sinta a sequência da história, o movimento, o ritmo, a expressividade e as intenções das personagens, e que se “ouça” as falas das mesmas e os “sons” presentes em cada enquadramento.

#### 2.1.1 - Vinheta

Diferentes autores de BD têm diferentes opiniões sobre o que é a vinheta, contudo, parece que alguns concordam que a vinheta é “em gíria de BD, o equivalente ao quadrado, unidade estrutural das histórias por imagens”. (Sá, 2010, p.197)

Segundo Pedro Massano, a vinheta pode provocar um problema para o leitor, porque “à primeira vista este poderia ser tentado a vê-la (à vinheta) como um quadro (no sentido clássico do termo) ou como um fotograma de um filme”, o que não está correto, porque “a especificidade da BD assenta em que o quadrado (vinheta) é sempre muito menos que um quadro mas muito mais do que um fotograma” (Massano, 1995, p.67). A vinheta é o espaço ocupado por cada plano da história.

Massano (1995, p.67) defende que a vinheta por si só não faz sentido, porque esta necessita de fazer parte de uma narrativa, de um “amontoado de quadradinhos”, para poder ter significado.



Fig. 134: Vinheta do *Manga "Naruto"*, adaptado de (mangabr, s.d.)

Ao longo do tempo, a vinheta em si também foi evoluindo, como é referido por Leonardo Sá (2010, p.197), pois no período clássico, ela geralmente correspondia a uma gravura bem delimitada, contudo, já no século XIX, existiam vários exemplos de histórias sem contorno nas vinhetas, ou com quadradinhos de diversas formas. Angolotini, refere que existem autores que concebem vinhetas, “sempre iguais, ao longo das suas histórias” e outros em que cada vinheta “é um mundo e quase não concebem nenhuma igual nas suas páginas”. (Angolotini, 1990, p.29)

### 2.1.2 - Tira

Outro dos elementos pertencentes à parte visual da BD é a tira, esta, é descrita por Jordi Vives como “uma franja horizontal ou vertical” (Vives, 1991, p.17), sendo constituída por uma sequência de três ou quatro vinhetas.

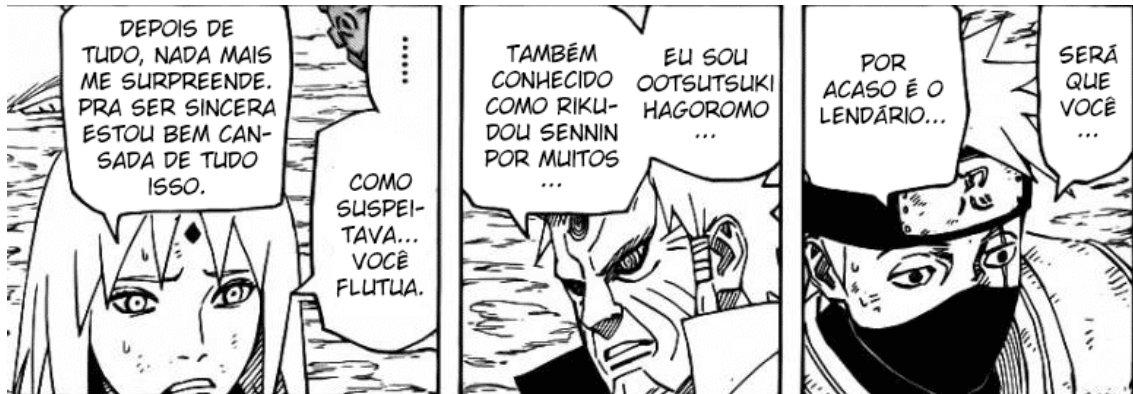


Fig. 135: Tira do *Manga "Naruto"*, adaptado de (mangabr, s.d.)

Ao contrário da vinheta, a tira por si só pode ou não contar uma história (GOMES, 2010), normalmente essas histórias têm um carácter humorístico, tendo o seu princípio e fim na mesma tira, acabando sempre com um *gag* (piada visual) final. Este tipo de tira aparece normalmente nos jornais e é um dos formatos clássicos da Banda Desenhada Americana.



Fig. 136: Tira de “*Calvin & Hobbes*”, de Bill Watterson, retirada de (Lino, divulgandobd, 2006)

### 2.1.3 - Prancha

Formada por seis a doze vinhetas, que contam uma história completa, ou parte dela, a prancha é outro espectro característico da BD. O número de pranchas depende da história que está a ser contada, “assim, teremos histórias de uma, duas, três, quatro ou mais pranchas” (Vives, 1991, p.18). Por exemplo, um volume de *Manga* costuma ter em média 190 pranchas, no entanto esse valor varia de volume para volume ou até mesmo de *Manga* para *Manga*.



Fig. 137: Prancha do *Manga* "Naruto", adaptado de (mangabr, s.d.)

“A prancha (ou página) está organizada, no plano gráfico, como uma macrounidade significativa, que pode corresponder a uma unidade de significado identificável - o caso das histórias de uma só página, as histórias de continuação – ou ser parte integrante de uma unidade de sentido superior: o conjunto de duas

pranchas que formam uma só unidade gráfica, ou a um nó da narrativa, ou um número superior de número variável”. (ZINK, 1999, p.30)

Sendo assim, percebemos que a prancha pode, isoladamente, encerrar uma história, ou necessitar de mais algumas pranchas para a completar.

O formato da prancha depende do autor, geralmente são dispostas em várias faixas horizontais, no entanto, cabe ao ilustrador brincar com a disposição da página, tendo em conta as necessidades da narrativa. Porém existem casos em que a narrativa surge como uma consequência necessária e lógica da organização gráfica da prancha. (CIOLIN, 2015, p.29)



Fig. 138: Pranchas de diferentes *Mangas*, adaptado de (supermangas, s.d.), (mangarocky, s.d.) e (onimanga, s.d.)

O papel do leitor revela-se mais uma vez importante, pois este, deve ter em atenção se existe uma prancha anterior e/ou posterior, pois é um especto essencial para a compreensão da história.

Como já referi anteriormente, a ordem de leitura das pranchas é diferente da BD para o *Manga*, enquanto que do *Manga* é de trás para a frente, da direita para a esquerda, a BD é lida da esquerda para a direita, de acordo com a tradição ocidental da escrita e da leitura. Isso faz com que o ilustrador tenha a devida atenção na composição da página, fazendo com que “partes superior e esquerda representem o «antes» da ação, ao passo que a inferior direita significam o «depois»”. (Gubern, 1979, p.57)

Ao espaço deixado entre as vinhetas é dado o nome de Elipse, que pode existir ou não, dependendo do Ilustrador, no entanto, a ausência de elipse é mais presente nos Mangas do que na Banda Desenhada ocidental.



Fig. 139: Exemplo da ausência de elipse no *Manga* e exemplo do uso de elipse na BD, adaptado de (supermangas, s.d.) e (bdphile, s.d.)

#### 2.1.4 - Cor

Falando em BD, é importante referir a cor, pois do ponto de vista da componente visual, esta é bastante importante. McCloud afirma que na virada do século, “foi a cor que mais fascinou os artistas daquela época”. (MacCloud, 1993, p.185)

Pedro Massano destaca o papel crucial que a cor tem em determinadas histórias e chega mesmo a referir que para aqueles que precisão dela, este é “um elemento 31 fundamental no sublinhar da leitura de uma boa BD”. (Massano, 1995, p.100) Segundo ele, a cor pode trazer tanto consequências positivas como negativas, pois afirma que esta pode valorizar ou “matar” uma expressão ou uma paisagem.

A cor, não é colocada na vinheta de forma aleatória, tendo assim os criadores de BD o cuidado de fazer um uso correto da mesma. Durante toda a história da arte, a cor tem interessado os artistas plásticos de toda a parte, alguns desses artistas, como Georges Seurat, dedicaram a sua vida ao estudo da mesma, outros, como Kandinsky, acreditavam que as cores, “exerciam efeitos físicos e emocionais nas pessoas”. (MacCloud, 1993, p.185)

“Há muitas razões pra relação tempestuosa entre quadrinhos e cor, mas a maioria pode ser resumida em duas palavras, Comércio e Tecnologia”. (MacCloud, 1993, p.186)

De acordo com MacCloud, a BD a cores atingiu a indústria jornalista como uma bomba, as vendas aumentaram, e com elas aumentaram os custos, para tornar a produção de BD mais barata passou a predominar o processo de padrão de “quatro cores”, esse processo, “restringia a intensidade das três primárias a 100%, 50% e 20%, usando tinta preta pros traços”. (MacCloud, 1993, p.187)



Fig. 140: Vinheta de BD, por Jack Kirby, (Fernando, 2017)

O visual dessas cores em papel de jornal, tornou-se a marca registrada da BD na América. Para compensar o jornal barato e se destacar da concorrência, os fatos dos heróis foram coloridos com cores primárias brilhantes e estes foram colocados num mundo primário brilhante. (MacCloud, 1993, p.187)

As cores, passaram a ser escolhidas pela sua força e intensidade, contudo na maioria dessas páginas, nenhuma das cores se tornava predominante, fazendo com que o colorido das *Comics* fosse neutralizado por um “cinza emocional”. (MacCloud, 1993, p.188)



Fig. 141: Exemplo das cores predominantes nas vinhetas das páginas de *Comics*, (McCloud, 1993, p.188)

Sendo assim, a cor, tem uma grande responsabilidade quanto ao sucesso que uma obra poderá ter do ponto de vista do leitor, e também da “capacidade de comunicação das histórias em que intervém”. (Massano, 1995, p.100)

Massano, chama também à atenção para o facto de que por norma, quando o leitor lê uma história que está a preto e branco, mas que está habituado a lê-la a cores, ela desilude-o, e que em vários casos, esta perde o sentido e o interesse. Esta informação passada por Massano faz-nos perceber que a cor tem de ser empregue, pois caso não o seja, corre o risco de afastar o leitor da obra, no entanto, no *Manga* a ausência de cor é notória.

Ao contrário dos criadores de *Comics*, os *Mangakas*, para baixar os custos de produção, optaram por imprimir os *Mangas* a preto e branco, sendo assim, não só o custo de produção era mais barato, como as ilustrações eram feitas mais rapidamente. (Almeida, 2017) Porém, existem alguns *Mangas* com adaptações especiais coloridas. As capas dos *Mangas* em geral também são a cores, assim como algumas ilustrações e as primeiras folhas da história, essas páginas coloridas são criadas para o próprio *Mangaka* as colorir, o que requer muito tempo e esforço. (Carolina, 2020)

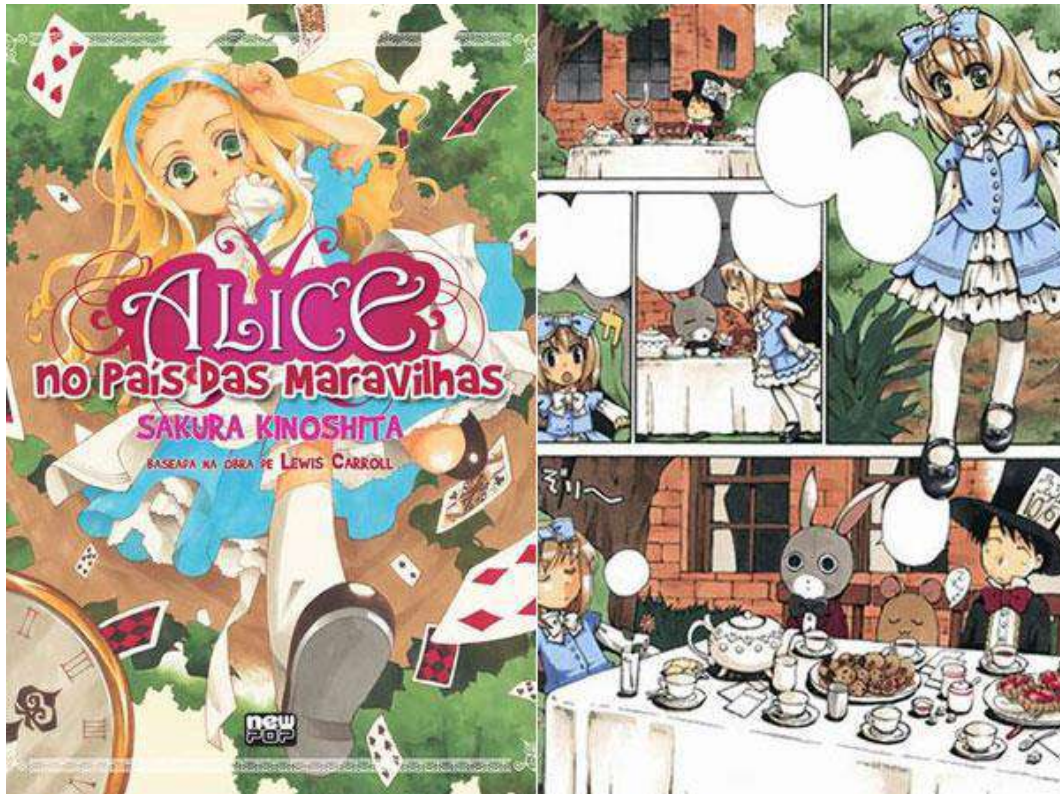


Fig. 142: Capa e página do *Manga* "Alice no País das Maravilhas" de Sakura Kinoshita, (Camargo, 2010)

A razão pela qual atualmente a maioria esmagadora dos *Mangas* são produzidos a preto e branco é devido ao tempo. Os próprios *Mangakas* devem colorir cada página, o que demora bastante tempo, e sendo a indústria do *Manga* gigantesca com muita demanda, o artista deve cumprir prazos, e ao colorir página por página provavelmente atrasaria as publicações. Outro aspecto a ter em conta, é que os *Mangakas* são bastante conhecidos por serem protetores do seu trabalho, mesmo os mais famosos, que chegam a ter dezenas de assistentes para auxiliar no trabalho, tendem a supervisionar de perto o progresso da obra, então, contratar mais pessoas só para tratar da cor, está fora de questão.<sup>39</sup>

Existiram também tentativas de colorir os *Mangas* através de reimpressões, no entanto, a obra original recebe sombras tonificadas, pois a sua intenção é que seja vista a preto e branco, isso resulta numa sobreposição de cores que faz com que tudo fique escuro, não só o efeito artístico não é o mesmo, como o resultado final fica bastante comprometido. (Almeida, 2017)

---

<sup>39</sup> Informação retirada de (Almeida, 2017) e (Carolina, 2020)

## 2.2 - Texto Verbal

### 2.2.1 - Legendas

A legenda encontra-se dentro da vinheta e é um texto do narrador que fornece informações que têm como função auxiliar. A sua utilização é essencial, pois é usada quando o narrador deseja acrescentar informação para poder facilitar a compreensão da história. Por norma, essa informação está relacionada com o esclarecimento do autor quanto ao tempo e ao espaço, como por exemplo, “dia seguinte”, “algumas horas depois” ou “na cantina”.<sup>40</sup>

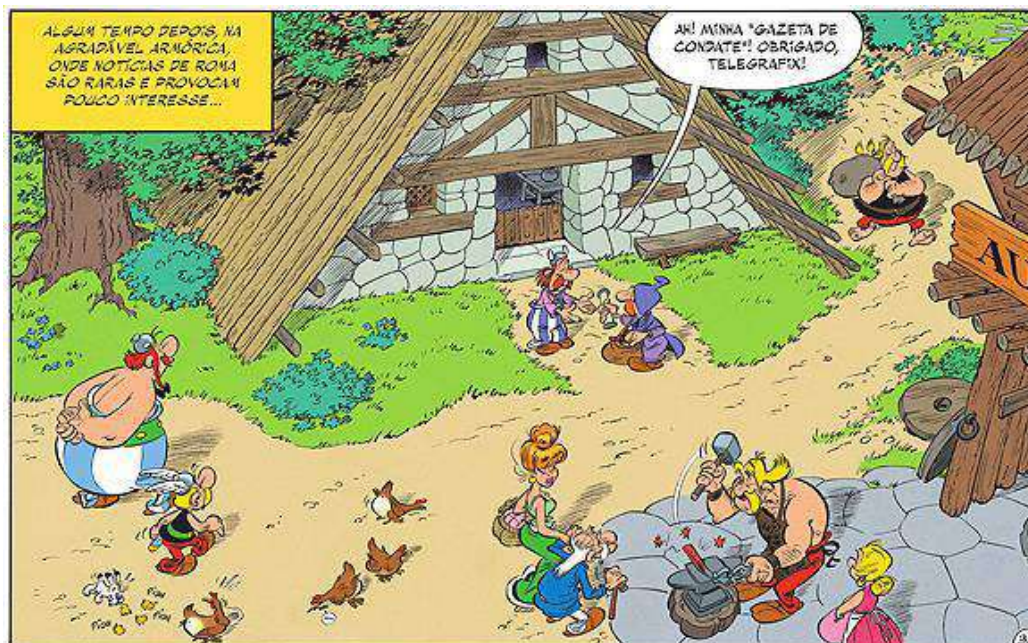


Fig. 143: Exemplo de Legenda, (folha.uol, s.d.)

Alguns artistas desenvolvem bastante as legendas, dando-lhes uma moldura trabalhada para se destacarem dos quadrados e terem um visual mais apelativo e agradável ou, em alguns casos, mais tenebroso.

<sup>40</sup> Informação retirada de (Isabel, 2011), (Sousa J. F., 2016), (Vieira, 2012, p.27) e (Pereira, 2017)



Fig. 144: Exemplo de legenda do Manga “Fairy Tail”, (instintomangaka, 2016)

### 2.2.2 - Cartuchos

O cartucho é um texto compacto, que está contido numa moldura geralmente retangular. Encontra-se intercalado entre vinhetas, e embora auxilie a compreensão narrativa não se integra na imagem, este, é o aspeto que diferencia a legenda do cartucho, uma vez que a legenda se situa dentro da vinheta que a acompanha.<sup>41</sup>



Fig. 145: Exemplo de Cartucho, (Jaime, s.d.)

<sup>41</sup> Informação retirada de (Isabel, 2011) e (Sousa, 2016)

### 2.2.3 - Balões

O balão, ou “filactera” (Gaumer, 2004, p.625), é um espaço da vinheta, com destaque, e que por norma, contem uma espécie de “bico” que está apontado ao emissor e que “pode assumir as mais variadas formas e cores”. (Zink, 1997, p.22)

É no balão que se alojam falas ou pensamentos das personagens, esse discurso direto que é apresentado no balão “corresponde, a maior parte das vezes, a um diálogo constante, entre as personagens, mas também há momentos de monólogo”. (Sá, 1995, p.236)

Para Gubern, o balão é um “elemento fantástico”, reconhecido por todos. (Gubern, 1979, p.15)

O balão como atualmente o conhecemos surgiu, de acordo com Leonardo de Sá, “nos antigos Cartoons do século XVIII, transpondo-se o seu uso para os *comics* e também para os primeiros desenhos animados”. (Sá, 2010, p.19) Segundo ele “alguns estudiosos relativamente obtusos entenderam que o balão era um elemento absolutamente essencial da Banda Desenhada”. (Sá, 2010, p.19)

Existem diferentes tipos de balões, para diferentes tipos de falas.

- Fala;
- Fala em voz baixa;
- Fala em voz alta;
- Fala coletiva;
- Pensamento;
- Off;
- Não verbal.

Para cada balão, existe uma forma, no entanto, isso também varia da BD para o *Manga*.

Começando pelo balão de fala, que é normalmente feito de forma arredondada, mas que pode variar de acordo com a vontade do autor, este balão é responsável por demonstrar as falas diretas das personagens. O seu estilo varia um pouco do Americano para o Japonês, enquanto que nas *Comics* eles são ovais e horizontais, de acordo com o nosso padrão de escrita, os do *Manga* são verticais, pois o seu modo de escrita segue esse padrão.

Apesar da sua tendência de serem arredondados, alguns podem obter formas mais quadriculadas ou completamente quadradas, quando representam vozes robóticas. (instintomangaka, 2016)

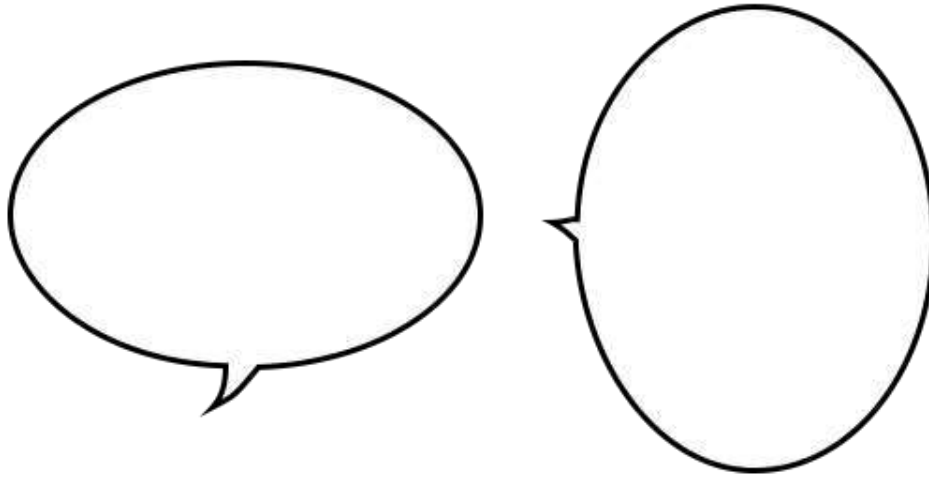


Fig. 146: Exemplo de Balão de Fala Americano e Japonês, (instintomangaka, 2016)

No balão de fala em voz baixa ou de sussurro, a sua representação costuma ter o aspeto de um balão comum, porém o seu traçado é pontilhado. A sua representação é a mesma tanto na BD ocidental como no *Manga*. (instintomangaka, 2016)

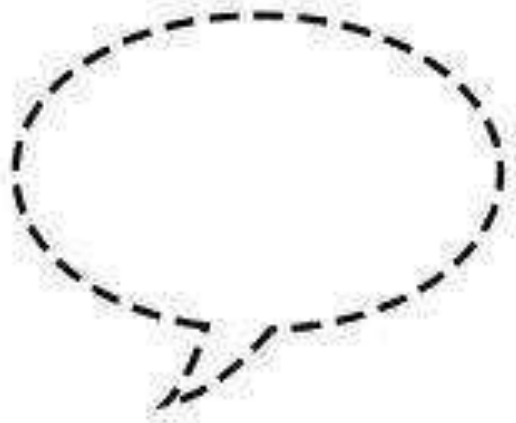


Fig. 147: Exemplo de Balão de Fala Baixa, (instintomangaka, 2016)

O balão de fala em voz alta ou de grito, tem a aparência de uma “bolha a reventar”, estes são completamente deformados e pontiagudos, e o modo como estes são representados, varia de autor para autor. (instintomangaka, 2016)



Fig. 148: Exemplo de Balão de Grito, adaptado de (Barbosa, 2011) e (instintomangaka, 2016)

Balão de fala coletiva, é igual ao balão de fala, porém, contém mais do que um bico a apontar para mais do que uma personagem. Este balão representa a fala dita por vários personagens ao mesmo tempo. (instintomangaka, 2016)



Fig. 149: Exemplo de Balão de Fala Coletiva, (Barbosa, 2011)

Quanto ao balão de pensamento, a sua forma mais reconhecida é a de nuvem com bolinhas que levam na direção do personagem que está a pensar, mas no Manga, este pode ter várias formas. Devido à sua aparência “infantil” os artistas de manga não o usam quando o pensamento é mais sério, agressivo, contemplativo ou sentimental, nesses casos, os *Mangakas* optam por não utilizar nenhum balão, as palavras ficam apenas a flutuar perto da personagem. (instintomangaka, 2016)



Fig. 150: Exemplo de Balão de Pensamento na BD e no *Manga*, adaptado de (jcholambra, 2020), (pinterest, s.d.) e (supermangas, s.d.)

Para que as palavras não se misturem com o desenho e se tornem em algo confuso, é feito uma espécie de borda de proteção que simula um balão. (instintomangaka, 2016)



Fig. 151: Exemplo de pensamento no *Manga* com "borda de proteção", (instintomangaka, 2016)

Outro formato de balão usado no *Manga* para destacar alguns pensamentos agressivos ou gritantes é um tipo de balão representado por um “emaranhado de linhas de movimento e elipse partindo de um ponto de fuga único”.

Esse balão também é utilizado para nomes de habilidades e poderes mágicos em *Mangas* de luta. (instintomangaka, 2016)

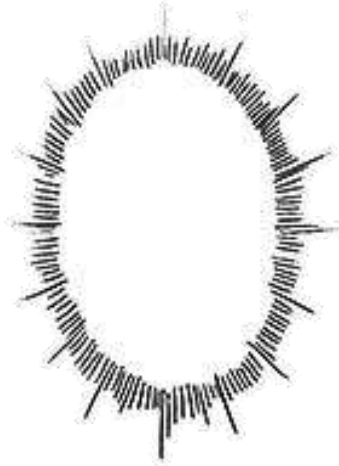


Fig. 152: Exemplo de balão de pensamento ou efeitos, (instintomangaka, 2016)

Um balão *off* é representado como um balão de fala, porém, ele não aponta para um personagem dentro da vinheta, mas sim para fora da vinheta, e é usado quando as personagens não falam, mas ouvem alguém que não aparece representado na vinheta.



Fig. 153: Exemplo de Balão Off, (Barbosa, 2011)

No *Manga* esse balão aparece várias vezes como uma forma oval, porém sem bico, ele não aponta para ninguém, dando a entender que não são as personagens que estão na vinheta que falam, mas sim a personagem que já estava a falar, ou alguém que apareceu no momento.



Fig. 154: Exemplo de Balão *Off* no *Manga*, adaptado de (elitemangas, s.d.)

Por fim, temos o balão não verbal ou metáfora visual, dentro desse balão existe o balão de interrogação, exclamação, musical, entre outros. É neste quadrado que se escreve não por palavras, o que é dito pelo personagem, mas sim por símbolos. (Pereira, 2017)



Fig. 155: Exemplo de Balão Não Verbal, (Barbosa, 2011)

Também é usado para representar figurativamente expressões metafóricas, como por exemplo, “a lâmpada acesa destinada a simbolizar uma ideia genial”. (Sá, 1996, p.20) Por

norma, estas metáforas aparecem na forma de “símbolos ou sinais icônicos que substituem as palavras”. (Vieira, 2012, p.26) Sendo assim, este elemento corresponde a “convenções gráficas” que através de desenhos, têm como objetivo exprimir estados de espírito, pensamentos ou sentimentos das personagens. (Vieira, 2012, p.26)



Fig. 156: Exemplos de metáforas usadas nas BD's, adaptado de (Barbosa, 2011)

#### 2.2.4 - Onomatopeia

Sá, descreve as onomatopeias dizendo que elas são geralmente de tipo acústico, “sendo possível inventá-las muito simplesmente ou então importá-las de outras línguas: o Inglês forneceu um número considerável de onomatopeias”. (Sá, 1995, p.237) Para Zink, as onomatopeias e os balões são um emblema daquilo que seria “um suposto universo dos *comics*: predominantemente lúdico, superficial, de consumo rápido e de mais rápido esquecimento”, todavia atualmente “está ausente de muitas obras de BD, e nunca foi um recurso muito utilizado em Portugal”. (Zink, 1997, p.25-6)

A onomatopeia é descrita de forma bastante esclarecedora por Jordi Vives, que a define como sendo o texto que sai dos balões e “que representa efeitos sonoros, tais como: golpes, gritos, disparos, detonações, ruídos de quedas, barulho de automóveis, de motos, etc”. (Vives, 1991, p.44)

A sua principal função é, de acordo com Zink, transmitir ao leitor diversas sensações e emoções “através da combinação entre a expressividade sonora de um vocábulo e a sua estilização gráfica”. (Zink, 1997, p.26) No Japão, as onomatopeias também são bastante usadas.

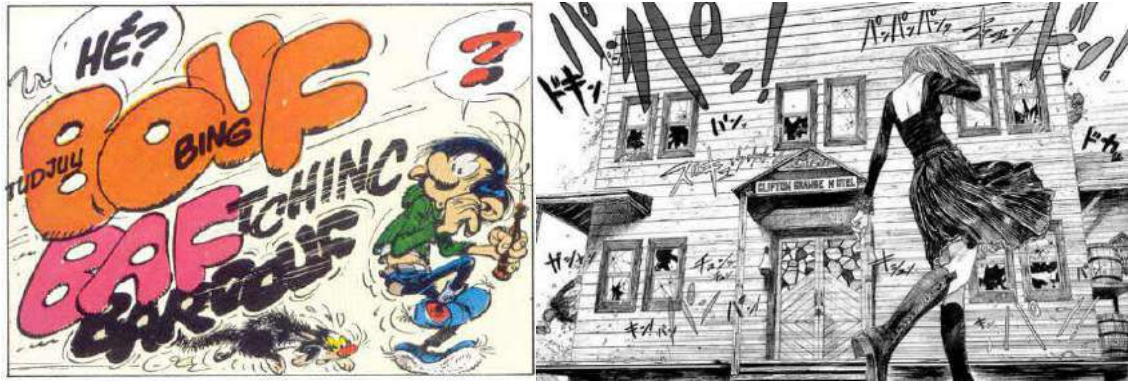


Fig. 157: Exemplo de Onomatopeia usado na BD e no Manga, adaptado de (Tolan, 2011) e (Bigorna, 2016)

### 2.3 - Simplificação

“Tentando abstrair e simplificar a nossa imagem, nós nos afastamos cada vez mais do rosto real e passamos a simplificá-lo cada vez mais.” (McCloud, 1993, p. 29)

No livro “*Understanding Comics (The Invisible Art)*”, McCloud coloca as seguintes questões:

- “Mas porque é que um rosto simplificado é tão aceitável aos nossos olhos?”
- “Porque é que ele parece tão real quanto aos outros?”
- “Qual é o segredo do ícone que chamamos de cartoon?”
- “Porque ficamos tão envolvidos?”
- “Porque é que a nossa cultura está tão envolvida na realidade simplificada do *cartoon*?”

Quando abstraímos uma imagem através da *cartoonização*, ou seja, simplificamos a forma humana e o rosto de forma a criar algo semelhante a um ícone, não estamos só a eliminar os detalhes específicos.

“Ao reduzir uma imagem ao seu significado essencial, um artista pode ampliar esse significado de uma forma impossível para a arte realista.” (McCloud, 1993, p. 30)

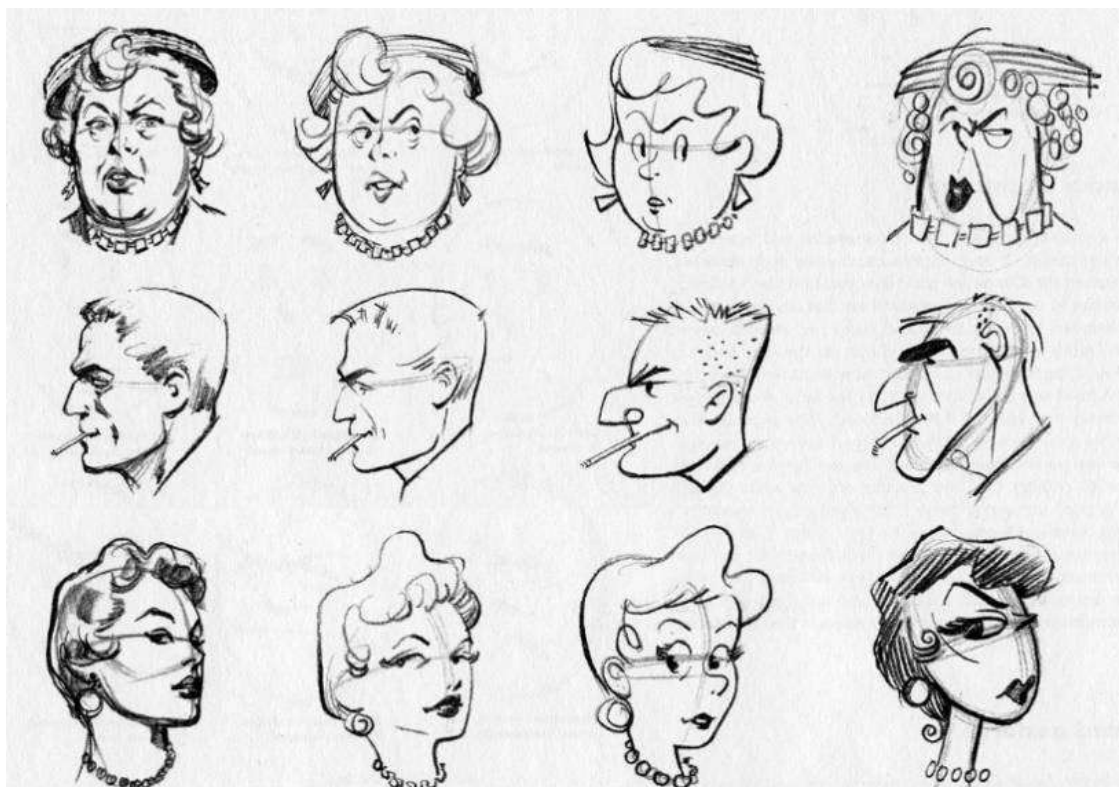


Fig. 158: Exemplo de simplificação do rosto, (Florêncio, s.d.)

McCloud (1993, p. 31) expressa que “*Cartoon* não é só um jeito de desenhar, é um modo de ver”, uma parte importante do poder especial do *cartoon* é a capacidade que ele tem de concentrar a nossa atenção numa ideia, tanto nas BD’s como no desenho real. McCloud fala do *cartoon* não como a animação em si, mas como o estilo de desenho mais simplificado.

Quanto mais *cartoonizado* for o rosto das personagens das BD’s, mais pessoas se podem rever nele, pois quando vemos um desenho de uma cara realista, nos vemos outra pessoa representada nesse desenho, mas quando essa cara está *cartoonizada*, devido à sua simplificação, é possível que cada pessoa se consiga ver representada pelas personagens. (McCloud, 1993, p. 31)

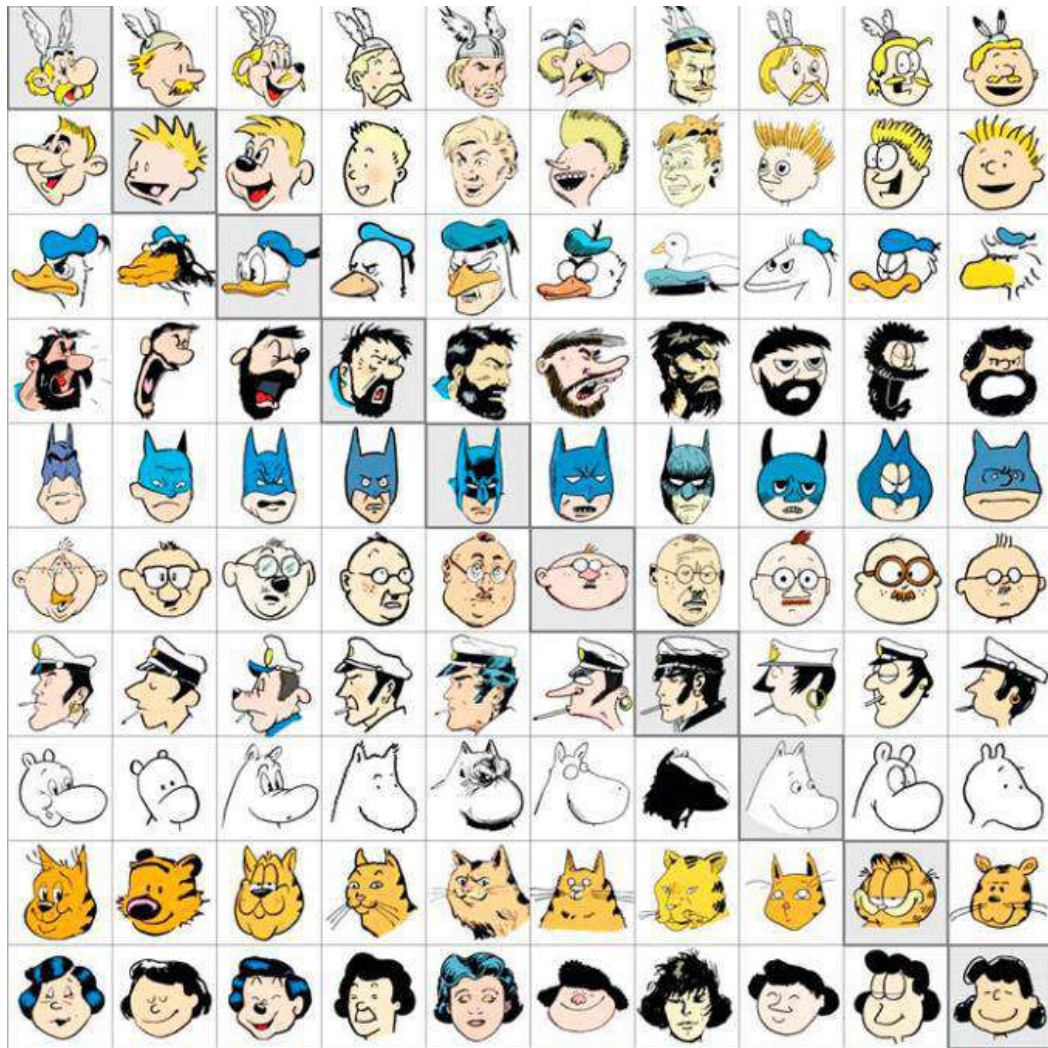


Fig. 159: Exemplo do estilo cartoon, (mundesenho, 2016)

“O desenho animado é um vácuo para o qual a nossa identidade e consciência são atraídas, uma concha vazia que nós habitamos para viajar para um outro reino. Nós não observamos apenas o cartoon. Nós passamos a ser ele.” (McCloud, 1993, p. 36)

McCloud acredita que essa pode ser a razão principal do nosso incrível fascínio pelos desenhos animados. (McCloud, 1993, p. 36)

No entanto, os *Mangakas*, deram um passo mais à frente, pois alguns viram que o poder “objetificante” da arte realista podia ter outros usos. Tal como no resto do mundo, a maioria das suas personagens também eram simplificadas para que o leitor se pudesse identificar mais facilmente, porém, existiam personagens feitas de forma mais realista para poderem ser “objetificados”, enfatizando a sua “infamiliaridade” para o leitor. (McCloud, 1993, p. 44)



Fig. 160: Páginas do Detetive Conan, mostram a diferença na caracterização das diferentes personagens, dependendo do seu papel na história, adaptado de (LDCF, 2012) e (conan-detective, s.d.)

## Estilos

Olhando para a BD da perspectiva japonesa, podemos observar que a escolha de um estilo pode ter consequências que vão bem além da “aparência” de uma história.

McCloud defende que “um estilo simples não significa uma história simples”, e ainda que “o ideal platônico do *cartoon* parece omitir a ambiguidade e caracterização complexa que são marcas registadas da literatura moderna”, tornado assim, o *cartoon*, adequado só para crianças. (McCloud, 1993, p. 45)

Contudo, como iremos ver nos trabalhos de outros autores, elementos simples, podem ser combinados de maneiras complexas. Para explicar melhor isso, McCloud cria uma pirâmide que mostra os diferentes tipos de estilos de personagens.

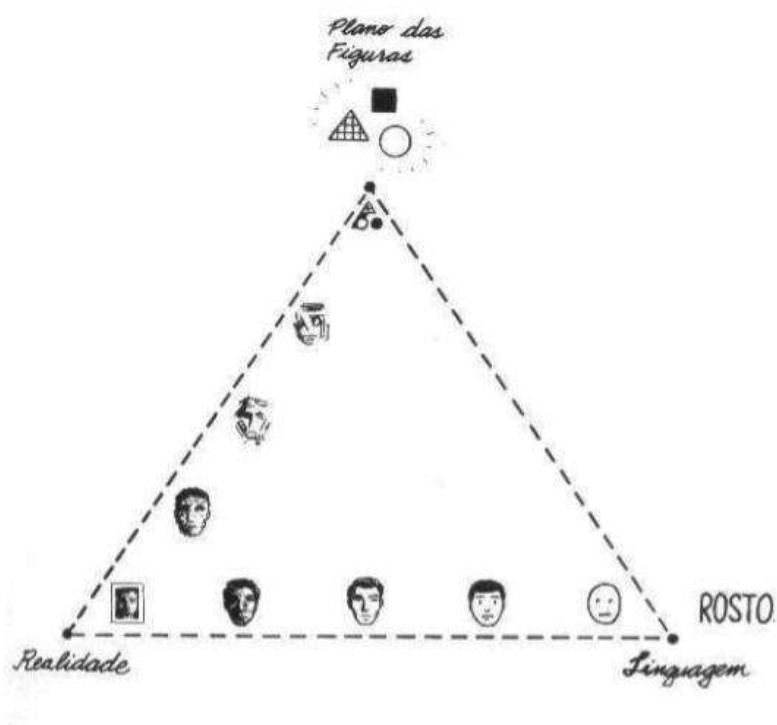


Fig. 161: Pirâmide que demonstra os diferentes estilos de desenho utilizado nas BD's (McCloud, 1993, p. 51)

Hergé e outros autores de BD, contrastam personagens icônicos com fundos realistas, pois ele vai do realismo ao *cartoon*, no entanto, não se aventura muito no mundo superior da abstração não-icônica. (McCloud, 1993, p. 54)

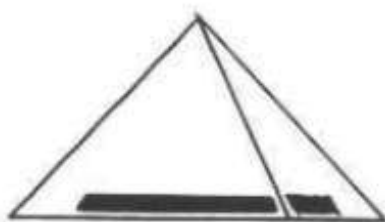


Fig. 162: Representação do estilo de Hergé seguindo a pirâmide (McCloud, 1993, p. 54)

Já Mary Fleener, varia pouco no seu conteúdo icônico, enquanto isso a sua abstração não-icônica começa quase na ponta da base. (McCloud, 1993, p. 55)



Fig. 163: Representação do estilo de Fleener seguindo a pirâmide (McCloud, 1993, p. 55)

Por volta dos anos 60, Jack Kirby e Stan Lee, exploraram um terreno intermediário de formas icônicas, mantendo um senso do real favorecido pelo *Design*, como se pode ver na pirâmide feita por McCloud no seu livro. (McCloud, 1993, p. 55)

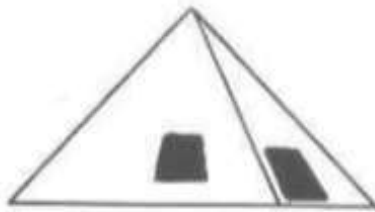


Fig. 164: Representação do estilo de Kirby e Stan Lee seguindo a pirâmide (McCloud, 1993, p. 55)

Foi nos anos 80 e 90 que a contracultura dos criadores independentes que trabalhavam mais a preto e branco abrangeram uma ampla gama de estilos de redação, seguiu a geração pós-Kurtzman de *cartoonistas underground* que representavam temas adultos utilizando um estilo *cartoonizado*. (McCloud, 1993, p. 56)

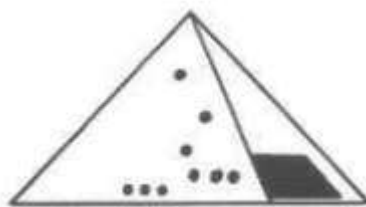


Fig. 165: Representação do estilo de cartoonistas underground seguindo a pirâmide (McCloud, 1993, p. 56)

McCloud realça também o quão irónico é o facto de o *Underground* e as BD's infantis, sendo tão diferentes em género, sejam os dois baluartes da Banda Desenhada. (McCloud, 1993, p. 56)

Sendo o universo dos ícones algo que se expande a toda a hora, os artistas das BD's têm muito por onde escolher.

“A nossa cultura é cada vez mais orientada por símbolos, á medida que o sec. XXI se aproxima, a iconografia visual pode nos ajudar a perceber uma forma de comunicação universal.” (McCloud, 1993, p. 58)

#### 2.4 - Traço, Forma e Cor

Com a chegada do novo século, diversos artistas, entre eles Wassily Kandinsky, demonstraram um enorme interesse no poder que o traço, a forma e a cor poderiam conter. A ideia, era demonstrar o que o artista estaria a sentir e provocar os cinco sentidos. (McCloud, 1993, p. 123)

Isso, levou McCloud a questionar-se, “as emoções podem ser visíveis?”, “um sentido pode falar pelos cinco?” e “Como uma única imagem pode representar emoções e como essa ideia se aplica aos quadradinhos?”. (McCloud, 1993, p. 118-21)



Fig. 166: Possível representação de algumas emoções e sentidos por McCloud, (McCloud, 1993, p. 118 - 21)

Para a Banda Desenhada, a ideia de que uma figura pode ter a capacidade de evocar sensações emocionais ou sensuais no espectador é vital, para responder às perguntas feitas por McCloud é essencial voltar ao mundo das “Belas Artes”. (McCloud, 1993, p. 121)

No final do século XIX e início do século XX, foi quando os “Impressionistas convenceram seus contemporâneos de que eles viam o mundo como verdadeiramente é” (McCloud, 1993, p. 122), fazendo com que um outro “mundo” que estava até agora despercebido se tornasse visível, nascendo assim o expressionismo, que começou como “uma expressão do turbilhão interno” (McCloud, 1993, p. 122), expressão essa que era impossível de ser reprimida pelos artistas.

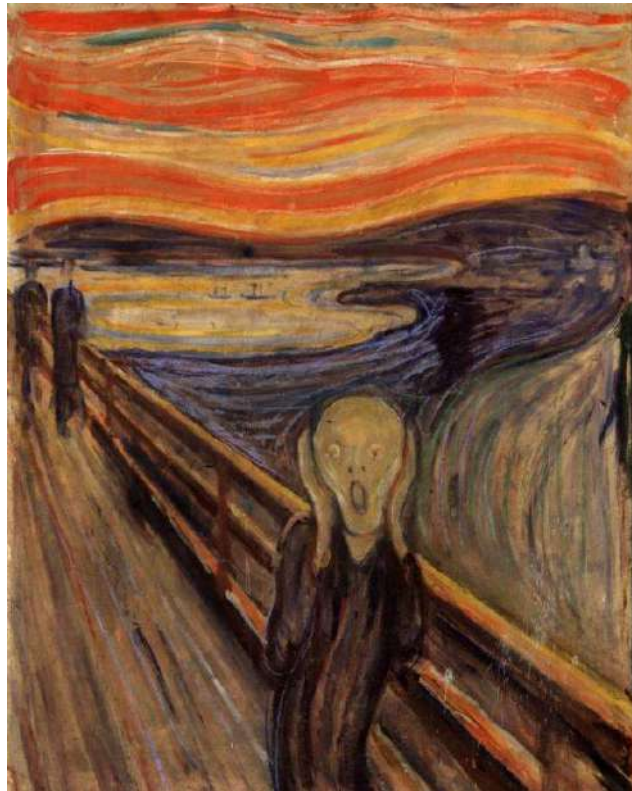


Fig. 167: "O Grito", pintura expressionista de Edvard Munch de 1893, (Carrasco, s.d.)

Wassily Kandinsky foi um dos vários artistas a demonstrar um imenso interesse no poder que o traço, a forma e a cor poderiam ter para sugerir o estado de espírito interior dos artistas. E 1912, ideias como “vermelhos bravos... azuis plácidos... texturas ansiosas... formas barulhentas... verdes frios...” (McCloud, 1993, p. 123) eram estranhas.

Kandinsky e os seus companheiros, procuravam uma arte capaz de unir os sentidos e com isso, unir as outras formas de artes capazes de atrair os sentidos, tais como, pintura, música, teatro, escultura e escrita, a essa ideia, dá-se o nome de Cinestética.

Foi a partir daí que ideias parecidas começaram a ser utilizadas por outros criadores, não só na pintura, por exemplo Richard Wagner e Baudelaire, um poeta Francês. A BD não ficou atrás. (McCloud, 1993, p. 123)

McCloud, compara as linhas do superexpressionista de underground Rory Hayes com as Charles Schulz. Sendo que o estilo dos dois é completamente diferente pode-se dizer que um deles expressa emoção e o outro não? Ou “Será que a diferença reside naquilo que está sendo expresso?”. (McCloud, 1993, p. 124)

Se as linhas de Hayes exprimem ansiedade, medo e loucura, as de Schulz não exprimem raciocínio, calma e introspeção? (McCloud, 1993, p. 124)

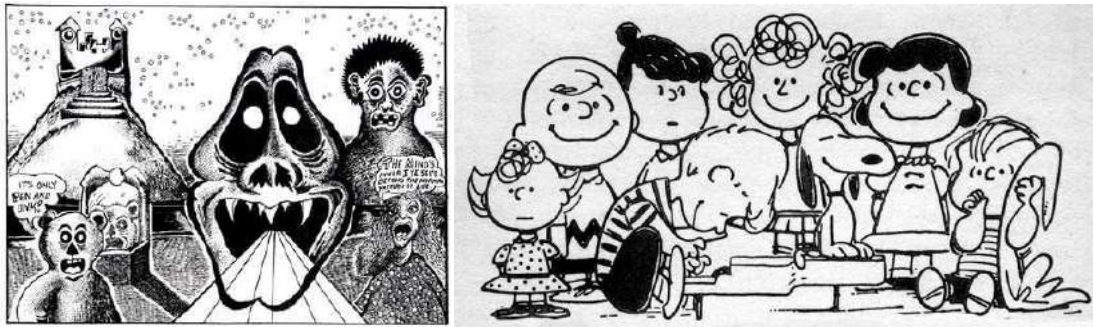


Fig. 168: a) Arte de Rory Hayes; b) Arte de Charles Schulz, adaptado de (Iambiek, s.d.)

Segundo McCloud, todas as linhas, carregam um potencial expressivo, “só pela direção, uma linha pode ir de passiva e infinita, pra orgulhosa e forte, até dinâmica e mutável!” (McCloud, 1993, p. 125)



Fig. 169: Expressão de uma linha pela sua direção, (McCloud, 1993, p. 125)

“Pela sua forma, ela pode ser importuna e grave, cálida e delicada ou racional e conservadora”. (McCloud, 1993, p. 125)



Fig. 170: Expressão de uma linha pela sua forma, (McCloud, 1993, p. 125)

“Pelo seu caráter, pode parecer selvagem e mortal, fraca e instável ou honesta e direta”. (McCloud, 1993, p. 125)

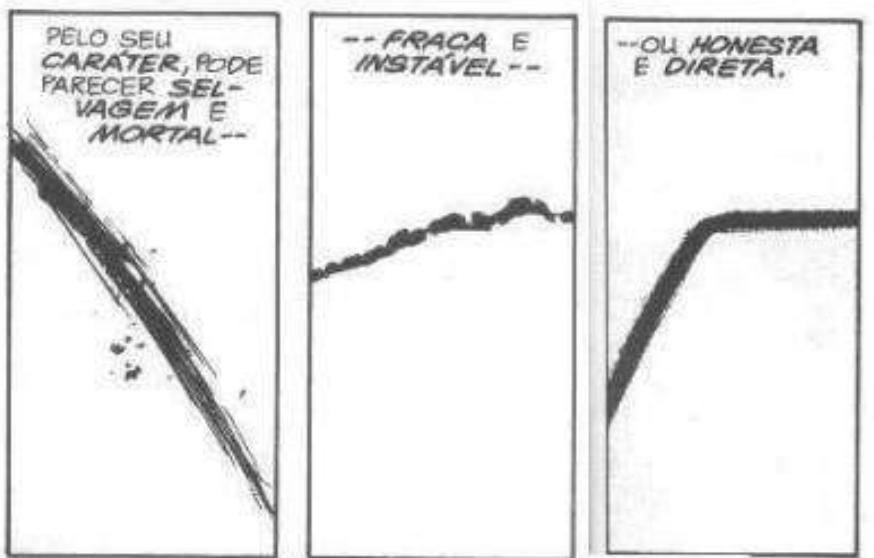


Fig. 171: Expressão de uma linha pelo seu caráter, (McCloud, 1993, p. 125)

McCloud defende que até as linhas mais “inexpressivas” do planeta podem sempre demonstrar alguma coisa, e que embora existam alguns artistas que se considerem expressionistas, não significa que eles não sejam capazes de diferenciar uma linha da outra. (McCloud, 1993, p. 125)

Cada artista tem o seu estilo e se expressa de diferentes maneiras, por exemplo, em “Dick Tracy”, Chester Gould usava umas “linhas mais arrojadas, ângulos obtusos e áreas negras” (McCloud, 1993, p. 126), isto para sugerir um universo de adultos que eram mortais e implacáveis, enquanto que, em contraste com o “Tio Patinhas” de Carl Barks, as linhas eram curvas e abertas, passando assim uma mensagem de inocência e juventude.



Fig. 172: Página da Banda Desenhada "Dick Tracy" de Chester Gould e de "Tio Patinhas" de Carl Barks, adaptado de (comics.ha, s.d.) e (xandrohq, 2012)

Outro exemplo, em “Prisioneiro do planeta inferno”, de Spiegelman, usa linhas expressionistas para representar uma história de terror da vida real, enquanto que na obra de Eisner, é usada uma ampla gama de diferentes estilos de traços, que têm como objetivo capturarem uma diversificada gama de emoções e estados de espírito. (McCloud, 1993, p. 126)



Fig. 173: "Prisioneiro do planeta inferno" de Spiegelman e "Volume 2 – O milagre da vida" de Eisner, adaptado de (Queirolo, 2011) e (Assis, 2020)

“Se as figuras, dependendo de como são feitas, podem representar coisas invisíveis como emoções, então a distinção entre figuras e ícones como linguagem, que se especializam no invisível, pode parecer meio confusas”. (McCloud, 1993, p. 127)

McCloud usa a ilustração de um cachimbo para explicar melhor, esta mostra a representação do fumo que sai do cachimbo através de linhas, depois usa o mau cheiro de um caixote do lixo, que apesar de não ser visível, um conjunto de linhas parecidas com as linhas do fumo do cachimbo são usadas para a representação do cheiro.

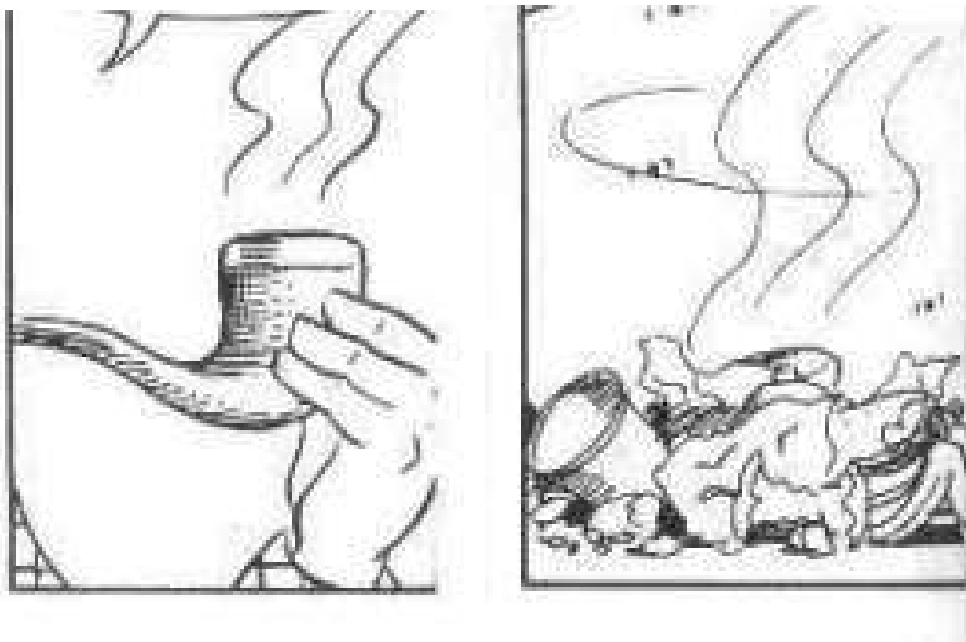


Fig. 174: Representação do fumo e do cheiro do lixo por McCloud, adaptado de (McCloud, 1993, p. 128)

Apesar de serem muito semelhantes, estes dois conjuntos de linhas são bem diferentes, pois enquanto que um representa algo visível, que é o fumo, o outro representa algo invisível, o cheiro, o que faz com que as linhas que representam o cheiro deixem de ser uma figura, e passem a ser uma metáfora visual, um símbolo.

“Os símbolos são a base da linguagem”. (McCloud, 1993, p. 128)

Outra ferramenta bastante valiosa para demonstrar ideia invisíveis, especialmente emoções, são os fundos. Mesmo existindo pouca ou nenhuma “distorção” dos personagens numa cena para demonstrar o que está a sentir, um fundo distorcido ou expressionista, pode demonstrar o estado de espírito de personagem. (McCloud, 1993, p. 132)

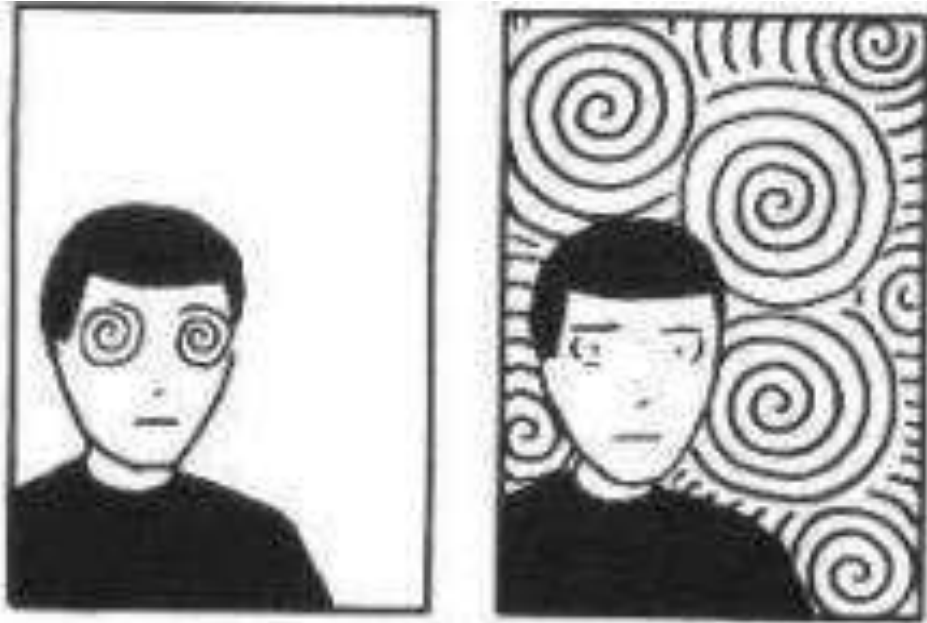


Fig. 175: Demonstração de como o fundo pode afetar a leitura do estado interior do personagem, (McCloud, 1993, p. 132)

Este princípio é bastante evidente em muitas Bandas Desenhadas Europeias, e em *Mangas* de romance, onde foram criados este tipo de efeitos para quase qualquer tipo de emoção imaginável.



Fig. 176: Diferentes demonstrações de emoções através do fundo nos *Mangas*, adaptado de (mangadop, 2020), (Liza, 2017) e (qmanga, s.d.)

## 2.5 - Enquadramento

O enquadramento é, basicamente, o “formato do écran”, que na BD, se traduz pelo formato geométrico ou não da vinheta, pois o formato e o tamanho da vinheta, podem mudar de acordo com o plano que se deseja apresentar. Por exemplo, uma vinheta vertical é equivalente à panorâmica apresentada no cinema, permitindo assim, representar as arquiteturas ou as paisagens que ocorrem de cima para baixo ou o oposto.



Fig. 177: Exemplo de Enquadramento Vertical, adaptado de (Lino, 2006), (lerbd.blogspot, 2016) e (Cleto, 2017)

Já uma vinheta horizontal comprida, é o formato ideal para criar um plano panorâmico, que é geralmente utilizado no início das histórias para demonstrar o ambiente.



Fig. 178: Exemplo de Enquadramento Horizontal, adaptado de (lerbd.blogspot, 2016), (Cleto, 2017) e (Lino, 2006)

## 2.6 - Plano

O Plano, é o enquadramento e o ângulo de visão. É o ponto de vista do leitor para com a cena que está a decorrer, e tal como na fotografia e no cinema, o plano é fundamental para demonstrar a importância de determinadas cenas e de determinadas falas.

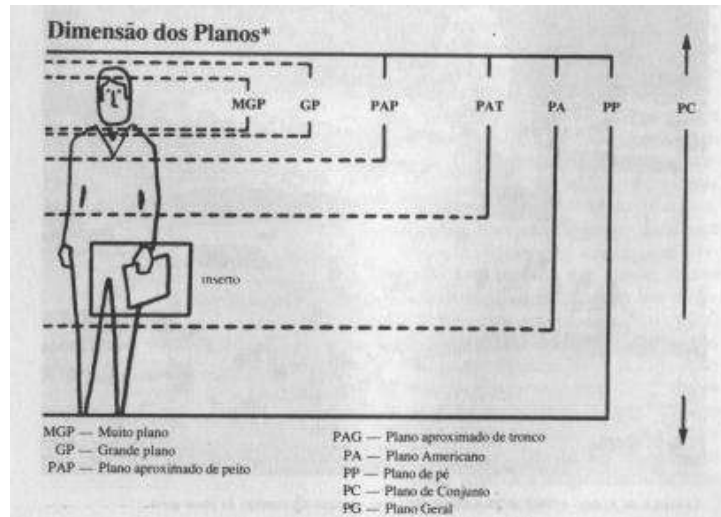


Fig. 179: Dimensão dos planos, (Marner, 1999, p.71)

Plano Geral – O uso deste plano está ordenado dentro de três categorias importantes. Em primeiro lugar, este plano pode ser usado para situar uma ação global, tendo isto em conta, é por norma utilizado no início de um filme western, por exemplo. Aplicado desta forma, este é essencialmente um plano de introdução. (Marner, 1999, p.73)

Em segundo, ele também pode oferecer uma visão mais ampla do terreno, onde decorre a ação do filme, especialmente no caso de uma batalha, em que é necessário descrever a sua proporção e intensidade. Marner (1999, p.73), dá o exemplo do filme “Massacre” de Griffith, em que é possível ver o plano geral a ser utilizado dessa maneira.

A terceira aplicação do plano é usada quando é necessário “destacar um homem do ambiente que o envolve, apresentando assim, em termos visuais, uma interpretação eminentemente filosófica.” (Marner, 1999, p.73)

Plano de Conjunto (PC) – Este plano contém características semelhantes às do plano geral, porém, este talvez seja mais prático como um plano de introdução. Neste plano, existe uma maior clareza nos pormenores da ação da personagem, e é dada menos importância ao ambiente que o rodeia. (Marner, 1999, p.74)

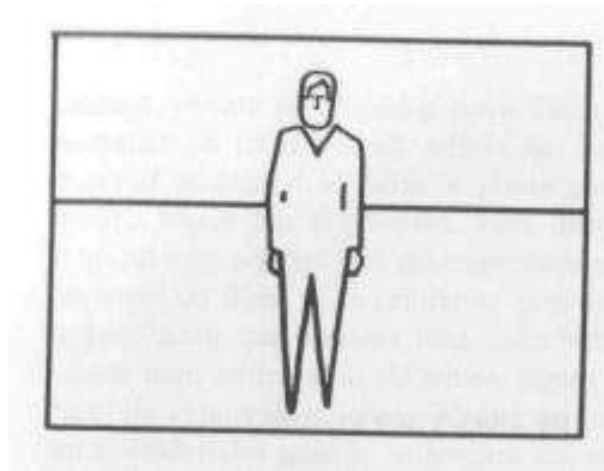


Fig. 180: Exemplo de Plano Conjunto, (Marner, 1999, p.74)

Plano Americano – Este plano é tradicionalmente conhecido por este nome, devido à sua popularidade em especial nas décadas de 30 e 40, entre os realizadores de Hollywood. Contudo, tem vindo a cair em desuso pois os realizadores contemporâneos o consideram de mau gosto. (Marner, 1999, p.74)

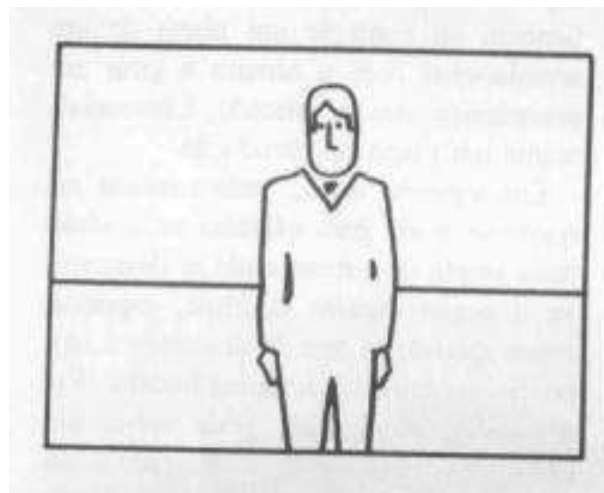


Fig. 181: Exemplo de Plano Americano, (Marner, 1999, p.74)

Plano Aproximado de Tronco (PAT) e Plano Médio (PM) – Segundo Marner (1999, p.74), o plano médio é basicamente o plano de um corpo humano. Uma vez que grande parte do fundo é eliminado, a figura humana converte-se no centro da atenção. Uma vez que a figura pode ser vista inteira e no plano aproximado de tronco, da cintura para cima, é bastante prático para mostrar “as relações entre as pessoas, mas, apesar de tudo, carece da intensidade psicológica dos primeiros planos (planos aproximados de peito e grandes planos)”. (Marner, 1999, p.74)

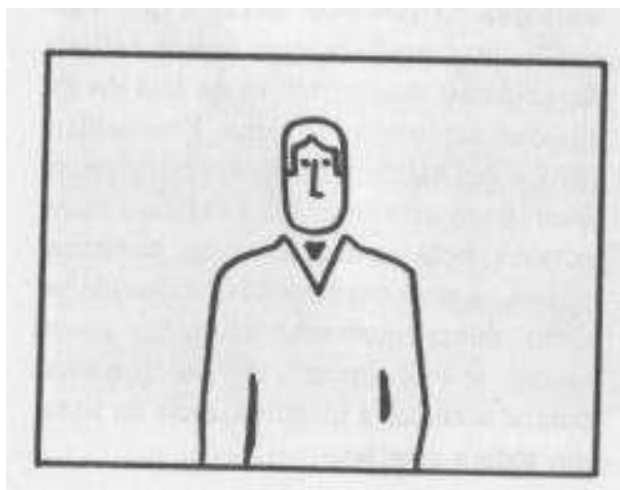


Fig. 182: Exemplo de (PAT) e (PM), (Marner, 1999, p.74)

Plano Aproximado de Peito (P.A.P.) – A característica principal dos primeiros planos é “proporcionar ao publico a proximidade em relação a um objecto ou pessoa”, (Marner, 1999, p.75) enquanto isso, elimina o ambiente que o envolve. Para a filmagem de diálogos, este é o tipo de plano mais útil. Por norma, o plano corta a personagem na altura do peito e dá uma maior importância ao rosto do ator.

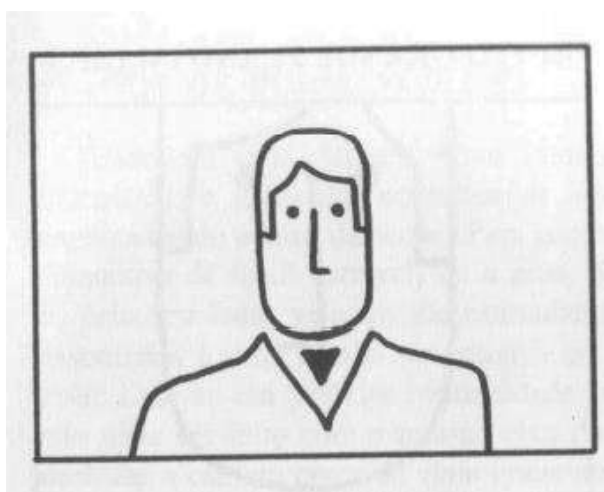


Fig. 183: Exemplo de Plano Aproximado de Peito, (Marner, 1999, p.75)

Grande Plano (GP) – Este é um plano essencial para atingir a máxima intensidade dramática, pois é quando a expressão do ator está mais nítida e as suas características projetam-se com mais força. “Este plano pode ser muito revelador dos pensamentos ou da vida interior do protagonista.” (Marner, 1999, p.75)

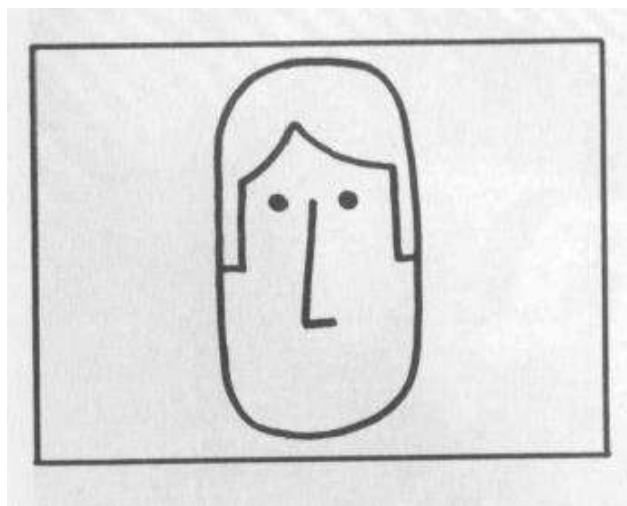


Fig. 184: Exemplo de Grande Plano, (Marner, 1999, p.75)

Muito Grande Plano (M.G.P.) – De acordo com Marner (1999, p. 76), todos os tipos de primeiros planos são imagens que carregam muita força expressiva na tela, tendo isso em conta, eles devem ser usados com muito cuidado. Na televisão, por exemplo, é muito frequente o uso deste plano, muitas vezes sem necessidade. Devido ao tamanho reduzido do écran, existe uma necessidade de usar um maior número de primeiros planos do que num filme, que é pensado para um ecrã grande. É precisamente por essa razão que o realizador deve “sublinhar o sentido de cada imagem”. (Marner, 1999, p.76)

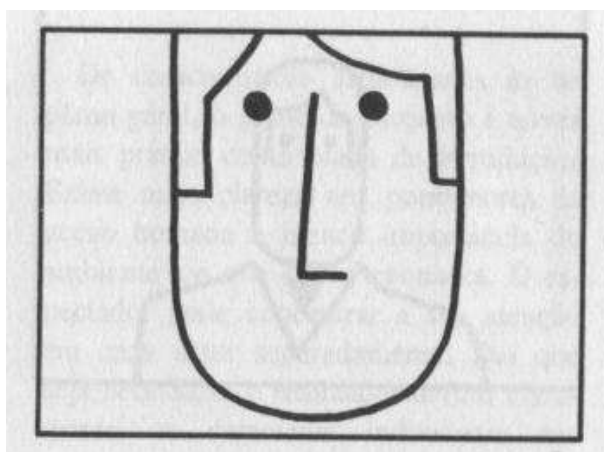


Fig. 185: Exemplo de Muito Grande Plano, (Marner, 1999, p.76)

## 2.7 - Ponto de vista

O ponto de vista é o nome dado a uma certa posição ou movimento da câmara de cinema, este é também um elemento importante na BD, pois cria dinâmica e é ele que realça algumas emoções e sentimentos das personagens.

Apesar de serem chamados de planos, estes merecem a sua própria categoria, pois englobam todos os planos descritos acima, porém varia o ponto em que as personagens são vistas pelo leitor.

Plano Picado – É um ponto de vista de cima para baixo, o observador, encontra-se mais alto do que a cena que está a decorrer. É bastante usado para cenas de luta ou tensão.

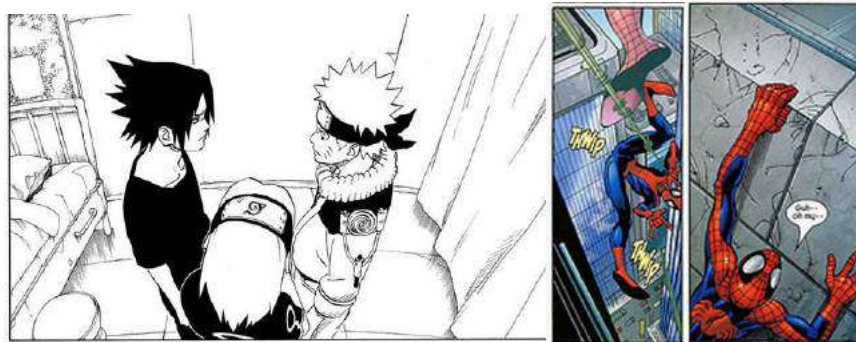


Fig. 186: Exemplo de Plano Picado no *Manga* e na BD, adaptado de (ms.bccrwp, 2020) e (inessolorzano, 2016)

Plano Contrapicado – É o oposto do picado, neste caso, a cena é vista de baixo para cima, o observador encontra-se abaixo da cena observada. Este plano é usado pelos mesmos motivos do plano picado.



Fig. 187: Exemplo de Plano Contrapicado no *Manga* e na BD, adaptado de (naruto-tube, s.d.) e (buffman, 2004)

Plano Frontal – É o ponto de vista mais comum, em que a cena é vista ao nível dos olhos do observador.



Fig. 188: Exemplo de Plano Frontal na BD e no *Manga*, adaptado de (imgur, 2015) e (mangarock, s.d.)

## 2.8 - Cenários

Nas Bandas Desenhadas, os cenários geralmente são mais realistas, o motivo de isto acontecer, é devido ao facto de que ninguém espera que as pessoas se identifiquem com as paisagens.

Dependendo da BD, essa separação de Personagens simplificadas e de cenários realistas é bem mais pronunciada, como é o caso dos livros de *Tintin*. As suas linhas são mais simples e combinam muito bem os seus personagens bastante “icónicos”, simplificados, com os seus cenários extraordinariamente realistas. (McCloud, 1993, p. 42)

Essa combinação de simplificação e realismo, permite aos leitores a capacidade de se disfarçarem num personagem e entrarem num mundo sensorialmente estimulante e novo. (McCloud, 1993, p. 43)

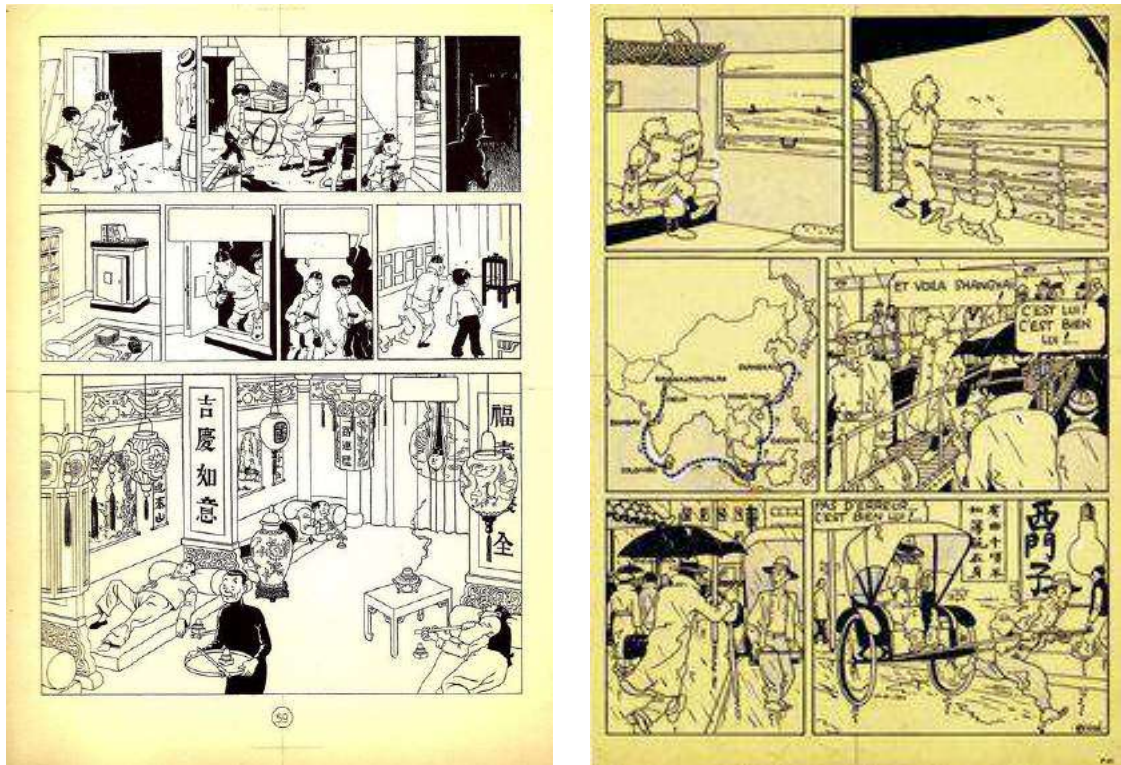


Fig. 189: Páginas das BD's de *Tintin*, adaptado de (orano, s.d.)

“Um conjunto de linhas para ver, o outro conjunto para ser.” (McCloud, 1993, p. 43)

Para além do *Tintin*, podemos encontrar esse efeito também na Disney, na Europa pode ser denotado em BD's como o *Asterix* de Jacques Jardi. (McCloud, 1993, p. 43)

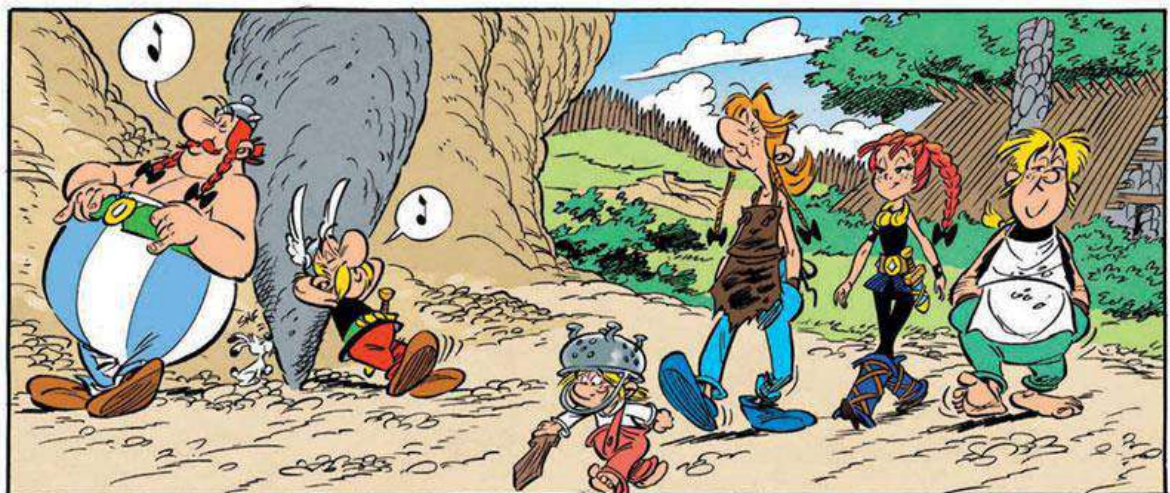


Fig. 190: Vinheta de *Asterix*, (Jesus, centralcomics, 2019)

Na América esse efeito não foi tão utilizado, no entanto, manifestou-se nos trabalhos de Jaime Hernandez, Carl Barks, Dave Sim e Gerhard. (McCloud, 1993, p. 43)

Por outro lado, no Japão, esse “efeito-máscara” como lhe chama McCloud, foi durante algum tempo um estilo nacional. Foi graças à influência do *Mangaka* Osamu Tezuka, conhecido como o Deus *Manga*, que os *Mangas* têm uma longa e rica história de personagens icônicos. (McCloud, 1993, p. 43)

Devido ao gosto que os japoneses desenvolveram em décadas recentes pela arte foto realista, foram criados estilos híbridos que mostraram uma imensa variação icônica, com personagens muito *cartoonizadas* e fundos quase fotográficos.

Quem já leu ou abriu um livro de *Manga*, já deve ter notado que alguns objetos são desenhados com bastante rigor e bem realistas, isto é feito não só para mostrar os detalhes do objeto, mas também, para o leitor ter a consciência de que são objetos, algo com peso, textura e complexidade física. (McCloud, 1993, p. 44)

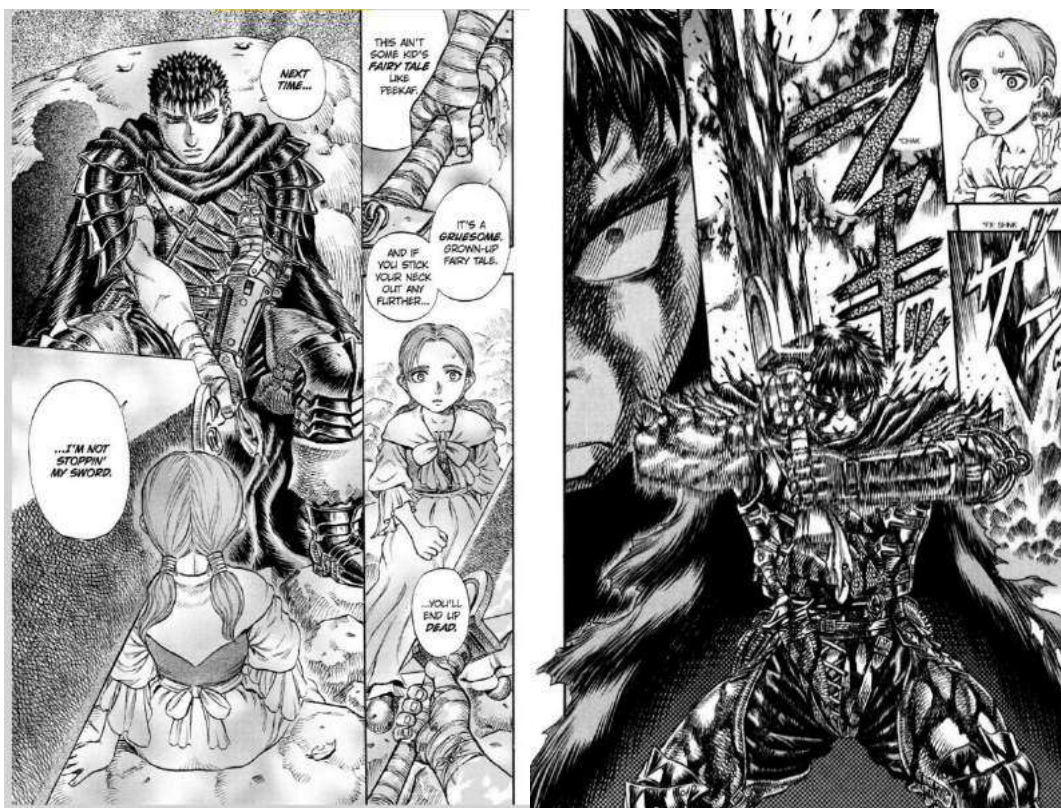


Fig. 191: Páginas do *Manga Berserk*, adaptado de (reddit, 2018) e (mangahub, s.d.)

## 2.9 - Gutter

*Gutter* é o nome dado pelos aficionados da BD ao espaço que existe entre os quadros, o seu significado literal é sarjeta, mas apesar do seu nome, o *Gutter* é responsável por grande parte do mistério e da magia existentes na essência das Bandas Desenhadas. (McCloud, 1993, p. 66)



Fig. 192: Exemplo de Gutter (McCloud, 1993, p. 66)

“É no limbo da sarjeta que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma ideia única.” (McCloud, 1993, p. 66)

Os quadros da BD fragmentam o tempo e o espaço, mostrando apenas momentos dissociados, no entanto, a conclusão permite à nossa mente juntar os dois momentos e concluir uma realidade contínua. (McCloud, 1993, p. 67)

Enquanto que na mídia eletrônica a conclusão é contínua, involuntária e virtualmente imperceptível, na BD, está longe de ser contínua e é tudo menos involuntária, pois cada ação que o desenhista registra no papel é apoiada pelo leitor. Tendo a fig. 192 como exemplo, MacCloud explica que nesta situação cada leitor segura o machado e que cada um escolheu onde desferiu o golpe.

“Neste exemplo, posso ter desenhado um machado erguido, mas não sou eu quem desfere o golpe (...) esse, caro leitor, foi o seu crime especial, cada um o cometeu de acordo com o seu próprio estilo” (McCloud, 1993, p. 68)

## 2.10 - Transições

Dentro do *Gutter* podem ser encontrados diferentes tipos de transições quadro-a-quadro, que foram nomeadas e explicadas por MacCloud. O primeiro tipo de transição denominado por ele de momento-a-momento, é uma transição que não exige muita conclusão, este é o primeiro tipo de transição, que mostra as ações como o segundo tipo, mas exige vários quadros para fazer o que o segundo tipo faz.

O segundo tipo é denominado de ação-pra-ação, e apresenta apenas um único tema em progressão distinta. (McCloud, 1993, p. 70)



Fig. 193: a) Exemplo do primeiro tipo de transição; b) Exemplo do segundo tipo de transição (McCloud, 1993, p. 70)

O terceiro tipo é de tema-pra-tema, este permanece dentro de uma cena ou ideia e é necessário um grau de envolvimento do leitor para dar sentido a este tipo de transições.

Cena-a-cena é o quarto tipo, ele leva-nos através de distâncias bem significativas de tempo e espaço, e exige um raciocínio mais dedutivo. (McCloud, 1993, p. 71)



Fig. 194: a) Exemplo do terceiro tipo de transição; b) Exemplo do quarto tipo de transição (McCloud, 1993, p. 71)

Denominado de aspecto-para-aspecto, o quinto tipo de transição em grande parte supera o tempo e demonstra diferentes aspectos de um lugar, atmosfera ou ideia.

Por fim, o sexto tipo é denominado de *non-sequitur*, este tipo não contém nenhuma sequência lógica entre os quadros e não se preocupa com os eventos ou com qualquer proposta da narrativa. (McCloud, 1993, p. 72)



Fig. 195: a) Exemplo do quinto tipo de transição; b) Exemplo do sexto tipo de transição (McCloud, 1993, p. 72)

A maioria das Bandas Desenhadas Americanas emprega os tipos de técnicas de narração que foram introduzidas por Jack Kirby. MacCloud começa por analisar uma revista do quarteto fantástico de 1966. Ele começa por contar quantas transições de cada tipo existem, contando noventa e cinco transições. O tipo de transição mais comum no trabalho de Kirby é o de ação-para-ação, desse tipo existem sessenta e duas transições, dezanove das transições são de tema-para-tema e o restante são de cena-para-cena, ficando assim, sessenta e cinco por cento do segundo tipo, vinte por cento do terceiro tipo e quinze por cento do quarto. (McCloud, 1993, p. 74-5)

Um outro autor que tem transições muito parecidas com as de Kirby é o Hergé. Comparando graficamente os tipos de transições utilizadas em diversas Bandas Desenhadas Americanas, podemos observar que todas elas usam os mesmos tipos. (McCloud, 1993, p. 75)

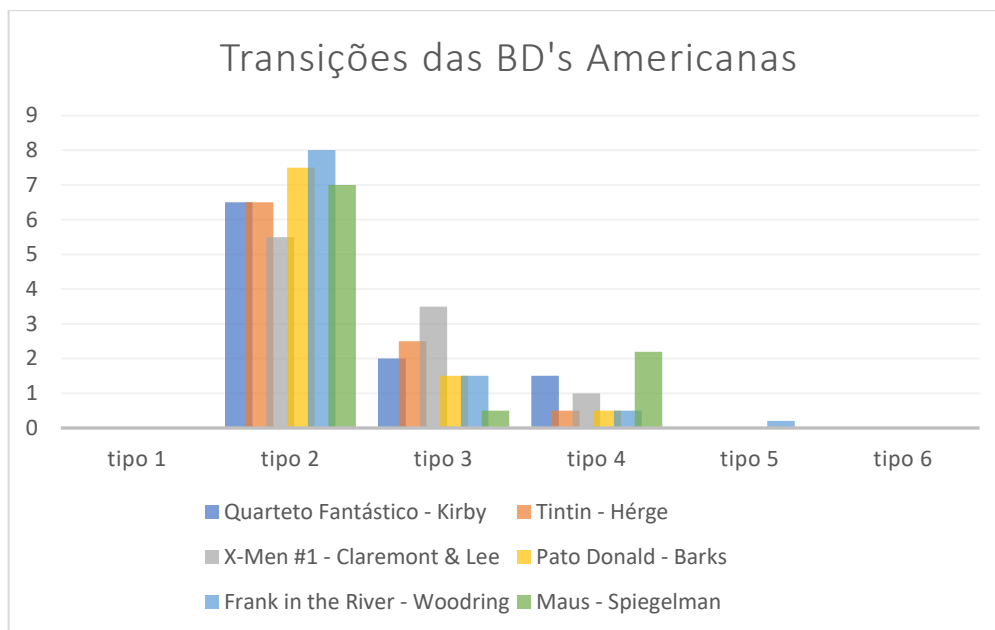


Gráfico 1: Representação dos tipos de transições mais utilizados nas BD's Americanas, baseado na análise feita em (McCloud, 1993, p. 75)

MacCloud faz também uma pesquisa sobre os artistas Europeus mais famosos, demonstrando que apesar de não serem tão uniformes, os resultados obtidos são parecidos com os encontrados na análise às Bandas Desenhadas Americanas, como se pode ver no exemplo do gráfico 2. (McCloud, 1993, p. 76)

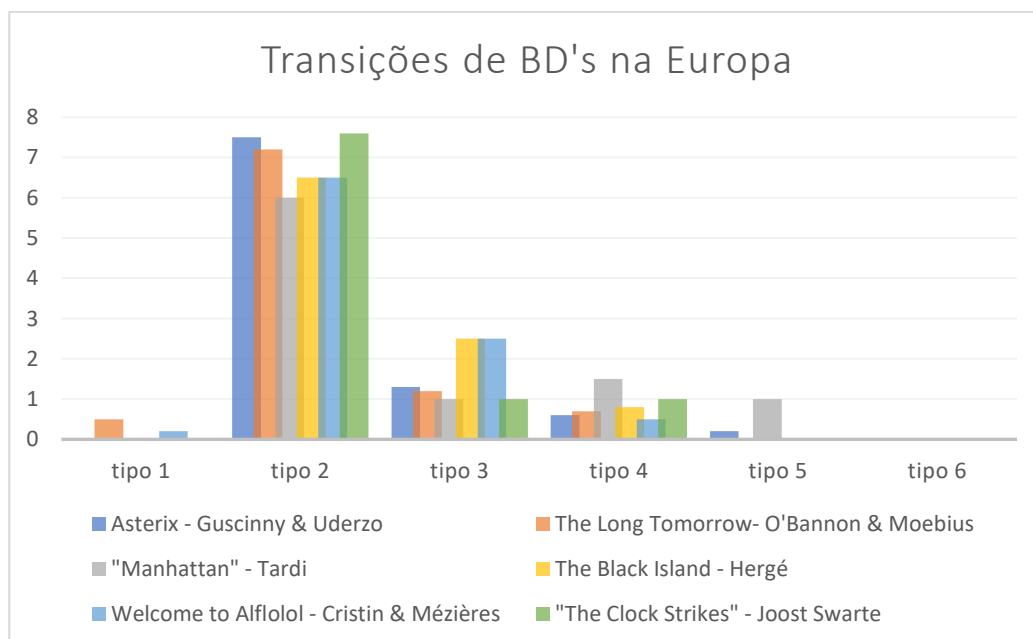


Gráfico 2: Representação dos tipos de transições mais utilizados nas BD's Europeias, baseado na análise feita em (McCloud, 1993, p. 76)

Como se pode ver pelos gráficos, os tipos de transição mais utilizados são o tipo dois, o três e o quatro, o que leva McCloud a perguntar-se “Será que uma pessoa só precisa desses três tipos de transição para contar uma história em quadradinhos?”. (McCloud, 1993, p. 76) Porém, antes de se concluir que esses três tipos de transição dominam a narrativa, McCloud verifica o trabalho de Osamu Tezuka no Japão.

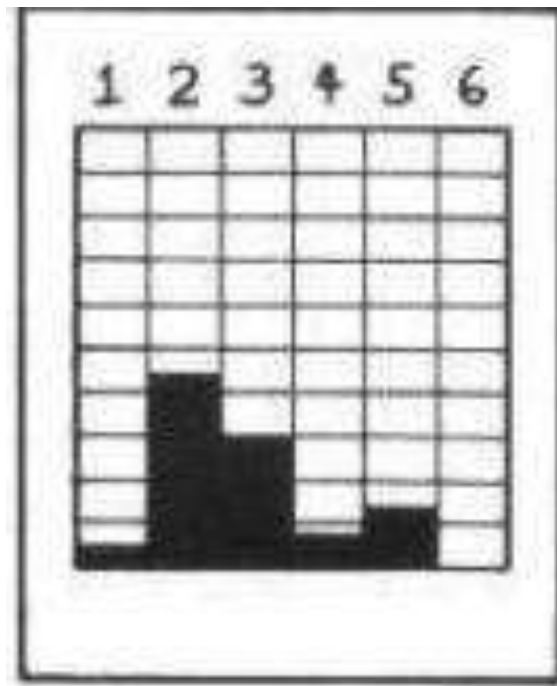


Gráfico 3: Gráfico dos tipos de transições utilizadas por Tezuka, adaptado de (McCloud, 1993, p. 77)

Apesar do tipo dois existir em Tezuka, a sua aparição é em menor grau, a transição três, de tema-para-tema, está presente em quase toda a ação, também é possível observar o tipo um de transição, embora, segundo a análise de McCloud, o último tipo seja apenas responsável por quatro por cento do total, “ele contrasta com as transições do Ocidente, exemplificadas por Kirby e Hergé” (McCloud, 1993, p. 78), mas o que mais surpreendeu MacCloud foi a “presença maciça” do tipo cinco, pois esta é raramente vista no ocidente.

“Quase desde o início, as transições aspecto-para-aspecto têm sido uma parte integrante dos quadradinhos Japoneses” (McCloud, 1993, p. 79), na maior parte das vezes, eram usadas para estabelecer um clima, ou então um sentido de lugar, McCloud refere que o tempo parece parar nessas combinações silenciosas.



Fig. 196: Tipo de transição Aspecto-para-aspecto, adaptado de (McCloud, 1993, p. 79)

“Examinando vários artistas Japoneses, encontramos proporções parecidas com as de Tezuka, inclusive uma alta incidência do quinto tipo. Porquê?”. (McCloud, 1993, p. 80)

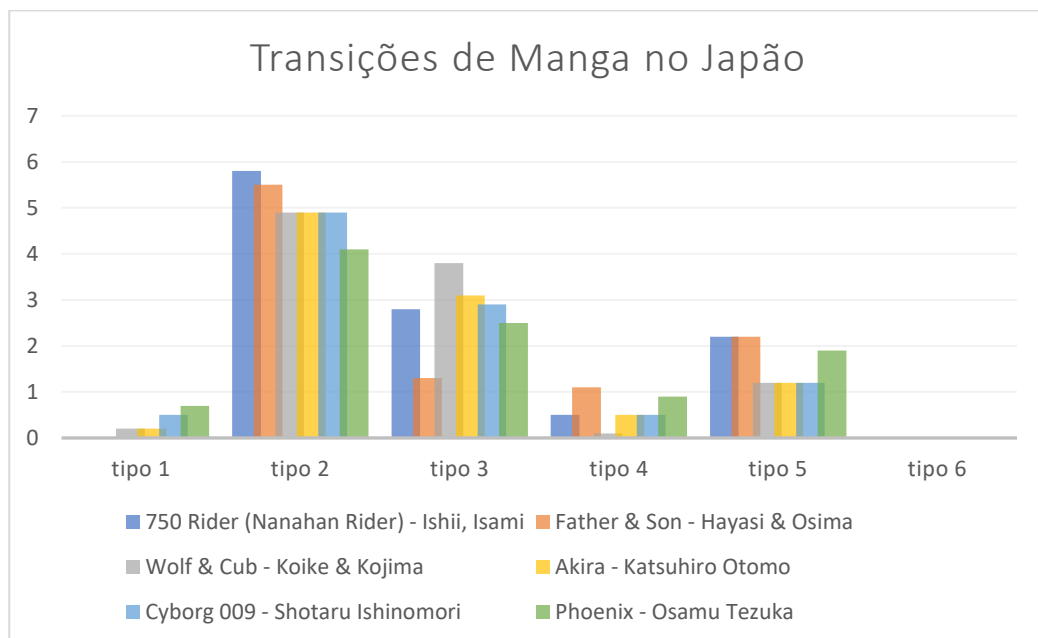


Gráfico 4: Representação dos tipos de transições mais utilizados nos *Manga* Japoneses, baseado na análise feita em (McCloud, 1993, p. 80)

Analisando o gráfico, McCloud chegou à conclusão de que um dos fatores responsáveis por esta diferença com o Ocidente pode ser o tamanho, pois os *Mangas* são publicados “como livros de antologia, onde a pressão sobre qualquer um dos capítulos pra mostrar muita coisa não é tão grande” (McCloud, 1993, p. 80). Sendo assim, tornasse possível dedicar vários quadros para se estabelecer um clima, contudo, o tamanho da história não é o único fator, nem o principal. Para McCloud, nessa divisão entre Oriente e Ocidente, existe algo mais fundamental, esse é o facto de a arte e a literatura ocidental não divagarem muito, pois a nossa cultura é orientada pelo objetivo, enquanto que o Oriente, conta com uma tradição “de obras de arte cíclicas e labirínticas”. (McCloud, 1993, p. 81)

“Os quadradinhos Japoneses parecem herdar essa tradição, enfatizando mais o estar lá do que o chegar lá. Com essas e outras técnicas os japoneses demonstram uma visão dos quadradinhos bem diferente da nossa. Lá mais do que em qualquer outro lugar, o quadradinho é arte de intervalos”. (McCloud, 1993, p. 81-2)

## 2.11 - Tempo

“No universo da consciência humana, o tempo combina-se com o espaço e o som numa composição de interdependência” (Eisner, 1985, p. 25), já na Banda Desenhada, a noção de tempo é mostrada através dos painéis, cada um mostra “um único momento no tempo” (McCloud, 1993, p. 94), e é nos espaços “congelados” entre as vinhetas que a “nossa mente preenche os momentos interpostos, criando a ilusão de tempo e movimento. Como uma linha desenhada entre dois pontos”. (McCloud, 1993, p. 94)

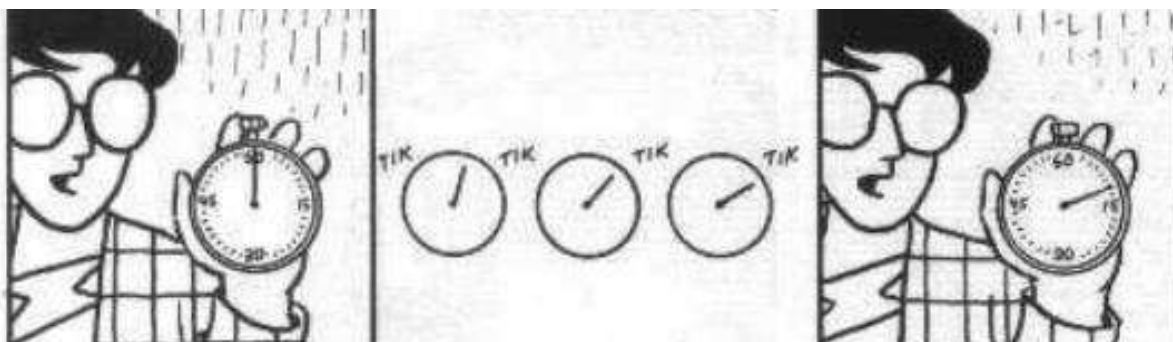


Fig. 197: Exemplo dado por McCloud para explicar a noção de tempo na BD, adaptado de (McCloud, 1993, p. 94)

Porém, não é bem assim, o tempo na BD é bem mais complexo, para explicar melhor, McCloud recorre à Fig. 198.



Fig. 198: Imagem usada por Scott McCloud para explicar a noção de tempo na BD, adaptado de (McCloud, 1993, p. 95)

Da mesma forma que as figuras e os intervalos existentes entre elas criam uma ilusão de tempo, através da conclusão, também as palavras usam o som para introduzirem o tempo, “O som é medido auditivamente, em relação à distância que se encontra de nós. O espaço, na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente”. (Eisner, 1985, p. 25) A mediação do tempo não tem só um gigantesco impacto psicológico, ela também nos permite lidar com “a prática concreta do viver”. (Eisner, 1985, p. 25) Para a BD, medir o tempo trata-se de um elemento estrutural e essencial, uma vinheta como a representada na Fig.198 pode durar até meio minuto, devido a todas as ações e reações que estão a acontecer.

O simples som do *flash* tem uma certa duração, que apesar de ser curta, não é instantânea, e a duração da palavra *sorria* é ainda mais lenta, só a personagem do Tio Henry consome pelo menos um segundo, e devido ao facto de os balões seguintes virem depois do *flash*, isso acrescenta ainda mais tempo. (McCloud, 1993, p. 95)



Fig. 199: Adaptado de (McCloud, 1993, p. 95)

Para explicar de forma ainda mais simples, McCloud descreve o tempo como se fosse uma corda, em que cada polegada é a representação de um segundo.



Fig. 200: Comparação do tempo com uma corda, adaptado de (McCloud, 1993, p. 96)

“Esta corda ficaria mais ou menos assim através do quadro. Simplificando, é claro, já que cada balão tem suas próprias curvas”. (McCloud, 1993, p. 96)

A habilidade de saber expressar o tempo é um tanto decisiva para o sucesso de uma narrativa visual, “é essa dimensão da compreensão humana que nos torna capazes de reconhecer e de compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana”. (Eisner, 1985, p. 26)

Outra característica que também pode influenciar a nossa percepção do tempo é a forma da vinheta, pois uma vinheta com a forma retangular dá uma ilusão de um tempo mais

longo do que uma vinheta quadrada, basicamente, “os requadros são nosso guia através do tempo e espaço”. (McCloud, 1993, p. 102)

A “sensação atemporal” (McCloud, 1993, p. 102), muito representada nos *Mangas* e recentemente adotada pela Banda Desenhada Ocidental, pode ser produzida quando o conteúdo presente numa vinheta “muda” não indica a sua duração, isto acontece “devido à sua natureza não resolvida” (McCloud, 1993, p. 102), essa vinheta vai permanecer na mente do leitor, e a sua presença pode até ser sentida nas vinhetas seguintes.

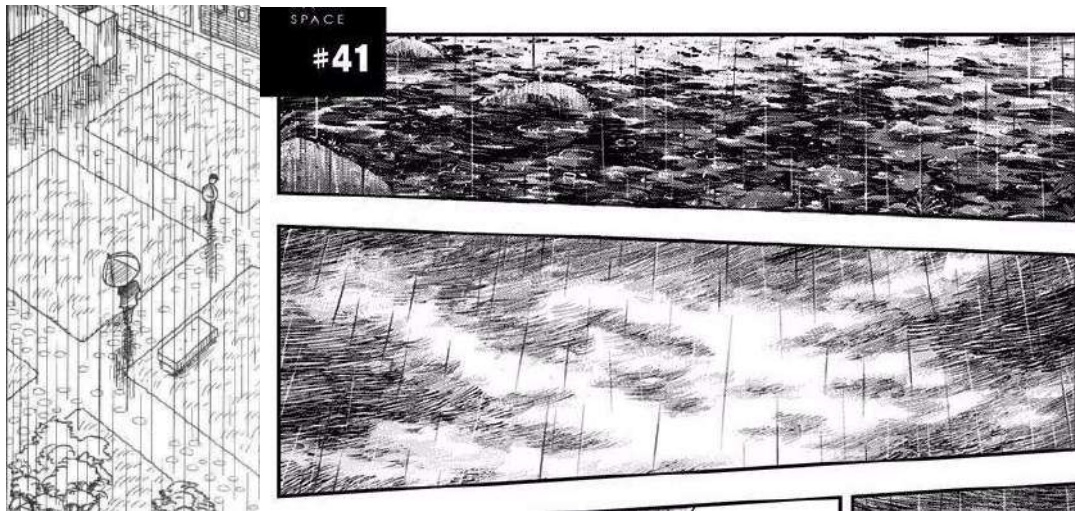


Fig. 201: Representação de "sensação atemporal", adaptado de (McCloud, 1993, p. 103) e (supermangas, s.d.)

“Uma história em quadrinhos torna-se “real” quando o tempo e o timing tornam-se componentes ativos da criação”. (Eisner, 1985, p. 26)

## 2.12 - Movimento

No final do século XIX, parecia que toda a gente estava obcecada por capturar o movimento através da ciência, pois em 1880, inventores já sabiam que em breve o cinema iria surgir, então todos queriam ser os primeiros a criá-lo.

A primeira patente de um processo que usava tiras de fotografias transparentes foi registada por Thomas Edison, e foi assim que nasceu o filme.

Com a ascensão do cinema, os pintores da época acreditavam que o movimento poderia ser representado por uma única imagem, então começaram a explorar essa ideia. Marcel Duchamp, por exemplo, optou por fazer uma “decomposição sistemática de imagens em movimento num meio estático”. (McCloud, 1993, p. 108)



Fig. 202: Nu descendo uma escada, de Duchamp em 1912, (boni.wordpress, 2006)

Como Duchamp estava mais preocupado com a ideia do movimento do que com a sensação que este transmite, ele decidiu então reduzir o conceito do movimento a apenas uma linha. Com o tempo, ele abandonou esta ideia de transmitir o movimento e os artistas plásticos que se demonstraram interessados por este novo “estilo”, acabaram por perder o interesse.

Contudo, artistas de BD também estavam a investigar essa área, pois desde o início, a BD moderna já vivia com esse problema de transmitir o movimento numa arte em que o tempo fica parado, porém, ao contrário da pintura, “isso era mais uma questão de teórica”. (McCloud, 1993, p. 109)

Inicialmente, optou-se por imagens múltiplas em sequência, mas “assim como um só quadro pode representar um espaço de tempo através do som, um só quadro pode fazer

o mesmo através de imagens”. (McCloud, 1993, p. 110) A “linha de movimento” da Banda Desenhada, encontra-se algures entre o movimento criado pelos pintores futuristas e do conceito de movimento apresentado por Duchamp.

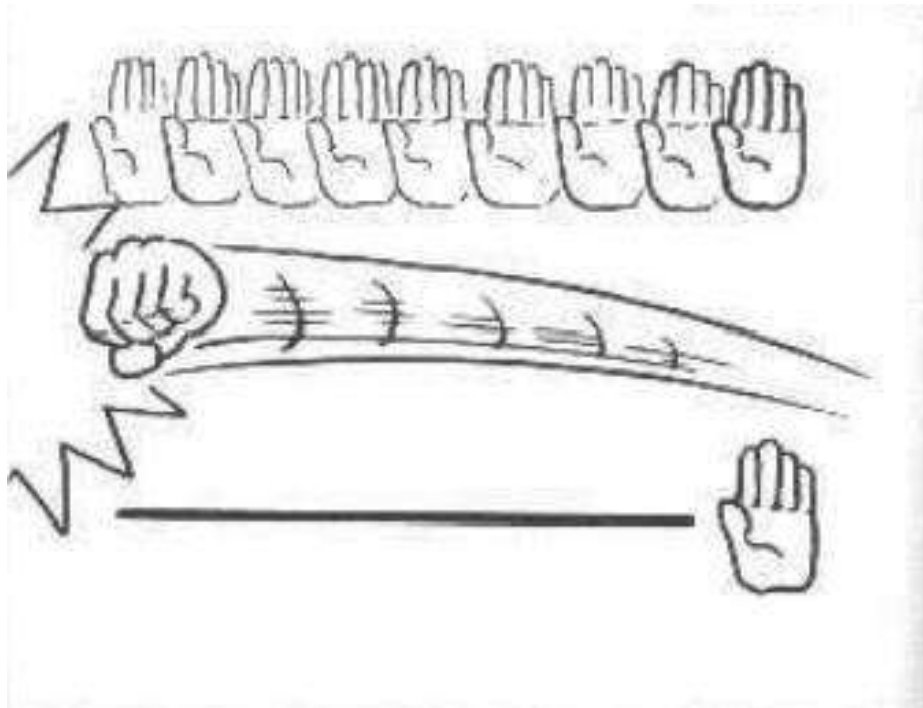


Fig. 203: Exemplo dado por McCloud do movimento dos pintores futuristas, seguido pela BD e depois de Duchamp, adaptado de (McCloud, 1993, p. 110)

Inicialmente as linhas de movimento usadas nas Bandas Desenhada eram confusas e grotescas, quase como se estivessem “desesperadas de representar a trajetória de objetos em movimento no espaço, mas com o passar do tempo começaram a ficar mais refinadas e estilizadas. Foi na mão de “mestres de fantasia como Bill Everett e Jack Kirby” (McCloud, 1993, p. 111), que por fim, elas ficaram tão estilizadas que pareciam ter vida própria.

Com o tempo, e devido às habilidades de Kirby e Everett, as linhas de movimento destacadas tornaram-se uma especialidade Americana. “Nesta abordagem, tanto o objeto em movimento quanto os cenários são desenhados num estilo claro, e o caminho do movimento é imposto sobre a cena”. (McCloud, 1993, p. 112)

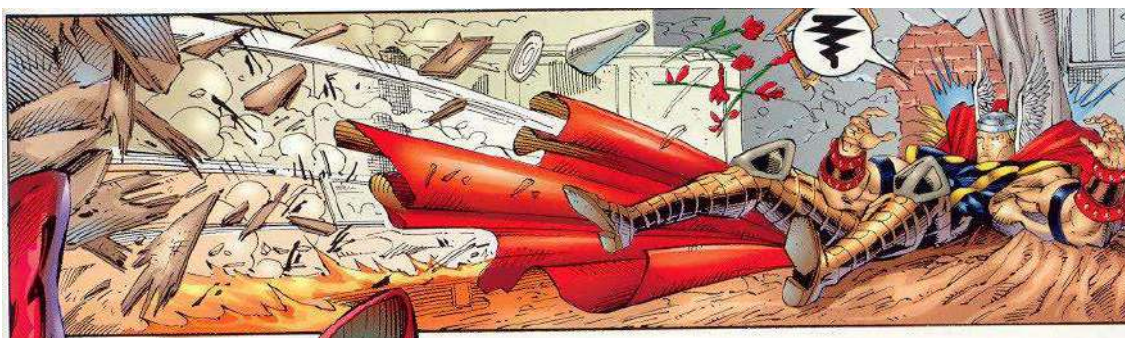


Fig. 204: Exemplo de linhas de movimento, (olharverobservar, s.d.)

Existiram também outros artistas a tentarem outros tipos de efeitos de linhas de movimento, como por exemplo imagens múltiplas, na tentativa de envolver mais os leitores na ação, e outros como foi o caso de Gene Colan, que começaram a “incorporar efeitos fotográficos com resultados interessantes nos anos 60 e 70”. (McCloud, 1993, p. 112)

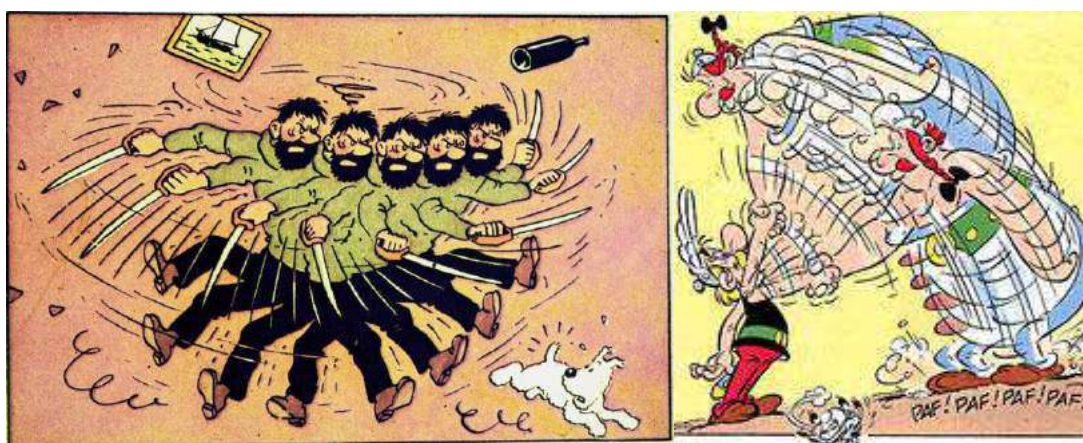


Fig. 205: Exemplo de linhas de movimento usando imagens múltiplas, adaptado de (Coutinho, 2014) e (Barbosa, 2011)

Devido ao facto de Colan ter também uma relação com a fotografia, ele sabia que “quando a velocidade do obturador de uma câmara é lenta demais pra congelar totalmente a imagem de um objeto em movimento, ocorre um efeito interessante”. (McCloud, 1993, p. 113) Para explicar isso, McCloud usa duas imagens, na primeira, pode ser visto o efeito que ocorre quando um carro é capturado a oitenta quilómetros por hora, enquanto que na segunda, mostra o que ocorreria se a camara seguisse o movimento do objeto.

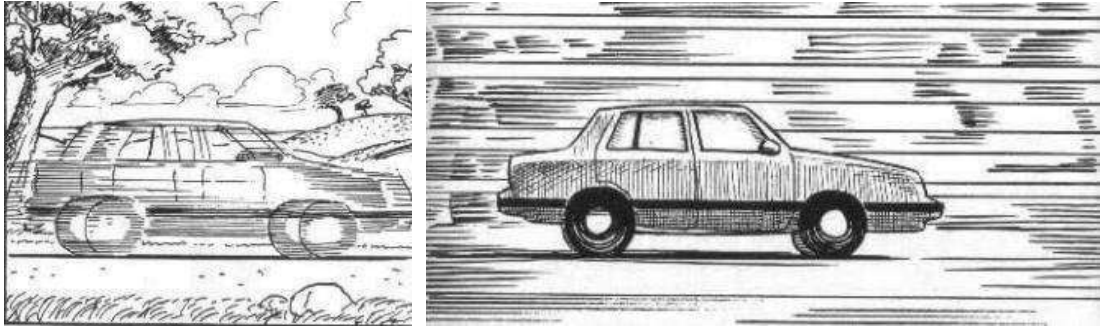


Fig. 206: Exemplos dados por McCloud para explicar a diferença no movimento de um objeto, (McCloud, 1993, p. 113)

Enquanto que na América, o interesse demonstrado por este truque foi pouco, e na Europa onde linhas para representar o movimento eram raramente usadas, também foi ignorado, no Japão, pelo contrário, este diferente conceito de movimento foi abraçado como seu. E assim surgiu o “Movimento Subjetivo”.

O “movimento subjetivo”, como é mencionado por Scott McCloud, é baseado numa ideia, “se a observação de um objeto em movimento é envolvente, ser esse objeto deve ser mais ainda”. (McCloud, 1993, p. 114)

No final dos anos sessenta, diversos artistas Japoneses, começaram a colocar os leitores no chamado “banco do motorista”, com quadros incríveis como os da Fig. 207, e até cerca dos anos oitenta, esse conceito começou a ser usado por alguns desenhistas Americanos nos seus trabalhos, acabando por se tornar razoavelmente comum nos anos noventa. (McCloud, 1993, p. 114)

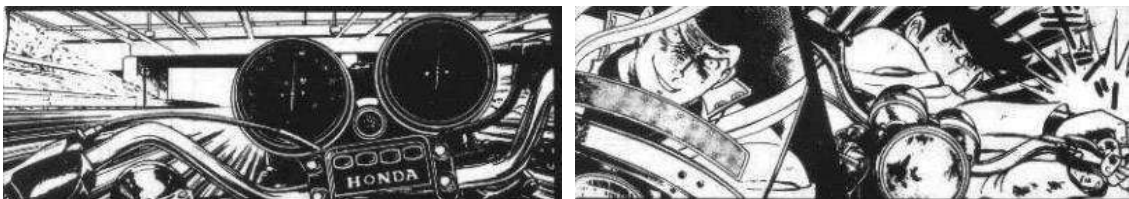


Fig. 207: Exemplo de "Movimento Subjetivo", adaptado de (McCloud, 1993, p. 114)

Tendo em conta todas estas formas de representar o movimento, McCloud questiona-se: “Será que essas são as únicas maneiras de se representar movimento num único quadro?” (McCloud, 1993, p. 114), pois, segundo ele, a BD é “um meio onde o tempo e o espaço se fundem”, tendo isso em conta, as ferramentas do narrador são incomuns, por exemplo, várias vinhetas interligadas podem ser criadas, onde o cenário é contínuo e a figura em movimento se move nas diferentes vinhetas.

Na BD, as regras seguidas pela composição são diferentes da maior parte das artes gráficas. (McCloud, 1993, p. 115)

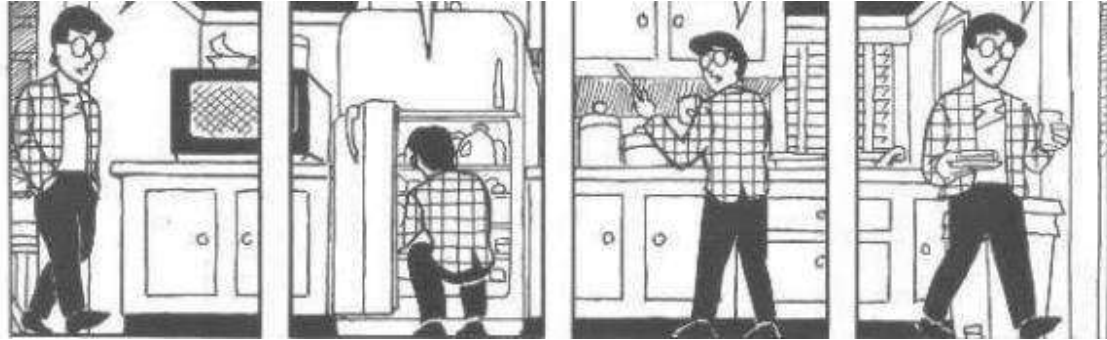


Fig. 208: Demonstração de vinhetas interligadas com cenário contínuo e figura em movimento, (McCloud, 1993, p. 115).

“Ao introduzir tempo na equação, o artista pode criar uma página nem sempre condizente com a composição tradicional de imagens”, isto porque na Banda Desenhada, “a composição da imagem se soma à composição da mudança do Drama e à composição da memória”. (McCloud, 1993, p. 115)

### 2.13 - Os seis passos

Como em qualquer outro trabalho, a criação de uma Banda Desenhada também tem de seguir um caminho, que de acordo com Scott McCloud tem seis passos. (McCloud, 1993, p. 169)

1. Ideia/Objetivo;
2. Forma;
3. Idioma;
4. Estrutura;
5. Habilidade;
6. Superfície.

É no primeiro passo que surge o “teor” da obra, este que engloba as ideias, os impulsos, as filosofias, as emoções e os objetivos da obra. No segundo, surge a forma que a obra vai assumir, desde uma canção, uma escultura, um livro, etc. É no terceiro ponto que se define o vocabulário de estilos, assuntos ou gestos e o género ao qual a obra pertence,

este que pode ser um gênero próprio. É no quarto ponto que tudo se junta, decidir o que incluir e excluir, e como compor o trabalho. No quinto começa-se a construir a obra, é a realização do trabalho, a invenção e o uso da habilidade. Por fim no sexto ponto realizam-se os acabamentos, os valores de produção, os aspetos mais aparentes na “primeira exposição superficial da obra”. (McCloud, 1993, p. 171)

Segundo McCloud, “em todas as artes, é a superfície que as pessoas apreciam com mais facilidade, como uma maçã escolhida por sua casca brilhante”. (McCloud, 1993, p. 171)

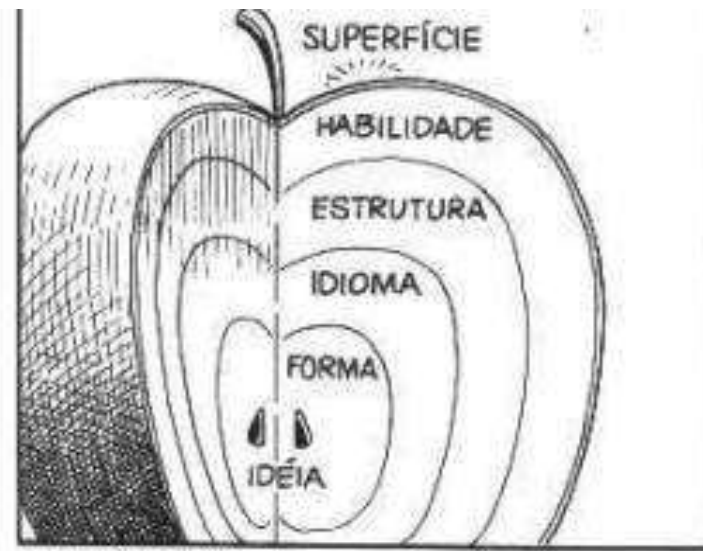


Fig. 209: Representação dos seis passos de criação por (McCloud, 1993, p. 171)

McCloud refere que, por vezes, os “fãs” escolhem o artista que tem uma aparência melhor do que os antigos que tiveram as ideias, mas que não estavam tão preocupados com a superfície. Só que “quando mordemos aquela maçã brilhante” (McCloud, 1993, p. 171), ela está totalmente vazia. Isto é recorrente quando os jovens descobrem as BD’s e é desenvolvida uma paixão que vai durar para a vida toda.

Inicialmente, os leitores vivem a história, colocam-se na pele dos personagens e vivenciam a história diretamente, pois a BD é um intermediário entre o narrador e o público. Porém, em alguns casos, o público acaba por desenvolver uma consciência da forma, percebendo que todas as Bandas Desenhadas não passam de tinta no papel, e que criá-las requer apenas certas habilidades que podem ser aprendidas (McCloud, 1993, p. 172).

Para explicar melhor, McCloud dá vários exemplos, começando por falar de um jovem que um dia decide criar BD’s. Tendo consciência do passo um e dois, deveria seguir para o terceiro passo e escolher que tipo de BD se enquadra melhor nele. Porém, o mais

provável é ele adiar as suas próprias ideias e começar a estudar estilos de outros artistas para se tornar um profissional, adiantando-se para o sexto passo, a superfície. Por exemplo, ao mostrar o seu trabalho a um verdadeiro profissional, este percebe-se de algumas deficiências, tal como na anatomia e nos pontos de fuga. Apesar de aprofundar e praticar essas questões, o fator de desistência está sempre presente, sendo poucos os que chegam a seguir carreira. McCloud, dá mais alguns exemplos, em que todos saltam alguns passos, focando apenas na habilidade ou na estrutura, esquecendo os outros passos. (McCloud, 1993, p. 173-77)

Ao longo dos seus exemplos este evidencia que os passos mais esquecidos eram os dois primeiros, até que apresenta alguém que se apercebe da existência deles, alguém que quer dizer algo sobre a vida através da sua arte, ou dizer algo da arte em si, restando-lhe duas opções.

Se a pessoa no exemplo dado por McCloud escolher a forma, ele se tornaria um explorador, então a sua meta passaria a ser “descobrir tudo sobre a forma artística”, assim não faltariam ideias ou propósito na sua arte, ela “simplesmente se tornaria seu propósito e as ideias surgiriam pra lhe dar substância”. (McCloud, 1993, p. 179)



Fig. 210: Figura que representa a escolha do segundo passo, (McCloud, 1993, p. 179)

Todos os criadores que escolhem seguir esse caminho, tornam-se “pioneiros e revolucionários, desejam sacudir as coisas, mudar a maneira das pessoas pensarem, questionar as leis fundamentais que governam a sua arte”. (McCloud, 1993, p. 179) Como é o caso de McCay, Spiegelman, Sterrett, entre outros, e em outras formas de arte temos Picasso, Stravinsky, etc.

Porém, se a sua escolha for o primeiro passo, a sua arte torna-se numa ferramenta, e “a força dessa arte vai depender das forças das ideias dentro dela”. (McCloud, 1993, p. 179) Isso faz com que a prioridade sobre a invenção seja narrar a história ou passar a mensagem, no entanto, para narrar uma história de uma forma eficaz requer também uma certa dose de invenção.



Fig. 211: Figura que representa a escolha do primeiro passo, (McCloud, 1993, p. 179)

Este é o caminho seguido pelos grandes narradores, os criadores que querem dizer algo através das suas Bandas Desenhadas e que dedicam todas as suas energias para controlar esse meio, melhorando a sua habilidade de transmitir mensagens de um modo eficaz. Alguns desses criadores são Hergé, Eisner, e Barks, e em outras formas de arte, Dickens, Edward R., e Murrow.

Apesar disso, a escolha entre a Ideia/Objetivo e a Forma, não precisa de ser permanente, e dependendo do projeto, o artista pode escolher uma ou outra. Assim como “nenhuma obra de arte pode ser totalmente sem “conteúdo”, (...) não pode existir sem forma!” (McCloud, 1993, p. 180)

Quanto maior for a dedicação de um artista a um desses pontos, mais dramática poderá ser a mudança que ocorrerá no seu trabalho. Como é obvio, nem todas as pessoas escolhem o “caminho mais longo”, “alguns conseguem estabelecer metas e atingi-las sem nenhum desvio”. (McCloud, 1993, p. 181) Porém, qualquer pessoa que crie uma obra, independentemente do meio que utiliza, vai acabar por seguir esses seis passos, mesmo que não tenha essa noção, pois “todas as obras começam com um objetivo, todas elas têm uma certa forma, pertencem a um idioma, possuem estrutura, requerem habilidade e têm uma superfície”. (McCloud, 1993, p. 182)



Fig. 212: Os seis passos para a criação da estrutura de uma BD, adaptado de (McCloud, 1993, p. 170 - 1).

Quanto mais um criador se dedica a dominar cada um dos aspetos da sua arte e a compreender a relação que tem com ela, “mais os interesses “artísticos” podem tomar a dianteira”. (McCloud, 1993, p. 182) Qualquer um dos aspetos presentes na BD pode ser a causa da atração do artista, porém, todo o processo de aprendizagem é lento e constante do início ao fim, como diz McCloud, “da superfície para o âmago”. E é aí que se encontra a questão mais importante a ser feita, “o que estou querendo?” (McCloud, 1993, p. 182)

Quando é a forma que está no controlo do trabalho, este pode parecer um tanto superficial no seu interior, no entanto, se for um trabalho que explora bastante bem a forma da arte e que questiona as nossas suposições fundamentais, pode surgir um universo de experiências desconhecidas. Se forem as ideias a dominar o trabalho e a definir a sua forma, elas podem assim espalhar-se pelo meio de revistas e o ciclo pode assim recomeçar. (McCloud, 1993, p. 184)

### Estrutura clássica

“Sabemos que um roteiro é uma história contada em imagens, diálogos, descrições e situada em um contexto de estrutura dramática. Mas o que é uma história? E que têm todas as histórias em comum? Um princípio, um meio e um fim. O princípio corresponde ao primeiro ato, o meio ao segundo ato e o fim ao terceiro ato.” (FIELD, 1988, p.27 apud Comparato, 2009)

Sendo assim, a estrutura clássica divide-se em três atos. É necessário ter em conta que cada ato tem um princípio, um meio e um fim, por exemplo na televisão, essas divisões

em atos funcionam como uma “espécie de cortina artificial” em que se colocam os anúncios publicitários. (Comparato, 2009)

Os componentes do primeiro ato são, de acordo com Doc Comparato (2009):

- Exposição do problema  
e/ou
- Situação desestabilizadora  
e/ou
- Uma promessa, uma expectativa  
e/ou
- Antecipação de problemas
- **Emerge o conflito**

**Segundo ato:**

- Complicação do problema  
e/ou
- Deterioração (piorar a situação)  
e/ou
- Tentativa de normalização, levando a ação ao limite  
e/ou
- Medida extrema
- **Crise**

**Terceiro ato:**

- **Clímax**  
e/ou
- Reversão de expectativas
- **Resolução**  
e/ou
- Epílogo

Como se pode observar, cada ato tem a sua própria estrutura dramática, se juntarmos todos esses pontos e os colocarmos num diagrama em que as suas vertentes sejam intensidade dramática e tempo, obtemos a curva dramática.

“Cada um desses pontos marcará um momento do roteiro, que de acordo com a nomenclatura americana são os famosos turning points, ou plot points, ou pontos de ataque, ou ainda as famosas viradas.” (Comparato, 2009)

A estrutura deve ter uma razão crescente de interesse, contudo, não pode ficar prisioneira de uma fórmula estanque da ação dramática. Se “movimentos cinematográficos e artísticos importantes como os desenvolvidos por Orson Welles, Glauber Rocha, Buñuel, Woody Allen, Fellini, Bergman, Altman, Kurosawa e outros” tivessem seguido as regras da estrutura dramática, nunca teriam entrado para a “história do cinema criando novas maneiras de alcançar estruturas filmicas fortes e de interesse crescente”. (Comparato, 2009)

## Diagramas

O diagrama de uma ação é usado para representar a curva dramática de uma estrutura, cada autor pode fazer a sua para visualizar a estrutura da sua narrativa e comprovar se funciona.

A ação dramática está diretamente ligada à tensão dramática, ou seja, profundidade das emoções que irão transformar ou redirecionar a história para outro círculo de conflitos, pelo que, não deve ser confundida com ação pura, que consiste nos tiros de revólver, pulos sensacionais, mortes sangrentas, entre outros. (Comparato, 2009)

São os pontos que definem a curva final da estrutura clássica que permitem observar a curva emocional que o público vai experimentar à medida que a história se desenrola. A curva de suspense é criada desde o momento em que o conflito aparece até o ponto de crise, é nela que “os problemas e os conflitos parecem se concentrar num beco sem saída aparente”, (Comparato, 2009) isto, leva o protagonista e a história ao momento de crise.

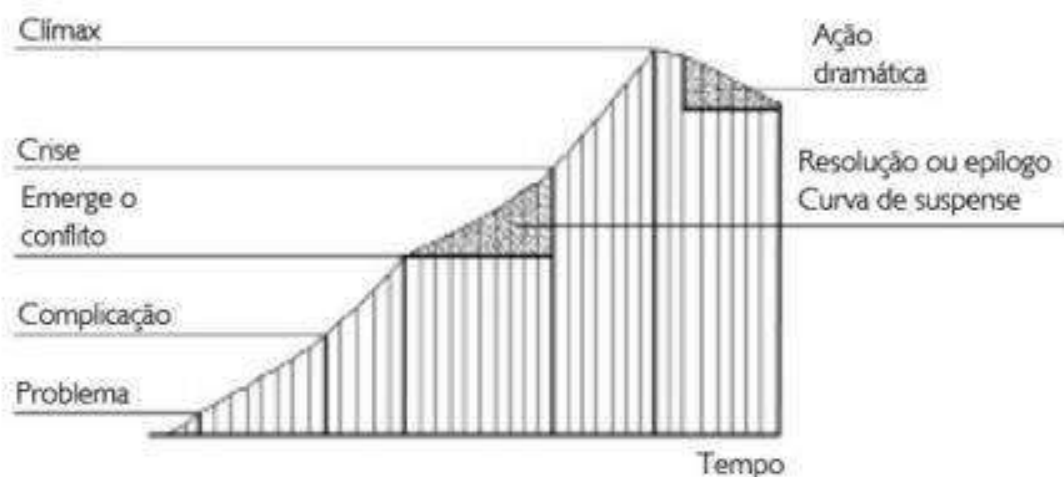


Fig. 213: Diagrama de estrutura clássica (Comparato, 2009)

A crise e o clímax não devem ser confundidos. A crise é o momento em que ocorre uma gigantesca e conflituosa tensão, sem nenhuma solução à vista, enquanto que o clímax é o momento em que o dramatismo está no seu grau de tensão mais elevado, contudo, ao contrário da crise, neste caso existe uma solução à vista.

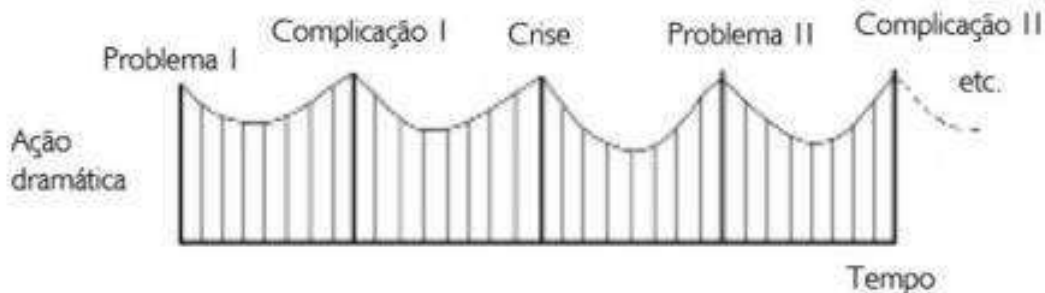


Fig. 214: Diagrama de uma estrutura ondulante (Comparato, 2009)

No diagrama da Fig. 214 a tensão ocorre durante muito mais tempo, é este o diagrama que por norma apresentam as séries de televisão, o facto de tensão ocorrer durante tanto tempo, pode ocasionar uma diminuição de interesse.

Comparato (2009) deu como um exemplo típico o filme “Suspense” (fig. 215).

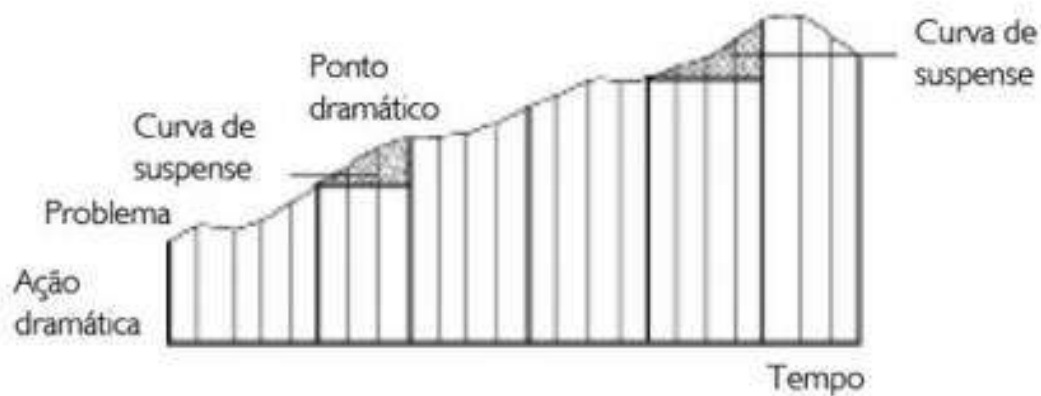


Fig. 215: Diagrama em patamar (Comparato, 2009)

"Nas tragédias clássicas, neoclássicas e modernas a crise aparece no último terço da obra. Em Hamlet de Shakespeare a crise aparece no meio, mas mesmo assim a resolução é lenta. Estrutura decrescente, ou em U invertido, ou romântica". (Comparato, 2009)

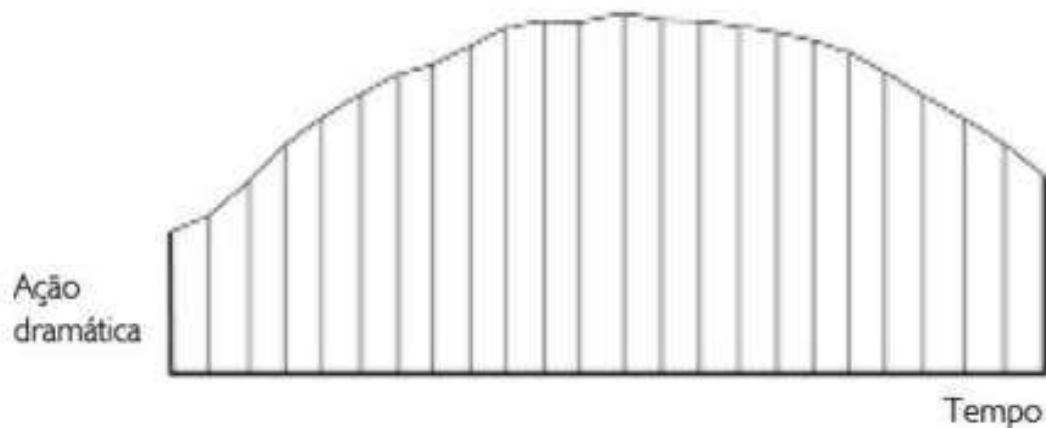


Fig. 216: Diagrama de uma estrutura em declive (Comparato, 2009)

O último diagrama apresentado por Comparato é o de um roteiro que ninguém queria escrever, um que demonstra a perda total de interesse, esse é um esquema clássico invertido que é necessário evitar.

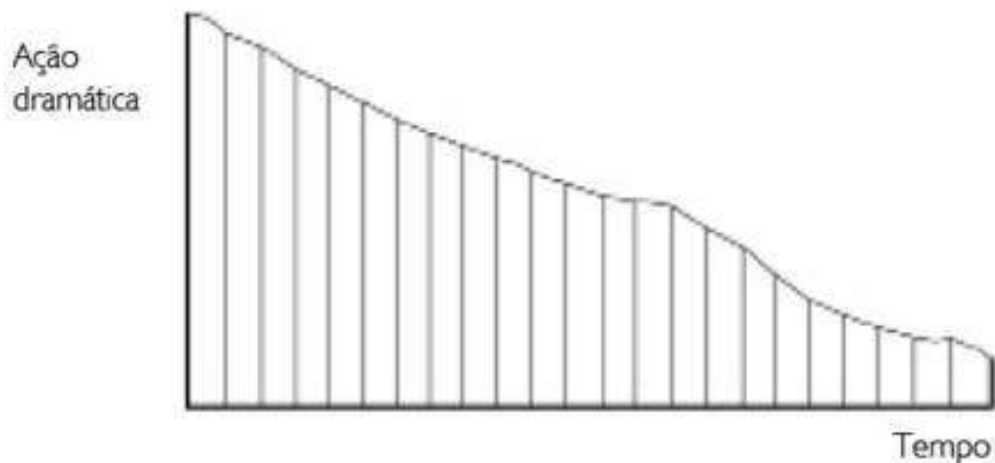


Fig. 217: Diagrama mostrando perda de interesse (Comparato, 2009)

### Curvas Dramáticas

Para montar um roteiro é necessário unir as curvas dos diversos núcleos dramáticos, os *plots*, criando assim, pontos de interferência entre uma curva e outra, criando então, um somatório de curvas, fazendo surgir uma curva nova e única, nomeada por curva final do roteiro. Para explicar isto, Comparato mostra o seguinte exemplo.

Primeiro *plot* – “Um jovem leva uma vida tranquila. Sofre um acidente de automóvel e é levado para o hospital”. (Comparato, 2009)

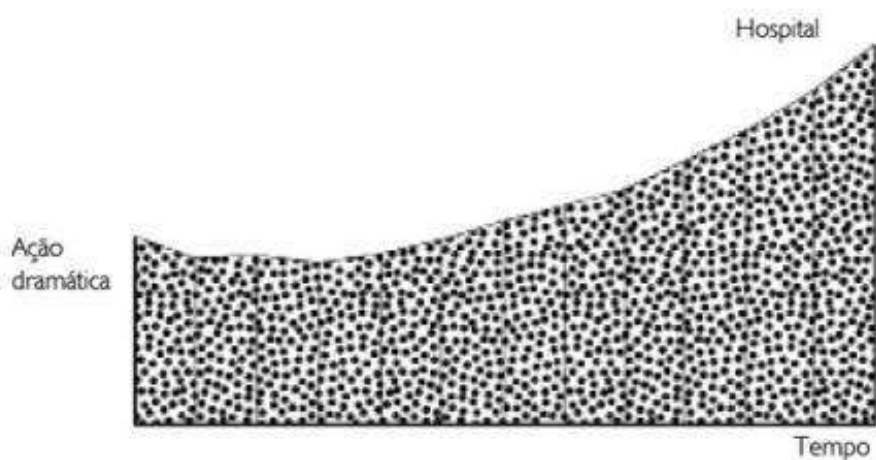


Fig. 218: Curva dramática do primeiro *plot* (6A) (Comparato, 2009)

Segundo *plot* – “No hospital, a médica que o atende acaba de perder um filho com leucemia e passou por uma forte crise”. (Comparato, 2009)

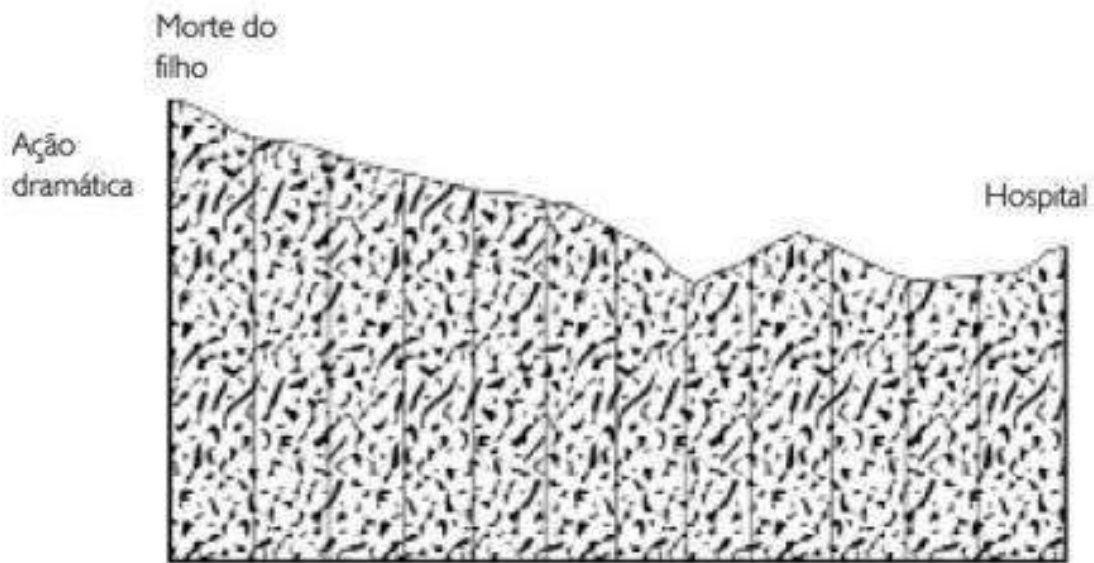


Fig. 219: Curva dramática do segundo *plot* (6B) (Comparato, 2009)

Terceiro *plot* – “O carro do acidente é vendido ao ferro-velho, mas o dono do estabelecimento, à beira da falência, aproveita o fato de o automóvel ser roubado para fazer chantagem com o rapaz”. (Comparato, 2009)

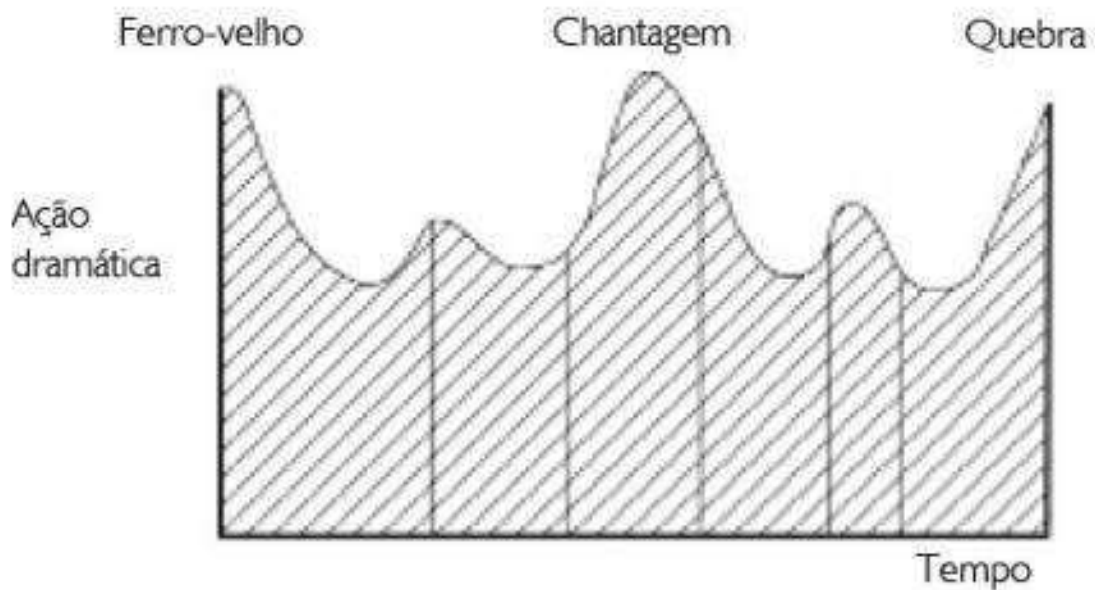


Fig. 220: Curva dramática do terceiro *plot* (6C) (Comparato, 2009)

É através do entrelaçar de *plots* que se obtém a curva dramática total da obra, neste caso, fica como na fig.221.

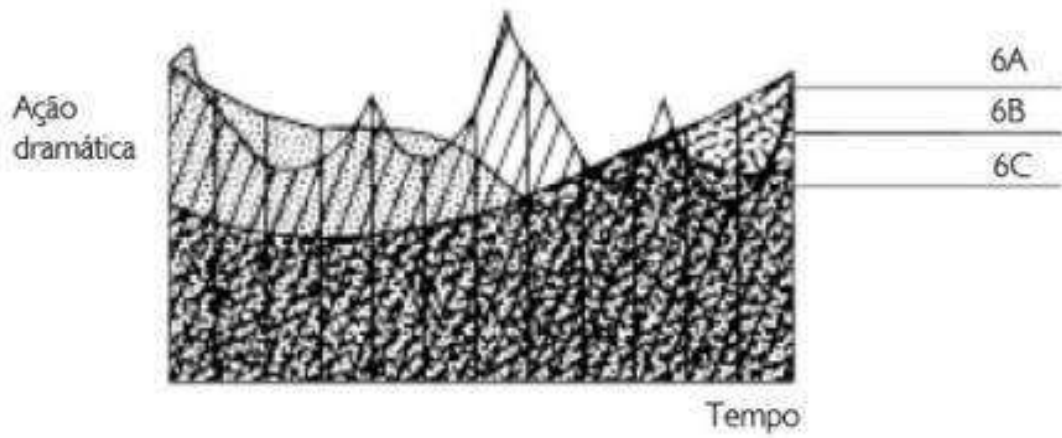


Fig. 221: Entrelaçado de *plots* (Comparato, 2009)

Ao juntar tudo numa só linha, obtemos o diagrama final.

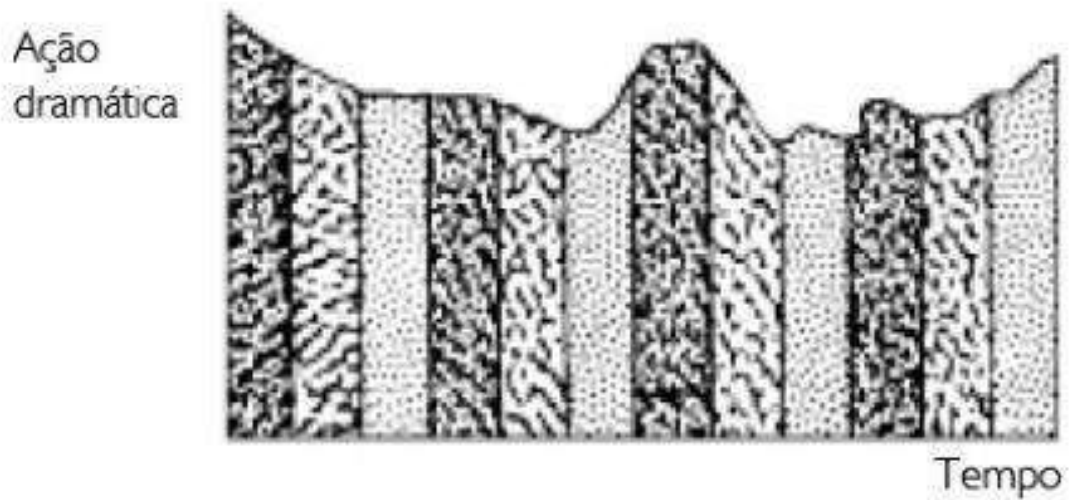


Fig. 222: Diagrama (Comparato, 2009)

# **Capítulo 3**

## **Projeto de Banda Desenhada**



## 3 – Projeto Banda Desenhada

### 3.1 - Pré-produção

#### 3.1.1- Ideia/História

A minha BD teve como ponto de partida o folclore japonês. Inicialmente, ponderei em fazer uma Banda Desenhada em que a protagonista fosse uma *Kitsune*, e seria um romance entre ela e um humano. No entanto, a história não me surgia, foi então que, ao navegar na internet, me foram aparecendo informações sobre a religião *Wicca*, que era algo que eu já havia pesquisado por curiosidade, quanto mais pesquisava, mais me sentia inspirada em fazer algo relacionado.

O gosto por esse assunto esteve presente toda a minha vida, pois venho de uma terra onde as pessoas mais velhas contam lendas sobre a existência de bruxas e lobisomens, então é algo que sempre me fascinou.

Apesar de ter decidido que iria fazer uma BD sobre bruxas, não consegui deixar de parte esse meu gosto pela cultura japonesa, tendo decidido manter as *kitsunes* como uma pequena parte da minha história.

Decidi então que elas seriam a fonte do poder mágico no meu universo. Na minha Banda Desenhada, as *kitsunes* são descritas como os seres mágicos mais antigos, e os bruxos são híbridos de *kitsunes* e humanos.

Quanto à religião *Wicca*, usei os seus fundamentos e princípios, estes que ao longo da BD vão sendo revelados. Como exemplo, a criação de instrumentos mágicos segue os mesmos princípios que a criação desses mesmos instrumentos na *Wicca*.

No que diz respeito à história, inicialmente, pretendia fazer um único livro onde contava toda a história, porém, com todas as aventuras e detalhes que queria introduzir, tornava-se impossível contar a história em apenas um livro. Sendo assim, em conjunto com o meu orientador, Professor Doutor Júlio Londrim, optou-se por dividir a história em vários volumes.

Uma vez que se trata de uma BD escolar, esta retrata paralelamente à história os diferentes problemas vivenciados na adolescência, entre os quais estão o *bullying*, a

ansiedade, e as drogas. Tendo isto em conta, cada livro explora um ou mais problemas do género.

### 3.1.2- Género da BD

A Banda Desenhada encontra-se destacada nos géneros de:

- Aventura;
- Drama;
- Escolar;
- Fantasia;
- Investigação;
- Romance.

Optei por fazer uma BD dentro destes géneros, pois estes elevam a minha imaginação para outros mundos, e é isso que eu pretendo transmitir para quem lê “*Bellatrix*”, a sensação de experienciar outro mundo e, devido ao facto de o meu público alvo ser jovem, estar no género escolar ajuda a que eles se revejam na personagem principal.

### 3.1.3- Sinopse

Uma adolescente que está a sofrer de amnésia descobre que precisa de entrar numa escola de bruxas. No entanto, ela não sabe se é ou não uma bruxa, pois não consegue fazer magia. Esta crise existencial torna-se um problema, uma vez que os humanos não a aceitam por ser bruxa e os bruxos não a aceitam por ser humana. Irá ela conseguir superar este problema?

### 3.1.4- Inspirações

A BD é inspirada em filmes, *Mangas*, Dramas e *Animes* de Fantasia e Magia, tais como “*Yobi*” de 2007, que é um filme de animação japonês que fala sobre as *Kitsunes* e os seus poderes. Esse filme, juntamente com o *Manga* e *Anime* “*Kamisama Hajimemashita*” de 2012, inspirou-me a usar as *Kitsunes* como a origem dos Bruxos e da Magia.

Outra fonte de inspiração foi o Drama coreano “*Tale of the Nine Tailed*” de 2020.



Fig. 223: Capa do filme "Yobi", 2007, Anime "Kamisama Hajimemashita", 2012, Drama " Tale of the Nine Tailed ", 2020, adaptado de (mafab, s.d.), (moviefit, 2020) e (animescx, 2020)

Na Banda desenhada são referidas criaturas mágicas que são a origem do poder das bruxas, essas criaturas dão pelo nome de *Kitsune*. São criaturas inspiradas no folclore japonês, descritas como seres que possuem inteligência e capacidades mágicas. Uma das suas capacidades mágicas consiste em assumir a forma humana, normalmente aparecem na forma de uma mulher bonita, uma jovem ou uma velha.

Além da habilidade de assumir a forma humana, também possuem os poderes de possessão, de gerar fogo através das suas caudas e boca, de aparecer nos sonhos e criar ilusões.



Fig. 224: Exemplo de *Kitsunes* na sua forma original e na forma humana, adaptado de (aminoapps, 2018) e (aminoapps, s.d.)

No que diz respeito às bruxas, fui inspirada por filmes como “*Harry Potter*”, “*Kiki’s Delivery Service*”, “*Mary and the Witch’s Flower*”, e, Animes como “*Madoka Mágica*” e “*Mahou Sensou*”.



Fig. 225: “*Harry Potter*”, 2001, “*Kiki’s Delivery Service*”, 1989, “*Mary and the Witch’s Flower*”, 2017, adaptado de (pinterest, s.d.), (ecackowski, 2020) e (angelfilms, 2019)



Fig. 226: “Madoka Mágica”, 2011 e “Mahou Sensou”, 2011, adaptado de (VIERNES, 2012) e (pinterest, s.d.)

Inspirei-me também nos *Mangas*, *Animes* e filmes de “*Ao No Exorcist*”, “*Vampire Knight*” e “*Hotarubi No Mori*” por serem sobre criaturas mágicas, Demónios, Vampiros, entre outros.



Fig. 227: “*Ao No Exorcist*”, 2009, “*Vampire Knight*”, 2008 e “*Hotarubi No Mori*”, 2011, adaptado de (nmecalo, 2013), (simonandschuster, s.d.) e (mafab, s.d.)

Outra fonte de inspiração foi a religião *Wicca*, que é uma religião neopagã influenciada por crenças pré-cristãs e práticas da Europa ocidental. Esta foca-se na magia e nos princípios físicos e espirituais femininos e masculinos que interagem com a natureza.

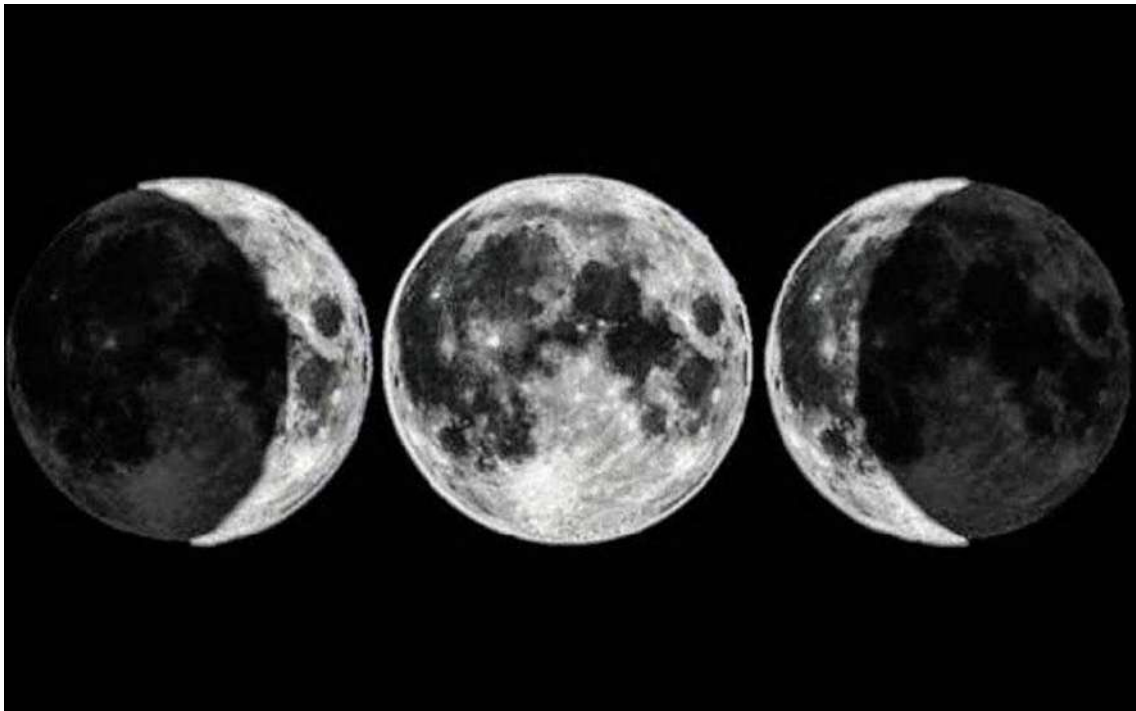


Fig. 228: Símbolo Wicca que representa a Deusa Triciple (wattpad, s.d.)

*Wicca* é o *Witchcraft* moderno, que acredita na influência de energias. A influência *Wicca* está presente nos símbolos mágicos e em alguns feitiços e elementos mágicos.

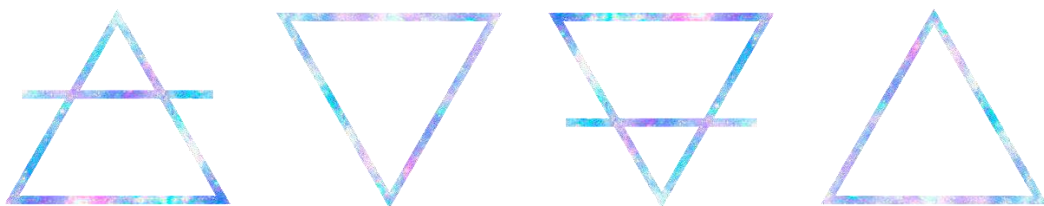


Fig. 229: Símbolos *wicca* que representam os quatro elementos, ar, água, terra e fogo.

Por exemplo, as varinhas mágicas são inspiradas nas varinhas da *Wicca*, criadas por cada bruxo e com significado para a personagem dependendo dos materiais utilizados, e nas classes de bruxos existentes. Na religião *Wicca* há imensos tipos diferentes de bruxos, apesar de possuir conhecimento sobre nove desses tipos, decidi usar apenas cinco que se enquadram no estilo que pretendo representar, e também com o objetivo de não se tornar muito confuso.

### 3.1.5- Tema narrativo proposto - investigação

Uma vez que a BD retrata os problemas dos jovens na escola, foi realizada uma pesquisa sobre os mesmos de modo a descobrir quais os problemas existentes e as suas causas.

Segundo Sharon Levy, MD, MPH, *Harvard Medical School* (2019), os problemas mais comuns durante a adolescência estão relacionados:

- Ao crescimento e desenvolvimento;
- À escola;
- A doenças da infância que continuam na adolescência;
- A distúrbios de saúde mental;
- A consequências de comportamentos arriscados ou ilícitos (incluindo lesões, consequências legais, gravidez e doenças infecciosas).

Sharon defende que é no decorrer desta fase do desenvolvimento que os adolescentes começam a passar pela transição entre a infância e a idade adulta. Esta etapa do desenvolvimento é definida por questões relacionadas à identidade, independência, relacionamentos e sexualidade.

“Problemas de saúde mental, como transtornos do humor, transtornos de ansiedade e transtornos de pensamento (por exemplo, esquizofrenia), bem como transtornos psicossociais, podem se desenvolver ou tornar-se evidentes pela primeira vez durante a adolescência.” (Levy, 2019)

Transtornos de ansiedade, transtornos alimentares e depressão, são segundo Josephine Elia, MD, *Sidney Kimmel Medical College of Thomas Jefferson University* (2019), distúrbios de saúde mental importantes que costumam surgir na infância e adolescência.

Dificuldades em quase todas as áreas da vida manifestam-se como problemas escolares, isto porque a escola contribui bastante na existência de um adolescente. (Levy, 2019)

Alguns desses problemas incluem:

- Medo de ir à escola;
- Faltas sem permissão (absenteísmo escolar);
- Desistência;
- Subdesempenho acadêmico.

Segundo Levy (2019), “entre 1% e 5% dos adolescentes desenvolvem medo de ir à escola”, pode ser um medo generalizado, ou ode referir-se a uma pessoa em particular, como um aluno ou um professor, ou a um evento da escola, como é o caso da aula de educação física. (Levy, 2019)

“Os problemas escolares durante a adolescência podem ser resultado de uma combinação de:

- Rebeldia e uma necessidade de independência (mais comum)
- Distúrbios de saúde mental, como ansiedade ou depressão
- Uso de substâncias (drogas ou álcool)
- Conflito familiar
- Distúrbios de aprendizagem
- Transtornos de comportamento
- Ocasionalmente, a colocação acadêmica inadequada, especialmente no caso de adolescentes com uma dificuldade de aprendizagem ou deficiência intelectual leve não reconhecida anteriormente, causa problemas escolares.” (Sharon, 2019)

“Há muitos tipos de transtornos de ansiedade, distinguidos pelo foco principal do medo ou da preocupação. Mais comumente, as crianças se recusam a ir à escola e com frequência usam sintomas físicos, como uma dor de estômago, como motivo.” (Elia, 2019)

Josephine Elia (2019) defende que ocasionalmente, todas as crianças sentem ansiedade, como por exemplo, o medo do escuro e de monstros, que é comum em crianças com três e quatro anos. No caso dos adolescentes, a ansiedade aparece com mais frequência quando, por exemplo, “resumem um livro na frente dos seus colegas de classe”. (Elia, 2019)

“Em algum momento durante a infância, cerca de 10 a 15% das crianças experimentam um transtorno de ansiedade.” (Elia, 2019)

A depressão, é outro ponto abordado por Elia, crianças e adolescentes com depressão podem ficar tristes, desinteressados, agressivos e irritáveis. A depressão ocorre em até 2% das crianças e 5% dos adolescentes. Normalmente, os sintomas interferem na capacidade de pensar e de concentrar, sendo assim, o trabalho escolar em geral fica prejudicado. A criança pode perder amigos, apresentar ideação e fantasias suicidas e até mesmo tentar o suicídio.

Os sintomas de depressão em crianças apontados por Elia (2019) são:

- Sentimento de tristeza ou irritabilidade;
- Falta de interesse nas atividades favoritas;
- Retraimento em relação a amigos e situações sociais;
- Incapacidade de desfrutar as coisas;
- Sentimento de rejeição, falta de amor ou de não ter valor;
- Sensação de fadiga ou falta de energia;
- Sono ruim, pesadelos ou demasiado sono;
- Culpar a si mesmo;
- Perda de apetite e de peso;
- Ter problemas de raciocínio, concentração e dificuldade em fazer escolhas;
- Pensar sobre morte e/ou suicídio;
- Desfazer-se de seus objetos preferidos;
- Queixas de novos sintomas físicos;
- Notas baixas na escola.

Segundo Levy (2019), a depressão, a ansiedade e os transtornos alimentares, são mais comuns durante a adolescência, os adolescentes com ansiedade ou transtornos do humor podem apresentar sintomas físicos, como fadiga, tonturas, dor de cabeça e dores abdominais ou no peito. Sharon aponta que os transtornos alimentares são mais comuns no sexo feminino e podem ser fatais.

“O suicídio é raro, mas pensamentos sobre suicídio (chamados de ideação suicida) são mais frequentes. A ideação suicida exige a realização imediata de uma avaliação da saúde mental; não se deve esperar que os pais determinem sozinhos qual o grau de “seriedade” do problema.” (Levy, 2019)

O suicídio pode ser desencadeado por um acontecimento stressante em crianças com depressão, essas crianças podem estar deprimidas ou ansiosas, conversar sobre assuntos relacionados à morte ou alterar seu comportamento subitamente. (Elia, 2019)

“O número de jovens que tenta o suicídio é muito maior do que o daqueles que o realmente concretizam. Os Centros de Controle e Prevenção de Doenças (*Centers for Disease Control and Prevention*) prestaram as seguintes informações sobre alunos do ensino médio nos Estados Unidos em 2015:

- 17% dos alunos do ensino médio pensaram seriamente em tentar cometer suicídio no ano anterior;
- 13% elaboraram um plano de suicídio no ano anterior;

- 8% dos alunos tentaram cometer suicídio uma ou mais vezes no ano anterior;
- 29% de alunos que eram do grupo de lésbicas, gays ou bissexuais (LGB) tentaram cometer suicídio, pelo menos, uma vez no ano anterior em comparação com 6% dos alunos do ensino médio heterossexuais.” (Elia, 2019)

Evelyn Attia, MD, *Columbia University Medical Center, New York State Psychiatric Institute* (2018) e B. Timothy Walsh, MD, *College of Physicians and Surgeons, Columbia University* (2018) explicam que os “transtornos alimentares envolvem uma perturbação da alimentação ou do comportamento relacionado à alimentação”. Esses transtornos incluem:

- Anorexia nervosa;
- Transtorno alimentar restritivo evitativo;
- Transtorno da compulsão alimentar periódica;
- Bulimia nervosa;
- Transtorno da ruminação.

Por fim, Levy fala sobre o uso das substâncias entre os adolescentes. Ele começa por dizer que “todo o uso de substâncias, mesmo o uso experimental, coloca os adolescentes sob risco de apresentarem problemas de curto prazo, como acidentes, brigas, atividade sexual arriscada ou indesejada e overdose.” (Levy, 2019)

As substâncias mais usadas são o álcool, tabaco, medicamentos vendidos com prescrição médica e outras substâncias. O uso de outras substâncias entre os adolescentes continua a ser um problema grave, Levy aponta que uma pesquisa nacional sobre vigilância de comportamento de risco na juventude, realizada anualmente pelo CDC dos Estados Unidos com alunos do ensino médio informou que, em 2017, 19,8% dos alunos de ensino médio eram usuários de canábis, aproximadamente 35.6% dos alunos informaram que já haviam usado a substância uma ou mais vezes. Em 2010, o índice de uso atual de maconha ultrapassou pela primeira vez o índice de uso de tabaco. (Levy, 2019)

Essa pesquisa também mostrou as percentagens de alunos do ensino médio informaram o uso de substâncias ilícitas uma ou mais vezes:

- Medicamentos que exigem receita (tomados sem receita médica): 14,0%;
- Inalantes (por exemplo, cola, aerossóis): 6,2%;
- Alucinógenos (p. ex., LSD, PCP, mescalina, cogumelos): 6,6%;
- Cocaína: 4,8%;

- Esteroides anabolizantes (tomados por via oral ou injetados no músculo): 2,9%;
- Metanfetaminas (sem receita médica): 2,5%;
- Heroína: 1,7%.

## Principais temas com potencial narrativo

Depois de ter feito a pesquisa sobre os problemas que as crianças e adolescentes enfrentam, foi feita uma lista com os mesmos, e de seguida foram selecionados os que pretendia abordar ao longo da BD.

### Problemas encontrados:

- Sexualidade:
  - LGBT;
  - Gravidez na adolescência;
  - Sexo sem proteção;
  - Sexo não consentido;
  - Relacionamentos.
- Distúrbios de saúde mental:
  - Homicídio;
  - Ansiedade:
    - Medo;
    - Pânico;
  - Depressão:
    - Suicídio;
    - Automutilação;
    - Retraimento social;
    - Sentimento de rejeição;
  - Transtornos alimentares:
    - Anorexia;
    - Bulimia;
- Escola:
  - Medo de ir à escola;
  - Faltas sem permissão;
  - *Bullying*;
  - Discriminação;

- Dependências:
  - Tabaco;
  - Álcool;
  - Drogas;
- Conflitos familiares;
- Baixa autoestima.

Temas a abordar na BD:

- Sexualidade:
  - LGBT;
  - Relacionamentos;
- Distúrbios de saúde mental:
  - Ansiedade;
  - Depressão:
    - Suicídio;
    - Automutilação;
  - Transtornos alimentares:
    - Anorexia;
- Escola:
  - *Bullying*;
  - Discriminação;
- Dependências:
  - Drogas;
- Conflitos familiares;
- Baixa autoestima.

### 3.1.6- Planificação dos Livros

Após a definição dos problemas a abordar, foram planeados os livros que iriam compor a história. Depois de escrever um resumo explicando o que aconteceria em cada um dos livros, deparei-me com a existência de dez volumes. Cada volume foca um ou mais problemas na vida adolescente, no entanto ao longo dos livros é contada paralelamente

uma história, a “história principal”. Alguns dos problemas são estendidos para outros livros. Na história é possível ver o desenvolvimento das personagens e o seu crescimento.

### **Livro 1:**

O primeiro volume, que é um livro piloto, é o livro mais pequeno e o único a ser realizado.

Nome: BELLATRIX

Tema: ansiedade e discriminação.

Neste Livro é retratada a ansiedade que Bellatrix, sente ao entrar numa nova escola. É nele que percebemos que a personagem lida com um problema de amnésia e uma crise de identidade, pois está a passar por um momento em que não sabe ao certo se é humana ou bruxa. Como consequência ela é discriminada pelos dois grupos, humanos e bruxos, o que lhe cria muito stress e ansiedade. Porém, no fim ela percebe que tem amigos que gostam dela e que se preocupam com ela, estes ensinam-na a ignorar os comentários mais negativos e ficam do lado dela.

Todos os livros terminam com algo que cria uma ligação ao próximo volume. Neste livro, essa ligação é a aparição de alguns personagens novos com um ar pouco amigável. Apesar de ser dada uma introdução do problema que vai ser explorado no livro seguinte, esta não é detalhada, despertando assim alguma curiosidade ao leitor.

Como já foi referido, todos os volumes têm uma história paralela a acontecer, neste livro, é feita uma introdução ao mundo mágico, é apresentada a escola, algumas criaturas mágicas, feitiços, objetos e as classes de bruxos existentes.

### **Livro 2:**

Nome: BELLATRIX: Rígel vs Draco

Tema: *bullying* e homofobia.

Este volume começa exatamente igual ao final do volume 1, e é nele que descobrimos que Rígel, um dos personagens já introduzidos no primeiro livro, sofre de *bullying* por parte de alguns colegas do seu ano. Ao longo do livro ele disfarça dizendo às amigas que está tudo bem e que ele não liga, porém ele vem a sofrer secretamente à mais de um ano nas mãos desses colegas.

Draco é o personagem que lidera o grupo dos rufias e é quem mais atormenta Rígel. No livro também existem episódios de homofobia, em que Draco acusa Rígel de ser gay, por este só andar com raparigas.

Bellatrix, Alya e Nashira, personagens introduzidas no livro 1, tentam ajudar Rígel e parar com os abusos. O livro termina com a chegada de Draco à escola, apresentando alguns hematomas no corpo, deixando assim o grupo de amigos intrigado.

Paralelamente são apresentadas algumas aulas existentes na escola, a Bellatrix continua a ser desprezada tanto por alunos como por professores, porém os amigos continuam do seu lado.

O universo mágico continua a ser explorado e explicado à Bellatrix. Esta, apesar do seu esforço, não consegue executar feitiços. Ela recebe a ajuda não só dos seus amigos, como também do professor Alcor, que apesar de rígido tenta ajudar Bella. Dificuldades surgem também para Alya, que é confrontada pela Diretora devido ao facto de os seus dados pessoais não baterem certo.

### **Livro 3:**

Nome: BELLATRIX: Orion

Tema: Conflitos familiares, LGBT, depressão e suicídio.

Neste livro, o grupo de amigos principal, começa a investigar sobre Draco, descobrindo que a família dele é uma família de elite e que esta faz muita pressão para que Draco seja o melhor do seu ano.

Em conversa com o professor Alcor, eles descobrem que a razão pela qual Draco faz *bullying* com Rígel é devido ao facto de ele ser melhor que ele. Descobre-se ainda que Draco é na verdade gay, aspeto que não agrada à sua família, levando-os a cometer abusos físicos e psicológicos, resultando numa negação da sua sexualidade e consequente agressão aos outros.

A descoberta da orientação sexual de Draco vira os seus amigos contra ele, deixando-o totalmente sozinho e desamparado. Como consequência, ele tenta cometer suicídio através de overdose, porém é salvo por Rígel que lhe mostra que existem pessoas que o aceitam como ele é e que estão do seu lado.

Tendo em conta que a tentativa de suicídio foi feita usando drogas, Rígel pergunta sobre elas, descobrindo assim que existem diversos alunos na escola a usar a mesma droga. Assim é dada a introdução para o próximo livro.

Paralelamente, neste livro é introduzido Orion, que é apresentado como sendo o vilão. É apresentada a família Gallac, caracterizada como uma família de heróis que foram mortos por Orion e que tiveram o seu bebé raptado. A existência das *Kitsunes* também é explicada e são introduzidos mais elementos do universo mágico.

#### **Livro 4:**

Nome: BELLATRIX: Pyxi Dust

Tema: Drogas

Rígel conta a Bella, Alya e Nashira sobre as drogas existentes na escola e o quão perigosas estas são, decidem então falar com os professores, porém Nashira é contra. Depois de ela insistir para não se meterem no assunto, o resto do grupo concorda e decide não fazer nada. Posteriormente em conversa com o professor Alcor, Bellatrix descobre que vários alunos já morreram e estão em estado grave devido ao uso de uma nova droga desconhecida. Posto isto, os amigos decidem investigar mais.

Rígel descobre através de Draco quem lhe forneceu a droga, o grupo decide então ir falar com essa pessoa, porém Nashira não aparece. Depois de uma troca de feitiços entre Rígel e o fornecedor, eles conseguem a informação dos atuais consumidores na escola, descobrindo assim que Nashira está na lista.

Rígel e Bella procuram Nashira por toda a escola, mas só descobrem onde ela está quando falam com a Alya, que os leva até onde ela está. Ao chegarem lá, encontram Nashira desmaiada a segurar a droga e chamam os professores. Na enfermaria Nashira recusa a falar sobre isso com os professores, porém desabafa com os colegas sobre os motivos que a levaram a consumir a droga. Depois de descobrirem os motivos, o grupo tenta ao máximo ajudar a amiga a ultrapassar essa fase.

A droga chama-se *Pyxi Dust* e é criada após a morte de uma *Pyxi Puff*. Quando uma *Pyxie Puff* morre, ela transforma-se em pó, fazendo com que cresça uma flor chamada de *Night Puff* no sítio onde caiu o pó, essa flor só abre uma vez antes de morrer, abrem apenas na noite da lua nova, no seu interior estão dois cristais, que esfregados um contra o outro libertam um pó, que ao ser inalado provoca alucinações. No entanto para Nashira, a droga faz com que ela deixe de ver os espíritos que a atormentam. Todos os bruxos da

classe *Hedge* são atormentados de vez em quando por espíritos, porém, Nashira é atormentada constantemente.

Paralelamente, depois de Alya descobrir que Rígel pode estar de alguma forma relacionado com Orion, ela afasta-se e tenta convencer Bella a fazer o mesmo, fazendo com que Bella se afaste um pouco de Alya. Alcor faz testes com Bellatrix, tentando reavivar a sua memória e ensinando feitiços básicos, porém, Bella é incapaz de os realizar. Ao ver como Bella está desanimada, Alya aproxima-se novamente e conta-lhe um segredo, algo que a leva a querer que Alya é na verdade a criança desaparecida da família Gallac.

### **Livro 5:**

Nome: BELLATRIX: As 5 Estrelas de Alnair

Tema: Baixa autoestima, falsas amizades.

Um grupo de alunas populares aparece, a líder desse grupo é Meissa, uma personagem que já é mencionada no primeiro livro. Elas passam por Alya e Bellatrix e começam a fazer comentários desagradáveis sobre a aparência de ambas. Enquanto Alya não parece sentir-se afetada respondendo de volta, Bella sente-se triste e envergonhada.

Esses comentários tornam-se mais frequentes, o que faz Bella sentir-se mal com a sua aparência e querer mudar. Decide então mudar um bocado, alisando o cabelo e usando maquiagem, algo com o qual Alya não concorda. Ao ver que Rígel a elogia, e que alguns rapazes olham para ela, Bella sente-se entusiasmada e decide continuar. Quem também repara nas diferenças é Meissa e as suas amigas, que decidem ir falar com Bella e oferecer ajuda.

Através de feitiços que servem para alterar a aparência, o grupo das meninas populares transforma Bella. Ela então começa a receber atenção na escola por parte de outras pessoas, o que a deixa feliz, acabando por se juntar ao grupo popular. Alya e Nashira não gostam no que Bella se tornou e tentam falar com ela, no entanto, Bella adora a atenção recebida pelos colegas e não pretende mudar, acabando por se afastar das suas amigas.

Mais tarde, também Rígel se afasta de Bella, e apesar de ela estar triste com a perda dos seus melhores amigos, ela adora ter mais amigos e ser popular, contudo, isso está prestes a mudar. O livro termina com Bella a perceber que o seu novo grupo de amigas está a fazer *bullying* com Alya.

Paralelamente, Nashira Rígel e Alya, tentam ajudar Bellatrix a fazer magia, ensinando alguns dos seus feitiços. Contudo, Bella continua sem apresentar resultados, mas os seus amigos apoiam-na e não a deixam desistir. Uma vez que Bella se afastou de seus amigos para se tornar popular, eles deixaram de a ajudar, e Bellatrix passou então a ser ajudada por Meissa, pois esta não acredita que Bella seja humana, porque segundo ela, se assim fosse, a escola já a teria expulsado.

Uma vez que o grupo das raparigas populares é composto por um membro de cada classe, cada uma lhe ensina uma magia, e, mas mais uma vez, nada acontece. O professor Alcor conversa com Rígel e conta-lhe que Bella é capaz de fazer magia, no entanto, tem a sua magia bloqueada. Ele fala-lhe também da sua amnésia, e pede para que Rígel a ajude, pois ele é o melhor aluno da escola e amigo chegado de Bella.

Bella conta à Diretora sobre as suas suspeitas de Alya ter relação com a Família Gallac. A diretora decide então falar com o professor Alcor com intenção de a matar, no entanto, o professor apela para que seja iniciada uma investigação para se apurar a verdade.

## **Livro 6:**

Nome: BELLATRIX: Alya

Tema: Suicídio, Bullying, falsas amizades, relacionamentos e traição.

Mais uma vez, este livro começa no ponto onde o anterior acabou. Ao ver que a sua amiga está a sofrer de *bullying* por parte do seu novo grupo de amigas, Bella não faz nada, não participa, mas também não as para. Alya olha para Bella e esta vira a cara, fazendo com que Alya saia a chorar. Ao ver Alya neste estado Rígel apoia-a e fica do lado dela. Situações como esta repetem-se ao longo do livro e Bella nunca faz nada, pois não quer ir contra as suas amigas. Eventualmente, Rígel acaba por confrontá-la e discutir com ela, apesar de isso a magoar, ela continua com as suas amigas ignorando-o.

Num desses momentos em que Rígel conforta a Alya, ela revela o que sente por ele, deixando-o surpreso e sem palavras. Uma das novas amigas de Bella ouve a confissão e conta ao grupo gozando com a situação, isso magoa muito Bellatrix, pois ela também se sentia assim em relação ao Rígel, fazendo com que se torna-se fria para Alya.

Rígel ao ver que Bella está a desprezar a Alya cada vez mais decide ir falar com ela, nisto Bella diz saber sobre a relação dos dois agindo indiferente, porém, magoada, o que leva Rígel a esclarecer a situação e a revelar de que quem ele realmente gosta é dela. Enquanto isso, Alya é mais uma vez humilhada por Meissa e suas amigas. Enquanto corria pelos

corredores em lágrimas, ela depara-se com Bella e Rígel abraçados. Vendo que os dois estão juntos mesmo depois de confessar os seus sentimentos a Rígel, Alya desespera e, lançando um feitiço proibido comete suicídio, mesmo em frente dos dois. Rígel e Bella, ao perceberem o que a amiga estava prestes a fazer correm para a impedir, no entanto chegam tarde de mais.

Paralelamente, a diretora e alguns professores organizam um interrogatório a Alya, com a intenção de descobrirem a verdade sobre o seu passado. Descobrendo que Alya não era afinal a criança, mas que era sim filha de um humano descendente de *Kitsune*, os professores deixaram-na ir. Com toda a situação que estava a viver, desde o *bullying* ao facto da Bella ter contado o seu segredo para a diretora, Alya começou a pensar em suicídio, então pesquisava e perguntava sobre feitiços mortais e proibidos, foi assim que descobriu o feitiço (Aoi hi no yōso), que é uma chama azul, usada para matar *kitsunes*.

## **Livro 7:**

Nome: BELLATRIX: A Criança Perdida.

Tema: Luto, falsas amizades, conflitos familiares e transtornos alimentares.

Após a morte de Alya, a escola fica de luto, e nada consegue tirar o sentimento de culpa que Bellatrix sente pela morte da amiga. Apesar de Rígel estar lá para a apoiar, Nashira, assim como o resto da escola está contra Bella e culpam-na pela morte de amiga. Devido ao sentimento de culpa que ela sente, Bella decide afastar-se novamente de Rígel, pois acha que os dois não devem estar juntos depois do que aconteceu, refugiando-se assim na solidão.

Meissa é confrontada pela sua família por ter aceitado uma humana no seu grupo de amigas, uma vez que ela é prima de Draco e a sua família é a mesma, esta também sofre a pressão de ser uma aluna exemplar e perfeita. Confrontada pela família, ela rebela as suas verdadeiras intenções, explicando a razão pela qual se aproximou de Bella e o porquê de a ajudar. Apesar da família ficar satisfeita com o facto de Meissa se estar a aproveitar de Bella, Draco é contra e confronta a prima, culpando-a da morte da amiga e do mal que fez às pessoas que o ajudaram.

Enquanto Bella está sozinha a chorar pela morte de Alya algo acontece. Uma figura espiritual surge ao lado dela, igual aos espíritos invocados pela classe *Hedge*. Quando Bella olha para o espírito ela percebe que é Adhara, a mãe da criança desaparecida e a heroína da escola, pertencente à família Gallac que foi morta por Orion. Bella fica confusa e assustada, sem saber como invocou um espírito, nem o porquê de o espírito invocado

ser Adhara. Quando Adhara toca em Bella, esta recupera parte das suas memórias, descobrindo que seu nome é na verdade Bellatrix, e não Bella, e que ela é a criança desaparecida.

Rígel conversa com Nashira e tenta convencê-la de que Bella não queria que Alya morresse, porém Nashira não o quer ouvir. Como já vai sendo introduzido aos poucos no livro anterior, Meissa vive obcecada com a aparência e com as dietas. Após uma conversa com a sua mãe, esta julga a aparência de Meissa e diz que ela está a ficar gordinha, deixando-a revoltada. Draco descobre que as dietas da prima estão cada vez mais extremas e chama-a à atenção, no entanto ela discute com ele e rebaixa-o. Rígel e Draco encontram-se e Draco conta o que sabe sobre a relação de Bella e Meissa, acabando também por contar que a prima, assim como ele, sofre de abusos psicológicos constantes pela família.

Depois de recuperar parte das suas memórias, Bella decide falar com o professor Alcor, visto que ele sempre a ajudou e esteve do lado dela, descobrindo que de alguma maneira, o trauma pelo qual Bellatrix passou, desbloqueou a sua magia, fazendo com que Bella conseguisse por fim usá-la.

## **Livro 8:**

Nome: BELLATRIX: Laços

Tema: amizades, conflitos familiares e anorexia.

Ao descobrir sobre os abusos que Meissa sofre, Rígel decide conversar com o professor Alcor para tentar saber o que poderia fazer. Nashira encontra Meissa e as duas começam a discutir por causa do que aconteceu, no entanto, Meissa desmaia, e apesar do rancor de Nashira, esta ajuda Meissa, que depois de recuperar a consciência diz para a Nashira não se meter na vida dela e para a deixar em paz.

Com tudo isto a acontecer, Bella vê-se sozinha e sem amigos, tornando-a num alvo fácil novamente para a Meissa que se aproxima dela fingindo ser também uma vítima do seu grupo de amigas. Apesar de no início Bella não a querer ouvir, acaba por sentir pena de Meissa e voltam a ser amigas. Isso faz com que o antigo grupo de Meissa se vire contra ela e espalhem rumores falsos, fazendo com que toda a escola as odeie. Mais uma vez a homofobia está presente, pois depois de descobrirem que Draco é gay, começam a acusar Meissa de o ser também, o que enfurece a família. Sentindo-se pressionada, Meissa começa a comer cada vez menos, e Bella repara que quando tenta ajudar a amiga ela ataca-a e nega a sua ajuda.

Preocupada com a única amiga que lhe resta, Bella decide falar com Draco, que lhe explica a situação. Nashira ouve a conversa e intervém, contando o que se passou, porém ela recusa-se a juntar-se a Bella para ajudarem Meissa, mas devido aos apelos de Draco, Nashira acaba por aceitar.

Rígel tenta aproximar-se de Bella novamente e conta-lhe sobre a conversa que teve com Alcor no livro 5, Bella desabafa e conta o que aconteceu com ela nos últimos dias, Rígel fica preocupado, mas fica do lado dela. Após Bella ver Meissa sem roupa e perceber que a situação era grave, junta-se a Draco, Rígel e Nashira para a tentarem ajudar. Eles tentam levá-la a um médico, mas ela recusa, porém esta desmaia novamente e eles levam-na. Enquanto está internada a família dela aparece e não reage bem, o que deixou Bella muito irritada, acabando por fazer frente à família. Apesar das suas palavras não terem convencido a família, Meissa emocionou-se e aceitou fazer tratamento, ela também pediu desculpas ao grupo por tudo o que fez e assume a culpa pela morte de Alya.

Já na escola, Bella decide contar ao resto do grupo a verdade sobre ela.

## **Livro 9:**

Nome: BELLATRIX: O Final - Parte 1

Tema: amizades, relacionamentos e ansiedade.

Depois de ouvirem a verdade, Nashira e Draco ficam em choque e decidem contar à diretora, porém o Professor Alcor intervém e explica que é melhor manter em segredo. Apesar de ninguém entender o porque da sugestão do professor Alcor, eles aceitam. Draco conta que o pai de um dos seus amigos é seguidor de Orion, e que eles têm mantido isso em segredo para o seu colega não ser atacado pelos atos do pai. Alcor diz também ter um informante no grupo de Orion e que planeiam um ataque contra a escola. Revela também a verdade sobre as *Kitsunes*, que até agora todos tinham uma ideia errada, e que elas foram extintas devido às ordens da diretora.

O ódio de Bella pelo assassino de seus pais cresce e ela deseja vingança. Alcor conta que a diretora já está informada sobre o ataque e que se estão a preparar, porém os alunos só irão ser avisados no mês seguinte, até lá eles deveriam manter segredo do resto da escola e praticar bastante. O grupo concorda.

No mês seguinte o anúncio é feito e a escola entra em pânico, Bellatrix fica nervosa e ansiosa por ir finalmente vingar-se de Orion e conta sobre o seu nervosismo para Rígel que a apoia de forma carinhosa, dando a entender que os dois estão juntos.

Meissa aparece na escola depois de ter estado em recuperação e é recebida pelo grupo, que a põe a par de tudo. A escola está numa confusão, com os alunos assustados a prepararem-se para o confronto que irá acontecer no fim do mês, no entanto, a Diretora repara que o grupo de Bellatrix não parece assustado e confronta-os. Bellatrix não conta as suas intenções e o resto dos membros apenas declara que para eles é uma honra defender a escola e que estão a preparar-se para tal, a Diretora fica bastante contente com a lealdade dos seus alunos, decidindo assim marcar uma reunião com eles para os motivar ainda mais. Na reunião a Diretora expõe Orion, falando sobre tudo de mal que ele fez à escola, deixando o grupo com raiva, especialmente Bella.

Com o mês a chegar ao fim, a tensão na escola cresce e Bella mostra a todos o seu poder, impressionando tanto alunos como professores, a capacidade de pertencer a mais do que uma classe de bruxo é notável e isso direciona todas as atenções para ela. A Diretora chega a dizer que as suas capacidades são extraordinárias, dignas de um bruxo de cabelo ruivo, acabando por dizer que ela a lembra um pouco Orion quando tinha a idade dela. Isso assusta Bella que decide saber mais sobre o passado de Orion e da Diretora. O grupo começa a investigar e descobre algumas coisas sobre ambos, descobrindo que a diretora é muito mais velha do que aparenta ser, o que os deixa um bocado desconfiados sobre as suas verdadeiras intenções. O livro termina com o dia do ataque, a escola está parada com os alunos nas suas posições à espera da chegada de Orion e o seu grupo.

## **Livro 10:**

Nome: BELLATRIX: O Final - Parte 2

Tema: amizades e relacionamentos.

O livro começa com a continuação do livro anterior. O grupo de Orion chega finalmente, à escola e começa o ataque. O grupo formado por Bellatrix, Rígel, Nashira, Draco e Meissa luta unido, derrotando os seus adversários. O objetivo é chegar até Orion e levá-lo até à Diretora, para que ela o possa destruir. Eventualmente o grupo separa-se em dois, ficando Bella e Rígel de um lado, e Nashira, Draco e Meissa de outro. Os dois grupos continuam a lutar, até que Bella vê Orion e começa a correr na direção dele, Rígel segue-a, mas acaba por ficar para trás, apesar de a chamar, Bella está tão cega de raiva que só quer acabar com a guerra. O plano é usar o feitiço (*Fukai nemuri*) que serve para colocar

o oponente em um sono profundo, mas tendo em conta a habilidade de Orion, o feitiço deveria ser usado sem que ele se apercebesse.

Bella aproxima-se de Orion pelas costas e lança o feitiço, porém, assim que o feitiço está quase a alcançá-lo, ele vira-se e usa um feitiço de defesa, apanhando Bella de surpresa. Rígel ao perceber que Bellatrix foi descoberta lança um feitiço para o ar para chamar a atenção do resto do grupo, que ao verem Bella e Orion juntos começam a correr em busca da Diretora. Bella e Orion começam então a trocar feitiços e é aí que um dos feitiços de Bella atinge a máscara de Orion revelando o seu rosto. Quando Bella vê a cara de Orion paralisa, Orion olha para ela a sorrir e pergunta se há algum problema. Bella percebe que Orion e Alcor são a mesma pessoa.

O resto do grupo finalmente encontra a Diretora e contam-lhe o que aconteceu, estes dirigem-se então para o local onde Bella e Orion se encontram. Rígel tenta chegar até lá, mas é constantemente bloqueado por súbditos de Orion. Bella não acredita no que está a ver, e é aí que Orion conta para Bella o motivo de se ter disfarçado de Alcor, o porquê de se ter aproximado dela. Contou também o porquê de ter ensinado o feitiço (*Aoi hi no yōso*) para a Alya, e por fim conta como matou os seus pais e porquê a manteve viva. Tudo isso deixou Bellatrix com raiva, ela volta a atacar Orion com todas as suas forças, mas ele continua a bloquear. A Diretora e o resto do grupo estão a chegar ao local, mas também são bloqueados. Rígel consegue finalmente passar e corre até ao local. É então que Bella se lembra que Orion é um *Kitsune*, e que só existe um feitiço capaz de matar um *kitsune*, ela começa a fazer esse feitiço.

Rígel ao perceber o que Bella está prestes a fazer grita para que ela pare. A Diretora ao ver o que vai acontecer destrói todos os oponentes na frente dela para poder passar, e no momento que Bella lança o feitiço Orion olha para ela e sorri, desta vez com um sorriso caloroso e de orgulho. Orion é atingido, e assim como Alya é consumido pelas chamas azuis. Nesse preciso momento Bella recupera as suas memórias por completo, descobrindo toda a verdade. Orion era o seu verdadeiro pai, ele e Adhara esconderam isso para a proteger. O verdadeiro responsável pela morte da sua mãe era a Diretora, e a razão pela qual ele apagou a memória de Bella, foi para que quando chegasse a altura ela não exitasse em matá-lo, e para que a Diretora não visse o seu verdadeiro poder.

Bellatrix fica em choque e as lágrimas escorrem pelo seu rosto. Quando a Diretora e os restantes se aproximam ela confronta-a, porém, esta nega tudo. Bella revela a sua verdadeira identidade como filha de Orion e através de um feitiço mostra as memórias em que o seu pai lhe contava a verdade sobre a diretora, incluindo que ela é na verdade humana e que usa o sangue das *kitsunes* para se manter jovem e ter poder. Ela tenta

explicar as suas ações, porém não demonstra remorsos. Os aliados de Orion e os alunos cercam-na. Um dos aliados aponta a varinha para a diretora e lança um feitiço que a faz envelhecer rapidamente, fazendo com que ela acabe por se transformar em cinza em segundos.

O livro termina com todos a reconstruir a escola e o grupo de amigos unido. A história foi reescrita, Bella e os seus amigos são agora considerados os Heróis da escola. Por fim os amigos juntam-se no jardim, Bella então sente que uma energia quer aparecer, e assim como Nashira a ensinou, ela invoca o espírito, esse espírito é a Alya. Os amigos abraçam-se fortemente e em lágrimas pois estão todos reunidos novamente.

### 3.1.7- Narrativa: diagrama do Livro 1: “Bellatrix”

Com a informação obtida no livro “Da Criação ao Roteiro”, de Doc Comparato, foi adaptado para esta novela gráfica um diagrama com os mesmos princípios. Tendo em conta que a narrativa se desenvolve em sessenta e uma páginas, três atos, uma personagem principal e sete personagens secundárias, a adaptação desta metodologia demonstrou-se bastante útil, permitindo manter uma coerência narrativa e um desenlace onde todos os *plots* contribuem em uníssimo.

#### **Primeiro ato:**

- Exposição do problema: A Bellatrix tem um sonho estranho em que não conhece as pessoas e ao acordar lê um papel que não sabe quem escreveu, mas que contém informações da sua vida. Apesar de desconhecer a origem do papel, opta por seguir as suas instruções e ir até uma escola de bruxas;
- Situação desestabilizadora: A caminha da escola Bella percebe que existe uma rivalidade entre humanos e bruxos e é “atacada” por humanos;
- Antecipação de problemas: Já na escola é dada uma esfera que muda de cor indicando a sua classe mágica, contudo, a esfera dela não muda, criando um tumulto entre os alunos;
- Conflito emerge: A tentar resolver o problema da esfera, Bella conversa com o professor Alcor, que de pois de algum tempo questiona brutaemente Bellatrix, perguntando se ela é ou não uma bruxa.

### **Segundo ato:**

- Complicação do problema: Depois da conversa com o professor, Bella é apresentada por Alya a Nashira. Nashira então decide dizer a Alya que ela se deve afastar de Bella por ela ser humana;
- Tentativa de normalização, levando a ação ao limite: Alya tenta acalmar a Bella dizendo que Nashira está só a brincar, mas não funciona;
- Medida extrema: Bella decide sair da escola;
- Crise: Bella sai a correr e Alya corre atrás, Rígel vê Bella e segue-a. Rígel para Bella e tenta saber o que se passa, Alya alcança-os e tenta parar a Bellatrix de sair da escola.

### **Terceiro ato:**

- Clímax: Bella não aguenta e desaba em lágrimas, confessando o que tem passado e sentido nos últimos dias falando também do que a Nashira disse.
- Reversão de expectativas: Nashira aparece e explica o que queria dizer com aquilo, acalmando a Bellatrix que percebe que entendeu mal;
- Resolução: Bella percebe que tem amigos que se preocupam com ela e decide ficar na escola;
- *Plot twist*<sup>42</sup>: Aparecem novas personagens que sugerem o aparecimento de um novo problema.

Feito isto, passa-se para as curvas dramáticas. Para isso é necessário criar uma curva para cada *plot*. No meu caso, cada ato contém quatro *plots*, sendo necessária a realização de doze curvas dramáticas.

---

<sup>42</sup> Um *plot twist* é uma mudança na direção da narrativa, essa pática é bastante usada com o objetivo de manter o interesse do público na obra, e por norma, surpreendê-los com uma revelação surpresa.

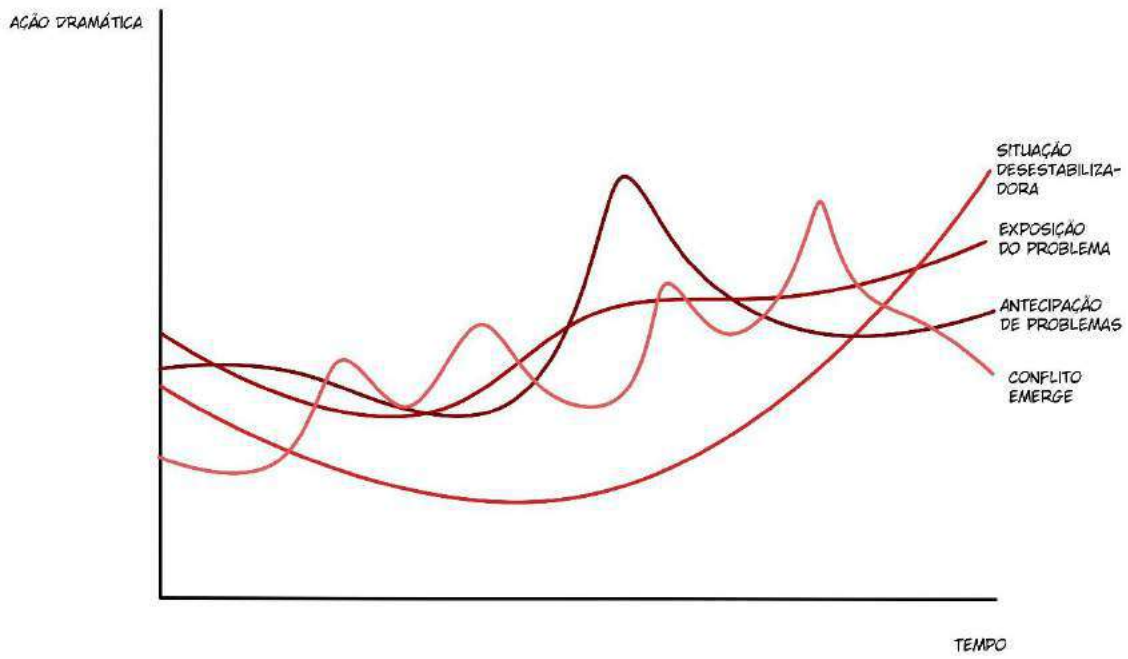


Gráfico 5: *Plots* do primeiro ato.

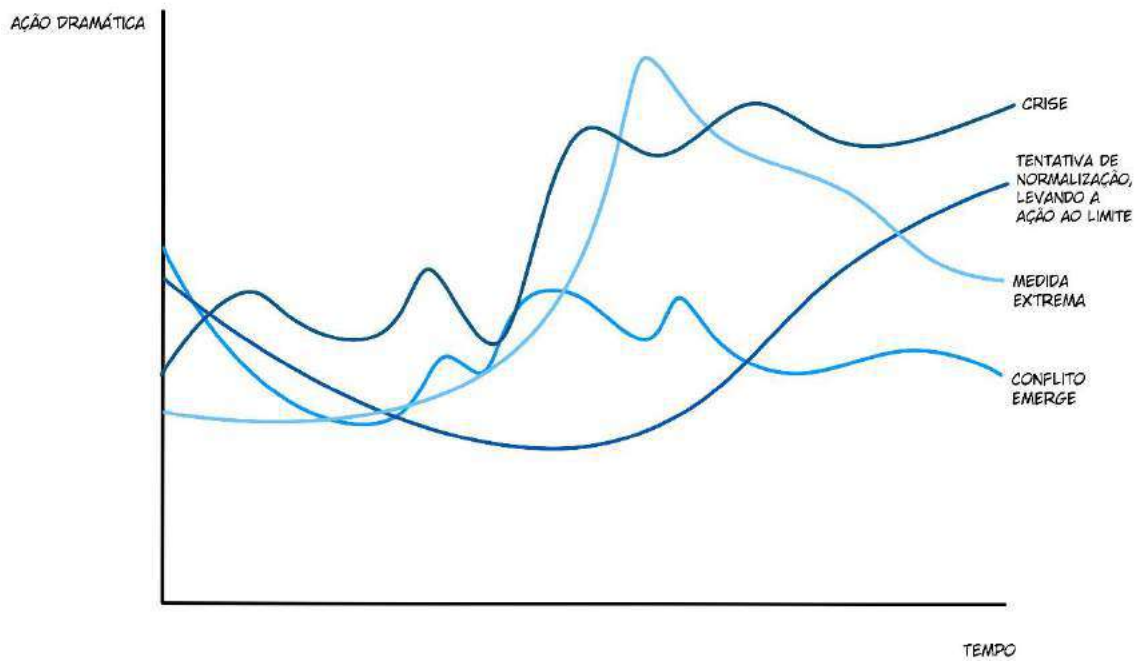


Gráfico 6: *Plots* do segundo ato.

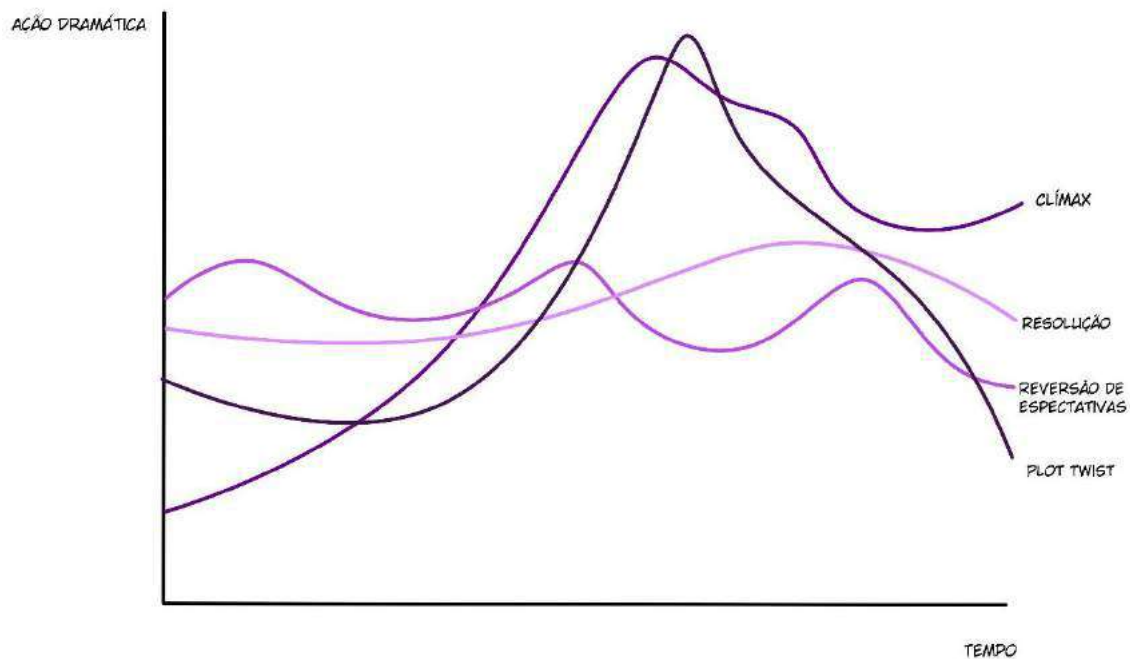


Gráfico 7: *Plots* do terceiro ato.

Depois de realizadas todas as curvas dramáticas, foi tudo sobreposto para revelar a curva final do roteiro.

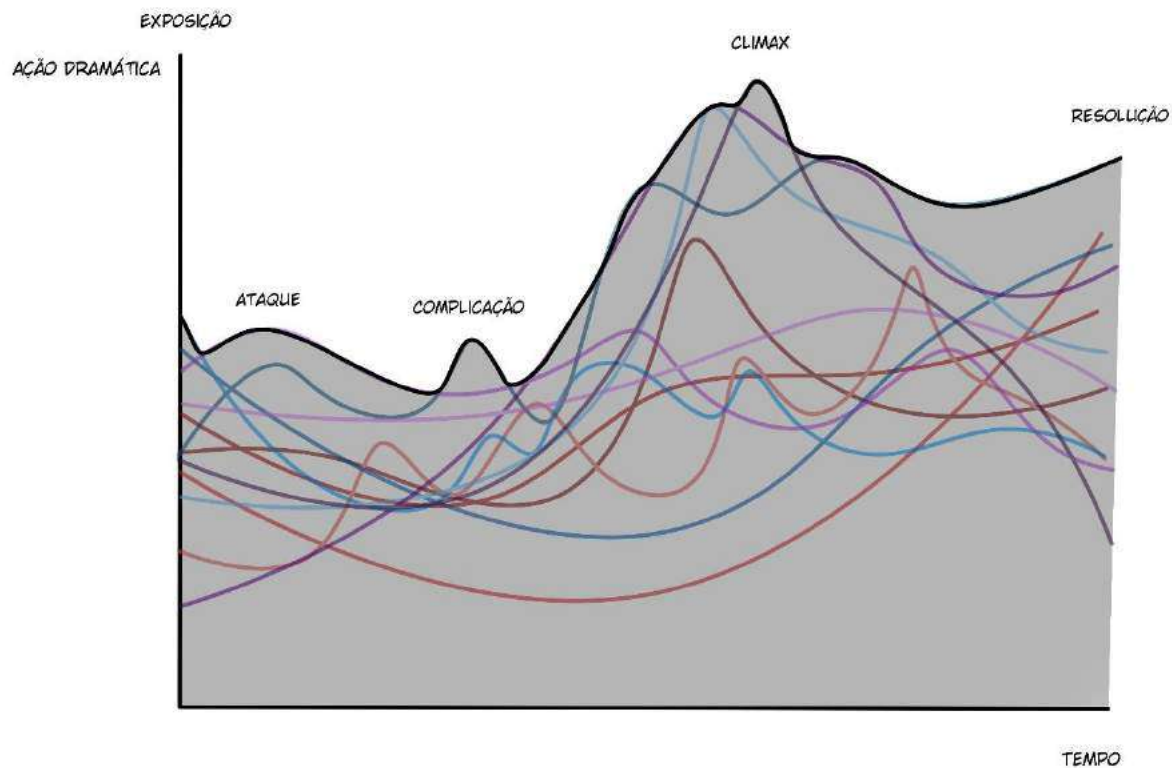


Gráfico 8: Curva final do roteiro, conforme explicado no ponto da Curva Dramática do capítulo 2.

### 3.1.8- Estilo

Para a concepção do projeto, optou-se por usar uma mistura dos estilos da BD e do *Manga*. Para isso, foi utilizada a estrutura ocidental, a BD continua a ser lida da esquerda para a direita, porém, num estilo mais oriental, sendo quase toda a preto e branco.

As Bandas Desenhadas ocidentais são maioritariamente a cores, enquanto que os *Mangas* são, por norma, a preto e branco. A decisão de fazer uma BD a preto e branco, tem a ver com a mensagem que se pretende passar ao leitor.

Sendo uma história de magia e fantasia, é esperado que as vinhetas sejam coloridas, para imergir o leitor no universo apresentado, no entanto, com a ausência de paleta cromática, o leitor pode imaginar o mundo por ele próprio, proporcionando ao leitor a capacidade de criar as cores do seu próprio mundo, influenciando assim a maneira como cada um vive a história. Algumas pessoas podem imaginar uma cena ao fim da tarde com o céu em tons de rosa e laranja, enquanto outros podem imaginar o céu mais escuro e estrelado. A maneira como cada um vive o momento torna-se algo especial para cada leitor.

No entanto, a BD não é desprovida de cor. Toda a magia, feitiços, poções e elementos mágicos têm cor, e cada cor transmite um significado próprio. Esses pequenos apontamentos de cor no meio de páginas a preto e branco chamam a atenção do leitor, e transmitem sensações. Todos os detalhes servem para que quem pegue na Banda Desenhada, não leia apenas a história, mas viva-a.

A mistura da cultura ocidental com a japonesa não está apenas no estilo da BD, mas na história em si. A cultura de “Bruxas” e “feitiços” varia muito de cada região, as bruxas retratadas no decorrer da história fazem parte de uma cultura mais europeia, já as *kitsunes*, são de uma cultura totalmente japonesa.

## 3.2- Produção

### 3.2.1- Investigação: recolha de referências gráficas

Com inspiração pelas *Mangas* e *Animes* escolares, e por filmes e séries como o “*Harry Potter*”, na escola de bruxas também são utilizados uniformes, estes, diferentes para cada classe de magia.

Para poder desenhar os uniformes, foi realizada uma breve pesquisa com o intuito de obter inspiração.



Fig. 230: Inspiração para uniformes femininos, adaptado de (Epic-Soldier, 2016), (AmadoSan, s.d.), (pinterest, s.d.), (JxW-SpiralofChaos, 2015), (aamebell, 2017) e (Ayu, 2017).



Fig. 231: Inspiração para uniformes masculinos, adaptado de (pinterest, s.d.), (yume100prince, s.d.), (pnggg, s.d.) e (xXShinreiXx, s.d.)

## Esboços

Segundo a religião *Wicca*, existem diversos tipos de bruxas, no entanto, foram estudados alguns tipos, entre eles *Kitchen Witch*, *Green Witch*, *Solitary Witch*, *Sea Witch*, *Cosmic Witch*, *Hedge Witch*, *Wiccan Traditions Witch*, *Elemental Witch* e *Eclectic Witch*. Com o intuito de simplificar a história para que esta não se torna-se muito confusa, foram utilizados apenas 5 tipos de bruxos como sendo diferentes classes.

Essas classes são:

- *Hedge Witch*;
- *Cosmic Witch*;
- *Green Witch*;
- *Water Witch*;
- *Elemental Witch*.

Cada classe de bruxo é representada pela sua respectiva cor e respectivo uniforme.

*Hedge Witch* é a classe de bruxos que trabalha a magia com base na natureza, usando elementos do Xamanismo<sup>43</sup>, projeção astral e Herbalismo<sup>44</sup>. A palavra *Hedge* é a ligação entre pessoas e espíritos, eles trabalham como médiuns<sup>45</sup> porque andam entre os dois mundos.

A sua magia é focada no trabalho com espíritos e com a projeção astral.

---

<sup>43</sup> Xamanismo é um termo comumente usado como referência a práticas mágicas, religiosas (animista, primitiva) e filosóficas (metafísica), envolve a cura, o transe, a transmutação e o contacto entre corpos e espíritos de animais, seres místicos, de outros xamãs e dos mortos.

<sup>44</sup> Herbalismo é o estudo e a utilização de plantas para fins medicinais.

<sup>45</sup> Médiuns são os porta-vozes de um outro “mundo”.



Fig. 232: Uniforme de Hedge Witch masculino e feminino.

Todos os uniformes são pretos e brancos, porém, cada classe tem a sua respetiva cor nos mesmos. A cor da classe *Hedge* é o vermelho, isto porque seguindo o significado da cor de acordo com a religião *Wicca*, vermelho simboliza energia vital, força e afasta energias maléficas. Esta cor é a mais apropriada para o tipo de magia que a classe exerce.

Nos fatos é também visível é um Hexagrama, um símbolo de proteção esotérico e religioso. A escolha deste símbolo baseia-se no facto de o mesmo ser nomeado para o rei bíblico Salomão, que foi conhecido por praticar a invocação de um espírito com a ajuda de um anel que continha o mesmo símbolo.

A classe *Cosmic Witch* trabalha com astrologia e astronomia, usando a magia celestial nas suas práticas, eles são conectados com os planetas, com os astros e com os corpos celestiais. Os seus feitiços variam dependendo do alinhamento dos planetas, da lua, do sol ou das estrelas.

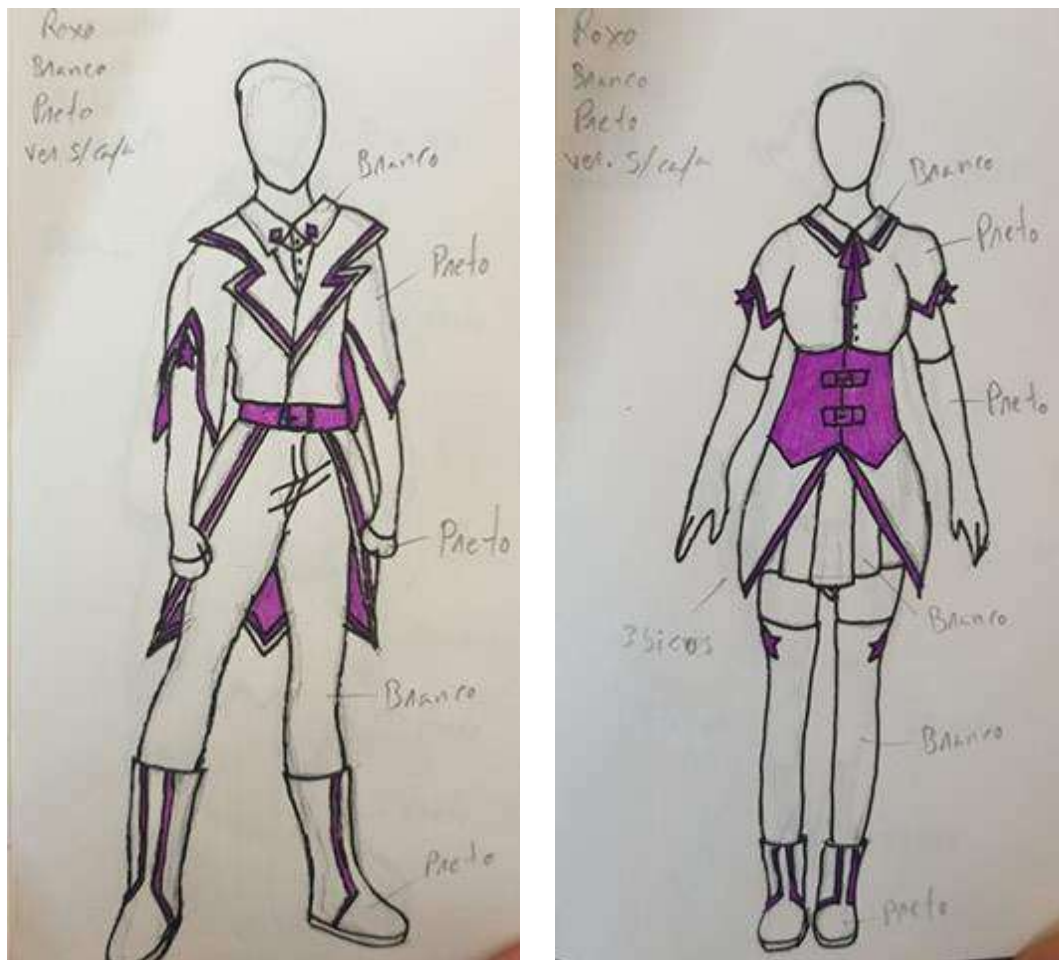


Fig. 233: Uniforme de Cosmic Witch masculino e feminino.

Quanto à cor desta classe, foi escolhida a roxa devido ao seu significado de conhecimento, sabedoria, influência e equilíbrio espiritual. Tendo em conta que é uma classe que trabalha com o estudo dos astros, esta cor que representa o conhecimento e a sabedoria parece a mais indicada.

*Green Witch* é uma classe focada na terra, na natureza e nos elementos. Trabalha com a magia das culturas ancestrais e do folclore. Eles usam árvores, plantas, ervas, e qualquer elemento que venha da terra, pois são ligados à natureza. São bruxos que gostam de ter os seus próprios jardins e têm um grande conhecimento sobre as propriedades mágicas e medicinais das ervas.



Fig. 234: Uniforme de *Green Witch* masculino e feminino.

Verde representa a natureza, saúde, crescimento e força, e a cor escolhida não poderia ser outra tendo em conta que o próprio nome da classe.

Os símbolos presentes nas roupas são os da religião *Wicca*, o triângulo virado para baixo com um traço representa o elemento terra, este que é um dos quatro elementos da natureza: água, fogo, terra e ar.

A magia da classe *Water Witch*, focasse na água e coisas relacionadas a ela, como conchas, areia, algas, entre outros elementos. A maioria das suas ferramentas vêm do Oceano e os seus rituais são realizados perto do mesmo. Algumas bruxas desta classe trabalham também com os espíritos da água.

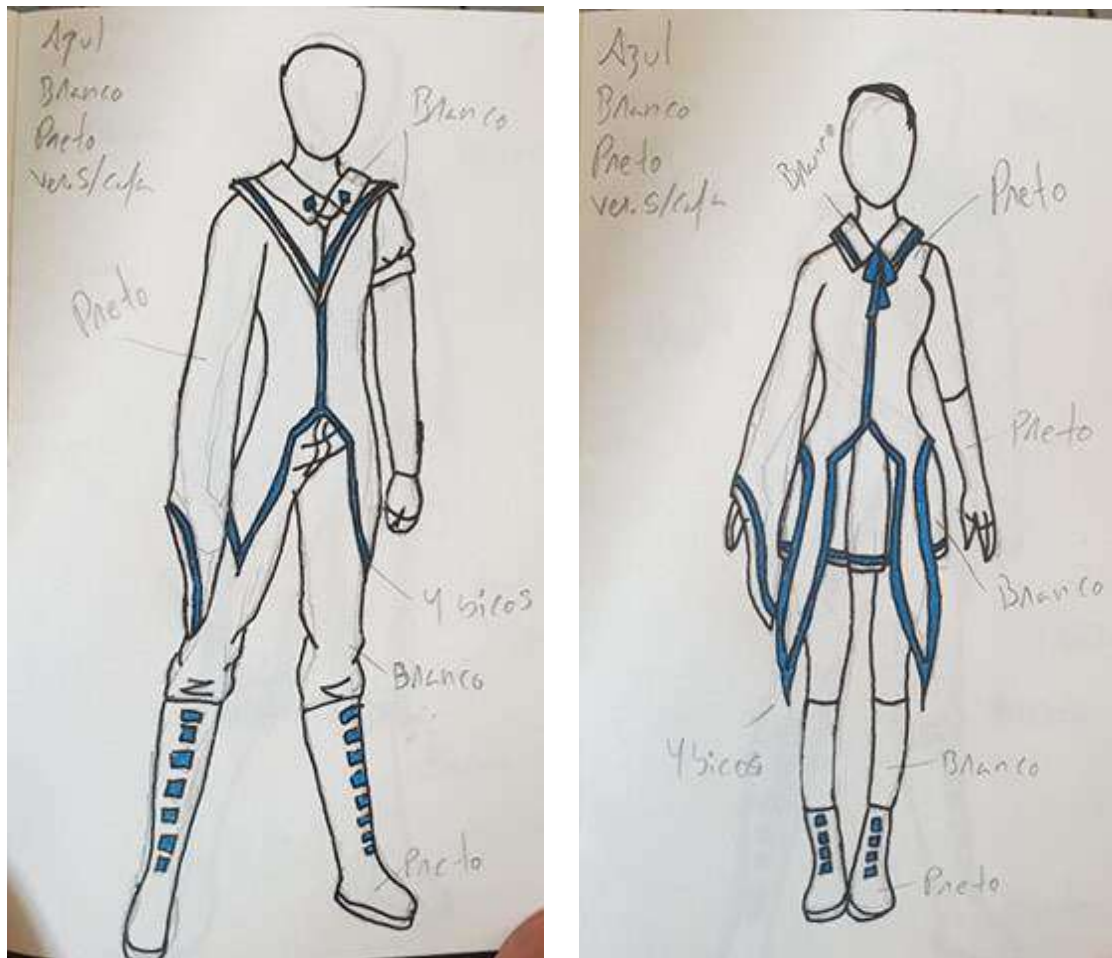


Fig. 235: Uniforme de Water Witch masculino e feminino.

A cor escolhida para esta classe não poderia ser outra além de azul. É a cor que simboliza equilíbrio, harmonia, compreensão, criatividade e expansão de todas as coisas.

O fato tem bicos que apontam para baixo, remetendo ao símbolo *wiccano* que representa o elemento água, um triângulo virado para baixo.

Por fim, as *Elemental Witch*, é a classe que baseia as suas práticas em volta dos quatro elementos, fogo, terra, água e ar. Estes bruxos, escolhem trabalhar com ervas, cristais e elementos naturais, e podem também trabalhar com elementos, espíritos da natureza ou apenas com as energias que os compõem.

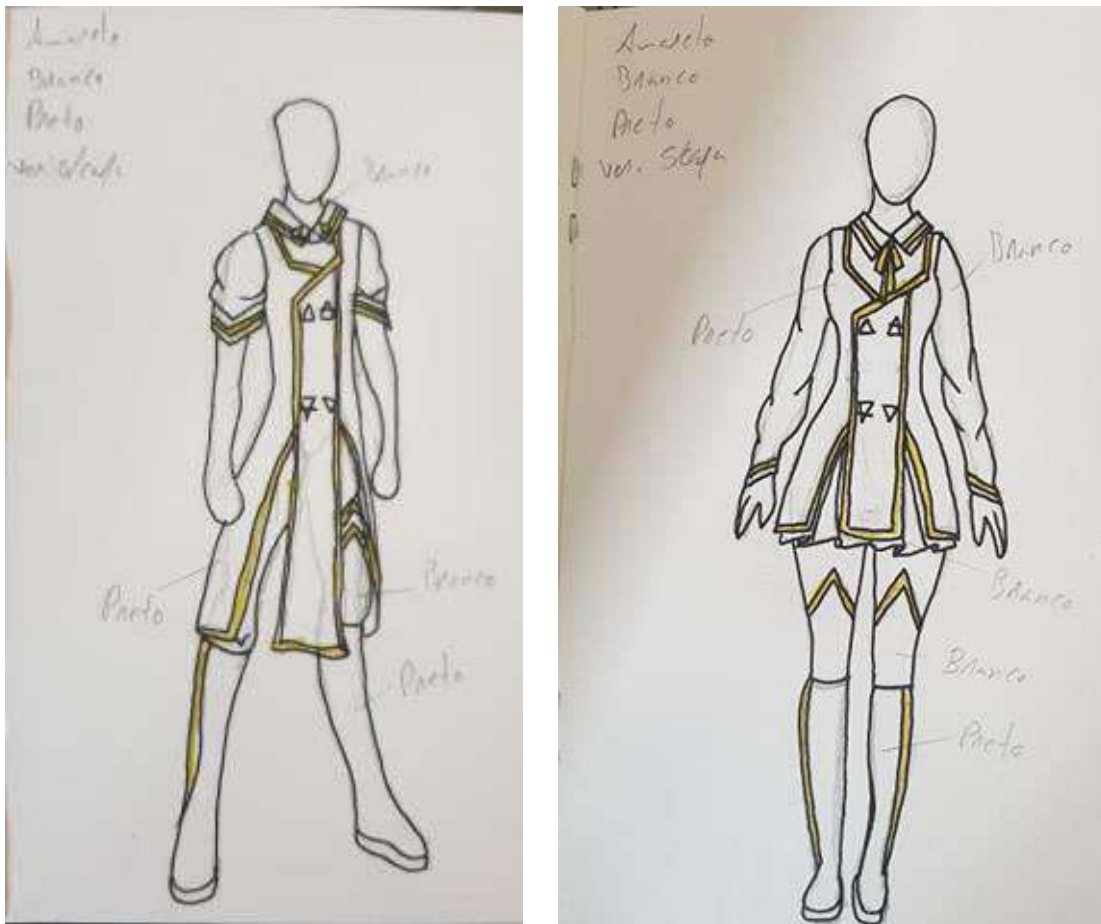


Fig. 236: Uniforme de Elemental Witch masculino e feminino.

Para esta classe, diferente das outras, a escolha da cor foi um pouco mais complicada. Inicialmente a cor escolhida foi o branco, que simboliza a pureza, paz, e espiritualidade e é uma cor utilizada para todos os sentimentos pois é universal. No entanto, tendo em conta que a BD foi pensada para ser em preto e branco, a escolha dessa cor nada acrescentaria, tendo isso em conta esta foi alterada para rosa. Esta simboliza amor próprio, cura, equilíbrio emocional, amizade e compreensão. Porém, mais uma vez, esta cor não parecia a mais adequada para descrever esta classe, e após mais algum estudo, optou-se por utilizar amarelo, pois simboliza inteligência, aprendizagem, razão, foco, memória e alegria. Esta cor já se enquadra melhor na classe Elemental, tendo em conta o seu forte significado.

Mais uma vez, é possível constatar alguns símbolos presentes nos fatos, mais propriamente quatro, cada um representando os elementos. O triângulo invertido é a água, o triângulo para cima, o fogo, o triângulo invertido com um traço, representa a terra, e por fim, o triângulo para cima com um traço, é a representação do ar.

Estas são as cinco classes de bruxos presentes na BD, porém foi adicionada mais uma classe. Esta é tão rara que a maior parte dos alunos na escola de bruxas não sabe que existe. Essa é a classe dos bruxos sem classe, esses bruxos são chamados assim devido ao facto de não serem destacados para nenhuma das classes existentes, no entanto, isso acontece porque esses buxos podem pertencer a duas ou mais classes ao mesmo tempo. São bruxos poderosos com capacidades mágicas acima dos outros.

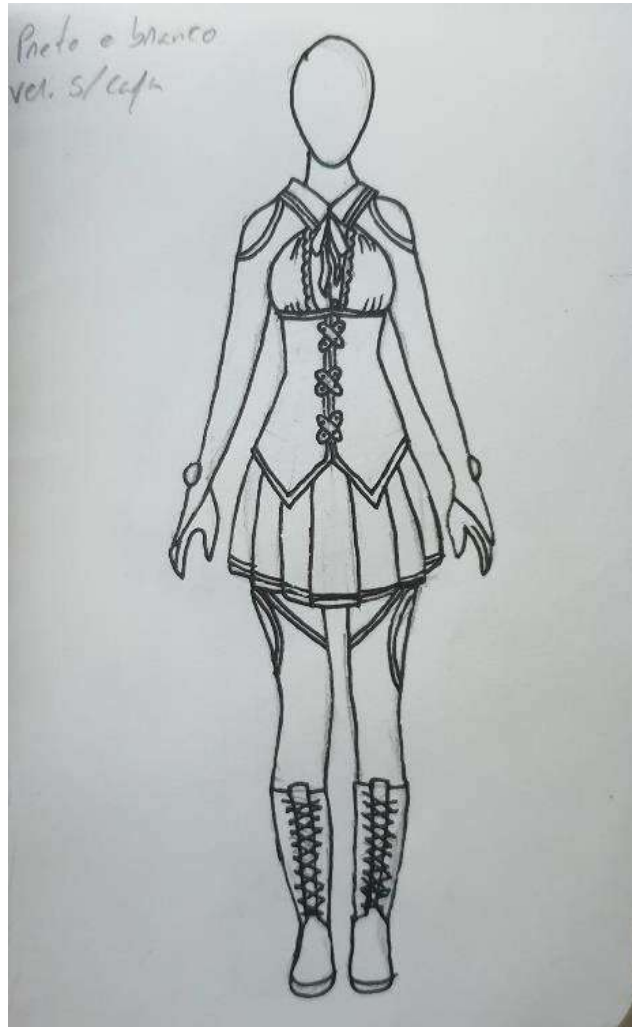


Fig. 237: Uniforme de bruxo sem classe feminino.

Esses bruxos possuem um uniforme distinto dos outros e não possuem uma cor que os identifique. Apenas o uniforme feminino foi desenhado pois é o único que aparece na BD, apesar de ser referido que existiram outros bruxos que pertencem a essa classe, eles não são demonstrados.

### 3.2.2- Designação das personagens

Para o projeto, todos os nomes presentes na BD são de corpos celestiais, ou seja, de estrelas, constelações, luas e planetas. Esses nomes foram escolhidos devido à relação das “Bruxas” com a astrologia e o espaço. Todos os nomes têm significado, que está diretamente ligado à personalidade da personagem ou ao papel que ela desempenha ao longo da BD.

Alguns exemplos disso são nomes como Bellatrix, a personagem principal. Este é o nome de uma estrela que faz parte da constelação de Orion. Este nome significa guerreira, isto porque Bella é a personagem que luta pelo bem da escola e dos colegas ao longo da BD. Ela é a personagem que desvenda os mistérios da escola e derrota a diretora.

O nome Rígel, a personagem secundária, amigo fiel e apaixonado de Bellatrix, tem o seu nome associado à constelação de Orion. Este nome foi lhe dado porque ele está ligado a Bella e fica sempre do lado dela durante toda a BD.

Orion, é o nome de uma constelação e o seu significado é caçador mítico. Este é o nome do suposto vilão da história, que quer expor a escola e os seus segredos. Bellatrix e Orion estão ligados pelos nomes pois este é o seu verdadeiro pai.

Nashira também é o nome de uma estrela, que significa portadora de boas notícias. Esta personagem é a aluna que sabe tudo sobre todos na escola, é a ela que procuram quando querem alguma informação sobre alguém ou algum acontecimento.

Outro nome que considere importante explicar é Alcor, significa o esquecido. É o nome do professor que tem grande confiança da Diretora da escola, mas que sem ela saber, ajuda Bellatrix e outros alunos. Ele tem este nome pois é na verdade Orion, disfarçado e “esquecido” pela escola.

Estes são os nomes mais relevantes, no entanto, todos os nomes que são referidos na BD têm significado, seja no intuito de contar a história, como da sua personalidade e laços afetivos. Os nomes das personagens acabam por contar uma história paralela que cabe ao leitor descobrir.

### 3.2.3- Concept Art

Para iniciar a BD, foram desenhadas as personagens que iriam aparecer no primeiro livro. Essas personagens são: a personagem principal, Bellatrix, as personagens secundárias, Alya, Rígel, Nashira, Draco e Meissa, e os professores. Foi realizado o *concept art* da diretora e do professor Alcor. Uma vez que Alcor e Orion são a mesma pessoa, o *concept art* do Orion também foi feito.

Os *concept arts* das personagens contam com duas ilustrações cada, uma de corpo inteiro e outra mais próxima, o nome da personagem, a que classe pertence, e a varinha identificando em alguns casos as pedras reais que serviram de inspiração.

Para a Bellatrix, a varinha é inspirada nas constelações, pois ela passa muito tempo com o Rígel e acaba por ser influenciada por ele. O guizo e a pena são objetos que trazem sensações a Bella, devido aos sonhos que ela tem em que se lembra de episódios do passado.

A pedra usada é a Ametista, escolhida por Alya pois esta ajuda a eliminar o medo e a ansiedade, e protege de pensamentos negativos. Alya escolhe essa pedra por achar que a amiga precisa de algo que a ajude a ultrapassar maus momentos.



Fig. 238: Concept Art de Bellatrix.

A varinha de Alya é baseada na sua classe mágica, possui os símbolos dos elementos cravados na varinha e pequenas pedras elementais. A pedra usada é a Malaquita, que promove o poder pessoal do portador.



Fig. 239: Concept Art de Alya.

Como todos os outros bruxos, Rigel, fez a sua varinha inspirada pela sua classe. Uma vez que ele pertence à classe mágica *cosmic*, a varinha é bastante galáctica, com cores de nébulas e estrelas a decorar. Ao contrário da maioria das outras varinhas, esta não usa uma pedra “real”, a pedra usada por Rigel é uma pedra existente apenas no universo da BD. O nome dessa pedra é Nebulosa e é criada por bruxos, basicamente, é parte de uma nébula aprisionada num cristal e tem o poder de realizar desejos e de desenvolver o lado espiritual.



Fig. 240: Concept Art de Rigel.

No *concept Art* de Nashira decidi demonstrar não só a personagem, mas também o poder comum de um bruxo pertencente aos *Hedge Witches*. Esse poder é a invocação de um espírito. Os espíritos invocados podem variar entre animais e pessoas, dependendo de quem quer contactar com o bruxo. Porém, Nashira é um dos poucos bruxos que tem a habilidade de invocar a sua projeção astral.

Na varinha, é possível observar que a base tem uma cabeça de animal esculpida, isso é devido ao facto de esse animal ter sido o primeiro espírito invocado por Nashira em criança. A pedra escolhida foi a Jaspe, que libera os medos e repressão e contém um grande poder de cura.



Fig. 241: Concept Art de Nashira.

Draco tem uma varinha inspirada no espaço, assim como Rígel, a pedra escolhida para esta varinha foi a Ágata Azul, que transmite paz e felicidade e ajuda a controlar o stress e as discussões familiares. Ele escolhe esta pedra por causa de todos os problemas familiares que tem, esperando que tudo melhore.

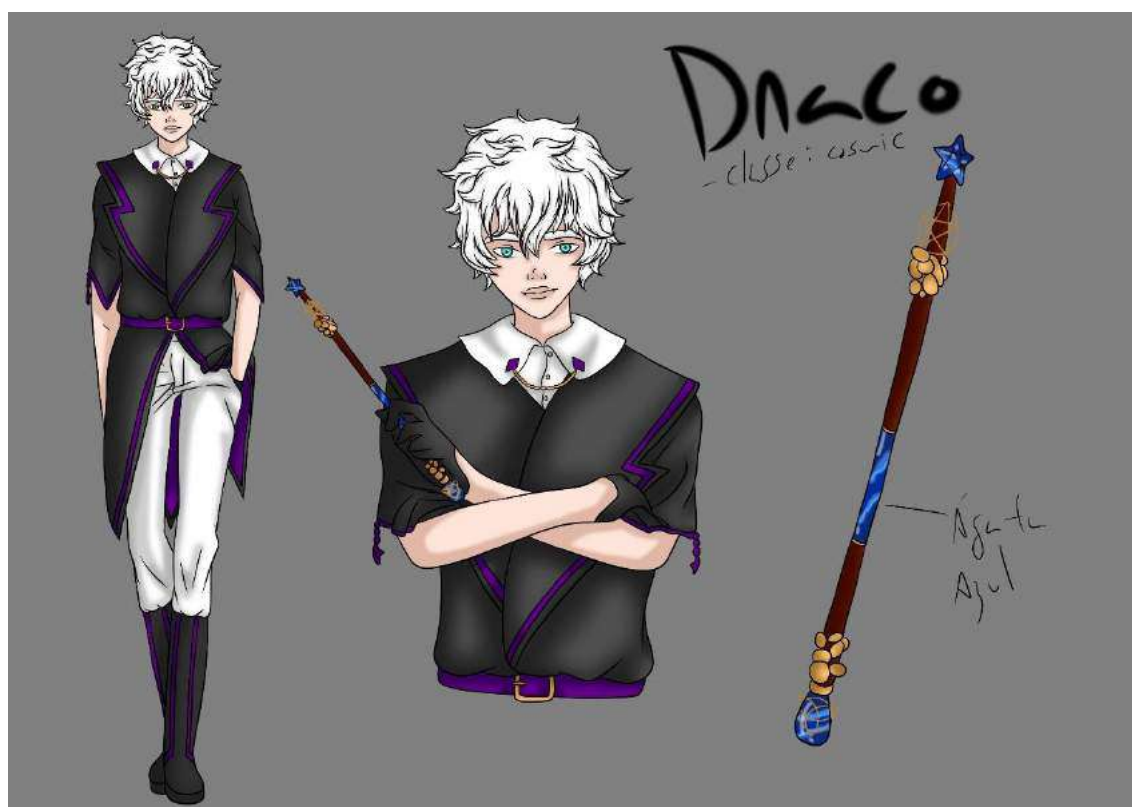


Fig. 242: Concept Art de Draco.

A varinha de Meissa é completamente baseada na sua personalidade, uma varinha simples e elegante. A madeira cobre a pedra que está no seu interior, como se a reprimisse, no centro está o coração da varinha, preso pela madeira. Esta varinha é uma representação fiel das emoções de Meissa, que são reprimidas no seu interior devido à pressão feita pela sua família.

A pedra usada é a Água Marinha, que aumenta a força psíquica e aguça as faculdades mentais de quem a possui.



Fig. 243: Concept Art de Meissa.

Hydra é o nome da Diretora, a pedra usada na varinha dela apenas existe no universo da BD. É uma pedra rara que fornece um imenso poder ao seu portador, foi criada por humanos para se protegerem das bruxas, contudo gerou o efeito oposto, pois nas mãos de um humano, este é consumido pela raiva e loucura.

A pedra é gerada do sangue das *Kitsunes* e chama-se “*Evil Core*”.



Fig. 244: Concept Art da diretora Hydra.

Tanto Alcor como Orion não utilizam varinha. Na verdade, nenhum dos bruxos precisa de uma para fazer magia, apesar de todos criarem uma na aula de materiais mágicos, alguns optam por não a usar, ou usar apenas em feitiços específicos.

Orion destruiu a sua enquanto salvava a Bellatrix quando ela era bebé e nunca mais usou nenhuma. Uma vez que ele não sentiu necessidade de que o seu disfarce como Alcor tivesse uma, ele não criou uma nova.



Fig. 245: Concept Art do professor Alcor.



Fig. 246: Concept Art de Orion.

### 3.2.4- Desenvolvimento do esboço até à arte final

Depois de definida a ideia principal, e de definir mais ou menos a história, entra o próximo passo, a escrita do guião.

O guião do livro piloto foi escrito, revisto e reescrito. Para além das falas, foram descritas também as cenas e organizadas as páginas. Cada página conta com a identificação do quadrado, a fala presente e o decorrer de cada cena. As cenas foram descritas da maneira mais detalhada possível para que quando o desenho fosse realizado, a imagem mental do guião fosse basicamente a mesma.

Porém, algumas das cenas e composição das páginas foram alteradas no desenvolver do projeto, uma vez que foram surgindo novas ideias.

Após o guião estar concluído, o passo seguinte foi desenhar os uniformes das personagens, começando com uma pesquisa em busca de inspiração, até ao desenvolvimento dos primeiros esboços.

Com os uniformes definidos, procedeu-se à escolha dos nomes das personagens. Depois de definidos os nomes, deu-se início à realização dos *concept arts* das personagens, e posteriormente para o desenho final da BD. O tamanho da BD corresponde ao tamanho do *Manga "Death Note"*, doze ponto cinco centímetros horizontais por dezanove centímetros verticais.

O desenho teve quatro fases, a primeira foi a composição das páginas, definindo o tamanho dos quadrados e como estes iriam estar distribuídos na página.

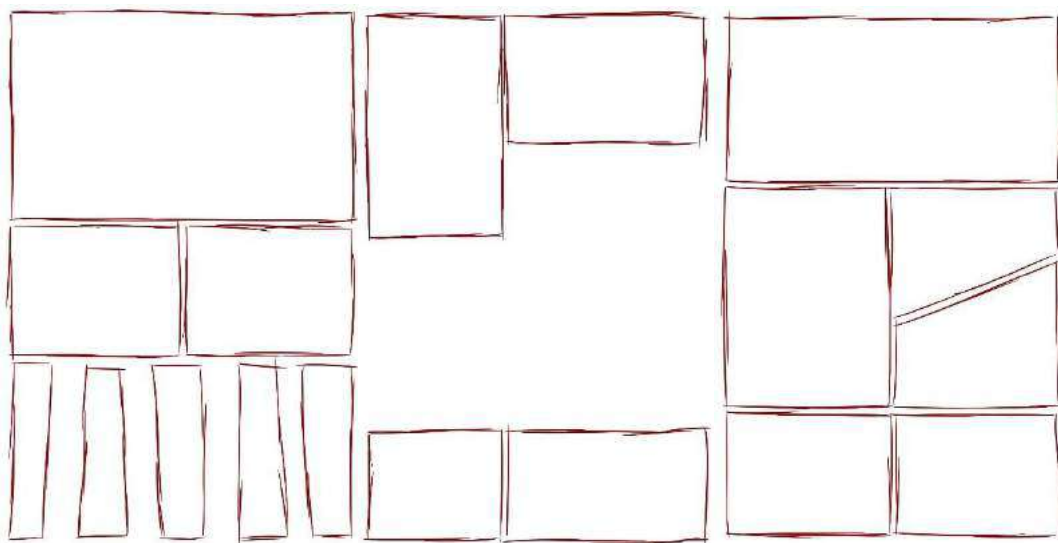


Fig. 247: Esboços de organização das páginas da BD.

A segunda fase foi o esboço das personagens de acordo com o guião. Esta é uma das fases mais demoradas, uma vez que alguns dos desenhos eram refeitos e alterados até obter um resultado satisfatório. Depois dos esboços feitos, avancei para a terceira fase, delinear todas as páginas a preto.

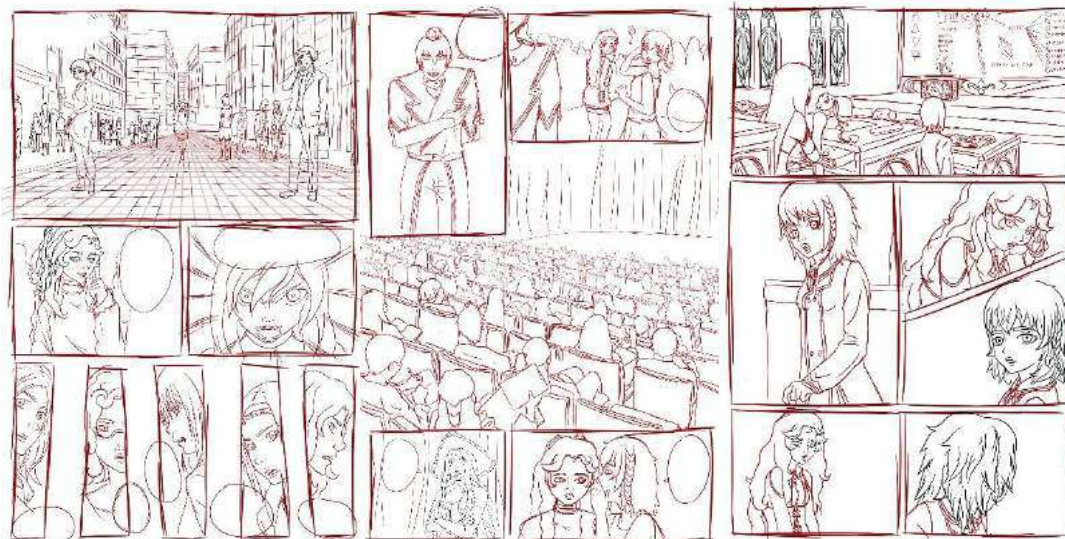


Fig. 248: Esboços das páginas da BD.

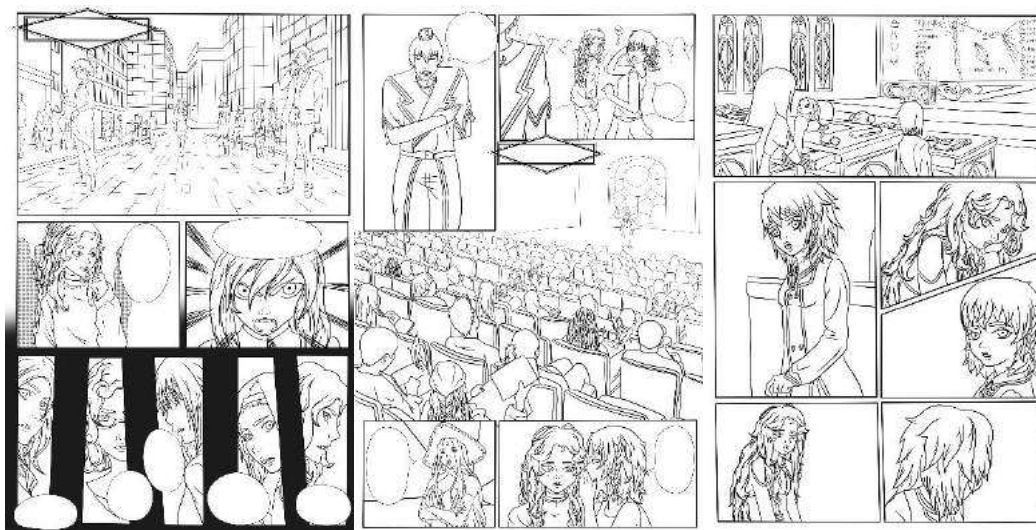


Fig. 249: Páginas da BD delineadas a preto.

Por fim, as páginas foram devidamente coloridas e os textos foram aplicados nos balões.



Fig. 250: Páginas finais da BD.

### 3.2.5- Planos

Como mencionado anteriormente, a escolha dos planos é muito importante, e varia dependendo do que se pretende mostrar ao espectador. A escolha dos planos usados na BD foi baseada na informação retirada do livro “A realização cinematográfica” de Terence ST. John Marner.

Para demonstrar os cenários, como os corredores da escola, as salas de aula e o quarto da personagem, foi usado o Plano Geral. Ao todo, foram utilizados nove Planos Gerais ao longo da Banda Desenhada. Foram utilizados treze Planos de Conjunto e dezanove Planos Americanos.



Fig. 251: Exemplo de Plano de Conjunto e Plano Americano usados no Projeto.

Quando era necessário atingir a máxima intensidade dramática, foram usados o Grande Plano e o Muito Grande Plano. Na BD existem doze Grandes Planos e seis Muito Grandes Planos.

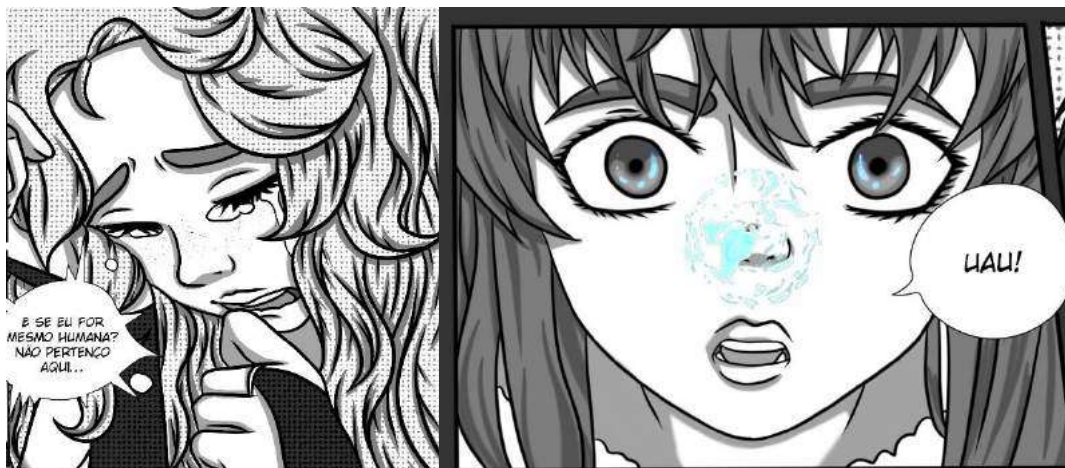


Fig. 252: Exemplo de Grande Plano e Muito Grande Plano usado no Projeto.

Quando se pretendia dar um maior destaque num objeto ou detalhe das personagens, foi utilizado o Plano de Detalhe, esse plano foi usado vinte e seis vezes.



Fig. 253: Exemplo de Plano de Detalhe usado no Projeto.

Por fim, os dois planos utilizados mais recorrentemente foram o Plano Aproximado de Tronco e o Plano Aproximado de Peito. Estes planos são os mais utilizados na maioria das Bandas Desenhadas, uma vez que dão um maior destaque ao personagem. O Plano Aproximado de Tronco foi usado cento e nove vezes, e o Plano Aproximado de Peito cento e trinta e uma vezes.



Fig. 254: Exemplo de Plano Aproximado de Tronco e Plano Aproximado de Peito usados no Projeto.

### 3.2.6- Composição da BD

Uma vez que o único livro desenvolvido foi o piloto, é explicada a sua composição, pois todos os outros volumes seriam organizados da mesma maneira. Para a organização dos volumes foram usados como base três diferentes *Mangas*: “*Vampire Knight*” de Matsuri Hino, “*Naruto*” de Masashi Kishimoto e “*Death Note*” de Tsugumi Ohba e Takeshi Obata. Estes livros foram usados para perceber a sua organização.

## Capa

A capa conta com uma ilustração que combina com o título da BD. Neste caso, como o primeiro volume se chama apenas Bellatrix, apenas ela aparece na capa. Todas as capas contêm uma divisão entre o nome e a ilustração, em que o nome está cercado por elementos mágicos.

No fundo da capa encontra-se destacado o número do volume a que cada livro corresponde. Na lombada está o nome do autor, o número do volume e o nome da BD.

A contracapa contém uma ilustração em linhas coloridas de uma personagem aleatória, na parte superior está um resumo do volume que está a ser lido, enquanto que na parte inferior encontra-se um resumo do próximo volume.

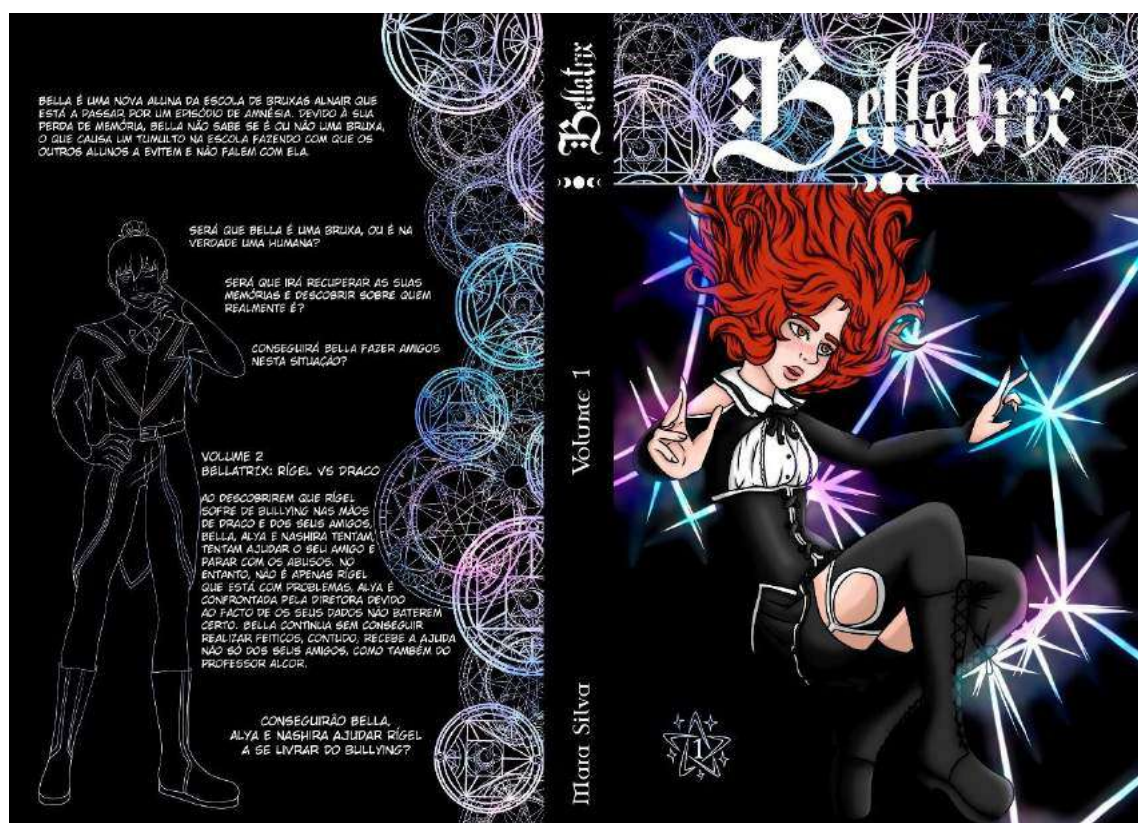


Fig. 255: Capa e contracapa do livro Bellatrix Vol.1.

## Páginas complementares

Depois da capa, segue-se uma página escura, que indica o volume do livro, o argumentista e o desenhista. A página contém também uma ilustração em linha colorida. Esse tipo de ilustração é usado em todas as páginas do livro que não são história, como é o caso das páginas de separação de capítulo.



Fig. 256: Página que identifica o argumentista e o desenhista.

Depois desta página está um desenho que ocupa duas páginas, este é totalmente a cores e é uma espécie de brinde para o leitor. Neste livro o desenho mostra o grupo de amigos junto. Uma vez que a relação dos personagens é desconhecida neste momento, as personagens não demonstram nenhuma relação entre elas, porém, com o avançar dos livros, estas ilustrações tornam-se cada vez mais pessoais.



Fig. 257: Ilustração a cores.

De seguida, encontra-se o índice, que é composto por duas páginas. Na primeira página está o índice decorado com elementos mágicos e no mesmo estilo da Fig.260. Na página seguinte, está uma pequena ilustração que pode variar entre a Bella sozinha, ou acompanhada.

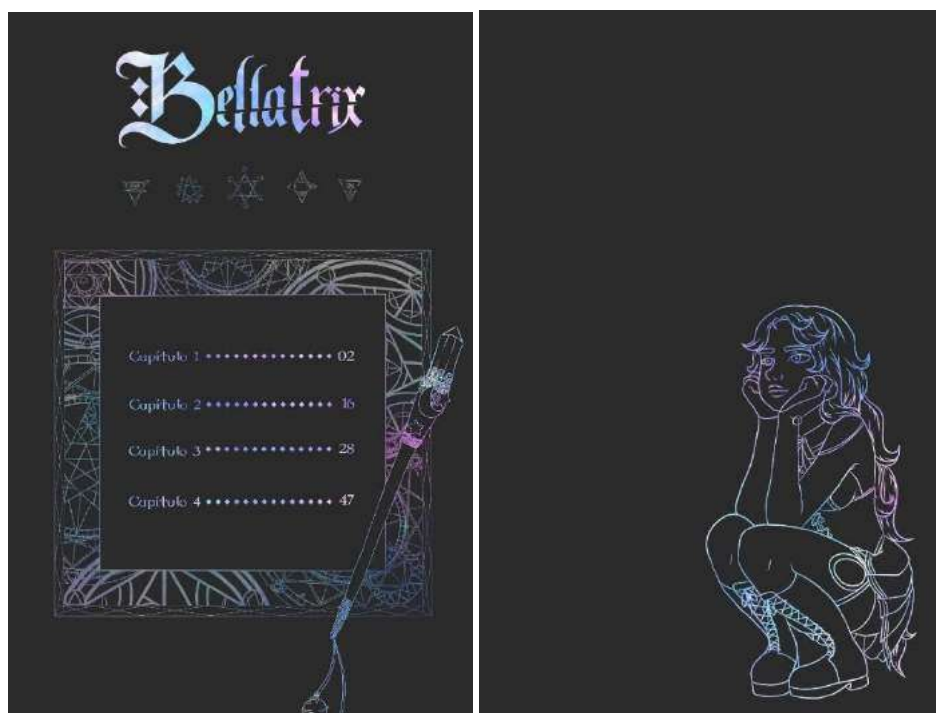


Fig. 258: Páginas de Índice.

Depois do índice está uma única página de história, uma memória. Essa é seguida da página de capítulo. Este volume tem quatro capítulos, o capítulo um tem apenas uma página de apresentação, os restantes capítulos contam com duas páginas de apresentação cada.

Todas as páginas de capítulos indicam o número, o nome e uma ilustração que retrata o capítulo.

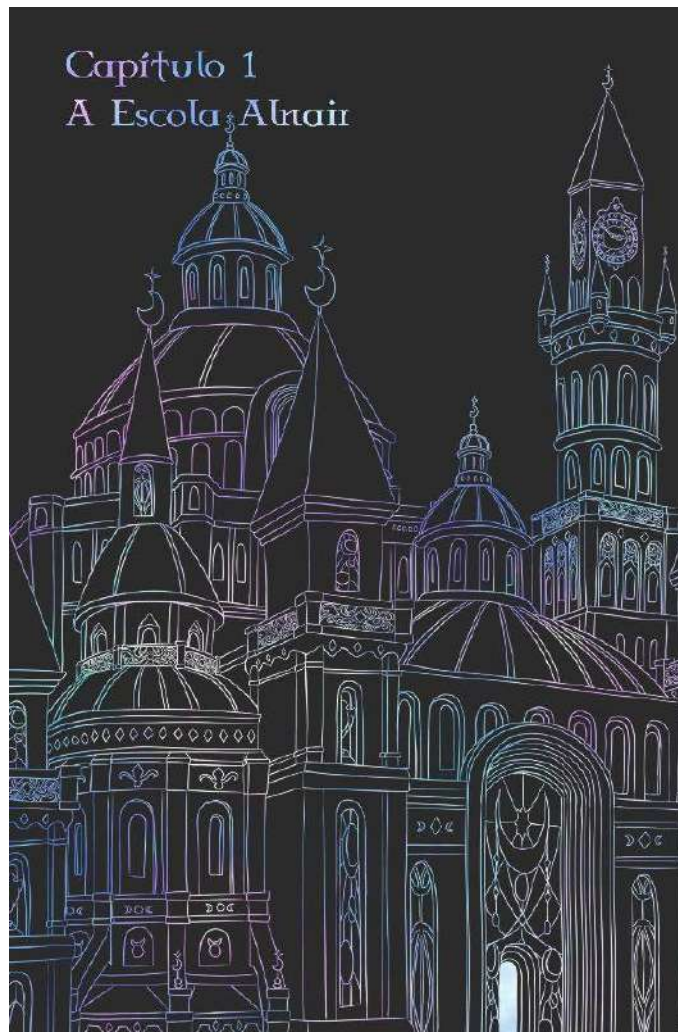


Fig. 259: Página de capítulo, capítulo 1.

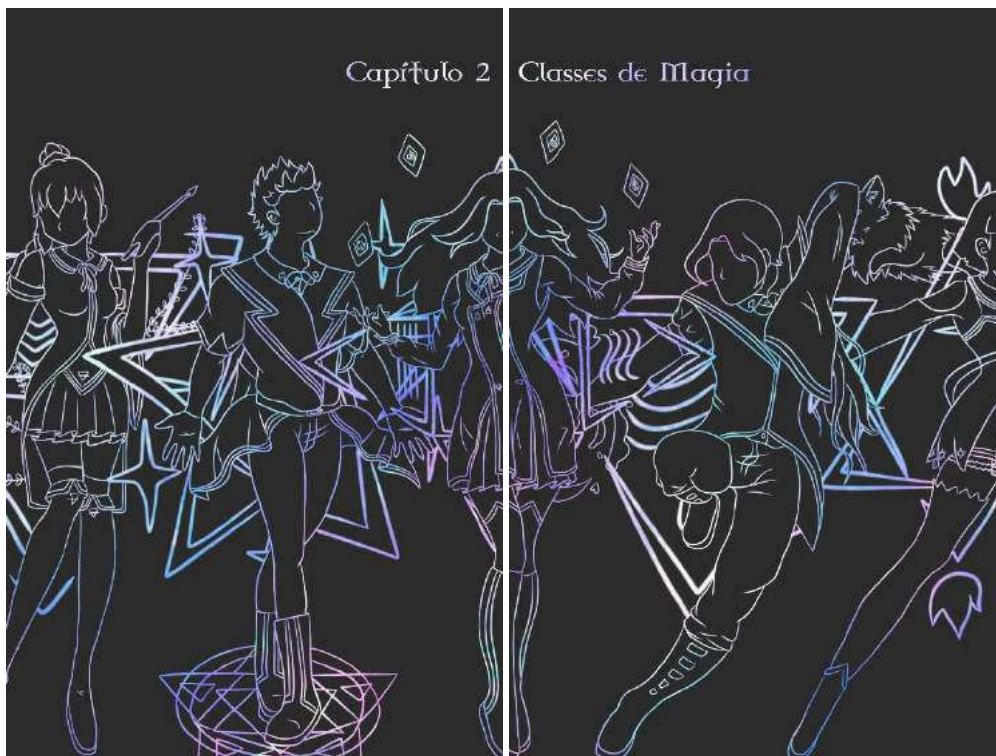


Fig. 260: Páginas de capítulo, capítulo 2.



Fig. 261: Páginas de capítulo, capítulo 3.



Fig. 262: Páginas de capítulo, capítulo 4.

No final dos livros encontra-se um resumo do que irá acontecer no próximo volume, esse resumo é apresentado em duas páginas. A primeira é ilustrada com a personagem ou com os personagens de interesse para o próximo livro. A segunda tem uma ilustração mais simplificada daquele que será o desenho da capa do próximo volume, no estilo das restantes páginas.

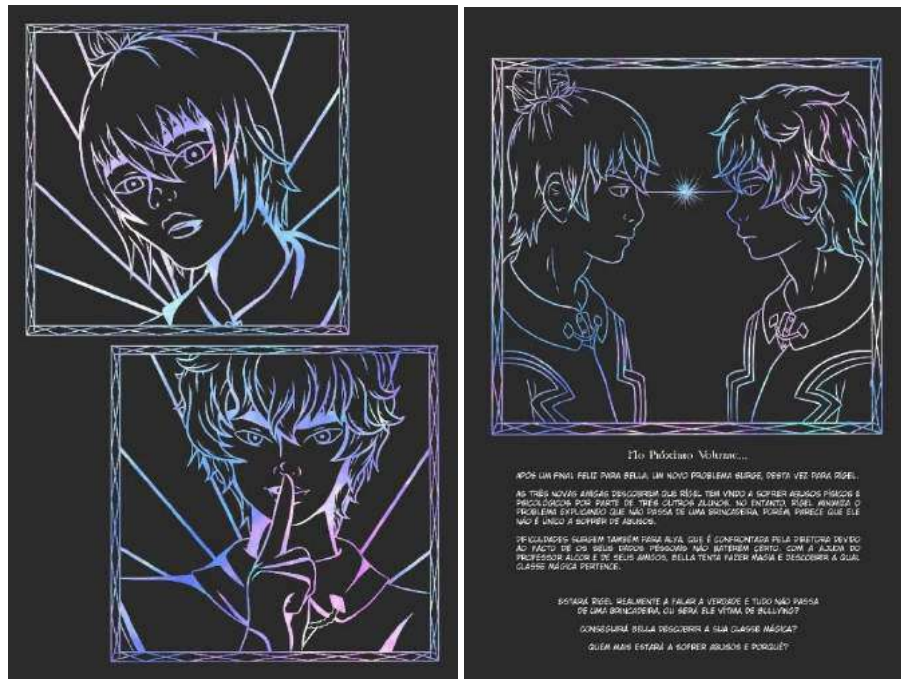


Fig. 263: Páginas que resumem o próximo volume.

Por fim, na última página, encontra-se uma descrição sobre uma criatura mágica. Cada livro fala de criaturas do mundo mágico, explicando as suas características e habilidades mágicas. Estas descrições são acompanhadas por ilustrações das mesmas.



Fig. 264: Página final que descreve criaturas mágicas.

### 3.2.9- Tipografia

A escolha do tipo de letra para a BD é algo muito importante, pois deve ser legível e animado. Após pesquisar sobre as características dos tipos de letra mais utilizados nas Bandas Desenhadas, procede-se a escolha da mesma.

O tipo de letra utilizado chama-se “*Wild Words Roman BR*”:

“A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z”

Os tamanhos utilizados nos balões é de seis ou sete pontos, no resto da BD como na capa por exemplo, são sete ou oito pontos.

Outro tipo de letra utilizado no livro é o “*Celtic Garamond the 2nd*”:

“A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z”  
“a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z”

Este tipo de letra é utilizado nas páginas de capítulo, no índice, nos títulos das páginas e na lombada da capa.

Título

Para o título do livro foi escolhido outro tipo de letra, essa escolha passou por diversas opções, como por exemplo:

*bellatrix* – “*yafit*”

*Bellatrix* – “*ruritania*”

*Bellatrix* – “*Song of coronos*”

*Bellatrix* – “*Faith Collapsing*”

Estes são só alguns dos exemplos dos tipos de letra selecionados, o objetivo era ter uma letra mística, de fantasia e elegante, mas ao mesmo tempo agressiva. Depois de uma longa pesquisa, optei pela letra “*BlackKnightFLF*”:

“A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z”

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

Após o tipo de letra estar escolhido, foi ainda realizada alguma edição recorrendo ao programa “*Illustrator*”. A primeira alteração foi aumentar as letras **B, L e T**, alinhando o **L e o T para que tivessem o mesmo tamanho**. De seguida, foi diminuída a letra I e alinhada com as restantes letras mais pequenas. A letra X também foi ligeiramente alterada, aumentando um pouco a perna inferior esquerda. Por fim, foi diminuído o espaçamento entre as letras, criando assim uma escrita mais fluída e elegante.



Fig: 265 Título antes de ser modificado e título depois de modificado.

De modo a criar uma ligação entre o nome e a personagem, surgiram duas ideias. A primeira, era direccionar o foco do leitor para o nome Bella, disfarçando o “trix”, uma vez que a personagem só descobre o seu nome verdadeiro no sétimo livro.

Tendo isto em conta, experimentou-se cortar o “trix” e também retirar o preenchimento mantendo apenas o contorno da palavra, surgindo assim duas versões.



Fig: 266 Duas versões relacionadas com a primeira ideia.

A segunda ideia, baseada no facto da Bellatrix sofrer de amnésia, foi criar um corte em toda a palavra exceto na letra B. Esse corte representa a quebra das suas memórias, e o B intacto representa as novas memórias e as que ainda vai criar.

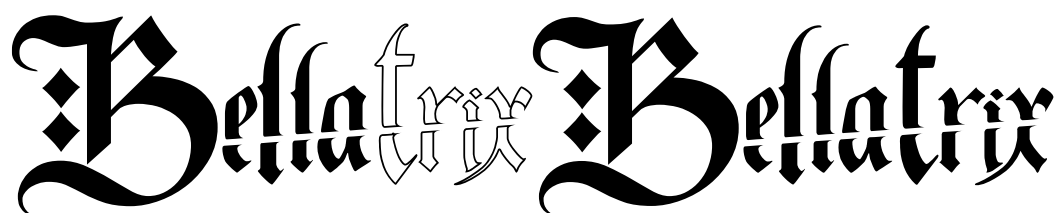


Fig: 267 Duas versões relacionadas com a segunda ideia.

Depois de analisar as quatro versões e os significados das mesmas, foi escolhida a quarta, que demonstra a perda de memória de Bellatrix através do corte, mantendo o “trix” com o preenchimento.

Devido à letra B estar intacta e representar as novas e futuras memórias de Bella, surge a ideia de alterar o título à medida que a história avança, acrescentando mais uma letra intacta a cada volume.

Apesar de o nome BELLATRIX ter nove letras e existirem dez capítulos, os dois últimos são o complemento um do outro, por isso nos volumes nove e dez, todas as letras já estarão intactas indicando assim a recuperação da Bella.

### 3.2.10- Cenários / fundos

Ao longo da pesquisa percebeu-se que as Bandas desenhadas, na sua maioria, contam com fundos incrivelmente realistas em comparação com as personagens. Tendo isto em conta, foram criados alguns ambientes extraordinários, apesar de na maioria dos quadrados não “existir” um fundo, isto porque em alguns dos casos foram utilizados tons de cinza, manchas e linhas para transmitir sensações.



Fig. 268: Conjunto de exemplos do uso da cor, mancha e linha para transmitir sensações usados no projeto.

Apesar de a maioria dos fundos transmitirem sensações, foram criados alguns ambientes para ajudar o leitor a imergir no universo mágico. O primeiro cenário a aparecer é o quarto de Bellatrix. Este foi demonstrado para criar uma maior proximidade entre o leitor e a personagem principal.

O quarto também revela um pouco da personalidade da personagem. O quarto está claramente muito vazio, dando a entender que faltam coisas, facto que é demonstrado ao longo dos livros para os leitores mais atentos.



Fig. 269: Quarto de Bellatrix.

Existem também cenários da rua e da escola. O da rua, permite ao leitor perceber como é o mundo em que as personagens vivem. Neste mundo os humanos e os bruxos sabem da existência uns dos outros, e apesar de não se entenderem, vivem em conjunto. A arquitetura humana domina os ambientes.

Contudo, a escola de bruxas destaca-se, utilizando uma arquitetura mais antiga e fantástica.



Fig. 270: Vista da rua.



Fig. 271: Escola de bruxas.

Os restantes cenários são do interior da escola, como corredores, salas de aula, entre outros.

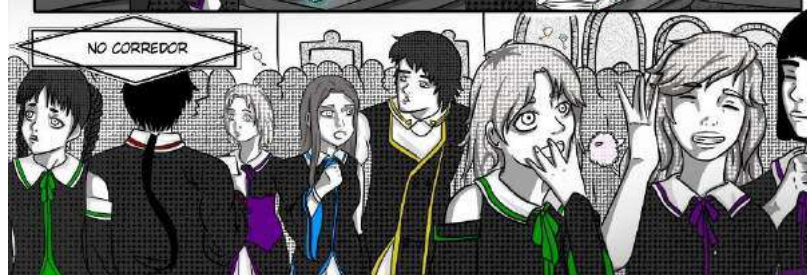
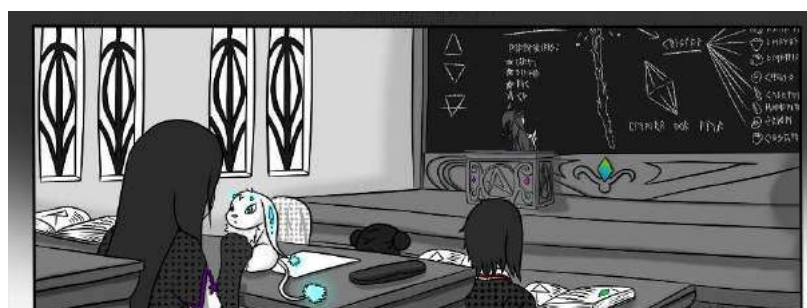
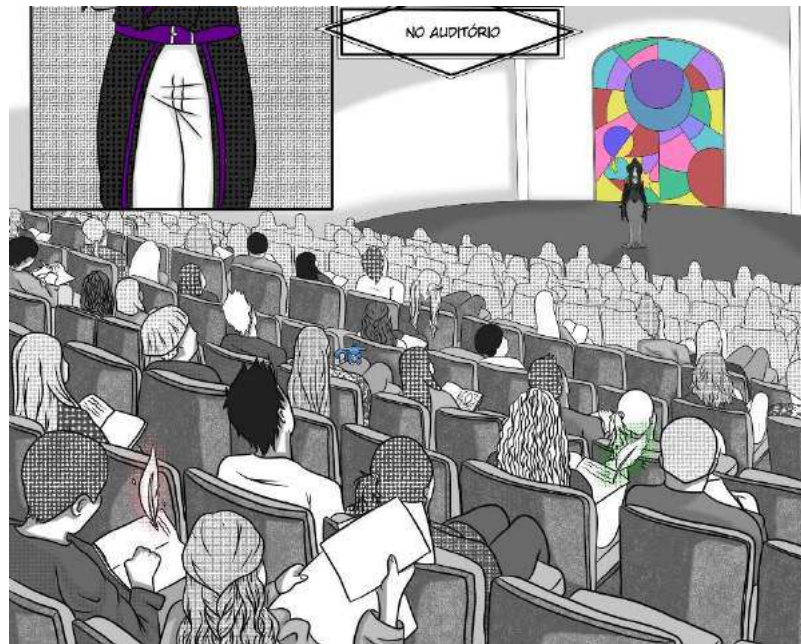


Fig. 272: Cenários do interior da escola.

### 3.3- “Easter eggs”

Imensos filmes e BDs contêm “easter eggs”<sup>46</sup>, quer seja para ligar filmes diferentes do mesmo universo ou criador, como é o caso da Marvel, Disney e Pixar, quer para criar ligações escondidas na mesma história ou até para fazer referência a algo ou alguém.

Este projeto conta com algumas dessas pistas escondidas, começando pela imagem presente na capa.



Fig. 273: Ilustração utilizada na capa do projeto.

Esta imagem já dá algumas pistas ao leitor, apesar de não serem perceptíveis numa primeira fase de observação. Como já foi explicado, os nomes das personagens foram escolhidos a dedo, como foi o caso de Bellatrix e Orion, que são pai e filha. Apesar de essa informação só ser revelada no último livro, e de os nomes possuírem uma ligação, esta capa reforça a ideia.

---

<sup>46</sup> *Easter egg* é um termo em inglês que significa literalmente ovo da páscoa e que serve para descrever segredos escondidos em programas, sites, jogos eletrônicos ou filmes.

A constelação que está representada na imagem é a constelação de Orion, e a estrela que a Bella está a tentar agarrar é a estrela Bellatrix, reforçando a relação dos dois e dando a ideia de que Bellatrix está a tentar encontrar-se.

Outra pista está no quarto de Bella. Na cena em que Bella está sentada na cama é possível ver que a parede atrás dela contém alguns papeis colados, e existem também pequenas pontas de folhas rasgadas, dando a entender que o que quer que fosse que estava na parede foi arrancado.

Mais para a frente, neste mesmo livro é possível ver Alcor, ou seja, Orion disfarçado, no seu escritório. Também nesta vinheta, atrás dele estão papeis colados na parede, mas ao contrário do quarto da Bella, alguns deles não têm as pontas, sugerindo que estes são os papeis arrancados do quarto da Bellatrix, que terão sido levados por Orion.



Fig. 274: Quadrados pertencentes ao projeto Bellatrix.

O último “*easter egg*” presente neste volume encontra-se na última página, aquando a explicação do que são as *Pyxi Puffs*. A flor que aparece com a morte destas criaturas, gera dois cristais de utilidade desconhecida, porém, no volume quatro, descobre-se que são esses cristais que geram a droga *Pyxi Dust*.



Fig. 275: Night Puff, flor que gera os cristais usados para a droga Pyxi Dust.

### 3.4- Software utilizado

Para a produção deste trabalho foram utilizados os programas “*PaintTool Sai 2*”, e dois softwares da Adobe, o “*Photoshop*” e o “*Illustrator*”.

O “*Paint Tool Sai 2*” foi utilizado na produção dos *Concept Arts* e de todas as ilustrações presentes nas páginas da Banda Desenhada.



Fig. 276: Exemplos do processo utilizando o programa "PaintTool Sai 2".

O "Photoshop" foi usado para a edição de algumas imagens, mais propriamente as linhas coloridas nas páginas de índice e capítulos, uma vez que para essas ilustrações recorri a desenhos já realizados para a BD, alterando apenas a cor das linhas através da manipulação de camadas.



Fig. 277: Exemplos de imagens antes e depois de serem editados no programa "Photoshop".

Esse *software* serviu também para colocar o texto nos balões de fala da BD. O "*Illustrator*", foi usado para colocar a paginação da BD, para organizar o texto presente

em algumas páginas, como por exemplo a página final, e para organizar os elementos que compõe a capa e contracapa.



Fig. 278: Exemplo da capa da BD antes e depois de utilizar o "Illustrator".

## Conclusão

Após finalizado o projeto, é importante refletir e expor as conclusões retiradas do mesmo. Como se pode observar, não foi possível ir ao fundo da questão em todos os pontos, ficando muito por dizer, porém, toda esta pesquisa desempenhou um papel importantíssimo na criação do projeto, sem ela, seria impossível concluir uma Banda Desenhada com êxito.

O primeiro capítulo sintetiza uma boa parte da história que está por trás da possível origem da BD. Esta investigação abriu-me novas perspectivas sobre a definição de BD, do seu desenvolvimento e enquadramento histórico. Permitiu-me perceber as conquistas que a BD e os seus autores alcançaram e sua importância na sociedade moderna, como caixa de ressonância da mesma, mas também muitas vezes como um importante elemento dos media, com uma forte carga humorística e crítica social indo para além do aspeto meramente lúdico.

Autores como Osamu Tezuka, Jack Kirby e Hergé foram constantemente mencionados pelas suas obras de grande importância artística, lúdica e também de crítica social. Scott McCloud serviu de fonte de inspiração e informação. Na sua Banda Desenhada “*Understanding Comics: the invisible art*” ele explica de forma bastante simples e apelativa o que é uma BD e os pontos a ter em conta na criação de uma. Esta é a razão pela qual ele é mencionado tantas vezes ao longo do primeiro capítulo, e mais ainda, ao longo do segundo, que é o capítulo onde são mencionados e descritos os diferentes pontos da BD, como os planos, os balões, o movimento e o tempo, que são aspetos que McCloud explicou de forma bastante perceptível.

Todos os pontos do segundo capítulo serviram como uma base para a criação do projeto, à medida que estes eram analisados, a BD Bellatrix foi ganhando uma “forma mental”. Muitas decisões tomadas na criação da mesma deveram-se a este capítulo.

No que diz respeito ao terceiro capítulo, existiram algumas dificuldades, sendo a maior delas a história. Inicialmente, foi muito difícil criar uma história, pois não surgiam ideias coesas e concretas, o que resultou numa frustração inicial. Após o surgimento e idealização da ideia, surge também outro problema, o tempo.

A ideia inicial era criar apenas um livro, porém, a história que havia sido idealizada mentalmente era demasiado grande, pois existiam diversas aventuras e todo um universo mágico para explorar, que era impossível contar num só livro, mantendo o nível de detalhe pretendido. Para solucionar esse problema, a história foi dividida em vários livros, porém, esta continuava incrivelmente extensa, optando-se então pela sua redução,

mantendo apenas os pontos importantes e alterando alguns pontos da história, resultando assim em dez livros. Estes que são mencionados no capítulo três.

Em suma, o presente projeto foi bastante enriquecedor, tanto a nível teórico como a nível prático, permitindo adquirir muito conhecimento sobre a BD, esta que é uma área extensa, e que necessita de tempo e dedicação para ser apreciada e entendida no seu todo. O que me permitiu concretizar de forma efetiva e com grande satisfação este meu primeiro álbum, de sessenta e uma páginas, mantendo a sua coerência gráfica e narrativa até ao fim. Projeto este que inicialmente me parecia demasiado ambicioso, mas que com muita investigação e dedicação o tornou possível.

# Bibliografia

- Angoloti, C. (1990). *Cómicos, títeres y teatro de sombras : tres formas plásticas de contar historias*. Ediciones de la Torre.
- BAN, T. (2004). *Osamu Tezuka: uma biografia mangá*. Conrad.
- BAN, T. (2004). *Osamu Tezuka: uma biografia mangá: O sonho do artista*. Conrad.
- Baratto, R. (14 de Maio de 2015). *ArchDaily*. Obtido de ArchDaily: <https://www.archdaily.com.br/br/766953/desenho-a-mao-vs-computador-a-opinio-de-nossos-leitores>
- Booker, M. K. (2014). *Comics Through Time*. Greenwood.
- Caetano, L. (2007). *ensina*. Obtido de *ensina*: <https://ensina.rtp.pt/artigo/historia-bd/>
- Chua, K. I. (2015). *Boy meets world: the worldview of Shōnen kurabu in the 1930s*.
- CIOLIN, C. (2015). *MANGÁ – A ARTE NA CULTURA POP JAPONESA: ANÁLISE HISTÓRICA, SOCIAL E VISUAL*. Obtido de [https://www.academia.edu/21871921/Mang%C3%A1\\_A\\_Arte\\_na\\_cultura\\_pop\\_japonesa\\_An%C3%A1lise\\_hist%C3%B3rica\\_social\\_e\\_visual](https://www.academia.edu/21871921/Mang%C3%A1_A_Arte_na_cultura_pop_japonesa_An%C3%A1lise_hist%C3%B3rica_social_e_visual)
- Comparato, D. (2009). *Da Criação ao Roteiro*.
- Dias, A. (2012). *A novela gráfica como género literário*.
- Eisner, W. (1985). *Theory of Comics & Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse press.
- Gaumer, P. (2004). *Larousse de la BD*. Larousse.
- GICAV. (1991). *III Salão Internacional de Banda Desenhada: catálogo*. GICAV.
- GOMES, J. I. (2010). *AS POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS DA BANDA DESENHADA NAS AULAS DE PORTUGUÊS LÍNGUA NÃO MATERNA*.
- GRAVETT, P. (2006). *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. Conrad.
- Gubern, R. (1979). *Literatura da imagem*. Rio de Janeiro: Salvat Editora. Salvat Editora.
- Hino, M. (2007). *Vampire Knight, Vol 1*. Panini Brasil Ltda.

- JUNIOR, A. X. (2005). *Desvendando o mangá nacional: reprodução ou hibridização?*
- JUNIOR, A. X. (2011). *Análise Sociológica e Estética Midiática: Reflexões sobre a aparência e os impactos das histórias em quadrinhos japonesas.*
- JUNIOR, L. d. (2008). *Cosplayers no Brasil: o surgimento de uma nova identidade social na cultura de massas.*
- Kern, A. L. (s.d.). *Kabuki Plays on Page—and Comicbook Pictures on Stage—in Edo-Period Japan*. Obtido de [https://www.colorado.edu/cas/sites/default/files/attached-files/adam\\_kern\\_hr.pdf](https://www.colorado.edu/cas/sites/default/files/attached-files/adam_kern_hr.pdf)
- Kishimoto, M. (1999). *Naruto*. Tóquio: SHUEISHA Inc.
- LUYTEN, S. B. (1995). "O sonho japonês" e a difusão do mangá.
- LUYTEN, S. B. (2001-2002). *Onomatopeia e mimesis no mangá.*
- LUYTEN, S. B. (2012). *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. Hedra.
- Marner, T. S. (1999). *A realização cinematográfica*. edições 70.
- Massano, P. (1995). *Como fazer banda desenhada*. Ilustradas Multicor.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: the invisible art*. (M. Martin, Ed.) New York: HarperCollins Publishers, inc.
- Michel Béra, M. D. (1998). *Trésors de la Bande Dessinée*. Éd. de l'Amateur.
- MOLINÉ, A. (2004). *O grande livro dos mangás*. JBC.
- Mota, P. (2003). *A família serve-se às tiras: Zits é para o que der e vier*. In XIV Festival Internacional da Banda Desenhada da Amadora.
- Nascimento, J. G. (2016). *O Mundo Animado dos Desenhos- Antropologia e Cultura Pop Japonesa*. Obtido de <https://run.unl.pt/bitstream/10362/20377/1/Tese.pdf>
- P. Mota, T. G. (2000). *A linguagem da BD*. Amadora: Câmara Municipal.
- Péon, V. (1981). *História da banda desenhada: origem*.
- Pereira, J. M. (Novembro de 2017). *A Banda Desenhada e o Cartoon no processo de ensino-aprendizagem de História e Geografia*. Obtido de <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/108619/2/228381.pdf>
- Pulford, N. d. (2001). *O Pequeno Grande Livro dos Feitiços*. ASA.

- Sá, C. M. (1995). *A banda desenhada: uma linguagem narrativa ao serviço do ensino do português: língua materna. (Vol. 1). Dissertação para obtenção do grau de Doutor em Didática apresentada à Universidade de Aveiro. .*
- Sá, C. M. (1996). *O uso da banda desenhada para o estudo da narrativa na aula de língua materna face aos novos programas. In Formação de Professores: cadernos didáticos. Línguas 1. .*
- Sá, L. (2010). *Dicionário universal da Banda Desenhada: pequeno léxico disléxico. Pedranocharco.*
- Sadoul, N. (1975). *Entretiens avec Hergé.* casterman.
- Smolderen, T. (2014). *The Origins of Comics - From William Hogarth to Winsor McCay.*
- Sousa, J. F. (2016). *BANDA DESENHADA, LEITURA E ESCRITA NO 1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO.*
- Sousa, N. P. (2017). *bandasdesenhadas.* Obtido de bandasdesenhadas: <https://bandasdesenhadas.com/2017/07/24/goody-passa-publicar-marvel-portugal/>
- Srbek, W. (s.d.). *A origem histórica dos quadrinhos (de hoje).*
- Tsugumi Ohba, T. O. (2012). *Death Note, Vol. 2.* Edições Devir, Lda.
- Vieira, D. (2012). *A banda desenhada como recurso para estimular a aprendizagem da gramática nas aulas de línguas estrangeiras.*
- Vives, J. (1991). *Vamos fazer banda desenhada.*
- Zink, R. (1997). *Banda Desenhada portuguesa contemporânea.*

# Webgrafia

- Abreu, D. (2018). *davidabreusousa*. Obtido de davidabreusousa: <https://davidabreusousa.wixsite.com/nacaotokusatsu/post/enciclop%C3%A9dia-tokusatsu-animes>
- Alves, C. (2018). *osrascunhos*. Obtido de osrascunhos: <https://osrascunhos.com/2018/05/31/novidade-as-bd-disney-voltaram/>
- Andrade, O. (s.d.). *ocsan*. Obtido de ocsan: <http://ocsan.net/reda/quadro1.html>
- Baratto, R. (14 de Maio de 2015). *ArchDaily*. Obtido de ArchDaily: <https://www.archdaily.com.br/br/766953/desenho-a-mao-vs-computador-a-opiniao-de-nossos-leitores>
- Booker, M. K. (2014). *Comics Through Time*. Greenwood.
- Caetano, L. (2007). *ensina*. Obtido de ensina: <https://ensina.rtp.pt/artigo/historia-bd/>
- Casula, N. (2020). *itinari*. Obtido de itinari: <https://www.itinari.com/pt/franco-belgian-comics-and-the-comic-book-path-in-brussels-cl9b>
- Chua, K. I. (2015). *Boy meets world: the worldview of Shōnen kurabu in the 1930s*.
- CIOLIN, C. (2015). *MANGÁ – A ARTE NA CULTURA POP JAPONESA: ANÁLISE HISTÓRICA, SOCIAL E VISUAL*. Obtido de [https://www.academia.edu/21871921/Mang%C3%A1\\_A\\_Arte\\_na\\_cultura\\_pop\\_japonesa\\_An%C3%A1lise\\_hist%C3%B3rica\\_social\\_e\\_visual](https://www.academia.edu/21871921/Mang%C3%A1_A_Arte_na_cultura_pop_japonesa_An%C3%A1lise_hist%C3%B3rica_social_e_visual)
- Coffee, R. (2018). *rockcontent*. Obtido de rockcontent: <https://rockcontent.com/br/blog/storyboard/>
- colegioweb*. (2016). Obtido de colegioweb: <https://www.colegioweb.com.br/curiosidades/cartoon-o-que-e-e-quando-surgiu.html>
- Comparato, D. (2009). *Da Criação ao Roteiro*.
- coolpass*. (s.d.). Obtido de coolpass: <https://coolpass.com.br/definindo-comics/>
- copeltelecom*. (s.d.). Obtido de copeltelecom: <https://www.copeltelecom.com/site/blog/voce-sabe-o-que-e-anime/>
- Diel, E. d. (s.d.). *siteantigo.portaleducacao*. Obtido de portal educacao: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/historias-em-quadrinhos-uma-poderosa-ferramenta-pedagogica/19466>
- Eisner, W. (1985). *Theory of Comics & Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse press.

- folha*. (2012). Obtido de folha: <https://www1.folha.uol.com.br/livrariadafolha/1093740-nos-105-anos-de-herge-conheca-o-criador-de-tintim.shtml>
- Freitas, M. (2020). *KB Portugal*. Obtido de KB KINGPIN BOOKS: <https://kbportugal.pt/blog/os-20-maiores-criadores-de-comics-a-solo/>
- Gandra, V. (16 de Maio de 2015). *observador*. Obtido de Observador: <https://observador.pt/2015/05/16/com-mil-raios-e-trovoes-estes-belgas-sao-loucos-por-banda-desenhada/>
- GOMES, J. I. (2010). *AS POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS DA BANDA DESENHADA NAS AULAS DE PORTUGUÊS LÍNGUA NÃO MATERNA*.
- Goto, M. (18 de 4 de 2011). *super.abril*. Obtido de Super interessante: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quando-surgiram-os-primeiros-mangas-e-animes/>
- h2g2*. (2004). Obtido de h2g2: [https://h2g2.com/edited\\_entry/A2982260](https://h2g2.com/edited_entry/A2982260)
- hokuto*. (s.d.). Obtido de hokuto: [https://hokuto.fandom.com/wiki/Hokuto\\_no\\_Ken:\\_Ultimate\\_Edition](https://hokuto.fandom.com/wiki/Hokuto_no_Ken:_Ultimate_Edition)
- infopedia*. (s.d.). Obtido de infopédia: [https://www.infopedia.pt/\\$banda-desenhada](https://www.infopedia.pt/$banda-desenhada)
- Kajiwara, K. (s.d.). *coisasdojapao*. Obtido de coisasdojapao: <https://coisasdojapao.com/2017/08/sindrome-do-sazae-san-a-versao-japonesa-da-sindrome-do-domingo-a-noite-cdj/>
- Lambiek. (27 de 03 de 2018). *Lambiek*. Obtido de Lambiek : <https://www.lambiek.net/artists/s/swinnerton.htm>
- Lino, G. (2019). *bandasdesenhadas*. Obtido de bandasdesenhadas: <https://bandasdesenhadas.com/2019/02/20/fanzines-e-fanalbuns-definicoes-polemicas-e-balanco-de-1998/>
- Luyten, S. M. (s.d.). *Portugal: das histórias aos quadrinhos às bandas desenhadas (Parte I)*. Obtido de web.archive: <https://web.archive.org/web/20120602003842/http://www.universohq.com/quadrinhos/sonia05.cfm>
- Marner, T. S. (1999). *A realização cinematográfica*. edições 70.
- Massano, P. (1995). CPedro Massano. Em P. Massano, *Pedro Massano*.
- Massarollo, J. (11 de 2 de 2020). *jornal140*. Obtido de jornal140: <https://jornal140.com/2019/12/11/mangas-generos-e-classificacoes/>
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: the invisible art*. (M. Martin, Ed.) New York: HarperCollins Publishers, inc.

- Mirabolante. (2011). *jbox*. Obtido de jbox: <https://www.jbox.com.br/2011/02/06/manga-guia-de-formatos/>
- Nascimento, J. G. (2016). *O Mundo Animado dos Desenhos- Antropologia e Cultura Pop Japonesa*. Obtido de <https://run.unl.pt/bitstream/10362/20377/1/Tese.pdf>
- Nelkin, S. (2013). *animenewsnetwork*. Obtido de animenewsnetwork: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2013-09-05/guinness-certifies-sazae-san-as-longest-running-animated-show>
- Nunes, R. (14 de Novembro de 2014). *C7nema*. Obtido de C7nema: <https://c7nema.net/entrevistas/item/42503-amadorabd-o-que-reserva-o-futuro-para-a-banda-desenhada-uma-entrevista-com-luis-salvado.html>
- Patrick.H. (18 de 05 de 2019). *artenamente*. Obtido de arte na mente: <https://artenamente.com.br/manga-entenda-a-essencia-a-origem-do-manga/>
- paulgravett. (23 de 4 de 2006). Obtido de paulgravett: <http://www.paulgravett.com/articles/article/manga/>
- paulgravett. (20 de 4 de 2008). Obtido de paulgravett: [http://www.paulgravett.com/articles/article/herge\\_the\\_clear\\_line](http://www.paulgravett.com/articles/article/herge_the_clear_line)
- Percília, E. (s.d.). *brasilecola*. Obtido de brasilecola: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/o-que-e-manga.htm>
- Pereira, J. M. (Novembro de 2017). *A Banda Desenhada e o Cartoon no processo de ensino-aprendizagem de História e Geografia*. Obtido de <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/108619/2/228381.pdf>
- resumoescolar. (s.d.). Obtido de resumo escolar: <https://www.resumoescolar.com.br/historia/manga-origem-e-caracteristicas/>
- RIGHI, B. (2020). *vidadecolecionador*. Obtido de vidadecolecionador: <https://vidadecolecionador.com.br/2020/09/02/conheca-todos-os-formatos-de-mangas-publicados/>
- RUKOLA. (s.d.). *leganerdleganerd*. Obtido de <https://leganerd.com/2014/04/16/breve-storia-dellanimazione-giapponese/>
- Sadoul, N. (1975). *Entretiens avec Hergé*. casterman.
- Sales, B. (2018). *segredosdomundo*. Obtido de segredosdomundo: <https://segredosdomundo.r7.com/o-que-e-um-anime-e-o-que-significa-otaku/>
- Santos, M. F. (12 de Março de 2013). *maistecnologia*. Obtido de maistecnologia: <https://www.maistecnologia.com/versao-digital-da-bd-da-marvel-vem-com-musica-interativa/>

Sato, C. A. (s.d.). *culturajaponesa*. Obtido de culturajaponesa:  
<http://www.culturajaponesa.com.br/index.php/cultura-pop/o-que-e-manga/>

Smolderen, T. (2014). *The Origins of Comics - From William Hogarth to Winsor McCay*.

Sousa, J. F. (2016). *BANDA DESENHADA, LEITURA E ESCRITA NO 1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO*.

Sousa, N. P. (2017). *bandasdesenhadas*. Obtido de bandasdesenhadas:  
<https://bandasdesenhadas.com/2017/07/24/goody-passa-publicar-marvel-portugal/>

Srbek, W. (s.d.). *A origem histórica dos quadrinhos (de hoje)*.

*suapesquisa*. (2020). Obtido de *suapesquisa*:  
[https://www.suapesquisa.com/o\\_que\\_e/anime.htm](https://www.suapesquisa.com/o_que_e/anime.htm)

*thecomicrobooks*. (s.d.). Obtido de *thecomicrobooks*:  
<http://www.thecomicrobooks.com/old/Hist1.html>

*thecomicrobooks*. (s.d.). Obtido de *thecomicrobooks*:  
<https://www.thecomicrobooks.com/old/Platinum.html>

*web.archive*. (s.d.). Obtido de *web.archive*:  
<https://web.archive.org/web/20041028193605/http://www.free-tintin.net/english/herge.htm>

# Anexos

Anexo 1: Guião

## Página 1

Nome da BD

Imagem

Argumento

Desenho

## Página 2 e 3

Desenho

## Página 4 2 5

Índice

## Página 6

Quadrado 1

Estranho: Ouve com atenção...

Cena: Plano de detalhe de um homem, sem mostrar a cara, com uma varinha na mão.

Quadrado 2

Estranho: Este feitiço não é fácil....

Cena: Plano de detalhe de uns olhos. Nos olhos podemos ver o reflexo de alguém.

Quadrado 3

Estranho: Pega na tua varinha assim.

Cena: Plano de detalhe, vista da criança. O homem está em frente dela, o rosto continua por ser revelado e ele está a ajudar a criança a posicionar a sua varinha.

#### Quadrado 4

Estranho: Agora diz...

Cena: Plano de detalhe do olho da criança. A magia toma conta do seu olho, surgindo com a cor azul.

#### Quadrado 5

Estranho: Acorda!

Cena: Quadrado sem bordas, toma conta da página toda numa cor escura, no fundo aparece apenas a palavra escrita.

### **Página 7**

Introdução ao primeiro capítulo

Imagem

#### **Capítulo 1**

Nome do capítulo: **A Escola Alnair**

### **Página 8**

#### Quadrado 1

Estranho 2: Acorda...

Cena: Quadrado preto com apenas a palavra escrita.

#### Quadrado 2

Cena: Plano de detalhe de um olho direito fechado.

#### Quadrado 3

Cena: Plano de detalhe do olho direito aberto consumido por cores em tons de azul e rosa.

#### Quadrado 4

Cena: Plano de detalhe do olho esquerdo normal.

#### Quadrado 5

Cena: (PAT). Bellatrix está deitada na cama, um raio de luz que entra pela janela ilumina os seus olhos.

#### Quadrado 6

Cena: (PC). Vista lateral da Bellatrix sentada na cama a olhar à volta.

### **Página 9**

#### Quadrado 1

Bellatrix: Já não tinha um sonho destes há algum tempo... quem seria ele?

Cena: (PG) do quarto da Bellatrix.

#### Quadrado 2

Bellatrix: Hoje é finalmente o dia...

Cena: (PAT). A personagem está virada para o lado direito do leitor a ler um papel que está nas suas mãos.

#### Quadrado 3

Cena: Plano de detalhe. Mostra o papel nas mãos da Bellatrix que diz:

- *Chamo-me Bella*

- *Sou uma bruxa*

- *Dia 4 ir para a escola de bruxas Alnair* (nome de estrela, que significa “o brilhante”)

#### Quadrado 4

Bellatrix: Aaaa... Estou tão nervosa... Ainda nem sei como chegar até lá...

Nem sei se fui mesmo eu quem escreveu esta nota, pode ter sido qualquer pessoa. Talvez seja melhor não ir.

Não!! Eu tenho de ir, preciso de saber mais sobre mim, quem sou e o que são estes sonhos!!

Cena: (PAT) e (P.A.P.). Composição de três imagens da Bellatrix. Na imagem 1, a Bella está virada para o leitor, com o papel nas mãos e uma cara triste e duvidosa, na imagem 2, a personagem está virada a  $\frac{3}{4}$  com o papel na mão esquerda a olhar para o papel com um ar duvidoso e triste, na última imagem, Bella está a amassar o papel com a mão e tem uma expressão de decidida.

## Página 10

### Quadrado 1

Legenda: A caminho da escola.

Cena: PG da rua.

### Quadrado 2

Bellatrix: Desculpe, pode-me dizer como chegar até à escola Alnair?

Cena: (PAT). Bella está sorridente e confiante.

### Quadrado 3

Estranho: Não te aproximes de mim Bruxa!!

Cena: (GP). A mulher está a gritar e furiosa.

### Quadrado 4

Estranho 1: Olha, é uma bruxa.

Estranho 2: Mais uma dessas...

Estranho 3: Estão por todo o lado agora.

Estranho 1: Acham que são mais do que os outros...

Estranho 2: Deviam desaparecer de uma vez.

Cena: (P.A.P.). Sequencia de cinco quadrados, em cada um dos quadrados aparece uma personagem diferente que julga Bella.

## Página 11

### Quadrado 1

Cena: (P.A.P.). Bella está depressiva e nervosa a olhar para baixo.

### Quadrado 2

Bellatrix: O que se passa?

Porque é que estão a agir assim?

Fora do Quadrado: Eu sabia que não devia ter vindo...

O que é que eu fiz de mal?

O que é que eu faço?

Cena: (PC). Bella está depressiva e nervosa a olhar para baixo enquanto agarra a camisola com força.

### Quadrado 3

Cena: Plano de detalhe da Bella a agarra a camisola.

#### Quadrado 4

Bellatrix: Alguém... me ajude...  
Estranho: Estás à procura da escola Alnair?  
Bellatrix: O quê?

Cena: Plano de detalhe dos olhos da Bella. Sequencia de 2 imagens, o olho direito de Bella, que está fechado e com lágrimas, e o olho esquerdo, que está aberto e parece surpreendido, também este está a lacrimejar.

#### Quadrado 5

Cena: (GP) de Bellatrix a olhar para trás com lágrimas nos olhos.

#### Quadrado 6

Cena: (P.A.P.) de Rígel a sorrir.

### **Página 12**

#### Quadrado 1

Estranho 1: Olha é mais um deles.  
Estranho 2: É melhor sairmos daqui antes que apareçam mais deles.

Cena: Primeiro Americano de duas raparigas vestidas com um uniforme de outra escola que estão a caminhar enquanto olham para a Bella. Uma das raparigas parece nervosa e assustada, que julga Bella enquanto puxa o braço da colega.

#### Quadrado 2

Bellatrix: Sim.

Cena: (P.A.P.). Bella está com um ar nervoso e perdido enquanto coça a cabeça.

#### Quadrado 3

Rígel: Eu estudo lá. Se quiseres, posso mostrar-te o caminho até lá.

Cena: (P.A.P.) de Rígel.

#### Quadrado 4

Bellatrix: A sério? Obrigada!  
Rígel: Tu és aluna nova certo?  
Bellatrix: Sim...

Cena: (PAT). Bella e Rígel estão a olhar um para o outro. Bella está à esquerda do leitor, enquanto que Rígel está à direita.

## Página 13

### Quadrado 1

Rígel: Pela cor do teu cabelo deves ser incrível a fazer magia.  
Bellatrix: Pelo meu cabelo?  
Rígel: Sim, os maiores feiticeiros de sempre tinham cabelo ruivo.

Cena: (PAT). Bella e Rígel estão a olhar um para o outro enquanto andam na direção do leitor. Bella está à esquerda do leitor, enquanto que Rígel está à direita.

### Quadrado 2

Bellatrix: Todos?  
Rígel: Nem todos, mas todos os que têm cabelo ruivo são os melhores...

Cena: (PAT). Plano. Bella e Rígel estão a olhar um para o outro enquanto andam, eles estão de costas para o leitor. Bella está à direita do leitor, enquanto que Rígel está à esquerda.

### Quadrado 3

Rígel:... por isso, a tua magia deve ser muito avançada para o teu ano.

Cena: (P.A.P.). Rígel está a sorrir.

### Quadrado 4

Bellatrix: Não sei... eu nunca fiz magia...

Cena: (P.A.P.). Bella está triste e desanimada a olhar para baixo.

### Quadrado 5

Cena: (P.A.P.). Rígel está sério e confuso a olhar para a Bella.

## Página 14

### Quadrado 1

Rígel: Como assim?

Cena: (PAT). Rigel é visto de costas.

### Quadrado 2

Bellatrix: Eu só descobri que era bruxa há pouco tempo...

Cena: (P.A.P.). Bella está séria a olhar na direção do leitor, como se este fosse Rígel.

### Quadrado 3

Rígel: aaaahhhh... Isso é estranho...

Cena: (P.A.P.). Rígel é visto pelo leitor do ponto de vista de Bella, ele está sério a olhar em frente.

### Quadrado 4

Bellatrix: Pois... E saber que os bruxos ruivos são assim tão bons ainda me deixou mais nervosa.

Rígel: Desculpa, não era a minha intensão.

Bellatrix: Não faz mal.

Cena: Este quadrado engloba mais dois quadrados dentre dele. No primeiro quadrado, aparece Bella a dizer a primeira fala com um sorriso nervoso na cara, este quadrado encontra-se à esquerda do leitor no canto inferior do quadrado principal. O segundo quadrado encontra-se no canto superior direito do quadrado e aparece Rígel a sorrir enquanto diz a sua fala. No quadrado principal que engloba os dois, encontram-se Rígel e Bella, a andar enquanto olham um para o outro. Eles situam-se no meio do quadrado e estão de costas para o leitor. É nesse quadrado que se encontra a segunda fala de Bella.

### Quadrado 5

Rígel: Não te preocupes, vais ter muito tempo para aprender tudo sobre magia. Esta escola é muito boa, é considerada uma das melhores, por isso vais aprender depressa.

Bellatrix: Toda a gente na escola sabe magia?

Rígel: Não, nem todos. Os filhos de humanos por norma não sabem nada, não têm ninguém que lhes ensine. Ah! Chegámos...

Cena: (PAT). Rígel está a olhar na direção do leitor com um ar simpático e confiante. A fala da Bellatrix é em voz off.

## **Página 15**

### Quadrado 1

Rígel: Bem-vinda à escola Alnair!

Cena: Este quadrado ocupa a folha toda e não tem margens. É apresentada a escola.

## **Página 16 e 17**

Introdução ao primeiro capítulo

Imagem

## **Capítulo 2**

Nome do capítulo: **5 Classes de Magia**

## Página 18

### Quadrado 1

Cena: (GP). Bella olha fascinada.

### Quadrado 2

Cena: (GP). Rígel olha na direção do leitor com um olhar suspeito, o fundo da imagem dá a sensação de que algo chamou a atenção do Rígel e o inquietou.

### Quadrado 3

Rígel: Desculpa, mas eu agora preciso de ir agora.

Cena: (P.A.P.). Rígel está de costas para o leitor a olhar na direção do mesmo enquanto sorri.

### Quadrado 4

Bellatrix: Sim claro. Obrigada por me mostrares o caminho.

Cena: (P.A.P.). Bella sorri, ela está a olhar na direção do leitor com um ar meigo.

### Quadrado 5

Rígel: De nada, vemo-nos mais tarde. Boa sorte!

Bellatrix: Obrigada, xau...

Cena: (PAT). Bellatrix acena para Rígel enquanto sorri, este sorri de volta enquanto lhe vira as costas.

### Quadrado 6

Bellatrix: Uau... esta escola é enorme... nem acredito que existe uma escola assim...

Cena: Plano Americano. Bella está entusiasmada virada de frente para o leitor.

### Quadrado 7

Cena: Plano Americano. Bella está parada, com um ar de nervosismo a olhar em volta. Está cercada de pessoas.

### Quadrado 8

Bellatrix: ...e eu não conheço ninguém, nem sei para onde ir!! O que é que eu faço?

Cena: (PAT). Bella está nervosa e desesperada com as mãos na cabeça. Está representada de uma maneira meio cómica.

## **Página 19**

### Quadrado 1

Cena: (PG). Imagem panorâmica do corredor da escola, onde é possível ver alunos a conversar.

### Quadrado 2

Bella: Han... Olá.

Cena: (P.A.P.). Em primeiro plano está Alya a ler um mapa. Atrás dela está a Bellatrix com uma mão no ar como se estivesse a acenar.

### Quadrado 3

Alya: Ho! Olá...

Cena: (P.A.P.). A Alya está de costas com o mapa nas mãos a olhar por cima do ombro.

### Quadrado 4

Alya: ...também é o teu primeiro dia?

Bella: Sim... E estou um bocado perdida. Sabes para onde temos de ir?

Cena: (PAT). Bellatrix e Alya lado a lado, com o corpo virado para o leitor, mas olhando na direção uma da outra. Atrás delas podem ser vistas as silhuetas de outros alunos.

### Quadrado 5

Alya: Ouvi uns rapazes a dizerem que os novos alunos devem ir para o auditório.

Cena: (P.A.P.). Alya é vista pelo leitor do ponto de vista de Bella e está de perfil.

### Quadrado 6

Bella: Tu sabes onde fica?

Cena: (P.A.P.). Vista lateral da Bella, do ponto de vista da Alya.

## Página 20

### Quadrado 1

Alya: Não, mas os meus pais deram-me este mapa da escola ...

Cena: Mostra o mapa da escola, com as indicações das salas escritas com o alfabeto das runas.

### Quadrado 2

Alya: ... para eu me orientar.

Cena: (P.A.P.). Alya está a ver o mapa virada para o leitor, sendo assim tem metade da cara tapada pelo mapa.

### Quadrado 3

Alya: haa!!

Cena: (P.A.P.). Alya está virada para o leitor, com uma expressão de surpresa e susto. O estilo de desenho dessa expressão é exagerado e cómico, usado também nos animes e mangas.

### Quadrado 4

Bella: O QUE FOI?!

Cena: (P.A.P.). Bella é vista de frente, com um ar de assustada.

### Quadrado 5

Alya: O mapa não para quieto...

Cena: (P.A.P.). Alya aparece do ponto de vista da Bella. A Alya está com uma cara de chocada, mas meio cómica, usado também nos animes e mangas.

### Quadrado 6

Alya: ... as salas estão sempre a mudar de sítio!

Cena: (P.A.P.). Alya está do ponto de vista da Bella, está com uma cara de chocada, mas meio cómica

### Quadrado 7

Bella: O quê? E agora o que fazemos?

Cena: (P.A.P.). Bella está assustada e preocupada.

### Quadrado 8

Rígel: Seguem as Pyxis Puffs.

Cena: Plano detalhe. Aparece Rígel, mas a sua cara não é revelada. Ele está numa pose que demonstra confiança.

## **Página 21**

### Quadrado 1

Cena: (PAT). Bella e Alya estão de costas a olhar para trás, como se o leitor estivesse atrás delas e elas estivessem a olhar para ele. As suas expressões faciais mostram o sentimento de confusão.

### Quadrado 2

Cena: (P.A.P.). Rígel tem um leve sorriso na cara.

### Quadrado 3

Alya: As quê?

Cena: (P.A.P.). Alya aparenta estar confusa.

### Quadrado 4

Rígel: Pyxis Puffs.

Cena: Plano de detalhe da mão de Rígel a apontar.

### Quadrado 5

Cena: Aparecem as Pyxis Puffs a voar.

### Quadrado 6

Alya: São tão fofas?

Cena: (P.A.P.). Alya tem um ar encantado.

### Quadrado 7

Rígel: Se lhes derem doces elas levam-vos até ao auditório.

Cena: (PAT). Rígel e Bella, eles estão lado a lado, Rígel tem os braços cruzados e fala na direção do leitor. Bella está a olhar para Rígel.

### Quadrado 8

Cena: (P.A.P.). Bella olha para o Rígel com um olhar de ternura.

### Quadrado 9

Alya: Porquê doces?

Cena: (PAT). Alya olha na direção de Rígel curiosa.

### Quadrado 10

Rígel: São criaturas muito gulosas que sentem os fluxos de magia...

Cena: Plano de detalhe da mão de Rígel a alimentar uma Pyxi Puff.

## **Página 22**

### Quadrado 1

Rígel: ...então sabem onde as salas vão estar antes de aparecerem.

Cena: (P.A.P.). Rígel está com o olhar voltado para baixo.

### Quadrado 2

Alya: Já agora eu chamo-me Alya.

Cena: (PAT). Alya está entusiasmada de a acenar.

### Quadrado 3

Bella: Nós já nos conhecemos, mas não nos apresentámos, sou a Bella.

Cena: (P.A.P.). Bella está a sorrir levemente virada de frente para o leitor, como se este fosse o Rígel.

### Quadrado 4

Rígel: Prazer, eu Chamo-me Rígel e estou no segundo ano.

Cena: (P.A.P.). O personagem fala enquanto alimenta a Pyxi Puff e expressa um leve sorriso.

#### Quadrado 5

Rígel: Leva-as até ao auditório.

Cena: (P.A.P.). Rígel está a falar com uma Pyxi Puff.

#### Quadrado 6

Cena: Aparece uma Pyxi Puff a sorrir.

### **Página 23**

#### Quadrado 1

Rígel: Foi um prazer conhecer-vos, mas agora tenho de ir.

Cena: Plano Americano. O personagem é visto de frente a fazer uma vénia enquanto sorri.

#### Quadrado 2

Alya: Obrigada pela ajuda!

Cena: Em primeiro plano está o Rígel a vir na nossa direção, é um plano de detalhe onde mostra apenas o ombro e parte da sua cabeça. Em segundo plano estão as raparigas a agradecer e a dizer Adeus.

#### Quadrado 3

Cena: (PG) do Auditório.

#### Quadrado 4

Diretora: Vejo que apenas metade dos novatos encontrou o auditório.

Cena: (PAT). A Diretora está com os braços cruzados e uma expressão fria na cara.

#### Quadrado 5

Alya: Seria mais fácil se a escola parasse quieta.

Cena: (P.A.P.). Alya está à esquerda de Bella a sussurrar-lhe ao ouvido.

### **Página 24**

#### Quadrado 1

Cena: (GP). Bella e Alya estão a rir uma para a outra.

### Quadrado 2

Diretora: Como já devem ter reparado a escola está em constante mudança.

Cena: (P.A.P.). A Diretora está com um ar sério.

### Quadrado 3

Diretora: As salas mantêm-se no mesmo sítio por apenas meia hora...

Cena: (P.A.P.). A Diretora é vista de frente, ela tem uma expressão autoritária e de superioridade.

### Quadrado 4

Diretora: ...no entanto existe um padrão que eventualmente irão acabar por decorar.

Cena: (PAT). Bellatrix está a escrever num caderno enquanto sorri.

### Quadrado 5

Diretora: Até lá recorram às Pyxis Puffs, elas podem ajudar.

Cena: Plano Americano. A Diretora mantém o seu ar sério e está com o braço direito levantado a segurar uma Pyxi Puff.

### Quadrado 6 e 7

Alya: Que estás a fazer?

Bella: A diretora disse que existe um padrão.

Bella: Então estou a apontar a hora a que o Auditório estava aqui.

Alya: Boa ideia.

Cena: (P.A.P.). Os dois quadrados são interligados pelos balões de fala, Alya está virada na direção do leitor, como se o leitor fosse a Bella. Ela aparenta está a olhar para o caderno da Bella. Bella aparece do ponto de vista de Alya e está a olhar para baixo.

### Quadrado 8

Diretora: Nesta escola os bruxos são divididos em 5 grupos.

Cena: (PG). A Diretora é vista de perfil, virada para a direita do leitor. À direita estão 5 símbolos que representam as 5 classes.

## Página 25

### Quadrado 1

Diretora: Os *Hedge Witches*...

Cena: (PC) de uma imagem mágica de um bruxo com um espírito, a imagem está representada na cor vermelha.

### Quadrado 2

Diretora: ...os *Cosmic Witches*...

Cena: (PC) de uma imagem mágica de um bruxo com um círculo mágico debaixo dos pés, a imagem está representada na cor roxa.

### Quadrado 3

Diretora: ...os *Green Witches*...

Cena: (PC) de uma imagem mágica de um bruxo com plantas, a imagem está representada na cor verde.

### Quadrado 4

Diretora: ...os *Sea Witches*...

Cena: (PC) de uma imagem mágica de um bruxo com água, a imagem está representada na cor azul.

## Página 26

### Quadrado 1

Diretora: ...e os *Elemental Witches*.

Cena: (PC) de uma imagem mágica de um bruxo com os símbolos dos quatro elementos á sua volta, a imagem está representada na cor amarela.

### Quadrado 2

Diretora: Para definir em que grupo se encontram será vos dado uma esfera transparente.

Cena: (P.A.P.). A Diretora é vista de perfil, com uma esfera a levitar na sua mão. A sua expressão continua a mesma.

### Quadrado 3

Cena: Plano de detalhe da mão da diretora esticada, a esfera está a dissolver-se, como se a diretora a estivesse a teletransportar.

### Quadrado 4

Aluno 1: Uau.

Cena: (M.G.P.). Uma aluna está a olhar para uma esfera que está a aparecer na sua frente. Ela parece surpreendida.

### Quadrado 5

Cena: (P.A.P.). Vista de perfil de um aluno espantado, uma esfera está a flutuar na frente dele.

### Quadrado 6

Diretora: Peguem na esfera.

Cena: (PAT). A Diretora mostra uma pose de superioridade.

### Quadrado 7

Aluno 2: Está a mudar de cor.

Cena: Plano Americano. Uma aluna está a segurar na esfera. É possível ver cor a aparecer na esfera.

### Quadrado 8

Cena: Aparece a esfera a mudar de cor.

## **Página 27**

### Quadrado 1

Alya: Bella olha! Está a ficar amarela.

Cena: (PAT). Alya está sentada com a esfera na mão a sorrir na direção da Bella.

### Quadrado 2

Diretora: Cada cor representa uma classe diferente.

Cena: (P.A.P.). O olhar frio da diretora mantém-se.

### Quadrado 3

Cena: (PAT). Bella está a olhar para a sua esfera com um sorriso na cara.

### Quadrado 4

Cena: (GP). Bella está a olhar em volta com uma expressão de desânimo e confusa.

### Quadrado 5

Alya: Sou uma *Elemental Witch!*

Cena: (GP). A Alya está em estado de euforia.

### Quadrado 6

Aluna: A minha é verde, significa o que?

Aluna 2: A minha está vermelha!

Aluno: Está roxa! Sou Cosmic!

Aluno2: A minha classe é *Sea Witch*.

Cena: Plano de detalhe da esfera, a esfera está dividida em quatro cores, cada cor representa o aluno que está a falar.

### Quadrado 7

Alya: E tu?

Cena: (P.A.P.). Alya está a olhar para a Bella intrigada.

### Quadrado 3

Bella: A minha está...

Cena: (PAT). Bella está com a cabeça baixa a olhar para a esfera, ela parece desapontada.

### Quadrado 4

Bella: ...transparente...

Cena: aparece apenas a palavra.

## Página 28 e 29

Imagem

### Capítulo 2

Nome do capítulo: **Uma Humana na Escola**

## Página 30

### Quadrado 1

Aluno: Olha a esfera dela não mudou de cor.

Cena: (P.A.P.). Aparecem duas alunas a conversar.

### Quadrado 2

Aluna: Como assim?

Cena: (P.A.P.). A aluna está com um ar de dúvida e surpresa a olhar para a personagem que está no quadrado do seu lado esquerdo.

### Quadrado 3

Aluno: Ela não tem classe?

Cena: (P.A.P.). O aluno está a olhar para a personagem que está no quadrado do seu lado direito.

### Quadrado 4

Alya: O que? Transparente?

Cena: (P.A.P.). Alya parece confusa.

### Quadrado 5

Aluno: Porque é que a esfera não mudou?

Aluno 2: Se calhar não tem poderes.

Aluno 3: Está partida?

Aluno 4: É humana?

Cena: (PG) do auditório.

#### Quadrado 6

Diretora: Agora que já sabem o vosso grupo reúnam-se com o respetivo orientador...

Cena: Plano Americano. Mais uma vez a Diretora está com um ar soberano.

#### Quadrado 7

Diretora: ... para uma visita guiada.

Cena: (PAT). Apresenta dois alunos de uniforme.

#### Quadrado 8

Alya: Diretora?

Cena: (P.A.P.). Alya está com a mão levantada e um ar preocupado.

#### Quadrado 9

Bella: Alya!!

Cena: (GP). A Bella demonstra uma expressão mista de vergonha e nervosismo.

### **Página 31**

#### Quadrado 1

Diretora: Sim?

Cena: (P.A.P.).

#### Quadrado 2

Alya: A Bella não tem grupo, a esfera não mudou de cor.

Cena: (P.A.P.). Alya, ela está confusa e preocupada.

#### Quadrado 3

Cena: (P.A.P.). A Diretora demonstra uma expressão de surpresa.

#### Quadrado 4

Diretora: Sendo assim vá até á sala do professor Alcor, ele pode ajudá-la.

Cena: (PAT). A Diretora volta a demonstrar uma expressão soberana.

#### Quadrado 5

Cena: (P.A.P.). Bella e Alya estão lado a lado. Bellatrix está triste e preocupada, Alya está voltada para Bella, de costas para o leitor.

#### Quadrado 6

Bella: Estará partida?

Cena: (P.A.P.). Bella é vista pelo leitor como se este fosse a Alya.

#### Quadrado 7

Alya: Pode estar...

Cena: (P.A.P.). Alya é vista pelo leitor como se este fosse a Bella.

#### Quadrado 8

Alya: Ele deve ter mais esferas, anda, eu vou contigo.

Cena: (PAT). Alya está de pé como se estivesse a levantar-se e a sair. Ela está de costas para o leitor, como se este fosse a Bella e está a olhar para trás na direção dele.

#### Quadrado 9

Cena: (PAT). Bella olha para Alya com um leve sorriso enquanto coça a cabeça.

#### Quadrado 10

Aluno: Ei?! Rapariga loira?

Cena: (PAT). Um aluno da classe elemental aparece, ele está com os braços cruzados e um ar sério.

#### Quadrado 11

Alya: Eu?

Cena: (P.A.P.). Alya está com o dedo a apontar para a sua cara, tem uma expressão confusa.

#### Quadrado 12

Aluno: Sim tu, não és uma elemental?

Cena: (PAT). O aluno da classe elemental continua com a mesma expressão.

### Quadrado 13

Alya: Sim.

Cena: (P.A.P.). Alya aparenta estar confusa.

## **Página 32**

### Quadrado 1

Aluno: Então anda comigo, vamos fazer uma visita guiada.

Alya: Aahh... Está bem.

Cena: (PAT). O aluno e a Alya estão a olhar um para o outro, o aluno tem as mãos nos bolsos das calças.

### Quadrado 2

Alya: Desculpa... Encontramo-nos depois?

Cena: (P.A.P.). Alya está com as mãos juntas como se estivesse a rezar enquanto sorri.

### Quadrado 3

Bella: Sim, não deve ser difícil encontrar a sala.

Cena: (P.A.P.). Bella sorrir para Alya enquanto acena.

### Quadrado 4

Alya: Então até logo.

Bella: Até já.

Cena: (PAT). Bellatrix e Alya estão a despedirem-se uma da outra.

### Quadrado 5

Bella: Porque é que não encontro nenhuma Pyxi puff?

Cena: Plano Americano de Bella, ela está nervosa e assustada, em volta dela é possível ver a silhueta de outros alunos.

### Quadrado 6

Bella: Assim não vou conseguir encontrar a sala...

Cena: (PAT).

### Quadrado 7

Cena: Aparece uma mão saída das sombras.

### Quadrado 8

Cena: Plano de detalhe dessa mesma mão, vista lateral. A mão está quase a alcançar o ombro de Bella.

## **Página 33**

### Quadrado 1

Cena: Plano de detalhe do olho da Bella, o olho demonstra que ela está assustada.

### Quadrado 2

Cena: (GP). Bella está a olhar para trás, é possível ver o movimento através do cabelo.

### Quadrado 3

Rígel: Olá outra vez.

Cena: (P.A.P.). Rígel está a sorrir.

### Quadrado 4

Bella: Rígel!  
Rígel: Desculpa, não te queria assustar.  
Bella: Não faz mal.  
Rígel: Estás perdida?

Cena: Plano americano de Rígel e Bella, eles estão frente a frente e a sorrir um para o outro.

### Quadrado 5

Bella: Ando á procura da sala do professor Alcor mas não encontro nenhuma Pyxi puff.

Cena: (PAT). Bella está a olhar na direção de Rígel.

#### Quadrado 6

Rígel: É o primeiro dia de aulas, não é fácil encontrá-las, mas eu levo-te lá.

Cena: (PAT). Rígel está a olhar na direção de Bella.

### **Página 34**

#### Quadrado 1

Bella: Sabes onde fica?

Rígel: Já estou no segundo ano, já decorei o padrão da escola.

Cena: Plano americano de Bella e Rígel de costas a andar pelo corredor.

#### Quadrado 2

Cena: (P.A.P.). Bella olha para o Rígel enquanto sorri.

#### Quadrado 3

Cena: (PG). Apresenta os alunos que estão na visita guiada.

#### Quadrado 4

Orientador: Esta é a cantina, está neste lugar às...

Cena: (PC). Aparece uma orientadora a mostrar a cantina, atrás dela, é possível ver parte da cantina.

#### Quadrado 5

Nashira: Olá, eu sou a Nashira, estou no grupo dos Hedge Witches.

Cena: (P.A.P.). Nashira está a sorrir.

#### Quadrado 6

Alya: Eu sou a Alya, sou uma Elemental.

Cena: (P.A.P.). Alya está a acenar e a sorrir.

#### Quadrado 7

Nashira: Prazer.

Alya: Estás a conseguir decorar as horas a que as salas estão nos sítios?

Cena: (P.A.P.). Nashira e Alya a cumprimentam-se.

### Quadrado 8

Nashira: Nem por isso...

Cena: (PAT). Nashira olha para baixo com um sorriso envergonhado.

## **Página 35**

### Quadrado 1

Alya: Que escola mais confusa...

Cena: (P.A.P.). Alya olha para a frente enquanto fala. Ela é vista pelo leitor como se este fosse a Nashira.

### Quadrado 2

Alya: ...como é que vamos chegar a horas às aulas?

Cena: (P.A.P.). A única coisa que muda em relação ao quadrado 1, é que neste ela olha na direção do leitor.

### Quadrado 3

Nashira: Há um feitiço, mas só ensinam no fim do primeiro ano, é de “teletransporte”.

Cena: (PAT). Nashira aponta enquanto fala.

### Quadrado 4

Alya: Porquê só no fim do ano?

Cena: (P.A.P.). Alya parece confusa e admirada.

### Quadrado 5

Nashira: Por causa dos níveis de magia.

Cena: (P.A.P.). Nashira sorri e continua a apontar com o dedo. Isto é algo comum na personalidade dela.

### Quadrado 6

Nashira: Só no fim do ano é que estamos prontos para esse tipo de magia.

Cena: (PAT).

Quadrado 1

Alya: É assim tão complicado?

Cena: (PAT). Nashira e Alya andam lado a lado no meio da multidão. Nashira está a sorrir e Alya expressa admiração.

Quadrado 2

Nashira: Não sei. Mas há alunos que o conseguiram fazer mais cedo.

Cena: (P.A.P.). Nashira olha na direção de Alya.

Quadrado 3

Alya: O quê? Quem?

Cena: (P.A.P.). Alya aparece do ponto de vista da Nashira. A Alya está com uma cara de chocada, mas meio cómica, usado também nos animes e mangas.

Quadrado 4

Nashira: A aluna que está a orientar o grupo dos Water Witches...

Cena: (P.A.P.). Nashira tem um ar pensativo. Ela está com o punho debaixo do queixo e sorri.

Quadrado 5

Nashira: ...conseguiu fazer o feitiço ao fim de um mês na escola.

Cena: (P.A.P.). Nashira sorri e mais uma vez está com o dedo apontado.

Quadrado 6

Alya: Um mês?

Nashira: Dizem que ela é um génio.

Cena: Plano Americano. Em destaque está a personagem Meissa, ao pé de cada balão de fala está a cara de cada personagem que está a falar.

## Página 37

### Quadrado 1

Nashira: Já agora, ouviste falar da humana que estuda aqui?

Cena: (P.A.P.). Desta vez, apesar de Nashira estar a sorrir, ela apresenta uma postura mais séria, com os braços para baixo, sem gesticular, como é costume nela.

### Quadrado 2

Cena: (P.A.P.). Alya olha para Nashira com um ar de preocupada.

### Quadrado 3

Rígel: Então e que tipo de Bruxa és? Eu sou um Cosmic.

Cena: (P.A.P.). Rígel sorri para Bella.

### Quadrado 4

Bella: É isso que vou tentar descobrir.

Cena: (P.A.P.). Bella aparenta estar preocupada e desanimada.

### Quadrado 2

Rígel: Porquê?

Cena: (P.A.P.). Rígel parece confuso a olhar na direção da Bella.

### Quadrado 3

Rígel: De que cor ficou a tua esfera?

Cena: (P.A.P.). Rígel parece confuso a olhar na direção da Bella.

### Quadrado 4

Bella: Não... mudou de cor?

Rígel: hun. Já não aparece um há algum tempo.

Cena: (P.A.P.). Bella está confusa.

#### Quadrado 5

Bella: Um que?

Rígel: Um bruxo sem grupo.

Bella: Isso pode acontecer?

Rígel: Li que existiram alguns, mas é raro de acontecer.

Cena: (P.A.P.). Rígel e Bella caminham enquanto falam.

### **Página 38**

#### Quadrado 1

Bella: Porque é que ele não tinha grupo?

Rígel: Isso eu não sei, não existe muita informação. Pouca gente sabe disso.

Cena: (PAT). Rígel e Bella caminham enquanto falam.

#### Quadrado 2

Bella: Ainda agora cheguei e já está toda a gente a falar de mim...

Cena: (P.A.P.). Bella expressa um sorriso falso.

#### Quadrado 3

Bella: Não devia de ter vindo para cá...

Cena: (P.A.P.). Bella está deprimida e de cabeça baixa.

#### Quadrado 4

Rígel: Não liguês ao que eles dizem, não são diferentes dos humanos...

Cena: (P.A.P.). Rígel olha em frente.

#### Quadrado 5

Rígel: ... estão sempre a deitar os outros abaixo...

... Não deixes que isso te afete.

Cena: (P.A.P.). Rígel põe a mão na cabeça de Bella e tenta acalmá-la enquanto sorri. Bella olha para baixo triste.

### **Página 39**

#### Quadrado 1

Rígel: O professor Alcor deve saber o que se passa. Ele explica-te...

Cena: (PAT). Bella e Rígel estão em frente à porta do professor Alcor.

#### Quadrado 2

Rígel: chegámos.

Cena: (PAT). Bella e Rígel estão em frente à porta do professor Alcor.

#### Quadrado 3

Bella: É aqui?

Cena: (P.A.P.). Bella está nervosa.

#### Quadrado 4

Rígel: Yap. Entra eu fico aqui á tua espera.

Cena: (PAT). Rígel tem os braços cruzados e sorri para bela.

#### Quadrado 5

Bella: Tenho medo...

Cena: (PAT). Bella está prestes a bater na porta, mas está a a olhar para trás com um sorriso nervoso.

#### Quadrado 6

Rígel: Sim, eu também. Ele é um bocado assustador.

Cena: (PAT).

#### Quadrado 5

Cena: (P.A.P.). Bella faz uma cara chateada a olhar para Rígel, é uma cara cómica típica dos Mangas.

#### Quadrado 6

Rígel: Estou a brincar, vai correr tudo bem. Tem calma.

Cena: (PAT). Rígel sorri e descruza os braços, mostrando uma pose mais relaxada.

#### Quadrado 7

Cena: (PAT). Bella bate á porta.

## **Página 40**

### Quadrado 1

Rígel: Não estava a brincar, ele assusta.me.

Cena: (PAT). Rígel fala para uma pyxi puf.

### Quadrado 2

Cena: (PAT). A pyxi puf ignora o Rígel e vai embora.

### Quadrado 3

Alcor: És tu a aluna sem grupo?

Cena: (PAT). Alcor está de costas a olhar por cima do ombro.

### Quadrado 4

Bella: Sim...

Cena: Plano Americano. Bella está de pé ao pé da porta nervosa.

### Quadrado 5

Alcor: Senta-te.

Cena: (PC). Alcor está sentado numa cadeira.

### Quadrado 6

Cena: (PAT). Bella está nervosa sentada numa cadeira.

## **Página 41**

### Quadrado 1

Alcor: Os teus registos não estão completos, faltam algumas informações.

Cena: (PAT). Alcor está sentado numa cadeira.

### Quadrado 2

Bella: Os meus registos?

Cena: (P.A.P.). Bella está nervosa sentada numa cadeira.

### Quadrado 3

Alcor: Sim, a tua matrícula. Não preencheste algumas informações.

Cena: (P.A.P.). Alcor está sentado numa cadeira.

### Quadrado 4

Bella: Eu... Não me lembro de fazer a matrícula.

Cena: (P.A.P.).

### Quadrado 5

Alcor: Como assim não te lembras?

Cena: (P.A.P.).

### Quadrado 6

Bella: Eu não me lembro de nada até há um mês atrás.

Cena: (P.A.P.).

### Quadrado 6

Cena: Plano de detalhe dos olhos de Alcor.

### Quadrado 7

Nashira: Aquela aluna ruiva...

Cena: (P.A.P.). Nashira sorri e mais uma vez está com o dedo apontado.

### Quadrado 8

Alya: A Bella?

Cena: (P.A.P.). Alya está confusa e preocupada.

### Quadrado 8

Nashira: Os rumores dizem que ela não tem grupo...

Cena: (P.A.P.).

## **Página 42**

### Quadrado 1

Nashira: ...dizem que ela é humana.

Cena: (P.A.P.). Nashira sorri enquanto olha para a Alya.

### Quadrado 2

Alya: A esfera dela não mudou de cor só isso...

Cena: (P.A.P.). Alya olha para baixo desanimada.

### Quadrado 3

Alya: ...mas ela já foi resolver isso.

Cena: (P.A.P.). Alya está mais animada a olhar para a Nashira.

### Quadrado 4

Nashira: Não dá para resolver.

Cena: (GP). Nashira olha em frente enquanto sorri.

### Quadrado 5

Alya: Como assim?

Cena: (P.A.P.). Alya volta a ficar preocupada.

### Quadrado 6

Nashira: Se a esfera não tem cor, então ela não é uma bruxa simples.

Cena: (P.A.P.). Nashira continua a sorrir para a Alya.

## **Página 43**

### Quadrado 1

Alcor: Como é que vieste parar a esta escola então?

Cena: (PAT). Alcor está sentado na cadeira com os braços cruzados.

### Quadrado 2

Bella: Quando acordei no primeiro dia das minhas memórias...

Cena: (P.A.P.). Bella é vista de perfil e tem uma postura de nervosismo e expressão triste.

### Quadrado 3

Bella: ... encontrei um papel com algumas informações sobre mim...

Cena: (P.A.P.). Bella está virada para o leitor e mantém a mesma postura do quadrado anterior.

### Quadrado 3

Bella: ...uma delas era sobre a escola.

Cena: (P.A.P.).

### Quadrado 4

Alcor: Um papel?

Cena: (P.A.P.). Alcor parece confuso e intrigado.

### Quadrado 5

Bella: Sim...

Cena: (P.A.P.). Bella aparenta estar nervosa.

### Quadrado 6

Alcor: Então só porque encontras-te um papel a mandar-te vir para aqui tu vieste?

Bella:

Alcor: Tu és sequer uma bruxa?

Bella:

Cena: Composição de quatro quadrados intercalados com a Bella e o Alcor.

## Página 44 e 45

Imagem

### Capítulo 4

Nome do capítulo: **Eu estou aqui**

## Página 46

### Quadrado 1

Legenda: Na manhã seguinte, na sala de aula.

Cena: (PG). Da sala de aula.

### Quadrado 2

Alya: Bella estás aqui? Procurei-te a tarde toda ontem.

Cena: (PAT). Alya chega vestida com o seu uniforme.

### Quadrado 3

Bella: Desculpa...

Cena: (P.A.P). Bella esta com a cabeça apoiada na mão e o cotovelo em cima da mesa.

### Quadrado 4

Alya: Não apareceste no dormitório, onde estavas? Aconteceu alguma coisa?

Cena: (P.A.P). Alya está preocupada a olhar para a Bella.

### Quadrado 5

Bella: Quando cheguei ao dormitório tu já estavas a dormir, parecias cansada então não te acordei.

Cena: (PAT).

### Quadrado 6

Alya: Fiquei exausta depois da visita guiada, depois andei á tua procura, mas não te vi em lado nenhum.

Cena: (P.A.P). Alya está de costas para o leitor a olhar para a Bella.

## **Página 47**

### Quadrado 1

Bella: A conversa com o professor Alcor foi um bocado demorada.

Cena: (P.A.P). Bella parece séria.

### Quadrado 2

Bella: Depois o Rígel mostrou-me a escola.

Cena: (P.A.P). Bella sorri.

### Quadrado 3

Alya: Estiveste com ele?

Cena: (P.A.P). Alya está a olhar para Bella admirada.

### Quadrado 4

Bella: Sim. Ele mostrou-me onde era a sala do professor e ficou á espera que eu saísse para me mostrar a escola.

Cena: (P.A.P). Bella sorri para a Alya.

### Quadrado 5

Alya: O teu uniforme...

Cena: (PC). Aparece Bella sentada a olhar na direção do leitor.

### Quadrado 6

Alya: ... é completamente diferente dos outros...

Cena: (P.A.P). Alya está a olhar para Bella admirada.

### Quadrado 6

Alya: ...Porquê? O que disse o professor Alcor?

Cena: (P.A.P).

Quadrado 1

Alcor: Se és uma bruxa ou não vamos descobrir ao longo do teu percurso académico.

Cena: (P.A.P.). Alcor está de costas.

Quadrado 2

Alcor: Quanto á tua amnésia parece-me ter ocorrido devido a um feitiço.

Cena: (P.A.P.). Alcor está de costas a olhar por cima do ombro.

Quadrado 3

Bella: Um feitiço? Como sabe isso?

Cena: (PG). Bella olha curiosa na direção do leitor.

Quadrado 4

Alcor: Vê no espelho.

Cena: Plano de detalhe do espelho que a Bella segura. É possível ver o seu reflexo.

Quadrado 5

Alcor: Consegues ver aquele pequeno brilho que muda de cor?

Cena: (P.A.P.).

Quadrado 6

Bella: Um brilho?

Cena: (P.A.P.). Bella parece preocupada.

Quadrado 7

Cena: Plano de detalhe dos olhos da Bella, onde é possível ver o brilho que muda de cor.

### Quadrado 8

Alcor: É muito subtil, mas esse brilho aparece nos olhos de pessoas que têm o seu cérebro afetado por magia...

Cena: (P.A.P). Alcor continua sério, porém, não demonstra mais um olhar soberano.

### Quadrado 9

Alcor: ... pode ser usado para várias coisas, no teu caso parece-me que foi para te apagar a memória. A intensidade do feitiço também varia, podendo afetar memória de curto prazo assim como de longo prazo. No teu caso, parece que foi de longo prazo, visto que não te lembras de nada da tua vida.

Cena: (PAT). Alcor está a falar para o espectador como se este fosse Bella.

## **Página 49**

### Quadrado 1

Bella: É possível anular a magia?

Cena: (P.A.P.). Bella parece nervosa e esperançosa.

### Quadrado 2

Alcor: Em princípio sim, mas preciso de investigar o tipo de feitiço para o poder quebrar.

Cena: (P.A.P.). Alcor está curioso e pensativo.

### Quadrado 3

Alcor: Até lá o melhor será não comentar esse problema com os teus colegas.

Cena: (GP).

### Quadrado 4

Bella: Porquê?

Cena: (P.A.P.). Bella fica mais uma vez preocupada com a situação.

### Quadrado 5

Alcor: É mais para evitar rumores, já basta o facto de não teres um grupo mágico.

Cena: (P.A.P.). Alcor está de costas a olhar para trás.

### Quadrado 6

Alcor: Ah, mais uma coisa, preparei o teu uniforme. Deves começar a usá-lo a partir de amanhã, como todos os outros estudantes. Não o deves danificar pois ele vem de uma grande geração de outros alunos que também não tinham um grupo definido.

Cena: Plano Americano.

### Quadrado 7

Bella: O meu uniforme? Pensei que tinha de o ir buscar...

Cena: (GP). Bella parece confusa.

### Quadrado 8

Alcor: Por norma todos os alunos vão buscar os seus uniformes na ala este, porém, o teu uniforme é diferente.

Cena: (GP). Alcor olha para Bella.

### Quadrado 9

Alcor: Uma vez que o teu grupo não está definido não faz sentido usares um dos outros. Não és a primeira pessoa com esse problema, é raro, porém acontece.

Cena: (P.A.P.).

### Quadrado 10

Alcor: Significa duas coisas, ou pertences a mais do que uma classe de bruxo, ou...  
...és humana.

Cena: (P.A.P.).

## **Página 50**

### Quadrado 1

Bella: Ele disse que tenho de assistir a diferentes aulas para descobrir o meu grupo.

Cena: (P.A.P). Bella parece estar um pouco desanimado.

### Quadrado 2

Alya: Então tu não tens mesmo um grupo?

Cena: (P.A.P). Alya aparenta estar confusa e preocupada.

### Quadrado 3

Bella: Não...

Cena: Aparece apenas a palavra num fundo escuro.

### Quadrado 4

Cena: (PG) da sala de aula.

### Quadrado 5

Legenda: No corredor.

Cena: (PG) do corredor.

### Quadrado 6

Nashira: Ei Alya?

Cena: (P.A.P.). Nashira está a acenar e a sorrir.

### Quadrado 7

Cena: (P.A.P.). Alya e Bella estão de costas a olhar para trás.

## **Página 51**

### Quadrado 1

Alya: Olá!

Cena: (P.A.P.). Alya aparenta estar animada por rever a Nashira.

### Quadrado 2

Alya: Bella esta é a Nashira, conhecia ontem, na visita guiada.

Cena: (P.A.P.). Alya e Bella estão lado a lado e sorriem uma para a outra.

### Quadrado 3

Bella: Olá.

Cena: (P.A.P.). Bella sorri enquanto acena para Nashira.

#### Quadrado 4

Nashira: Tu estavas com o Rígel ontem não estavas?

Cena: (P.A.P.). Nashira sorri e aponta, como é normal dela.

#### Quadrado 5

Bella: hun... Sim.

Cena: (P.A.P.). Bella está tímida, mas a sorrir.

#### Quadrado 6

Alya: Conheces o Rígel?

Cena: (P.A.P.).Alya parece confusa e olha na direção de Nashira.

#### Quadrado 7

Nashira: Toda a gente o conhece. Mas se queres um conselho devias-te afastar dele.

Cena: (P.A.P.).

#### Quadrado 8

Cena: (P.A.P.). A expressão de Bella muda de um sorriso tímido para uma expressão séria e preocupada.

#### Quadrado 9

Alya: Afastar?

Cena: (P.A.P.). Alya fica inquieta.

### **Página 52**

#### Quadrado 1

Cena: (P.A.P.). Bella está desanimada e magoada.

#### Quadrado 2

Nashira: E dela também. Sem ofensa.

Cena: (PAT). Nashira continua a sorrir.

### Quadrado 3

Alya: O que? Porquê?

Cena: (P.A.P.). Alya está com um ar irritado.

### Quadrado 4

Nashira: Alya, se tu queres ter “amigos” nesta escola não convém andares por aí com... humanos...

Cena: (PAT).

### Quadrado 5

Cena: (P.A.P.). Em primeiro plano está a Bella vista de perfil, ela aparenta estar triste. Alya olha preocupada para a Bella.

### Quadrado 6

Rapariga: Nashira vens para a aula?

Nashira: Há! Esperem por mim!

Cena: (PG). Em primeiro plano esta a Nashira, ela está meio de costas para o leitor, a acenar para uma colega que voa na sua vassoura.

### Quadrado 7

Nashira: Tenho de ir, adeus.

Cena: (P.A.P.). Nashira acena e sorri.

### Quadrado 8

Alya: Bella, não lhe liguês, ela estava a brincar.

Cena: (P.A.P.). Alya olha na direção de Bella e expressa um sorriso nervoso.

### Quadrado 9

Bella: Ela tem razão. Eu não devia ter vindo para cá.

Cena: Plano de detalhe. Bella é vista de perfil e está triste.

### Quadrado 10

Alya: O que? Não Bella, não digas isso...

Cena: (M.G.P.). Alya está preocupada e inquieta.

Quadrado 1

Bella: É melhor eu ir embora.

Cena: (PAT). Bella é vista de perfil, ela está claramente perturbada e a chorar.

Quadrado 2

Cena: (PAT). Bella sai a correr e a chorar.

Quadrado 3

Alya: Não! Espera!

Cena: (P.A.P.). Alya está em choque e a tentar alcançá-la.

Quadrado 4

Cena: (P.A.P.). Bella é vista de perfil a correr e a chorar.

Quadrado 5

Cena: (P.A.P.). Bella é vista de perfil a correr e a chorar.

Quadrado 6

Cena: Plano de detalhe do cabelo da Bella a esvoaçar.

Quadrado 7

Rígel: Bella?

Cena: (P.A.P.). Rígel está de costas, a olhar por cima do ombro com um ar preocupado.

Quadrado 8

Cena: (PAT). Bella corre a chorar.

Quadrado 9

Cena: (PAT). Rígel agarra no braço da Bella para a parar.

Quadrado 10

Cena: (M.G.P.). Bella olha para trás.

### Quadrado 11

Cena: (PAT). Rígel e Bella estão a olhar um para o outro. Rígel segura as mãos da Bellatrix.

## **Página 54**

### Quadrado 1

Rígel: O que é que se passa? Porque é que estás a chorar?

Cena: (GP). Rígel é visto de perfil e parece preocupado.

### Quadrado 2

Bella: Eu vou sair...

Cena: (P.A.P.). Bella está a olhar para baixo.

### Quadrado 3

Rígel: Como assim?

Cena: (P.A.P.). Rígel está preocupado e a olhar na direção do leitor.

### Quadrado 4

Alya: Bella para!

Cena: Plano americano. Alya está a correr com um ar cansado.

### Quadrado 5

Cena: (P.A.P.). Bella e Rígel olham para a Alya.

### Quadrado 6

Alya: Tu não podes sair da escola.

Cena: Plano Americano. A Alya está cansada e preocupada.

### Quadrado 7

Rígel: Queres sair da escola? Porquê?

Cena: (P.A.P.). Rígel parece confuso.

### Quadrado 3

Bella: Eu nunca fiz magia, a minha esfera não mudou de cor, nem o professor Alcor sabe se sou bruxa ou não...

Cena: (GP). Bella chora sem controle.

## **Página 55**

### Quadrado 1

Alya: Bella...

Cena: (P.A.P.). Alya demonstra tristeza e preocupação.

### Quadrado 2

Cena: (P.A.P.). Rigel tem um olhar preocupado.

### Quadrado 3

Bella: E se eu for mesmo humana? Não pertenço aqui...

Cena: (GP). Bella chora sem controle.

### Quadrado 4

Alya: Claro que pertences, não liguês ao que os outros dizem.

Cena: (P.A.P.). Alya está muito preocupada e nervosa.

### Quadrado 5

Bella: Ninguém fala comigo! Durante a aula um dos alunos deixou cair a caneta...

Cena: Plano de detalhe. Bella é vista de perfil, ela está a chorar.

### Quadrado 6

Bella: ... eu apanhei e ele virou-me a cara...  
... nem pegou nela...

Cena: (PAT). Bella é vista de perfil, ela está claramente perturbada e a chorar.

### Quadrado 7

Bella: E ouviste o que a Nashira disse...

Cena: Plano de detalhe. Bella está a chorar.

### Quadrado 8

Nashira: Eu disse a Alya o que ela tinha de fazer se queria ter “amigos”...

Cena: (P.A.P.). Nashira aparece a sorrir.

## **Página 56**

### Quadrado 1

Alya: Nashira...

Cena: (P.A.P.). Alya olha na direção da Nashira surpreendida.

### Quadrado 2

Nashira: ...mas cabe a ela escolher os seus, e acho que ela escolheu.

Cena: (P.A.P.). Nashira continua a sorrir.

### Quadrado 3

Alya: Bella, eu não preciso de outros amigos. Eu gosto de ti, tu és minha amiga.

Cena: (PAT). Alya está mais calma e animada.

### Quadrado 4

Rígel: E minha.

Cena: (PAT). Rígel sorri numa pose relaxada.

### Quadrado 5

Bella: Mas... assim ninguém da escola vai falar com vocês.

Cena: (P.A.P.). Bella está confusa.

### Quadrado 6

Nashira: Tanto faz, não ligo para o que os outros pensão.

Cena: (PAT).

### Quadrado 7

Rígel: Estás a ver? Nós gostamos de ti como és, bruxa ou não. E tu tens de descobrir o que és. Por isso fica.

Cena: (P.A.P.). Rígel põe a mão na cabeça de Bella e sorri para a acalmar.

### Quadrado 8

Rígel: Ignora toda a gente, tu já tens amigos, não precisas deles.

Cena: (P.A.P.). Rígel sorri.

### Quadrado 9

Cena: (P.A.P.). Nashira, Rígel e Alya estão de frente para o leitor, como se ele fosse a Bella e sorriem.

## **Página 57**

### Quadrado 1

Nashira: Eu também sou tua amiga.

Cena: (P.A.P.). Nashira sorri.

### Quadrado 2

Bella: Mas... tu tens outros amigos, não tens medo que eles deixem de falar contigo?

Cena: (PAT). Bella está mais calma, mas continua desanimada e confusa.

### Quadrado 3

Nashira: Se deixarem então não eram meus amigos.

Cena: (P.A.P.). Nashira continua a sorrir.

### Quadrado 4

Alya: Fica...

Cena: (P.A.P.). Alya abraça a Bella com força.

### Quadrado 5

Bella: Eu fico...

Cena: (P.A.P.). Bella retribui o abraço e sorri.

### Quadrado 6

Bella: Obrigada...

Cena: Plano Americano. Abraço de grupo.

## **Página 58**

### Quadrado 1

Draco: Olhem só quem está aqui...

Legenda: Continua...

Cena: Draco e mais dois de seus amigos aparecem e não têm um ar amigável.

## **Anexo 2: Banda Desenhada**

BELLA É UMA NOVA ALUNA DA ESCOLA DE BRUXAS ALNAIR QUE ESTÁ A PASSAR POR UM EPISÓDIO DE AMNÉSIA. DEVIDO À SUA PERDA DE MEMÓRIA, BELLA NÃO SABE SE É OU NÃO UMA BRUXA, O QUE CAUSA UM TUMULTO NA ESCOLA FAZENDO COM QUE OS OUTROS ALUNOS A EVITEM E NÃO FALEM COM ELA.



SERÁ QUE BELLA É UMA BRUXA, OU É NA VERDADE UMA HUMANA?

SERÁ QUE IRÁ RECUPERAR AS SUAS MEMÓRIAS E DESCOBRIR SOBRE QUEM REALMENTE É?

CONSEGUIRÁ BELLA FAZER AMIGOS NESTA SITUAÇÃO?

## VOLUME 2 BELLATRIX: RÍGEL VS DRACO

AO DESCOBRIREM QUE RÍGEL SOFRE DE BULLYING NAS MÃOS DE DRACO E DOS SEUS AMIGOS, BELLA, ALYA E NASHIRA TENTAM, TENTAM AJUDAR O SEU AMIGO E PARAR COM OS ABUSOS. NO ENTANTO, NÃO É APENAS RÍGEL QUE ESTÁ COM PROBLEMAS, ALYA É CONFRONTADA PELA DIRETORA DEVIDO AO FACTO DE OS SEUS DADOS NÃO BATEREM CERTO. BELLA CONTINUA SEM CONSEGUIR REALIZAR FEITIÇOS, CONTUDO, RECEBE A AJUDA NÃO SÓ DOS SEUS AMIGOS, COMO TAMBÉM DO PROFESSOR ALCOR.

CONSEGUIRÃO BELLA, ALYA E NASHIRA AJUDAR RÍGEL A SE LIVRAR DO BULLYING?

Bellatrix

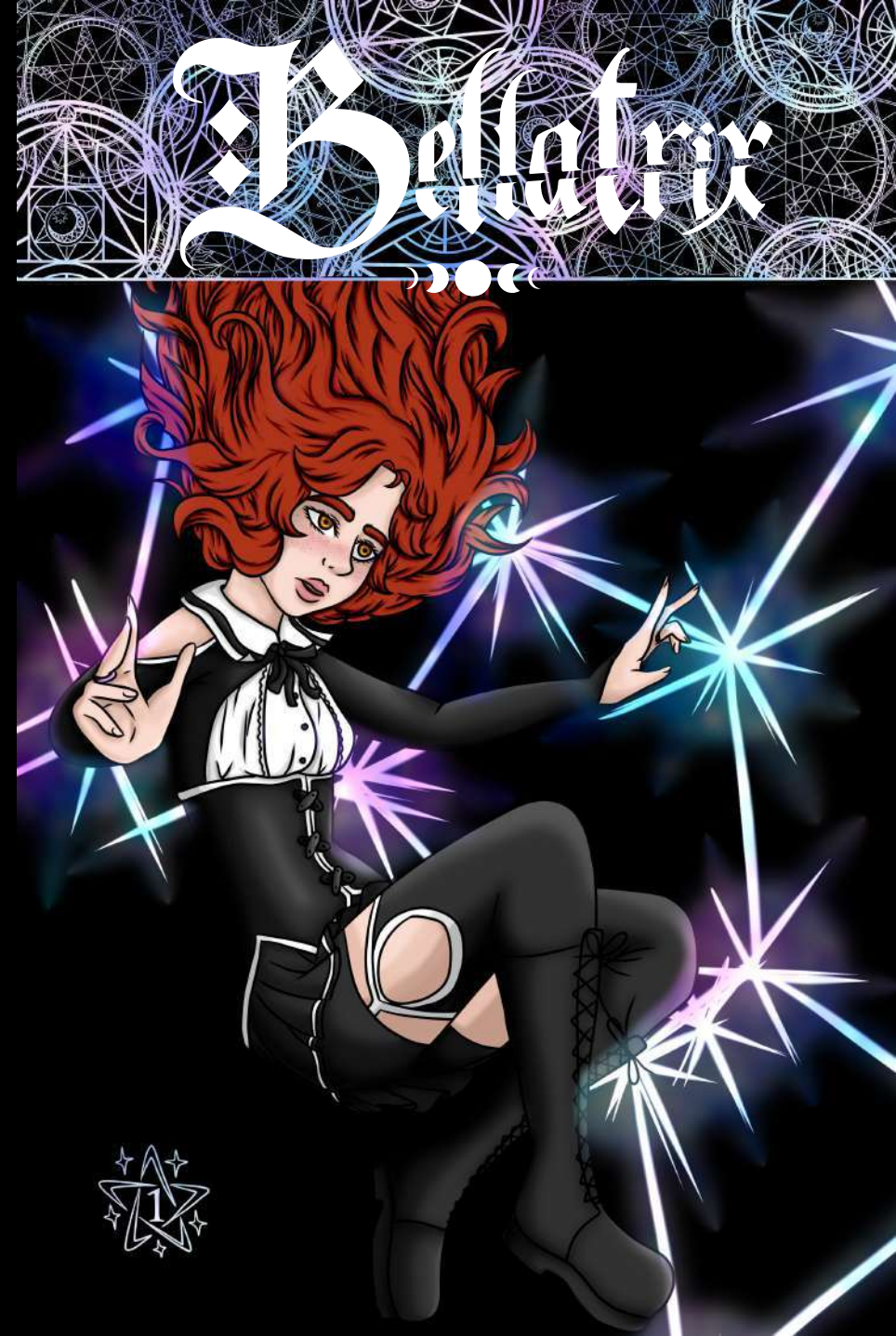


# Bellatrix



Volume 1

Mara Silva



# Volume 1



Argumento & Desenho  
Mara Silva













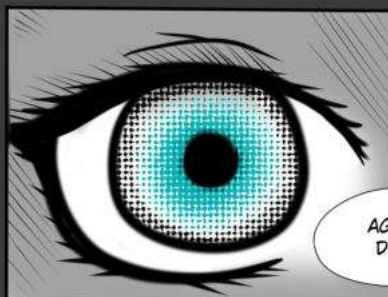
OLVE COM  
ATENÇÃO...



... ESTE  
FEITIÇO NÃO  
É FÁCIL...



...PEGA  
NA  
VARINHA  
ASSIM.



AGORA  
DIZ...

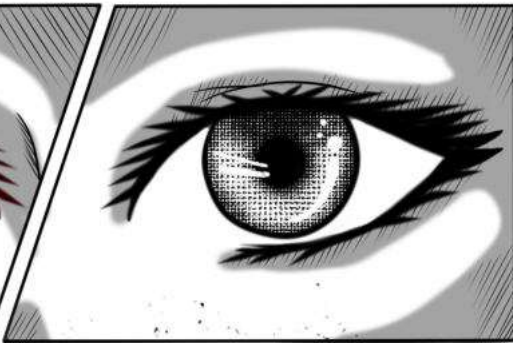
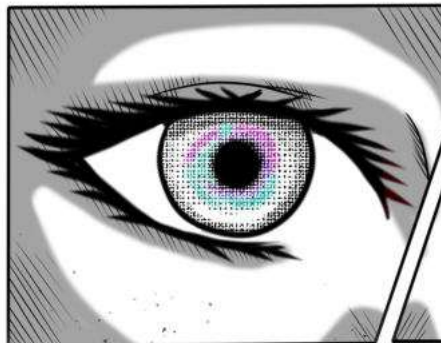
ACORDA!

# Capítulo 1

## A Escola Altair



ACORDA!!





JÁ NÃO  
TINHA UM  
SONHO  
DESTES HÁ  
ALGUM  
TEMPO...  
QUEM SERIA  
ELE?



HOJE É  
FINALMENTE O  
DIA...

☆ Chame Bella  
☆ Sou uma bruxa  
☆ Dia 4 in para a  
escola de bruxas Abriu

AAAA... ESTOU TÃO  
NERVOSA... AINDA NEM  
SEI BEM COMO CHEGAR  
ATÉ LÁ...

NEM SEI SE FUI  
MESMO EU QUEM  
ESCREVEU ESTA NOTA,  
PODE TER SIDO  
QUALQUER PESSOA.  
TALVEZ SEJA MELHOR  
NÃO IR.

NÃO!! EU TENHO DE  
IR, PRECISO DE  
SABER MAIS SOBRE  
MIM, QUEM SOU E O  
QUE SÃO ESTES  
SONHOS!!

A CAMINHO DA ESCOLA



OLHA, É UMA BRUXA.



MAIS LIMA DESSAS...



ESTÃO POR TODO O LADO AGORA.



ACHAM QUE SÃO MAIS DO QUE OS OUTROS...



DEVIAM DESAPARECER DE UMA VEZ.



EU SABIA QUE NÃO  
DEVIA TER VINDO...

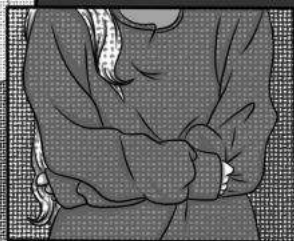
O QUE É QUE EU  
FAÇO?

O QUE  
É QUE  
SE  
PASSA?



PORQUE É QUE  
ESTÃO A AGIR  
ASSIM?

O QUE É QUE EU  
FIZ DE MAL?

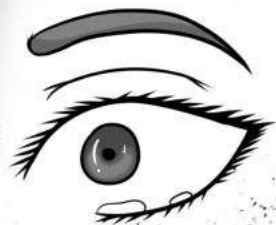


ALGUÉM... ME AJUDE...




ESTÁS A  
PROCURA DA  
ESCOLA  
ALVAIR?

O QUÊ?












COMO ASSIM?



EU SÓ  
DESCOBRI QUE  
ERA BRUXA HÁ  
POUCO  
TEMPO...



AAAAHHHH...  
ISSO É  
ESTRANHO...




POIS... E SABER QUE OS  
BRUXOS RUIVOS SÃO  
ASSIM TÃO BONS AINDA ME  
DEIXOU MAIS NERVOSA.



DESCULPA, NÃO  
ERA A MINHA  
INTENÇÃO.



NÃO FAZ  
MAL.



NÃO TE PREOCUPES, VAIS TER  
MUITO TEMPO PARA APRENDER  
TUDO SOBRE MAGIA. ESTA  
ESCOLA É MUITO BOA, É  
CONSIDERADA UMA DAS  
MELHORES, POR ISSO VAIS  
APRENDER DEPRESSA.

TODA A  
GENTE NA  
ESCOLA SABE  
MAGIA?

NÃO, NEM TODOS. OS  
FILHOS DE HUMANOS POR  
NORMA NÃO SABEM NADA,  
NÃO TÊM NINGUÉM QUE  
LHES ENSINE.  
AH! CHEGAMOS...



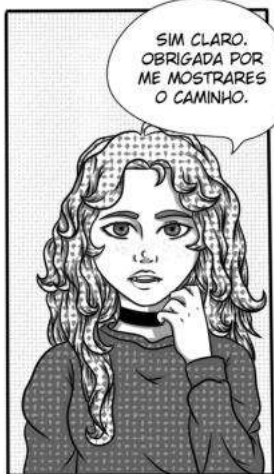
BEM-VINDA  
À ESCOLA  
ALNAIR!

## Capítulo 2



# Classes de Magia





NO INTERIOR DA ESCOLA



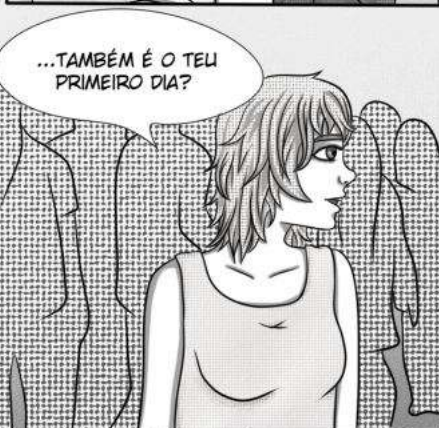
HAN... OLÁ.



HO! OLÁ...



...TAMBÉM É O TEU PRIMEIRO DIA?



SIM... E ESTOUI UM BOCADO PERDIDA. SABES PARA ONDE TEMOS DE IR?



OLVI LINS RAPAZES A DIZEREM QUE OS NOVOS ALUNOS DEVEM IR PARA O AUDITÓRIO.



TU SABES ONDE FICA?

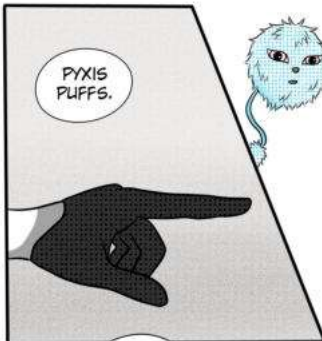
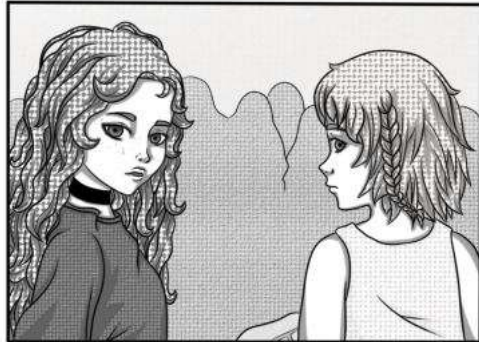




NÃO,  
MAS OS  
MEUS PAIS  
DERAM-ME  
ESTE MAPA  
DA ESCOLA  
...

...  
PARA EU  
ME  
ORIENTAR.







... ENTÃO  
SABEM ONDE  
AS SALAS  
VÃO ESTAR  
ANTES DE  
APARECEREM.



JÁ AGORA  
EU  
CHAMO-ME  
ALYA.



NÓS JÁ NOS  
CONHECEMOS,  
MAS NÃO NOS  
APRESENTAMOS,  
SOU A BELLA.




PRAZER, EU  
CHAMO-ME  
RIGEL E  
ESTOU NO  
SEGUNDO  
ANO.



LEVA-AS  
ATÉ AO  
AUDITÓRIO.



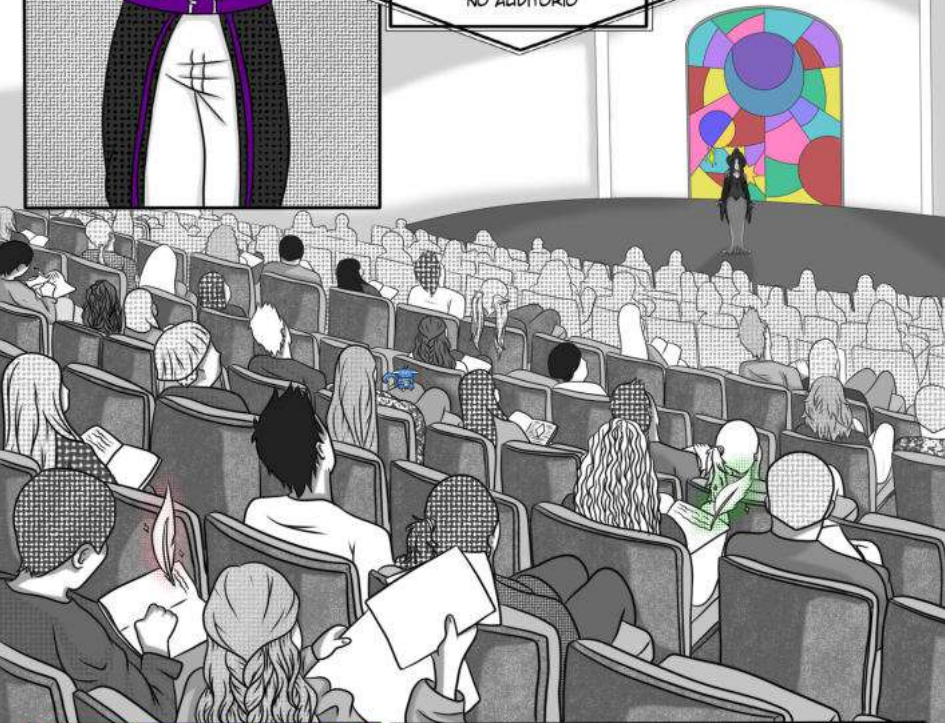


FOI UM PRAZER  
CONHECER-VOS,  
MAS AGORA  
TENHO DE IR.

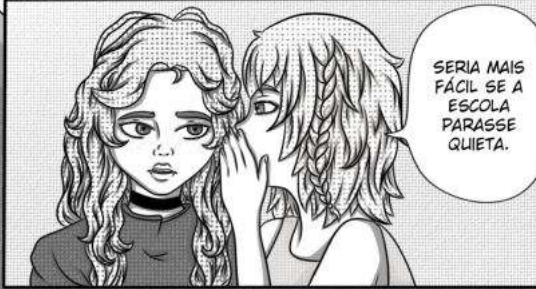


OBRIGADA  
PELA  
AJUDA!

NO AUDITÓRIO



VEJO QUE  
APENAS  
METADE  
DOS  
NOVATOS  
ENCONTROU  
O  
AUDITÓRIO.



SERIA MAIS  
FÁCIL SE A  
ESCOLA  
PARASSE  
QUIETA.



OS HEDGE  
WITCHES...



...OS  
COSMIC  
WITCHES...



...OS  
GREEN  
WITCHES  
...



...OS  
WATER  
WITCHES...



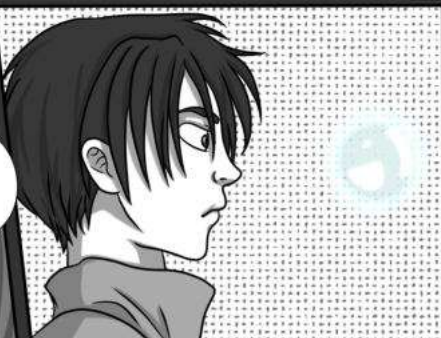


...E OS  
ELEMENTAL  
WITCHES.

PARA DEFINIR EM QUE  
GRUPO SE ENCONTRAM  
SERÁ VOS DADO UMA  
ESFERA TRANSPARENTE.



UAA!

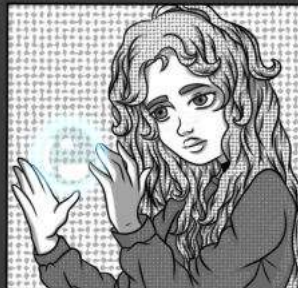


PEGUEM  
NA  
ESFERA.



ESTÁ A  
MUDAR DE  
COR...





...TRANSPARENTE...

## Capítulo 3



# Uma Humana na Escola







SIM?




A BELLA  
NÃO TEM  
GRUPO,  
A  
ESFERA  
NÃO  
MUDOU  
DE COR.




SENDO  
ASSIM VÁ  
ATÉ A SALA  
DO  
PROFESSOR  
ALCOR, ELE  
PODE  
AJUDÁ-LA.



ESTARÁ  
PARTIDA?



PODE ESTAR...




ELE DEVE  
TER MAIS  
ESFERAS,  
ANDA, EU  
VOU  
CONTIGO.



EI?!  
RAPARIGA  
LOIRA?



EU?



SIM TU, NÃO  
ÉS UMA  
ELEMENTAL?



SIM.



ENTÃO ANDA COMIGO, VAMOS FAZER UMA VISITA GUIADA.

AAHH... ESTÁ BEM.



DESCULPA... ENCONTRAMOS-NOS DEPOIS?




SIM, NÃO DEVE SER DIFÍCIL ENCONTRAR A SALA.



ATÉ JÁ.

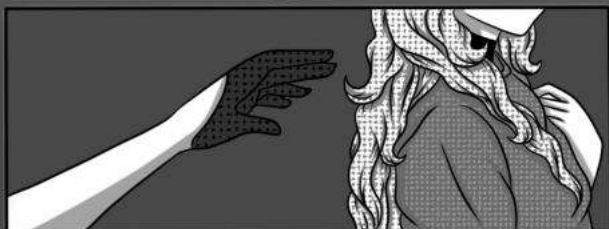
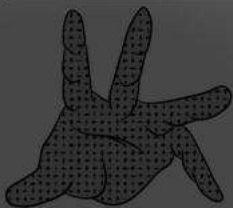
ATÉ LOGO.

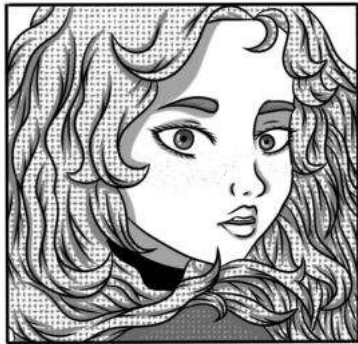
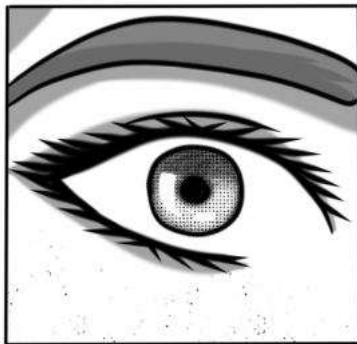


PORQUE É QUE NÃO ENCONTRO NENHUMA PYXI PUFF?



ASSIM NÃO VOU CONSEGUIR ENCONTRAR A SALA...





OLÁ  
OUTRA  
VEZ.



RÍGEL!

DESCULPA, NÃO  
TE QUERIA  
ASSUSTAR.

NÃO FAZ  
MAL.

ESTÁS  
PERDIDA?



ANDO Á  
PROCURA DA  
SALA DO  
PROFESSOR  
ALCOR MAS  
NÃO  
ENCONTRO  
NENHUMA  
PYXI PUFF.



É O PRIMEIRO  
DIA DE AULAS,  
NÃO É FÁCIL  
ENCONTRÁ-LAS,  
MAS EU  
LEVO-TE LÁ.



SABES ONDE FICA?

JÁ ESTOU NO SEGUNDO ANO, JÁ DECOREI O PADRÃO DA ESCOLA.



NA VISITA GUIADA



ESTA É A CANTINA, ESTÁ NESTE LUGAR AS...



OLÁ, EU SOU A NASHIRA, ESTOU NO GRUPO DOS HEDGE WITCHES.



EU SOU A ALYA, SOU UMA ELEMENTAL.



PRAZER.

ESTÁS A CONSEGUIR DECORAR AS HORAS A QUE AS SALAS ESTÃO NOS SÍTIOS?



NEM POR ISSO...





É ASSIM TÃO COMPLICADO?



NÃO SEI, MAS HÁ ALUNOS QUE O CONSEGUIRAM FAZER MAIS CEDO.



O QUÊ? QUEM?



A ALLINA QUE ESTÁ A ORIENTAR O GRUPO DOS WATER WITCHES ...



UM MÊS?!




...CONSEGUI FIZER O FEITICO AO FIM DE UM MÊS NA ESCOLA.



DIZEM QUE ELA É UM GÊNIO.








PORQUE É QUE  
ELE NÃO TINHA  
GRUPO?

ISSO EU  
NÃO SEI, NÃO  
EXISTE MUITA  
INFORMAÇÃO.  
POLICA  
GENTE SABE  
DISSO.




AINDA AGORA CHEGUEI  
E JÁ ESTÁ TODA A  
GENTE A FALAR DE  
MIM...



NÃO DEVIA DE  
TER VINDO  
PARA CÁ...



NÃO LIGUES  
AO QUE  
ELES  
DIZEM, NÃO  
SÃO  
DIFERENTES  
DOS  
HUMANOS  
...



... ESTÃO SEMPRE A  
DEITAR OS OUTROS  
ABAIXO...

... NÃO DEIXES  
QUE ISSO TE  
AFETE.



O PROFESSOR ALCOR DEVE SABER O QUE SE PASSA, ELE EXPLICA-TE ...



... CHEGAMOS.



É AQUI?



YAP. ENTRA EU FICO AQUI À TUA ESPERA.



TENHO MEDO...

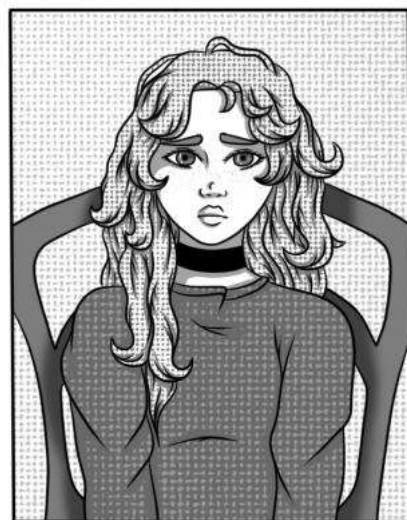
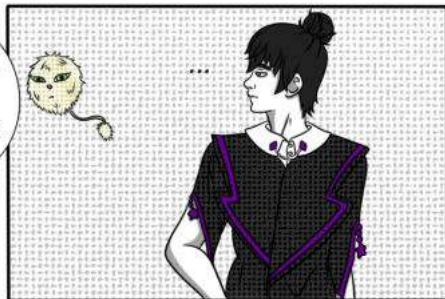


SIM... EU TAMBÉM. ELE É UM BOCADO ASSUSTADOR.



ESTOU A BRINCAR, VAI CORRER TUDO BEM. TEM CALMA.











COMO É QUE  
VIESTE  
PARAR A  
ESTA ESCOLA  
ENTÃO?



QUANDO  
ACORDEI NO  
PRIMEIRO DIA  
DAS MINHAS  
MEMÓRIAS...



... ENCONTREI  
UM PAPEL COM  
ALGUMAS  
INFORMAÇÕES  
SOBRE MIM...



... LIMA DELAS  
ERA SOBRE A  
ESCOLA.



UM  
PAPEL?



SIM...



ENTÃO SÓ  
PORQUE  
ENCONTRAS-  
TE UM PAPEL  
A MANDAR-TE  
VIR PARA AQUI  
TU VIESTE?



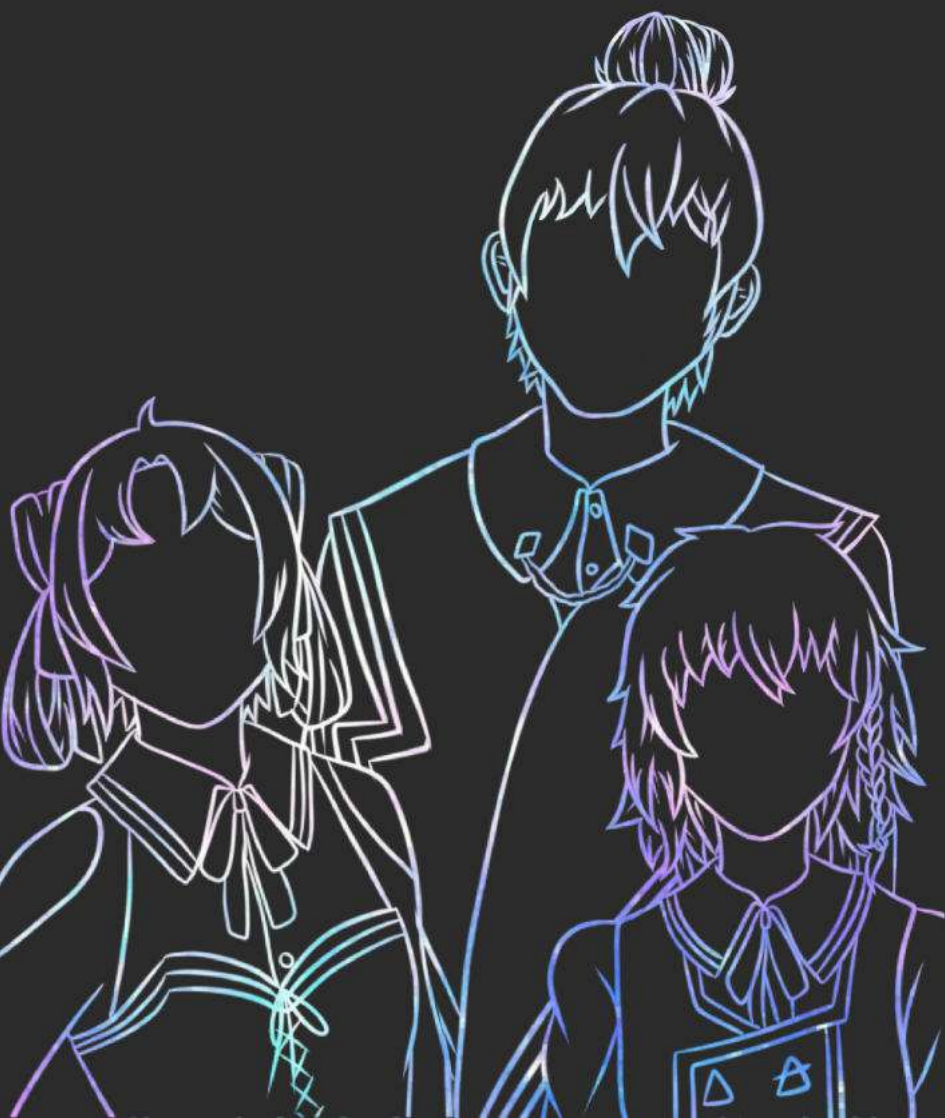
TU ÉS  
SEQUEER  
UMA  
BRUXA?



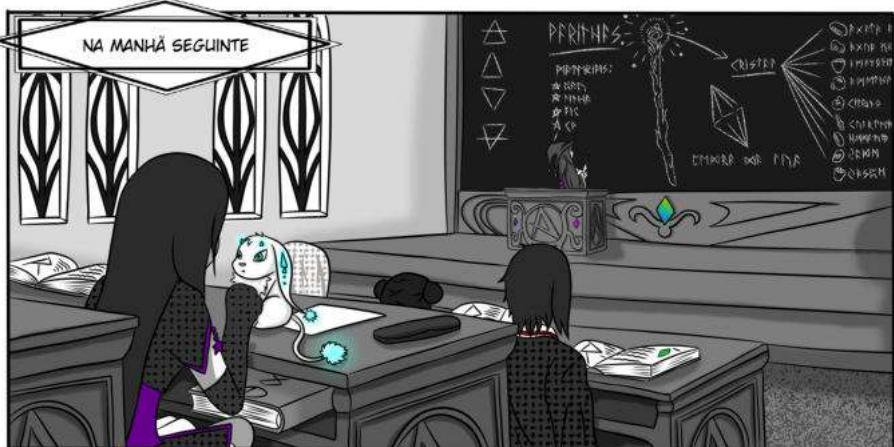
## Capítulo 4



Εὐ εστου αἰϋι



NA MANHÃ SEGUINTE



BELLA  
ESTÁS AQUI?  
PROCUREI-TE  
A TARDE  
TODA ONTEM.

DESCULPA  
...

NÃO APARECESTE  
NO DORMITÓRIO,  
ONDE ESTAVAS?  
ACONTECEU  
ALGUMA COISA?

QUANDO  
CHEGUEI AO  
DORMITÓRIO TU  
JÁ ESTAVAS A  
DORMIR,  
PARECIAS  
CANSADA ENTÃO  
NÃO TE  
ACORDEI.

FIQUEI  
EXAUSTA  
DEPOIS DA  
VISITA GUIADA,  
DEPOIS ANDEI  
À TUA  
PROCURA,  
MAS NÃO TE VI  
EM LADO  
NENHUM.



DIA ANTERIOR

SE ÉS UMA BRUXA OU NÃO VAMOS DESCOBRIR AO LONGO DO TEU PERCURSO ACADÉMICO.

QUANTO À TUA AMNÉSIA PARECE-ME TER OCORRIDO DEVIDO A UM FEITICO.

UM FEITICO? COMO SABE ISSO?

VÊ NO ESPELHO.

CONSEGUES VER AQUELE PEQUENO BRILHO QUE MUDA DE COR?

UM BRILHO?

É MUITO SUBTIL, MAS ESSE BRILHO APARECE NOS OLHOS DE PESSOAS QUE TÊM O SEU CÉREBRO AFETADO POR MAGIA...

... PODE SER USADO PARA VÁRIAS COISAS, NO TEU CASO PARECE-ME QUE FOI PARA TE APAGAR A MEMÓRIA. A INTENSIDADE DO FEITICO TAMBÉM VARIA, PODENDO AFETAR MEMÓRIA DE CURTO PRAZO ASSIM COMO DE LONGO PRAZO. NO TEU CASO, PARECE QUE FOI DE LONGO PRAZO, VISTO QUE NÃO TE LEMBRAS DE NADA DA TUA VIDA.



É POSSÍVEL ANULAR A MAGIA?



EM PRÍNCÍPIO SIM, MAS PRECISO DE INVESTIGAR O TIPO DE FEITICO PARA O PODER QUEBRAR.



ATÉ LÁ O MELHOR SERÁ NÃO COMENTAR ESSE PROBLEMA COM OS TEUS COLEGAS.



PORQUÊ?



É MAIS PARA EVITAR RUMORES, JÁ BASTA O FACTO DE NÃO TERES UM GRUPO MÁGICO.



AH, MAIS UMA COISA, PREPAREI O TEU UNIFORME. DEVES COMEÇAR A USÁ-LO A PARTIR DE AMANHÃ, COMO TODOS OS OUTROS ESTUDANTES. NÃO O DEVES DANIFICAR POIS ELE VEM DE UMA GRANDE GERAÇÃO DE OUTROS ALUNOS QUE TAMBÉM NÃO TINHAM UM GRUPO DEFINIDO.



O MEU UNIFORME? PENSEI QUE TINHA DE O IR BUSCAR...



POR NORMA TODOS OS ALUNOS VÃO BUSCAR OS SEUS UNIFORMES NA ALA ESTE, PORÉM, O TEU UNIFORME É DIFERENTE.



LUMA VEZ QUE O TEU GRUPO NÃO ESTÁ DEFINIDO NÃO FAZ SENTIDO USARES UM DOS OUTROS. NÃO ÉS A PRIMEIRA PESSOA COM ESSE PROBLEMA, É RARO, PORÉM ACONTECE.

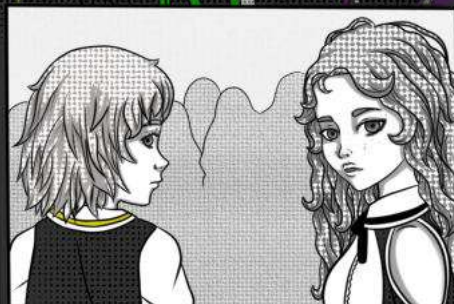
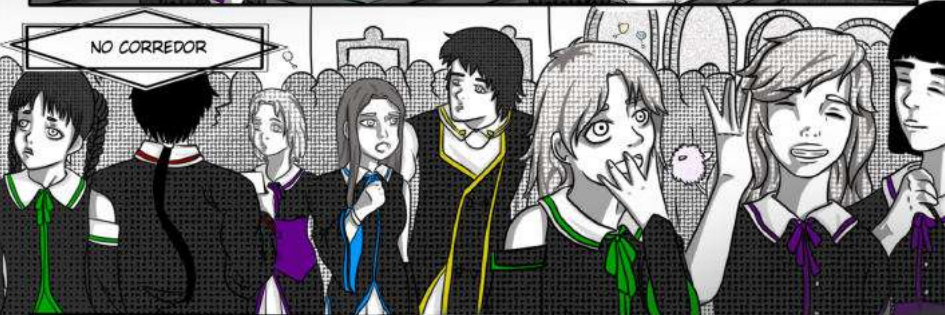


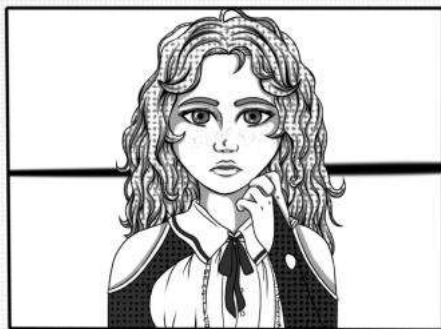
SIGNIFICA DUAS COISAS, OU PERTENCES A MAIS DO QUE UMA CLASSE DE BRUXO, OU...

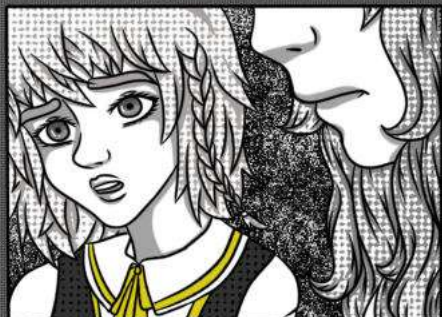
...ÉS HUMANA.

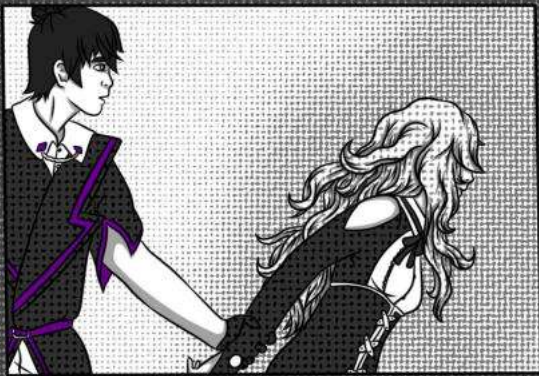


NÃO...













BELLA...



E SE EU FOR  
MESMO HUMANA?  
NÃO PERTENÇO  
AQUI...



CLARO QUE  
PERTENÇES,  
NÃO LIGUES  
AO QUE OS  
OUTROS  
DIZEM.



NINGUÉM  
FALA  
COMIGO!  
DURANTE A  
AULA UM  
DOS ALUNOS  
DEIXOU CAIR  
A CANETA...



... EU  
APANHEI E  
ELE  
VIROLI-ME  
A CARA...  
... NEM  
PEGUEI  
NELA...



E OUVISTE  
O QUE A  
NASHIRA  
DISSE...



EU DISSE A  
ALYA O QUE  
ELA TINHA DE  
FAZER SE  
QUERIA TER  
"AMIGOS"...



NASHIRA...



...MAS CABE A ELA ESCOLHER OS SEUS, E ACHO QUE ELA ESCOLHEU.



BELLA, EU NÃO PRECISO DE OUTROS AMIGOS. EU GOSTO DE TI, TU ÉS MINHA AMIGA.



E MINHA.



MAS... ASSIM NINGUÉM DA ESCOLA VAI FALAR COM VOCÊS.



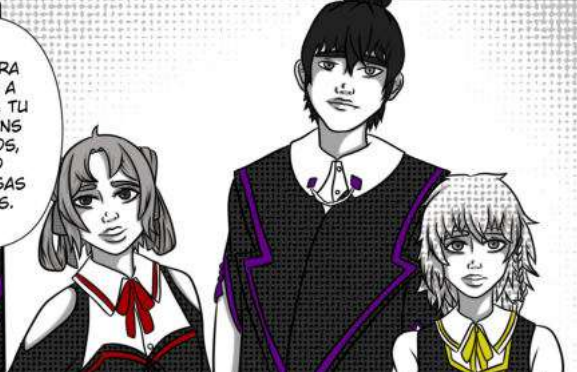
TANTO FAZ, NÃO LIGO PARA O QUE OS OUTROS PENSAM.




ESTÁS A VER? NÓS GOSTAMOS DE TI COMO ÉS, BRUXA OU NÃO. E TU TENS DE DESCOBRIR O QUE ÉS. POR ISSO FICA.



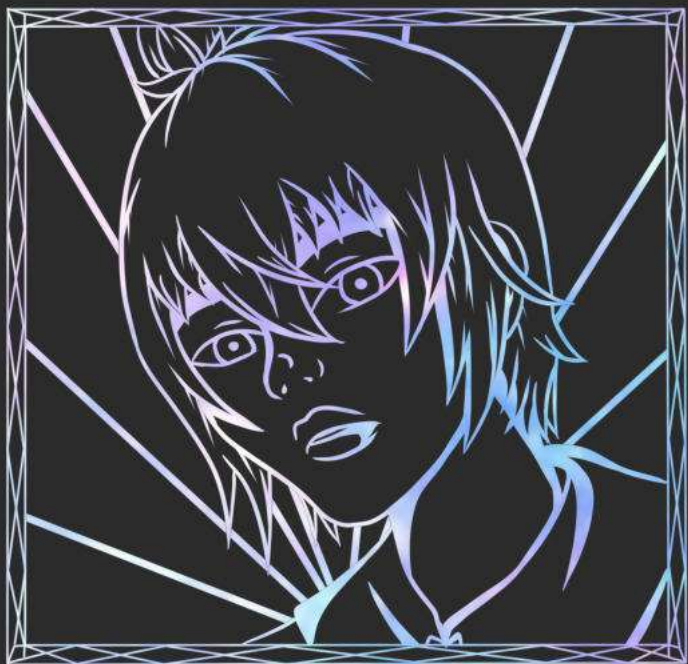
IGNORA TODA A GENTE, TU JÁ TENS AMIGOS, NÃO PRECISAS DELES.







OLHEM SÓ QUEM ESTÁ  
AQUI...





### No Próximo Volume...

APÓS UM FINAL FELIZ PARA BELLA, UM NOVO PROBLEMA SURGE, DESTA VEZ PARA RÍGEL.

AS TRÊS NOVAS AMIGAS DESCOBREM QUE RÍGEL TEM VINDO A SOFRER ABUSOS FÍSICOS E PSICOLÓGICOS POR PARTE DE TRÊS OUTROS ALUNOS. NO ENTANTO, RÍGEL MINIMIZA O PROBLEMA EXPLICANDO QUE NÃO PASSA DE UMA BRINCADEIRA, PORÉM, PARECE QUE ELE NÃO É ÚNICO A SOFRER DE ABUSOS.

DIFICULDADES SURGEM TAMBÉM PARA ALYA, QUE É CONFRONTADA PELA DIRETORA DEVIDO AO FACTO DE OS SEUS DADOS PESSOAIS NÃO BATEREM CERTO. COM A AJUDA DO PROFESSOR ALCOR E DE SEUS AMIGOS, BELLA TENTA FAZER MAGIA E DESCOBRIR A QUAL CLASSE MÁGICA PERTENCE.

ESTARÁ RÍGEL REALMENTE A FALAR A VERDADE E TUDO NÃO PASSA DE UMA BRINCADEIRA, OU SERÁ ELE VÍTIMA DE BULLYING?

CONSEGUIRÁ BELLA DESCOBRIR A SUA CLASSE MÁGICA?

QUEM MAIS ESTARÁ A SOFRER ABUSOS E PORQUÊ?

# Pyxis Puffs



PYXI PUFF É UMA PEQUENA FADA PELLIDA COM CERCA DE 17 CENTÍMETROS DE DIÂMETRO E ASAS COM CERCA DE 6 CENTÍMETROS.

É UMA CRIATURA DÓCIL E COLORIDA QUE ADORA DOÇES. USA O SEU RABO PARA SENTIR OS FLUXOS DE MAGIA, O PELO DO POMPOM NA PONTA DO RABO ABSORVE PARTÍCULAS MÁGICAS QUE PROPORCIONAM A ESTA CRIATURA O TALENTO DE VISUALIZAR A MAGIA CONCENTRADA.



TENDO EM CONTA ESTE SEU TALENTO, A ESCOLA ALNAIR UTILIZA AS PYXI PUFFS COMO BÚSSOLAS PARA ENCONTRAR CONCENTRAÇÕES DE MAGIA, COMO É O CASO DAS SALAS DE AULA QUE MUDAM DE SÍTIO.

QUANDO MORREM, ESTAS CRIATURAS TRANSFORMAM-SE EM PÓ. ESTE PÓ, AO ENTRAR EM CONTACTO COM O SOLO ORIGINA UMA PLANTA CONHECIDA COMO NIGHT PUFF. ESTA PLANTA DEMORA CERCA DE TRÊS ANOS A CRESCER E FLORESCE APENAS SEGUNDOS ANTES DE MORRER, SEMPRE DURANTE UMA NOITE DE LUA NOVA.

NO SEU INTERIOR, ENCONTRAM-SE DOIS CRISTAIS SEM UTILIDADE APARENTE, SENDO ASSIM CONSIDERADOS ELEMENTOS MERAMENTE DECORATIVOS.

