

Relatório de Projeto

**“Cicatrizes: Uma Banda Desenhada
sobre violência e trauma”**
(versão final após defesa)

Daniela Alexandra Sá da Silva Guedes

Relatório de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em
Design Multimédia
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Luís Nogueira

abril de 2021

Dedicatória

À minha mãe, que sempre lutou pelos meus estudos e sacrificou muito de si para que eu pudesse estudar e atingir finalmente esta meta. O apoio constante motivou-me para nunca desistir, e lutar pelos meus sonhos. Que esta conquista a deixe orgulhosa.

Agradecimentos

Primeiro, quero agradecer à minha família por todo o apoio fornecido ao longo deste projeto.

Agradeço à Dr.^a Diana Silva, da instituição de apoio à vítima CooLabora, pelo tempo disponibilizado para me receber e por toda a informação.

Agradeço ainda à Dr.^a Carla Nascimento, do Departamento de Psicologia da UBI, por ter despendido do seu tempo e por me ter dado informações cruciais para o desenvolvimento do projeto.

Um agradecimento especial aos meus amigos David, Mara, Luís e João, que seguiram este percurso ao meu lado.

Um grande obrigado ao meu namorado por todo o apoio e carinho proporcionados durante a reta final deste projeto.

Por fim, queria agradecer ao meu orientador, Professor Luís Nogueira, por toda a disponibilidade e por todos os materiais que me forneceu desde o início do projeto, de forma a que este fosse possível.

Resumo

Este projeto consiste na escrita de uma história de Banda Desenhada em seis livros, bem como na elaboração, em desenho digital, do seu primeiro livro, percorrendo as várias fases do processo de criação, da ideia inicial à finalização da arte, passando pelo desenvolvimento do enredo, da arte de conceito e do design de capa. O projeto engloba, além do livro em papel, a realização do primeiro livro da narrativa em formato *webcomic*, a publicar num website que publica digitalmente obras de banda desenhada. A obra chama-se *Cicatrizes*.

Tratando-se de uma história que aborda temas como a violência doméstica e o luto, foi crucial efetuar uma pesquisa aprofundada sobre os mesmos, recorrendo a profissionais da área da psicologia que trabalham direta ou indiretamente com vítimas daquele fenômeno, de modo a garantir o necessário realismo ao trabalho, contrastando harmoniosamente com a vertente fantasiosa do modo como tudo é apresentado ao leitor.

O trabalho foi desenvolvido com o intuito de ser publicado no website coreano *Webtoons*, para que fique disponível gratuitamente a um público internacional mais vasto, estando igualmente prevista uma versão impressa.

Palavras-chave

Banda Desenhada; *Webcomic*; Violência Doméstica; Fantasia

Abstract

This project consists on the writing of a comic book story in five books, as well as the elaboration, in digital drawing, of its first book, going through the various phases of the creation process, from the initial idea to the completion of the art, through the development of the plot, concept art and cover design. The project includes, in addition to the paper book, the conception of the first book of the narrative in webcomic format, to be published on a website that digitally publishes comic books. The work is called Scars.

As this is a story that addresses topics such as domestic violence and mourning, it was crucial to conduct a thorough research on them, using professionals in the field of psychology who work directly or indirectly with victims of that phenomenon, in order to ensure the necessary realism to the work, contrasting harmoniously with the fantasy aspect of the way everything is presented to the reader.

The work was developed in order to be published on the Korean website Webtoons, so that it is available free of charge to a wider international audience, with a printed version also planned.

Keywords

Comic Book; *Webcomic*; Domestic Violence; Fantasy

Índice

Dedicatória	iii
Agradecimentos	iv
Resumo	vii
Palavras-chave	vii
Abstract	viii
Keywords	ix
Índice	xi
Índice de Figuras	xiv
Introdução	17
Metodologia	19
Capítulo I – A Banda Desenhada	21
1.1. Elementos fundamentais	21
1.1.1. Anatomia de uma página	21
1.1.2. Tipos de Balonagem	22
1.2. História da Banda Desenhada	26
1.2.1. Definição de Banda Desenhada	26
1.2.2. Origens da Banda Desenhada	27
1.2.3. Banda Desenhada Franco-Belga	30
1.2.4. Banda Desenhada Italiana	32
1.2.5. Banda Desenhada Americana	35
1.2.6. Banda Desenhada Japonesa	48
1.2.7. Banda Desenhada Portuguesa	57
1.3. Pesquisa Visual	68
1.3.1. Estilo de Desenho	68
1.3.1.1. Gabriel Picolo	69
1.3.1.2. Jean “Moebius” Giraud	71
1.3.2. Banda Desenhada no site Webtoons	73
Capítulo II – Pesquisa sobre a Violência Doméstica	80
1.1. Pesquisa de Campo	80
1.1.1. COOLABORA – Entrevista com a Dr. ^a Diana Silva	80
1.1.2. Departamento de Psicologia e Educação – Pesquisa com Dr. ^a Carla Nascimento	81
1.2. Pesquisa Complementar	86
1.2.1. Efeito Cinderela	86
1.2.2. Tipos de Agressores – Pitbull e Cobra	87
1.2.2.1 Estudos de John Gottman	87
1.2.2.2. Estudos de Michael P. Johnson	88

Capítulo III – Processo criativo do projeto Cicatrizes	90
1.1. Criação das Personagens	90
1.1.1. Rose	90
1.1.2. Rapaz	93
1.1.3. Padrasto	95
1.1.4. Amy	96
1.1.5. <i>Bullies</i>	97
1.1.6. Vizinha	97
1.1.7. Carteiro	98
1.1.8. Mãe/Momo	98
1.2. Metáforas e outros símbolos visuais	98
1.3. Processo de escrita do guião	99
1.4. Resumos dos livros	101
1.5. Processo de criação de uma prancha em formato de livro	104
1.5.1. Esboço	104
1.5.2. Traço	106
1.5.3. Cor	107
1.5.4. Acabamentos	108
1.5.5. Balonagem	110
1.6. Formato webcomic	112
1.7. Design das capas de livro	113
Conclusão	118
Bibliografia	121
Anexos	126

Índice de Figuras

Figura 1. Identificação dos elementos de uma prancha do projeto de banda desenhada Cicatrizes.	22
Figura 2. Balão de fala normal numa vinheta da banda desenhada <i>Mercy</i> de Mirka Andolfo.	23
Figura 3. Balão de voz-off numa vinheta da banda desenhada <i>Mercy</i> de Mirka Andolfo.	24
Figura 4. Balão de pensamento numa vinheta de uma tira de <i>Garfield</i> de Jim David.	24
Figura 5. Balão de voz alta numa vinheta da banda desenhada <i>Sky Doll</i> de Alessandro Barbucci e Barbara Canepa.	25
Figura 6. Balões de voz baixa numa vinheta da banda desenhada <i>Time2: The Satisfaction of Black Mariah</i> de Howard Chaykin.	25
Figura 7. Onomatopeia numa vinheta da banda desenhada <i>Mercy</i> de Mirka Andolfo.	26
Figura 8. Pintura do Túmulo de Menna, 18º dinastia.	28
Figura 9. <i>Histoire de M. Jabot</i> , Rudolphe Topffer, 1833.	29
Figura 10. Linha Clara de Hergé e Estilo Atómico de Jijé.	31
Figura 11. Capa de <i>Diabolik: Momenti Disperati</i> .	34
Figura 12. <i>Journey to the Gold Diggins</i> , Jeremiah Saddlebags, James A. e Donald F. Read, 1849.	36
Figura 13. <i>The Yellow Kid</i> , Jeremiah Saddlebags, Richard F. Outcault, 1897.	37
Figura 14. <i>The Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo</i> , Gustave Verbeek, 1903.	38
Figura 15. <i>Action Comics #1, Detective Comics</i> , 1938.	40
Figura 16. <i>Fantastic Four #1, Marvel Comics</i> , 1961.	43
Figura 17. <i>Choju-giga</i> , Toba Sojo e outros, Séc. XII e XIII.	50
Figura 18. <i>Kanagawa oki nami ura</i> , Hokusai, 1829-1833.	51
Figura 19. <i>Chigo Monju Osana Kyokun</i> , Hokusai, 1801.	52
Figura 20. <i>Girl with Cat</i> , Junichi Nakahara, 1930.	54
Figura 21. <i>Astro Boy</i> , Tezuka Osamu, 1952-1968.	55
Figura 22. Cantigas de Santa Maria, Autor Desconhecido, Séc.XIII.	58
Figura 23. Suplemento Burlesco ao Patriota, Autor Desconhecido, 1847.	59
Figura 24. A Berlinda, Raphael Bordallo Pinheiro, 1870.	60
Figura 25. Lanterna Mágica, Raphael Bordallo Pinheiro, 1875.	61
Figura 26. O Gafanhoto, Vários Autores, 1903-1910.	62
Figura 27. Quim e Manecas, Stuart Carvalhais, 1915-1953.	63
Figura 28. ABC-zinho, Vários Autores, 1921-1930.	64

Figura 29. Argon, Vários Autores, 1972.	67
Figura 30. <i>To the Moon and Back</i> , Gabriel Picolo, 2016.	69
Figura 31. <i>Too Close to the Sun</i> , Gabriel Picolo, 2016.	70
Figura 32. <i>The World of Edena</i> , Moebius, 1990.	72
Figura 33. <i>L'Incal</i> , Moebius, 1981.	73
Figura 34. Lore Olympus, Rachel Smythe, 2018.	75
Figura 35. Lore Olympus, Rachel Smythe, 2018.	76
Figura 36. Sweet Home, Youngchan Hwang, 2018.	77
Figura 37. Ava's Demon, Rachel Czaikowski, 2012-2015.	78
Figura 38. Estilo color script de Ava's Demon.	79
Figura 39. Primeiro design da personagem principal Rose.	91
Figura 40. Design da personagem principal Rose durante o primeiro livro.	91
Figura 41. Design da personagem principal Rose durante o segundo livro.	92
Figura 42. Primeiro design da personagem principal do Rapaz.	93
Figura 43. Design da personagem principal do Rapaz durante o primeiro livro.	94
Figura 44. Design da personagem do padrasto.	95
Figura 45. Protótipos do design de Amy (esquerda) e design final (direita).	96
Figura 46. Protótipos do design dos <i>bullies</i> (esquerda) e design final (direita).	97
Figura 47. Uso de referência para perspetiva e anatomia numa vinheta da banda desenhada do projeto Cicatrizes.	105
Figura 48. Esboço da primeira prancha do projeto Cicatrizes.	106
Figura 49. Traço da primeira prancha do projeto Cicatrizes.	107
Figura 50. Cor da primeira prancha do projeto Cicatrizes.	108
Figura 51. Sombreado a azul antes de ser mudado o modo e a opacidade da/s camada/s.	109
Figura 52. Balonagem usada no primeiro livro. Rose, Amy, Momo, <i>Bullies</i> (em ordem da esquerda para a direita).	111
Figura 53. Prancha finalizada do projeto Cicatrizes.	111
Figura 54. Arte gráfica da capa do primeiro livro.	115
Figura 55. Capa, Contracapa e Espinha do primeiro livro.	115
Figura 56. Estudo de fontes para a capa do livro.	116

Introdução

O projeto *Cicatrizes: Uma banda desenhada sobre violência e trauma*, realizado para a obtenção do grau de mestre em Design Multimédia, consiste no primeiro livro de uma banda desenhada inédita, escrita e ilustrada pela autora.

A ideia para este projeto surgiu da necessidade de passar para o papel esta história que já tinha escrito casualmente há alguns anos, mas que nunca cresceu para além de umas meras linhas num caderno escolar. Deste modo, foi possível juntar a narrativa já delineada às áreas do desenho e da ilustração, nas quais a autora possuía já bastante experiência.

Neste projeto, explora-se uma problemática social muito presente nos dias de hoje: a violência doméstica. Este assunto é apresentado através de elementos metafóricos com o objetivo de amenizar os aspetos mais violentos das situações, sem retirar por completo o efeito realista da vida de uma vítima de violência doméstica. Daí que o recurso à fantasia esteja também muito presente na história, sendo utilizado de diversas maneiras, como, por exemplo, para demonstrar o estado mental da personagem principal, que apresenta sinais de stress pós-traumático e ansiedade.

Metodologia

Neste relatório descrevemos o processo criativo da autora, o qual conheceu quatro momentos. Num primeiro momento, desenvolvemos a ideia através de pesquisa sobre o tema abordado e estudámos os primórdios da banda desenhada, como esta surgiu e a sua presença em vários países. Este estudo visou também a exploração dos diversos géneros de banda desenhada, tanto no mercado de livros como no website de bandas desenhadas digitais *Webtoons*. Ainda neste primeiro momento, salientamos também todo o estudo efetuado acerca da problemática da violência doméstica.

Num segundo momento, procedemos à escrita do guião, tanto do diálogo como das vinhetas a serem desenhadas. A elaboração de esboços e a primeira arte conceptual teve lugar também nesta fase.

Num terceiro momento, ocupámo-nos da elaboração da arte de todas as pranchas que constituem o primeiro livro da banda desenhada, bem como da balonagem com a inscrição do texto e das falas das personagens. Num quarto e final momento, fizemos a organização dos elementos narrativos e visuais para formato *webcomic*, enquanto criámos o design de capa para os restantes livros que constituem a história na sua totalidade.

Podemos verificar, então, que este projeto se divide numa fase teórica e numa fase prática, sendo a fase teórica uma base crucial e um guia para a fase prática. A realização da fase prática, ainda que aliada à fase teórica, foi uma fase muito mais intuitiva no que toca à vertente criativa.

Capítulo I – A Banda Desenhada

1.1. Elementos fundamentais

Como qualquer área de estudo, a banda desenhada engloba uma série de termos e definições que ajudam a compreender a sua estrutura, a dinâmica e os elementos que a constituem. Neste capítulo analisamos alguns destes termos, tendo em conta a estrutura de uma página e a nomenclatura dos elementos que a integram, incluindo os tipos de balonagem.

1.1.1. Anatomia de uma página

Começamos por verificar que a estrutura de uma página de banda desenhada é composta por vários elementos, como podemos verificar abaixo na figura 1.

As páginas são denominadas de pranchas, e são a base onde estão dispostos todos os elementos cruciais para o desenrolar da narrativa. Estas podem possuir um contorno que define a margem, dentro da qual se encontram os restantes elementos. Ocionalmente, as pranchas podem não apresentar margens na sua totalidade ou apresentá-las parcialmente, e, deste modo, as ilustrações estendem-se até ao corte da prancha. Por motivos de coerência, passaremos a referir-nos às páginas como pranchas ao longo deste relatório de projeto.

As pranchas são constituídas por tiras, faixas horizontais ou verticais. Estas tiras dividem-se em vinhetas, que são os quadradinhos ilustrados e organizados sequencialmente onde cada quadrado apresenta ao leitor uma cena da narrativa. Por fim, o espaço em branco que separa as tiras e vinhetas, designa-se de elipse.

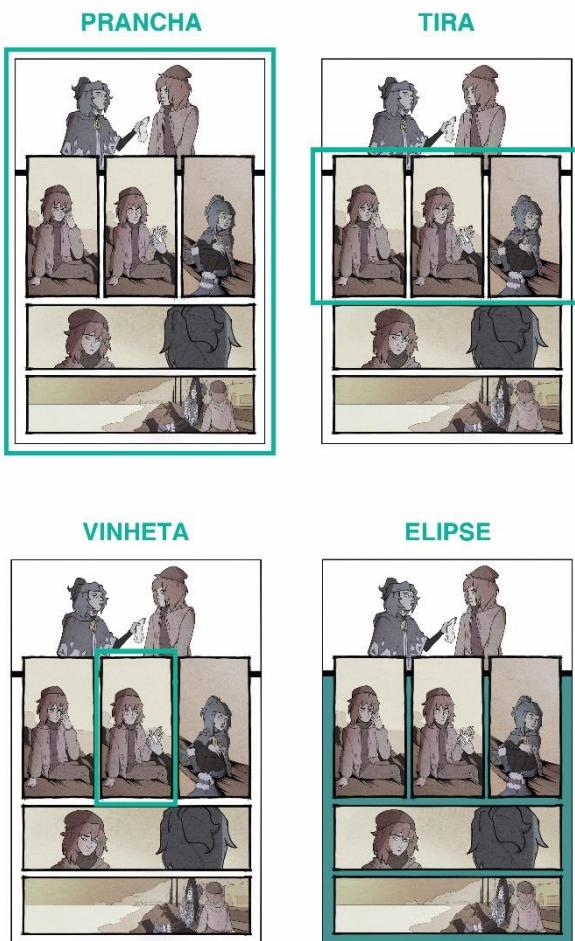


Figura 1. Identificação dos elementos de uma prancha do projeto de banda desenhada Cicatrizes.

1.1.2. Tipos de Balonagem

Embora a banda desenhada compartilhe alguns aspectos de narrativa visual com o cinema, a nona arte carece de um elemento crucial para a compreensão dos acontecimentos representados: o som audível. O som é um elemento fulcral para as narrativas, tanto para o ambiente como para os diálogos.

Nos seus primórdios, a banda desenhada era nada mais que uma sequência de vinhetas, às quais os artistas adicionavam legendas que descreviam o que acontecia na cena. Sons e diálogos eram minuciosamente descritos para que, perante a ausência da dimensão sonora, a compreensão das ações fosse melhor. Apesar desta ter sido a técnica adotada durante muitos anos, não foi a primeira vez que um artista tentou representar o diálogo entre personagens desenhados. Kerry Michael Hull aponta na sua dissertação *Verbal Art*

and Performance in Ch'orti' and Maya Hieroglyphic Writing para representações de padres em documentos da área do Vale do México em que estes aparecem com pergaminhos de falas que emanam das suas bocas, que provavelmente, «...indicam “canto” em vez de “discurso” (Hull, 2003, p. 341).

Para contornar a dificuldade de retratar o som, os artistas de banda desenhada tiveram de adaptar a sua arte ao longo do tempo. As legendas situadas abaixo das vinhetas deram lugar aos balões de fala. Todavia, ocasionalmente, as legendas continuam a ser usadas em conjunto com a balonagem.

A técnica da balonagem foi progressivamente estabilizada de maneira a que os diferentes tipos de som e de discurso sejam facilmente identificados numa prancha. Vamos analisar alguns tipos de balonagem.

Os balões de fala normais (figura 2) são o tipo mais comum de balonagem usada para diálogo normal entre um ou mais personagens, sendo o seu estado de espírito e tom de voz expostos pelo desenho, não sendo necessária uma balonagem mais complexa.



Figura 2. Balão de fala normal numa vinheta da banda desenhada *Mercy* de Mirka Andolfo.

Os balões de *voz-vff* são usados em vinhetas nas quais os personagens representados podem ou não participar de uma conversa, mas conseguem ouvir alguém não visível na vinheta a falar, como verificamos na figura 3.



Figura 3. Balão de voz-off numa vinheta da banda desenhada *Mercy* de Mirka Andolfo.

Os balões de pensamento são maioritariamente usados em situações nas quais um personagem pensa para si. Ocasionalmente, os artistas de banda desenhada também tiram partido deste tipo de balonagem para representar visualmente o sonho de um personagem enquanto este dorme, como na figura 4. Esta última técnica é, no entanto, mais usada em títulos direcionados ao público infantil.

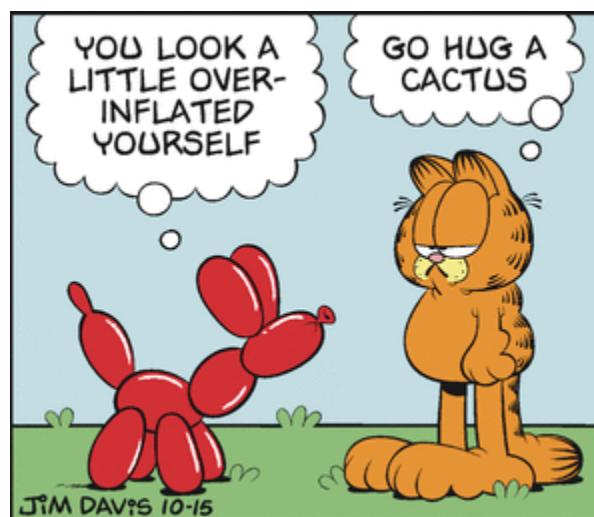


Figura 4. Balão de pensamento numa vinheta de uma tira de *Garfield* de Jim David.

Os balões de voz alta são usados sempre que um personagem se exalta ou grita. Na figura 5 constatamos que as pontas aguçadas deste tipo de balonagem refletem simbolicamente o estado emocional do personagem.



Figura 5. Balão de voz alta numa vinheta da banda desenhada *Sky Doll* de Alessandro Barbucci e Barbara Canepa.

Opostos aos balões de voz alta, temos os balões de voz baixa. Estes servem, como o nome indica, para os momentos em que os personagens necessitam de ser silenciosos enquanto partilham alguma informação, recorrendo-se ao contorno intermitente, como observamos abaixo na figura 6. Este tipo de balonagem não é tão utilizado nas bandas desenhadas modernas quanto noutras épocas.



Figura 6. Balões de voz baixa numa vinheta da banda desenhada *Time2: The Satisfaction of Black Mariah* de Howard Chaykin.

Por fim, no que toca ao som ambiente ou a qualquer tipo de som que não seja discurso de personagens, eles são representados por onomatopeias. Trata-se de palavras que, quando lidas, assemelham-se foneticamente ao som que estão a representar. Temos um

exemplo abaixo na figura 7, numa vinheta da banda desenhada *Mercy*, da italiana Mirka Andolfo. O uso de onomatopeias para representar o som foi, conta-nos Betty Wood no artigo *Comic Sounds: Visualising Noise* para a revista *Port Magazine*, popularizado por Roy Crane na tira *Wash Tubbs* em 1924 (Wood, 2013). Esta técnica de caracterização do som é bastante recorrente em grande parte das bandas desenhadas, mas a tipografia de cores berrantes das onomatopeias nas bandas desenhadas de super-heróis, são sem dúvida, as mais icónicas.



Figura 7. Onomatopeia numa vinheta da banda desenhada *Mercy* de Mirka Andolfo.

1.2. História da Banda Desenhada

Nesta parte abordamos a definição e as origens da banda desenhada, a sua progressão e a sua disseminação pelo mundo, com especial destaque para a banda desenhada franco-belga, a italiana, a americana e a japonesa.

1.2.1. Definição de Banda Desenhada

A banda desenhada, também conhecida por nona arte, é uma área há muito explorada, mesmo que, durante os seus primórdios, o termo como o conhecemos hoje não existisse. Esta forma de arte define-se pela organização de um conjunto de tiras de vinhetas numa prancha com o objetivo de narrar uma história ou uma situação, através dos mais

variados géneros e estilos artísticos. As vinhetas são frequentemente acompanhadas de uma prosa descritiva breve e de uma narrativa escrita, geralmente em diálogos contidos em balões de palavras, típicos desta arte. Todavia, o uso da palavra escrita não é imperativo.

O termo “arte sequencial” criado pelo norte-americano Will Eisner é comumente usado para descrever este tipo de arte. No entanto é vago o suficiente para confundir o público. Scott McCloud expandiu o termo de Eisner de maneira a especificar melhor o que é uma banda desenhada, resumindo a sua definição nos seguintes termos: “imagens pictóricas justapostas e outras imagens em sequência deliberada” (McCloud, 1993, p.9).

A presença da banda desenhada tornou-se deveras importante na cultura mundial, não só como forma de entretenimento, mas também como sofisticado meio de expressão artística, de comunicação de informação ou até como ferramenta didática. De manuais escolares a manuais de instruções, a banda desenhada está presente um nos mais diversos âmbitos se pensarmos em termos de “arte sequencial”.

Apesar do termo usado para descrever esta nona arte parecer simples, na realidade a arte da banda desenhada é muito mais complexa do que se supõe. De forma análoga ao cinema e à animação, a banda desenhada carece de representação de ações e movimento. Desta forma, o artista deve tirar partido do desenho disponíveis para, através de imagens estáticas, transmitir a ideia de movimento e apresentar a narrativa de maneira clara.

Ao trabalhar a sequência de imagens de uma prancha, é imperativo que o artista realize a composição de maneira a que as ações dos personagens sejam percetíveis de modo a garantir a compreensão da narrativa por parte do leitor.

Atualmente a banda desenhada conquistou o seu lugar entre as outras artes criando uma comunidade de cultura pop pós-moderna, com um impacto significativo na sociedade e tornando-se cada vez mais relevante.

1.2.2. Origens da Banda Desenhada

Situar a origem da banda desenhada na história é uma tarefa extremamente difícil se considerarmos a existência de várias obras de arte que poderiam, atualmente, ser consideradas banda desenhada. A prática de ilustrar narrativas recorrendo a vários desenhos – e de vários tipos – é tão antiga como a narrativa em si. Desde muito cedo, o

ser humano procurou contar histórias através de imagens, quer fossem acompanhadas de palavras ou não. A famosa Tapeçaria de Bayeux é um exemplo desse feito. Datada de 1066 e lendo-se da esquerda para a direita, a tapeçaria detalha toda a conquista normanda da Inglaterra. Tudo isto numa extensão de 70 metros de tapeçaria (McCloud, 1993, pp.12-13).

Recuando um pouco mais na história, podemos referir os hieróglifos dos egípcios, nos quais, apesar de a maioria das imagens representarem sons, estando mais relacionados com a palavra escrita do que com a banda desenhada, é possível encontrar pinturas com vários exemplos de narrativas que, dessa forma, através de imagens lidas em zigue zague e de baixo para cima, nos contam histórias (McCloud, 1993, p.14), como se pode observar na figura 8.

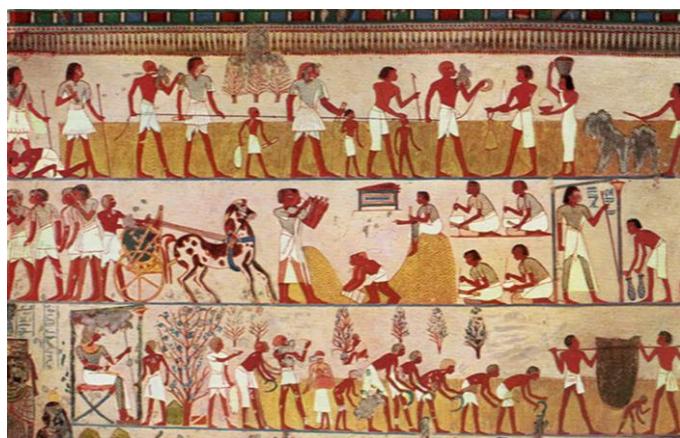


Figura 8. Pintura do Túmulo de Menna, 18º dinastia.

Se analisarmos visualmente muitas das obras de arte antigas, é possível observar diversos detalhes característicos da banda desenhada. A Coluna de Trajano, por exemplo, conta a história da guerra contra os dácios através de várias figuras em alto relevo. As pinturas gregas em vasos antigos contam lendas e mitologias através das silhuetas neles pintados. Os manuscritos japoneses relatam eventos históricos e mitológicos em longas folhas de papel. Estes são alguns exemplos remotos de eventuais precursores da banda desenhada.

Um evento importante que mudou a narrativa através de imagens foi a invenção da imprensa. Thierry Smolderen, no seu livro *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay* destaca William Hogarth, considerado-o o artista que aliou a arte da impressão com a modernidade gráfica e narrativa (Smolderen, 2000, p. 3), um pintor inglês que ficou conhecido pelas suas séries compostas por várias gravuras, como

A Harlot's Progress, de 1732, e *A Rake's Progress*, de 1735. As histórias de Hogarth foram pintadas para serem vistas lado a lado, em sequência, tendo o pintor o objetivo de que as suas narrativas suscitassem conversas e debates. Este formato ganhou tanta adesão que foram criadas leis de copyright para o protegerem. Hogarth viria um dia a ser uma fonte de inspiração para vários autores de banda desenhada, sendo um deles Richard F. Outcault, com a obra *The Yellow Kid*.

McCloud destaca Rudolphe Topffer como sendo o pai da banda desenhada moderna, o qual publicou sete do que hoje chamaríamos de bandas desenhadas. A sua obra *Histoire de M. Jabot*, apresentada abaixo na figura 9, tornou-se, em 1833, a primeira tira desenhada, termo usado na altura em que foi publicada. As suas histórias satíricas incluíam personagens e vinhetas com bordas, incluindo a primeira combinação de palavras e imagens conhecida na Europa.

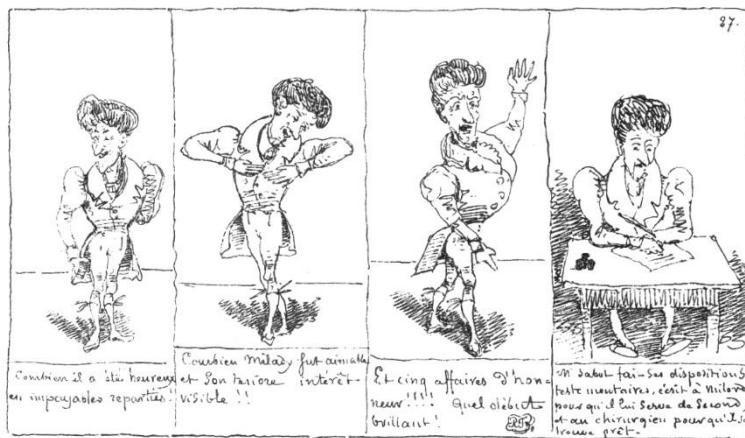


Figura 9. *Histoire de M. Jabot*, Rudolphe Topffer, 1833.

Embora Hogarth tenha sido um pioneiro na sua época, foi Topffer quem estabeleceu o género moderno. As obras de Hogarth relatavam narrativas originais, sendo cada tira impressa numa folha separada, ao passo que Topffer apresentava uma prancha ou mais que continham várias tiras que narravam as respetivas histórias. Desse modo, se definirmos, em termos formais, uma banda desenhada como uma prancha ou uma série de pranchas, cada uma contendo várias tiras que narram uma história original, então Topffer foi, de facto, o precursor desta arte, segundo Patricia Mainardi no seu artigo *The Invention of Comics* para o jornal online Nineteenth-Century Art Worldwide (Mainardi, 2007).

O trabalho de Topffer consistia em álbuns horizontais cujas pranchas continham uma tira composta por uma ou mais vinhetas, em que o leitor, um observador neutro dos eventos descritos, deveria ler esta narrativa de modo linear e horizontal. Em cada desenho, abaixo das vinhetas, Topffer escrevia as suas legendas à mão. Topffer influenciou direta e indiretamente muitos artistas, que pegaram no seu formato e exploraram as diversas formas que lhe podiam dar, criando os seus próprios formatos e estilos.

Gustave Doré e Cham são dois exemplos de artistas que adotaram e transformaram a invenção de Topffer. Em 1854, Doré publicou a obra *L'Histoire de la Sainte Russie*, com quinhentos desenhos dispostos em mais de duzentas pranchas, que ficou conhecida por ser, o que podíamos designar segundo os conceitos atuais, a *graphic novel* mais longa do séc. XIX. Cham manteve o formato base de Topffer; no entanto, o seu estilo artístico era muito mais variado que o do pioneiro, adicionando mais volumetria aos seus desenhos com sombreados complexos onde variava a escala dos objetos para salientar a sua importância.

Porém, não foi até ao início do séc XX que o termo “banda desenhada” começou a surgir. Na altura a sua conotação era tão negativa que nenhum artista do meio queria ser associado ao mesmo, preferindo títulos como ilustrador ou artista comercial. Como resultado, muitas bandas desenhadas da altura não foram reconhecidas como tal, apesar das suas características. Destacamos as fábulas modernas de Lynd Ward, com a obra *Woodcut Novels*, e Max Ernst, com a obra em 182 vinhetas *A Week of Kindness*. Embora na altura estas obras não fossem consideradas banda desenhada, se analizarmos o papel da sequência na narrativa destes trabalhos chegamos à conclusão que sim, que os artistas queriam que estas imagens fossem lidas como uma história (McCloud, p. 19).

À medida que a banda desenhada foi ganhando o seu estatuto no mundo, os autores dos mais diversos países começaram a explorar este meio, diversificando ou estabilizando os seus formatos, estilos e regras, enriquecendo assim a nona arte e transformando-a numa vasta esfera de ação e expressão.

1.2.3. Banda Desenhada Franco-Belga

Como o nome indica, este tipo de banda desenhada engloba os exemplares provenientes da França e da Bélgica. A linguagem compartilhada entre ambos os países, permitiu a

criação de um mercado artístico que, ainda hoje, é fonte de inspiração para outros países europeus. Entre a banda desenhada franco-belga, podem destacar-se dois estilos de desenho dominantes: a linha clara, de Hergé, criador de *Tintin*, e o estilo atómico, também conhecido por Escola de Marcinelle, de artistas do jornal de *Spirou*, como Jijé. Na figura 10 temos uma comparação visual de ambos.

Segundo nos diz Sérgio Codespoti no artigo *A Importância da Linha Clara e do Estilo Atómico*, para o website UniversoHQ, o estilo da linha clara destaca-se pelo “traço simplificado, sem grande variação de espessura ou tratamento gráfico para diferenciar os elementos; o primeiro plano e o fundo (cenários) estão equilibrados em termos de importância visual” (Codespoti, 2009). Influenciado por bandas desenhadas americanas, Hergé foi o autor de várias obras antes de, a 10 de janeiro de 1920, criar o personagem icónico *Tintin*, que automaticamente se tornou num grande sucesso. Até então, a presença da banda desenhada nestes países era maioritariamente americana, sendo importada para ser publicada nos jornais locais. As Aventuras de Tintim foram publicadas até ao início da Segunda Guerra Mundial em 1939, tendo mais tarde voltado através da revista *Le Journal de Tintin*, com a primeira edição em 1946. Pela revista *Le Journal de Tintin* passaram diversos artistas como Jacques Martin, com *Alix*, Edgar P.Jacobs, com *Blame & Mortimer*, Jacques Laudy, com *Hassan et Kadd-our*, entre muitos outros. Muitos desses artistas foram diretamente influenciados pela Linha Clara de Hergé.



Figura 10. Linha Clara de Hergé e Estilo Atómico de Jijé.

O estilo atómico começou com o *Le Journal de Spirou*, criado por Jean Dupuis a 21 de abril de 1938, substituindo bandas desenhadas importadas por bandas desenhadas de artistas locais. O *Le Journal de Spirou* foi o berço do personagem Spirou. Joseph Gillain, também conhecido como Jijé, tomou mais tarde o comando das histórias de Spirou, ao qual juntou Fantasio, personagem da sua autoria em colaboração com Jean Doisy.

Espelhando o Journal de Tintin, pela revista Spirou passaram também diversos artistas, como, por exemplo, Morris, com *Lucky Luke*, Peyo, com *Johan et Peewit* e *Os Smurfs*, Franquin com *Marsupilami*, Alberto Uderzo e Tené Goscinny, com *Oumpah-Pah*. Alberto Uderzo e Tené Goscinny viriam mais tarde a criar *Asterix*. Esses artistas tornaram-se discípulos de Jijé, e o seu estilo passou também a ser conhecido como a Escola de Marcinelle, cidade belga que sedeava a Spirou. O nome Escola de Charleroi também era usado, no entanto, Cynthia Rose lembra-nos, numa publicação do blog *The Comics Journal*, os artistas que trabalharam com Jijé gostavam de se referir ao seu estilo de desenho como comédia *gros nez*, que se traduz para comédia de nariz grande (Rose, 2015). Ao contrário do estilo linha clara, o estilo atómico caracterizava-se pelo seu humor mais caótico e provocante. Em termos estéticos, destacava-se “por balões mais arredondados, diálogos simples e espontâneos, e um traço energético e dinâmico” (Codespoti, 2009), para além do seu estilo de desenho mais angular e geométrico que se focava no moderno através de designs mais futuristas.

1.2.4. Banda Desenhada Italiana

Conhecida como *fumetto*, a banda desenhada italiana teve o seu início a 27 de dezembro de 1908, com a revista semanal *Corriere dei Piccoli*, a primeira revista italiana dedicada a tiras de banda desenhada, tendo a primeira edição apresentado o personagem Bilbolbul aos seus leitores. O termo *fumetto* traduz-se literalmente como “pequena nuvem de fumo”, uma referência aos balões de fala comuns na maioria das bandas desenhadas.

Não demorou para que o regime fascista descobrisse o potencial da banda desenhada no que tocava à propaganda ideológica. Devido a esse facto, várias publicações educacionais voltadas para a juventude italiana começaram a surgir. Estas bandas desenhadas tinham de seguir normas muito restritas que destacassem a superioridade italiana. Com o final da Segunda Grande Guerra, muitos títulos que tinham sido forçados a suspender a sua publicação, puderam voltar em força, bem como bandas desenhadas americanas proibidas durante a guerra.

Em 1945, surgiu o primeiro super-herói italiano pelas mãos de Mauro Faustinelli, Alberto Ongaro e Hugo Pratt. O estilo artístico destes autores e de vários outros adquiriu o nome de “Escola Veneziana”. Durante este período, Itália viu a criação de várias revistas semanais de banda desenhada como a *Il Vittorioso*, *Il Giornalino*, *Il Disco Volante*, entre outras. Em 1967, Hugo Pratt apresentou uma das personagens mais

icónicas da banda desenhada italiana, Corto Maltese, notável não só pela arte, como pela sua capacidade de contar histórias. Com quase 200 pranchas, era a banda desenhada mais longa em Itália até à data. Simone Castaldi descreve-o no seu livro, *Drawn and Dangerous: Italian comics of the 70's and 80's*, como sendo um precursor do romance gráfico moderno, onde Pratt estabeleceu o padrão para todos os títulos de banda desenhada da época. Corto Maltese foi a primeira banda desenhada para adultos a ser publicada em luxuosas edições de capa dura destinadas a livrarias e não a bancas de jornais (Castaldi, 2010, p. 12).

Em 1948, pela mão de Gian Luigi Bonelli e de Aurelio Galleppini, nasceu o personagem Tex Willer, com bandas desenhadas de 100 pranchas a preto e branco e temáticas de aventura e mistério. Este título tornou-se no modelo para futuras publicações de banda desenhada, e o seu formato passou a ser conhecido como Formato Bonelliano, em referência à editora de Tex Willer, a Sergio Bonelli Editore.

A banda desenhada de formato Bonelliano distingua-se pelos livros 16 x 21cm com cerca de 100 pranchas desenhadas a preto e branco, que permitiam às narrativas serializadas mais espaço para respirar. Andrea Tosti relembra-nos no livro *Graphic Novel: Storia e Teoria del Romanzo a Fumetti*, uma citação de Sergio Bonelli, onde este lembra "... percebemos que o público estava a mudar, que queria uma leitura mais longa do que o oferecido pelas bandas desenhadas da época, que as pessoas tinham mais dinheiro e, portanto, podiam adquirir algo mais sofisticado. [...] as pessoas não queriam esperar uma semana para ler uma história que levaria apenas alguns minutos para terminar" (Tosti, 2016).

A estrutura deste formato permitia que houvesse uma vasta gama estilística e narrativa, estabelecendo assim o padrão das bandas desenhadas em Itália. O reconhecimento foi tanto que títulos de banda desenhada impressos anteriormente voltaram a ser publicados sob o formato Bonelliano, dando-lhes assim mais sucesso do que tinham adquirido antes. Neste formato podemos destacar títulos como *Dylan Dog*, de Tiziano Sclavi, *Da-go*, de Robin Wood e Alberto Salinas, *Lazarus Ledd*, de Ade Capone, e *John Doe*, de Rober-to Recchioni e Lorenzo Bartoli.

Em 1962 surgiu o personagem *Diabolik* (figura 11), um anti-herói inspirado no herói fictício *Fantomas*. *Diabolik* apelava a leitores interessados em temas mais adultos, pois era retratado como sendo um criminoso a sangue frio numa banda desenhada onde o homicídio era constantemente praticado com uma dose considerável de sadismo. Nasceu assim o género Fumetto Neri (Castaldi, p. 13).

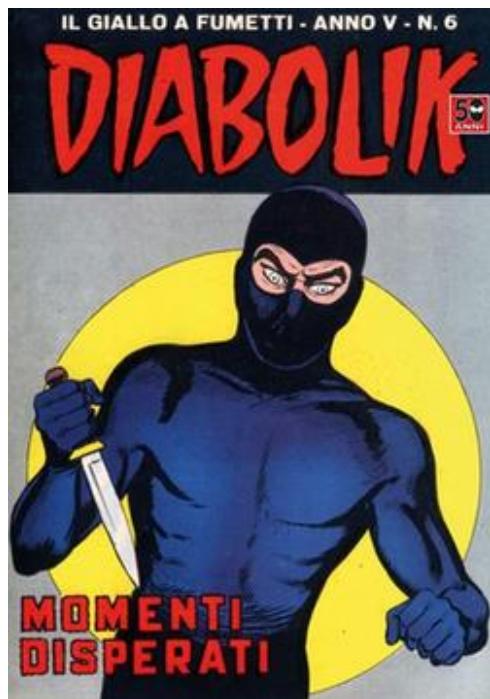


Figura 11. Capa de *Diabolik: Momenti Disperati*.

O termo *fumetti neri* vem de *cronaca nera*, o nome italiano para notícias sobre crimes. Entre as várias inspirações do género estavam a literatura gótica, o *feuilleton* francês e o cinema de terror italiano. O sucesso de *Diabolik* serviu de inspiração para diversos títulos como *Demoniak*, *Sadik*, *Zakimort* ou *Masokis*, todos eles incluindo um K no título como referência direta a *Diabolik*. Os mais significativos, todavia, foram *Kriminal* e *Satanik*, ambos criados em 1964 por Roberto Raviola e Luciano Secchi, sob o pseudónimo de Magnus e Depósito, sendo estas bandas desenhadas as primeiras a exibir o símbolo de “Para Adultos” nas suas capas. O género caracteriza-se pelo uso de anti-heróis e vilões em vez de heróis.

O sucesso dos *fumetti neri* chocou a indústria moralista e púdica da época, chegando a escandalizar representantes da Igreja Católica e organizações políticas em geral, resultando numa campanha violenta contra a banda desenhada para adultos. Como consequência, alguns títulos reduziram a violência e o erotismo nas suas publicações e, por outro lado, nasceram os títulos “*vietati ai minori*”, que se traduz para “proibido para menores”, os quais exploraram mais abertamente temas eróticos (Castaldi, p. 18).

1.2.5. Banda Desenhada Americana

Quando falamos em banda desenhada americana, pensamos automaticamente em histórias de super-heróis que fazem uso dos seus superpoderes para combaterem o mal. De facto, esta é a temática que reina nos Estados Unidos da América nos dias de hoje, com editoras como a *DC Comics* e a *Marvel*, que, para além de livros, também são responsáveis pelas suas adaptações para filmes de live-action e de animação. Todavia, a banda desenhada americana começou por algo muito mais simples, como observámos noutras capítulos, e foi mudando ao longo dos anos até chegar ao seu estado atual. A banda desenhada americana é complexa e pode dividir-se em cinco eras importantes: Era de Platina (1897-1937), Era de Ouro (1938-1955), Era de Prata (1956-1972), Era de Bronze (1973-1985), Era Moderna (1986-atualidade). As datas destas eras são bastante discutidas pelos entusiastas e estudiosos da história da banda desenhada, e, por isso, a validade das mesmas pode ser contestada. Neste estudo escolhemos usar as datas apontadas por Shirrel Rhoades no seu livro *A Complete History of American Comic Books* (Rhoades, 2008).

Embora a primeira era apontada por Rhoades seja 1897, início da Era de Platina, a banda desenhada foi apresentada aos EUA pela primeira vez muito antes disso, em 1842, em Nova Iorque, com a tradução e publicação de *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck* do suíço Rodolphe Töpffer. Esta publicação pelo jornal *Brother Jonathan Extra* nº IX foi feita sem a autorização de Töpffer, como muitas das suas obras. Embora não tivesse sido uma criação americana, a sua exposição ao público deste país serviu de inspiração para os demais artistas locais que não tardaram a criar as suas próprias histórias na chamada arte sequencial. Escritor e ex vice-presidente da *Marvel Entertainment*, Shirrel Rhoades aponta a publicação *Journey to the Gold Diggins*, de Jeremiah Saddlebags, James A. e Donald F. Read, representada abaixo na figura 12, como a primeira banda desenhada de origem americana a ser publicada em 1849 (Rhoades, 2008). Esta publicação apresentava tiras de uma, duas ou três, vinhetas justapostas, com uma pequena legenda da ação por baixo de cada vinheta. Muitos referem-se a esta pré-era da banda desenhada como Era Vitoriana, que embora não tenha tido tantos acontecimentos importantes, achámos relevante incluir neste estudo.



Figura 12. *Journey to the Gold Diggins*, Jeremiah Saddlebags, James A. e Donald F. Read, 1849.

O início da Era de Platina ficou marcado pela aparição dos *funnies*, breves tiras de banda desenhada, geralmente coloridas, encontradas nos suplementos cômicos dos jornais da época, algo que introduziu este tipo de arte ao público americano de maneira gradual. Em 1894, Richard F. Outcault apresentou a tira de banda desenhada *Hogan's Alley* no jornal *New York World*, onde Outcault encenava em ilustrações de pranchas inteiras, situações inusitadas da vida de crianças de rua. Esta obra seria o ponto de partida para a estreia a solo de um dos personagens mais conhecidos de Outcalt nesta época, *Yellow Kid* (figura 13).

O seu nome gerou o termo “jornalismo amarelo”, que consistia na publicação de notícias com títulos sensacionalistas cuja veracidade era por norma questionável, com o propósito de aumentar as vendas, diz-nos Maggie Ryan Sandford no artigo *How the Yellow Kid Fueled the Pulitzer/Hearst Rivalry*, para a revista online *Mental Floss* (Sandford, 2013). O personagem tinha aparecido anteriormente noutra publicação de Outcault no jornal *New York World* com outras cores, antes de ganhar o tom que lhe valeu o novo nome em 1895, quando o artista passou a publicar as suas tiras no jornal *New York Journal*, perante a oferta de um salário melhor.

Foi em 1896 que *Yellow Kid* trocou o diálogo escrito na sua camisola amarela pelas primeiras palavras em balões de fala. Este momento é considerado por alguns historiadores como o nascimento da banda desenhada americana, pois esta maneira de representar a fala influenciou diversos artistas do mesmo meio, que passaram a tomar estes balões de fala como base para o discurso dos personagens das bandas desenhadas que apareceram daí em diante. Outcault continuaria a lançar tiras de banda desenhada com o *Yellow Kid* como protagonista até 1898, quando parou, possivelmente devido à sua incapacidade de obter os direitos autorais sobre a sua criação (Harvey, 2016).

Podemos então afirmar que este personagem inusitado, que tanto cativou os leitores entre 1895 e 1898, marcou a Era de Platina da história da banda desenhada americana.



Figura 13. *The Yellow Kid*, Jeremiah Saddlebags, Richard F. Outcault, 1897.

Esta estava, no entanto, apenas a começar. Jamie Coville, estudioso de banda desenhada, destaca no seu website, sobre a história da banda desenhada americana, o título *The Blackberries* como a “primeira história de banda desenhada colorida” (Coville, 2003). Após o sucesso de *Yellow Kid*, Outcault continuou a criar tiras de arte sequencial, uma das mais bem-sucedidas sendo *Buster Brown*, publicada em 1902 no jornal *New York Herald*.

Como podemos constatar, durante a primeira parte da Era de Platina, a maioria das bandas desenhadas resumiam-se a tiras breves de teor cômico nos jornais de domingo da época, o que lhes valeu o nome de *Sunday Funnies*. Algumas das tiras mais bem-sucedidas incluem *Happy Hooligan*, de Frederik Burr Opper, e *The Katzenjammer Kids*, de Rudolph Dirks. Destacamos também a série *The Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*, publicada de 1903 a 1905 por Gustave Verbeek. O que separa o trabalho de Verbeek das outras séries da época é que esta tira semanal de seis vinhetas era ilustrada de maneira a ter duas leituras de duas histórias diferentes. Ou seja, através da ilusão de ótica, Verbeek conseguia que a mesma tira ilustrada e legendada

proporcionasse ao leitor uma nova história, também ela legendada, quando o suporte onde a tira fora impressa, fosse invertido de cabeça para baixo. Por exemplo, abaixo na figura 14, numa das suas tiras, Verbeek ilustrava o personagem principal, *Muffaroo*, numa canoa junto de uma ilha com árvores enquanto era atacado por um peixe gigante. Quando invertida, a mesma tira mostrava agora a protagonista feminina *Lady Lovekins* a ser atacada por um pássaro gigante, pois neste novo ponto de vista, a ilustração do protagonista passava a parecer-se com uma mulher e a canoa e a ilha eram agora o bico e o corpo da ave, respectivamente. Ao todo, Verbeek fez cerca de 63 destas tiras de banda desenhada.

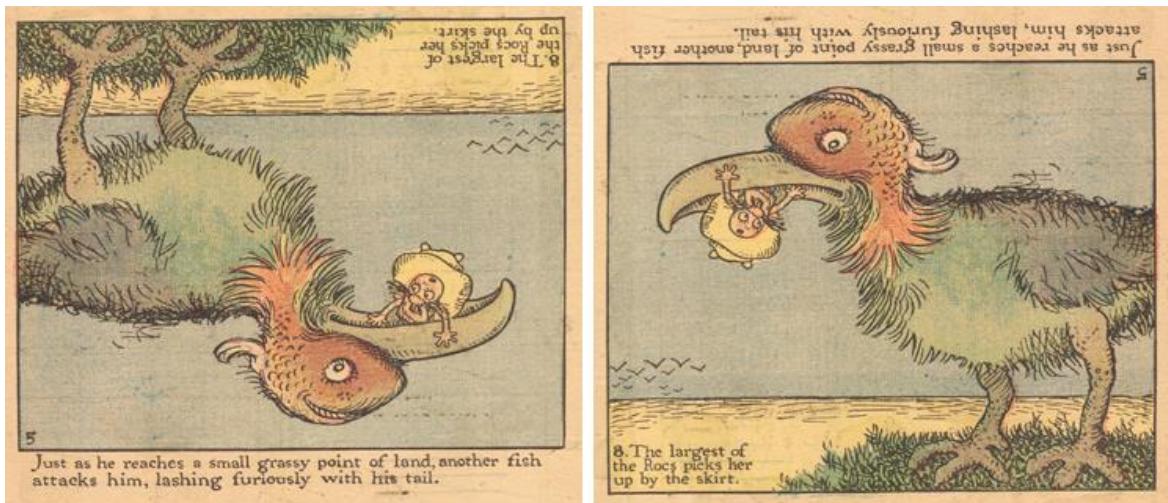


Figura 14. *The Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*, Gustave Verbeek, 1903.

Eventualmente, alguns artistas mais criativos perceberam o potencial desta arte quando aliada a narrativas mais complexas e, principalmente, de outros géneros. Winsor McCay foi um desses artistas. Segundo John Petty no livro *A Brief History of Comic Books*, “o artista visionário (...) floresceu no campo da fantasia” através de títulos como *Dreams of a Rarebit Fiend*, *Little Sammy Sneeze* e o popular *Little Nemo in Slumberland* (Petty, 2006, p.2). Little Nemo, considerado atualmente uma obra-prima da história da banda desenhada, segue uma criança chamada Nemo e os seus sonhos surrealistas, em tiras com pouco guião que terminavam sempre com o pequeno Nemo a acordar na sua cama. O sucesso deste título de McCay deve-se à maneira como o artista explorava esteticamente as componentes de cada tira. McCay trabalhava a dinâmica das vinhetas através da sua forma e tamanho, fatores que aliava a cores vivas e a detalhes minuciosos para despertar o interesse visual do leitor. O estilo *art nouveau* que McCay utilizava nas

suas ilustrações contribuiu para a reprodução do mundo fantástico do sonho moldado pela linguagem visual da experiência urbana moderna. A sua publicação durou até 1927. Continuando a história desta era, em 1931, Walt Disney aderiu à moda das bandas desenhadas com o título *The Adventures of Mickey Mouse*, a primeira banda desenhada do personagem icónico da Disney, o Rato Mickey. Em 1937, a primeira banda desenhada do que viria a ser a *DC Comics* foi lançada sob o título *Detective Comics*. O nome desta banda desenhada foi a origem do nome da editora *DC Comics*. Entre 1937 e 2011, 881 edições deste título foram publicadas, tornando-a a banda desenhada com a publicação mais longa nos EUA. Na tira *Thimble Theatre*, em 1929, o personagem icónico *Popeye*, conhecido por adquirir força ao ingerir uma lata de espinafres, teve a sua estreia pelas mãos de Elzie Segar. *Popeye* ficou tão popular entre os leitores, que o nome da tira onde o personagem se estreou tomou o seu nome. Após a morte de Segar, o personagem continuou a prosperar pelas mãos de outros artistas durante anos e até à atualidade, sendo ainda adorado pelos leitores.

Antes do fenómeno dos super-heróis que conhecemos das bandas desenhadas, existiram as *pulp magazines*. Tratava-se de revistas baratas publicadas em papel de polpa (daí o seu nome) de celulose com histórias curtas e sensacionalistas de personagens variadas. Este tipo de revista circulou entre 1896 e 1950. Personagens como *Doc Samson*, *Flash Gordon* e *The Shadow* tiveram as suas origens nestas revistas, e, embora protagonizassem o papel de herói, as suas habilidades não iam além do que uma pessoa normal conseguia fazer, pelo que não os podemos considerar super-heróis. Todavia, múltiplas personagens das pulps inspiraram muitos dos super-heróis icónicos que viriam a surgir.

Em 1936, no fim da Era de Platina, o personagem *The Clock* fez a sua primeira aparição na revista *Funny Picture Stories* #1, tendo-se notabilizado por ser a primeira personagem a usar uma máscara para esconder a sua identidade, comportamento característico dos super-heróis na era seguinte.

A Era de Ouro iniciou-se com a primeira aparição de um super-herói, um dos mais famosos de sempre e na atualidade, o Super-Homem, criado pelo escritor Jerry Siegel e pelo artista Joe Shuster. Em junho de 1938, o primeiro personagem com superpoderes além da capacidade humana, apresentou-se ao mundo na capa da primeira edição da *Action Comics*, publicada pela *Detective Comics*, enquanto levantava um carro sobre a sua cabeça. Siegel e Shuster já teriam tentado lançar o personagem anteriormente em 1933, mas após serem rejeitados, decidiram trabalhar mais na ideia. *Superman* foi o

primeiro personagem a ter uma banda desenhada completamente dedicada às suas histórias pois até então as revistas existentes continham várias histórias de personagens diferentes. Esta edição, representada na figura 15, também foi o ponto de partida de outros super-heróis como *Zatara* e *Tex Thompson*. Ainda na publicação *A Brief History of Comic Books*, John Petty afirma que o personagem *Superman* ganhou notável popularidade devido à capacidade dos leitores se relacionarem com o personagem que, tal como muitos deles, era como que um imigrante nos EUA (Petty, 2006, p.3).

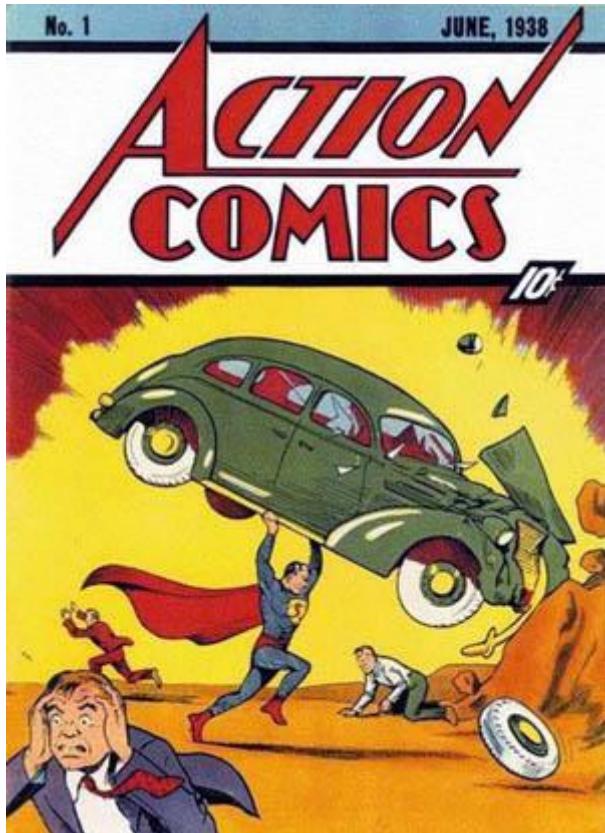


Figura 15. *Action Comics* #1, *Detective Comics*, 1938.

Rapidamente as bancas de banda desenhada encheram-se de super-heróis. Em maio de 1939, na vigésima sétima edição da *Detective Comics*, o personagem *Batman*, de Bob Kane, fez a sua estreia. Ao contrário de *Superman*, *Batman* não tinha qualquer tipo de superpoder, mas combatia o crime usando a tecnologia e a sua inteligência enquanto escondia a sua identidade com um fato e uma máscara, e, por esse motivo não é considerado um super-herói por muitos, mas sim um vigilante. *Batman* era também muito mais sombrio e misterioso que *Superman*. Ambos os personagens mantiveram a sua popularidade até à atualidade, contando não só com imensas publicações de banda desenhada, mas também séries e vários filmes que protagonizam. No fim de 1939, a

Timely Comics lançou a primeira edição daquilo que viria a ser a *Marvel Comics*, que em 1961 se tornaria o nome oficial e atual da editora. Esta primeira edição viu nascer personagens como *Namor - the Sub-Mariner*, *Bill Everett*, e *The Human Torch*, de Carl Burgos. Este último viria a ser reescrito, mais tarde, como um membro do grupo *Fantastic Four* em 1961.

Em 1940, na trigésima oitava edição da *Detective Comics*, apresentou o personagem Robin como parceiro de *Batman*. A sua máscara foi usada por três personagens diferentes: Dick Grayson, Jason Todd e Timothy Drake, o atual *Robin*. *Robin* tornou-se no primeiro *sidekick* da história da banda desenhada e, segundo Coville, no seu agora desativado website *The Comic Books*, foi um acontecimento importante pois deu aos leitores mais novos uma personagem com quem se podiam identificar. (Coville, 2003) O ano 1941 deu as boas vindas a mais dois super-heróis icónicos, um deles sendo a primeira super heroína da história da banda desenhada americana, *Wonder Woman*, criada pelo escritor William Moulton Marston e pelo artista H. G. Peter na oitava edição da revista *All Star Comics* publicada pela *All American-Publications*. No mesmo ano, a *Timely Comics* lançou a primeira edição de *Captain America*, que apresentou o personagem com o mesmo nome pelas mãos dos artistas Joe Simon and Jack Kirby. Na altura era muito raro um personagem de banda desenhada ganhar o seu próprio título de banda desenhada sem nunca ter sido previamente testado numa revista de várias histórias. Geralmente, era norma pôr à prova a popularidade do personagem entre os leitores através de outras publicações, como aconteceu com personagens como *Superman* e *Batman*.

Segundo Rhoades, durante esta altura, as três editoras de topo eram a *Quality Comics*, a *DC Comics* e a *Fawcett Comics*, enquanto as vendas da *Timely Comics* eram medíocres (Rhoades, 2008). A *Timely Comics* viria a atingir o seu maior nos anos 1960, com o nome *Marvel Comics*, assunto que iremos averiguar mais adiante.

Mesmo durante a Segunda Guerra Mundial, a venda de banda desenhada não sofreu grandes baixas. Os super-heróis retratados a combater as forças inimigas davam esperança aos leitores e ofereciam uma maneira de esquecer os tempos difíceis da guerra. No entanto, após a guerra, a popularidade destes heróis mascarados começou a descer, dando lugar a outros géneros como a ficção científica, o romance ou o policial, entre outros, e as editoras mais populares não tiveram outra opção senão adaptarem-se.

A indústria da banda desenhada americana passou por alguns obstáculos quando o psiquiatra Fredric Wertham publicou o livro *Seduction of the Innocent*, onde alegava que

as bandas desenhadas estavam na origem da delinquência juvenil. Wertham defendia que as imagens violentas e as histórias de crime induziam as crianças a imitarem as ações retratadas nas vinhetas ilustradas (Wertham, 1954). Num artigo para a Birbeck, Universidade de Londres, Sarah Marks aponta que, como psiquiatra, Wertham tomou partido de várias técnicas, nomeadamente a retórica da lavagem cerebral “para criticar a influência dos meios de massas na inocência infantil”, adquirindo assim vários seguidores que apoavam o seu pensamento (Marks, 2017). Esta guerra entre Wertham e a banda desenhada resultou na criação do *Comics Code Authority* (CCA) em 1954, que permitia que as editoras autocensurassem as suas publicações quando necessário, terminando assim a Era de Ouro.

Apesar da popularidade dos super-heróis ter estagnado no final da Era de Ouro, a Era de Prata começou por reviver a sua chama, em 1956, com a quarta publicação da *Showcase* da *DC Comics*, que apresentou ao público Barry Allen, mais conhecido por *The Flash*. O personagem já tinha aparecido anteriormente durante a Era de Ouro antes de ser reescrito nesta nova era. Este acontecimento trouxe os super-heróis de volta à linha da frente e tanto a *DC Comics* como a *Marvel Comics* (*Atlas Comics* na altura), as duas editoras mais influentes, fizeram de tudo para acompanhar o fenómeno. Personagens da *DC Comics* como *Superman*, *Batman* e *Wonder Woman* continuaram a ser publicados mesmo com o desinteresse em super-heróis no fim da Era de Ouro. O sucesso imediato de *The Flash* fez com que vários heróis fossem modernizados pela mão de Julius Schwartz, como *Aquaman* e *Green Lantern*. A chamada *Justice League of America* também sofreu alguns ajustes, tanto no nome como nas personagens, incluindo agora personagens como *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman*, *Green Lantern*, *Aquaman*, *The Flash* e *Martian Manhunter*, aparecendo juntos como equipa na série da *DC Comics*, *The Brave and the Bold*, em 1960.

A Era de Prata foi muito importante para a *Marvel Comics*, nome que adquiriu oficialmente em 1960, depois de *Atlas Comics* e *Timely Comics*. A partir de 1961, a *Marvel Comics* começou a lançar super-heróis originais (Coville, 2003) e, nesse mesmo ano, apareceu a sua primeira equipa de super-heróis, *Fantastic Four*, cuja primeira edição podemos observar na figura 16, que nasceu pelas mãos do aclamado escritor Stan Lee e do artista Jack Kirby. O grupo era composto por quatro personagens que teriam ganho os seus superpoderes quando expostos a radiação cósmica durante um voo espacial: Reed Richards, o *Mister Fantastic*; Sue Storm, a *Invisible Girl*; Ben Grimm, o monstruoso *The Thing*, e por fim Johnny Storm, uma reinterpretação do original *Human Torch*. A dupla Stan Lee e Jack Kirby viria a ser responsável pela criação de grande parte

dos heróis mais conhecidos do universo da *Marvel*. Os títulos de Lee e Kirby apresentavam agora vilões também eles com superpoderes, o que era até então exclusivo dos super-heróis. Estes supervilões trouxeram novos desafios aos super-heróis que até então apenas lutavam com cientistas do mal, gangsters e até aliens, tornando a banda desenhada mais divertida aos olhos dos leitores.

Jamie Coville salienta que, ao contrário da *Justice League* da *DC Comics*, os integrantes do grupo *Fantastic Four*, para além de não esconderem a sua verdadeira identidade, também não tinham uma relação perfeita entre eles. Ben Grimm, o nome verdadeiro do personagem *The Thing*, tinha graves problemas de auto-estima devido ao seu aspetto monstruoso, e isso refletia na sua relação com os seus colegas de equipa, ao ponto de lutar contra eles. Stan Lee apresentou ao mundo um personagem cujos "...superpoderes tinham um efeito colateral terrível (...), não o super-herói alegre e feliz..." que os leitores estavam habituados a ler nas bandas desenhadas da *DC* (Coville, 2003).

O jovem Stan Lee tinha ajudado na criação de personagens em 1941, como *Jack Frost* e *Father Time*, tendo começado a trabalhar como assistente na *Marvel Comics* em 1939, quando esta ainda se chamava *Timely Comics*. Muito antes de ser escritor, Lee servia café aos artistas e escritores na editora, entre outros trabalhos menores como apagar as linhas a lápis das pranchas finalizadas e manter os copos de tinta dos artistas sempre cheios.



Figura 16. *Fantastic Four* #1, *Marvel Comics*, 1961.

Devido ao seu sucesso, a banda desenhada de *Fantastic Four* recebeu o título de *The World's Greatest Comic Magazine* e trouxe muitas mudanças para a indústria da banda

desenhada. Não era típico um super-herói ter uma relação amorosa, mas em *Fantastic Four*, os leitores foram presenteados com o casamento entre *Mister Fantastic* e *Invisible Girl*, mostrando ao público uma outra faceta destes seres poderosos, a sua humanidade e a sua vida fora do combate ao crime.

Em agosto de 1962, juntamente com o artista Steve Ditko, Stan Lee criou um dos super-heróis mais populares da *Marvel*. Na décima quinta edição da *Amazing Fantasy*, estreou-se Peter Parker, mais conhecido por *Spider-Man*. Tal como *Robin* em 1940, *Spider-Man* destacou-se por ser uma personagem com a qual os jovens leitores se podiam facilmente relacionar. Peter Parker foi basicamente um personagem que cresceu com os seus leitores mais jovens, os quais refletia: sofria de bullying na escola, tinha um chefe rabugento e tinha problemas com o senhorio quando se tratava de pagar a renda do apartamento, situações mundanas e fáceis de empatizar por parte de quem lia a história. No mesmo ano, Lee e Kirby também criaram as personagens *Hulk* e *Thor*, este último em conjunto com Larry Lieber.

Um ano depois, em 1963, outra equipa foi apresentada por Stan Lee numa publicação com o mesmo nome, *The Avengers*. Semelhante à *Justice League* da *DC*, esta nova equipa também reunia personagens pré-existentes da *Marvel*. O grupo original era composto por *Ant-Man*, *The Wasp*, *Iron Man*, *Hulk* e *Thor*. Na quarta edição vimos também o regresso do personagem *Captain America*. Mais tarde, o primeiro super-herói negro da história, *Black Panther*, também integrou a equipa *The Avengers*.

No mesmo ano, Lee e Kirby criaram ainda outra equipa de super-heróis mutantes, diferentes dos super-heróis vistos até então: os *X-Men*. Estes indivíduos eram humanos que teriam nascido com habilidades sobre-humanas que os distinguiam dos demais membros da sociedade, os quais, por isso, os odiavam e temiam. Estas pessoas eram descritas como mutantes e a sua luta contra os vilões estava a par com a sua luta contra o preconceito que sofriam por terem nascido diferentes. Isto seria uma metáfora para o racismo e, noutras momentos, para a homofobia.

A Era de Prata estender-se-ia até o início dos anos 70, sendo o seu fim exato uma discussão permanente entre os historiadores. A Era de Bronze ficou conhecida por trazer às bancas histórias com narrativas mais pesadas que exploravam os problemas sociais da atualidade, como o racismo. Em 1970, Jack Kirby, o artista que trabalhou com Stan Lee para criar 90% das personagens do universo da *Marvel*, abandonou a *Marvel Comics* devido a disputas de direitos e à falta de liberdade criativa para com os personagens que

tinha criado. Começou então a trabalhar para a *DC Comics*, onde criou a série *The Fourth World*, uma série que conectava vários títulos de super-heróis da *DC*.

Por esta altura, a indústria da banda desenhada começa a descartar gradualmente as regras do *Comics Code Authority* enquanto temas sobrenaturais, histórias de terror e narrativas sombrias tomam conta dos títulos mais convencionais da *DC Comics* e da *Marvel Comics*. A morte de Gwen Stacy, namorada de *Spider-Man*, chocou os leitores pela dose de realismo com que foi tratada.

Em 1970, a *Marvel* começou a publicar a banda desenhada *Conan, the Barbarian*, de Robert E. Howard. *Conan* era um anti-herói animalesco num mundo de matar ou morrer que foi recebido de braços abertos pelo público americano. No mesmo ano, a *DC Comics* lançou uma edição de *Green Lantern* e *Green Arrow* escrita por Dennis O'Neil que averiguava assuntos como a moralidade do bem e do mal e as drogas através do companheiro de *Green Arrow*, *Speedy*, que era viciado. Em 1971, Stan Lee fez algo parecido quando foi abordado pelo Departamento de Saúde americano para elaborar uma história de banda desenhada sobre o vício das drogas. Lee escreveu então uma história com o personagem icônico *Spider-Man* que retratava o mundo das drogas sem qualquer censura. Tanto a banda desenhada de Lee como a de O'Neil foram publicadas sem a aprovação do CCA; no entanto, a receção positiva deste tipo de histórias levou a que o *Comics Code Authority* adaptasse as suas diretrizes para incluir a representação do vício das drogas, desde que este fosse representado como algo negativo. Regras novas sobre a representação de personagens recorrentes de histórias de terror também foram implementadas, aumentando os títulos de terror que lidavam com narrativas obscuras e sobrenaturais como *Ghost Rider*, de 1972, publicado pela *Marvel*, e *Swamp Thing*, de 1971, da *DC Comics*.

Como teria acontecido anteriormente durante a Era de Ouro, a procura pelos títulos de super-heróis decresceu assim que as editoras passaram a dar mais importância a outros géneros de narrativa. Por esse motivo, muitos dos títulos menos vendidos tanto da *DC* como da *Marvel* foram cancelados. Porém, este acontecimento foi momentâneo e em meados dos anos 70, a indústria voltou predominantemente a assentar em títulos de super-heróis. A *DC Comics* e a *Marvel Comics* viriam a fazer uma colaboração em 1976 com dois dos seus personagens mais populares, *Superman* e *Spider-Man*, originando uma enchente de colaborações entre muitas outras editoras.

Ao mesmo tempo, a indústria do cinema começou a aliar-se à banda desenhada, dando origem a adaptações para cinema de títulos como *Superman*, em 1978. E em 1984, pelas mãos de Kevin Eastman e Peter Laird, a primeira edição de *Teenage Mutant Ninja Turtles* foi lançada e tornou-se tão popular que deu origem a uma série animada e a uma série de merchandising que dura até à atualidade.

A Era de Bronze foi marcada por uma dose extra de realismo nas bandas desenhadas de super-heróis e um aumento substancial de conteúdo direcionado a adultos. Estes anos ficaram conhecidos como *grim and gritty* (Coville, 2003). Em 1986 a *DC Comics* lançou o título *Watchmen* de Alan Moore e Dave Gibbons, um dos melhores exemplos desta tendência. Os protagonistas desta banda desenhada eram humanos que teriam nascido com superpoderes nos anos 40 e teriam influenciado a história (alternativa) dos EUA nas guerras e eventos seguintes. No mesmo ano, pelas mãos de Frank Miller, a personagem *Batman* veria também ser lançada uma narrativa mais complexa, *Batman: The Dark Knight Returns*, onde Bruce Wayne vestiria o fato de *Batman* uma última vez (naquela edição apenas).

Por fim, a Era Moderna, a era que se estende desde então até à atualidade, não tem uma data de começo concreta e também ela é bastante discutida. No início desta era, o realismo das bandas desenhadas *grim and gritty* continuou a fazer sucesso perante a comunidade de leitores, valendo-lhe o termo alternativo Idade Negra (*Dark Age*) das bandas desenhadas. De abril de 1985 a março de 1986, a *DC Comics* lançou a série de 12 edições, escrita por Marv Wolfman e desenhada pelo artista George Pérez, *Crisis on Infinite Earths*, que ficou conhecida pelo elevado número de mortes de personagens principais, bem como por uma completa reformulação do universo da *DC*. Esta mudança deveu-se ao facto de Wolfman querer elaborar um universo de heróis que não fosse tão hostil e pesado para os leitores e que não fosse tão confuso em termos espáciais-temporais.

O início desta era foi também marcado pela criação do *spin-off* dos *X-Men*, *X-Factor*, em 1986 pela *Marvel Comics*, que traria muitos dos personagens anteriores de *X-Men* de volta aos holofotes, tornando-se a série mais procurada durante o início dos anos 90. Este sucesso rapidamente originou uma série animada e todo o merchandising que com ela viria. Devido à declaração de falência da *Marvel Comics* em 1996, grande parte dos títulos foram limitados, incluindo a grande maioria dos *spin-offs* de *X-Men*, até que a partir dos anos 2000, com a estreia de várias adaptações para filme, a febre pelos personagens de *X-Men* regressou.

Os anos 80 deram as boas vindas a uma enchente de criadores britânicos que ficou conhecida como *The Second British Invasion*. Em 1989, Neil Gaiman começou a escrever a série *The Sandman*, cujo conceito original pertencia a uma narrativa de terror. Em 1993, a série começou a ser publicada numa ramificação da DC Comics, a *Vertigo*, criada especificamente para a publicação de conteúdo gráfico como violência explícita, nudez e sexualidade direcionado ao público adulto. Os personagens, carateristicamente anti-heróis, tornaram-se uma tendência vincada, pela densidade psicológica que poderia ser explorada através da narrativa, apresentando personagens cuja moralidade não era tão preto-e-branco como nas eras anteriores. Isto também aconteceu com alguns dos vilões, como, por exemplo, o *Joker*, que não praticava o mal por espontânea vontade, mas sim por tinha problemas psicológicos. Este tipo de personagens dava um toque de realismo às narrativas e tornava-as mais cativantes. Durante a Era Moderna, as adaptações para filme dos títulos mais bem-sucedidos aumentaram, consoante a tecnologia evoluía, atraindo mais leitores para as bandas desenhadas através do cinema.

Em 1992, após desentendimentos com a *Marvel Comics* por parte de alguns dos seus artistas, estes formaram a sua própria editora, a *Image Comics*, a terceira maior editora de bandas desenhadas da atualidade. Os principais fundadores incluíam Erik Larson e Todd McFarlane, que trabalharam como artistas em várias edições de *Spider-Man*, Jim Lee e Marc Silvestri, que tinham trabalhado em *X-Men*, Jim Valentino, de *Guardians of the Galaxy*, e Rob Liefeld e Whilce Portacio que trabalharam em diversos títulos da *Marvel Comics*. A *Image Comics* é responsável por publicar títulos como *Spawn*, de Todd McFarlane, *The Walking Dead*, de Robert Kirkman e Tony Moore, e *Kick-Ass*, de Mark Millar e John Romita Jr. Todos os direitos autorais do material publicado pertencem exclusivamente aos seus criadores, o que não acontece com a *Marvel Comics* e a *DC Comics*.

À medida que os anos 2000 se aproximavam, a indústria das bandas desenhadas crescia, aliada à indústria do cinema e da televisão, e estendia a sua influência cultural através de colaborações com outras indústrias, como a alimentar, entre outras. Os títulos mais relevantes tinham agora vários spinoffs que cobriam histórias e *timelines* diferentes, mas do mesmo universo.

Por outro lado, os géneros que não os super-heróis foram conquistando o seu lugar na ribalta agora que havia um público maior e muitos colecionadores, dando à indústria uma diversidade inaudita que só aumentou ainda mais com as tecnologias digitais, as quais proporcionaram uma maior exposição ao público, originando enormes fenómenos

de culto na pop culture, fazendo da banda desenhada uma das maiores e mais procuradas formas de entretenimento dos tempos modernos, não só nos USA como a nível mundial.

John Petty aponta o título *Maus: A Survivor's Tale*, de Art Spiegelman, como um dos trabalhos mais significativos da história da banda desenhada. Publicado em 1977 nas páginas da revista *Raw*, foi novamente publicada como uma brochura dividida em duas partes em 1991, e relatava as experiências do pai de Spiegelman como judeu durante o Holocausto, sendo nazis e judeus representados por gatos e ratos. A obra valeu a Spiegelman o prémio *Pulitzer Especial Award for Letters* em 1992 (Petty, 2006, p.10).

1.2.6. Banda Desenhada Japonesa

Apesar de ser um país rico em cultura e tradições, a arte do manga e do anime estão certamente no topo da lista no que respeita ao Japão no que respeita à sociedade contemporânea. Seria impossível falar do Japão sem falar dos milhares de personagens icónicas criadas por diversos *mangakas* japoneses. *Dragon Ball* é reconhecido mundialmente, tal como *Sailor Moon*, entre muitos outros. A palavra manga é um termo japonês equivalente a banda desenhada. O fenómeno do manga originou um mercado robusto no país e planetariamente, alcançando milhões de leitores de todas as idades e de todos os cantos do mundo, devido à grande abrangência de géneros que engloba.

Ao contrário da banda desenhada ocidental, as vinhetas desenhadas dos mangas japoneses estão dispostas da direita para a esquerda, e é por essa ordem que, à semelhança da escrita japonesa, devem ser lidas. Ou seja, o que para o público ocidental seria a última página de um livro de banda desenhada, num manga japonês trata-se da primeira página. Os mangas são geralmente, mas não imperativamente, impressos a preto e branco em revistas especificamente dedicadas ou em volumes serializados que compilam um determinado título. Em termos artísticos, o manga tende a ser muito mais visual que outros tipos de banda desenhada, com menos palavras e com vinhetas que podem ocupar uma prancha inteira, tirando partido de dicas visuais e de técnicas cinematográficas. O desenho em si tende também a ser mais simples, mas, em contrapartida, as histórias costumam ser muito mais longas que as histórias das bandas desenhadas ocidentais.

Sendo uma arte que apela a tanta gente, os mangas estão divididos em géneros e subgéneros cuidadosamente elaborados para apelarem a certas idades, gostos ou interesses. Estes géneros não se referem tanto a um estilo de narrativa ou temática, mas sim à demografia à qual apelam. Os dois géneros principais são o *Shōnen* e o *Shōjo*. O *Shōnen*, direcionado ao público adolescente masculino, caracteriza-se pelas histórias de ação com protagonistas poderosos geralmente também eles do género masculino. O *Shōjo*, direcionado ao público feminino, não tendo um assunto específico, caracteriza-se pelo foco nas emoções e relações amorosas dos personagens. Existe uma grande variedade de outros géneros do manga, como *Seinen*, direcionado ao público masculino adulto. Mais sofisticado que o manga *Shōnen*, o manga *Seinen* caracteriza-se pelo conteúdo adulto onde a violência e os tópicos sexuais são muito mais prominentes. No mesmo patamar que o manga *Seinen*, temos o manga *Josei*, destinado ao público feminino adulto. O manga *Josei* foca-se em histórias mais realistas do dia-a-dia adulto onde as relações amorosas são mais sobriamente retratadas, ao contrário dos romances idealizados dos mangas *Shōjo*. No que toca a mangas destinados a crianças, existe o manga *Yoji*, para crianças até aos quatro anos de idade, e o manga *Kodomo*, destinado a crianças que estão a iniciar a sua aprendizagem da leitura.

Voltando ao manga para adultos, existe o manga *Hentai*, que inclui todos os mangas cujo foco esteja no conteúdo sexual explícito. Este género divide-se em dois subgéneros, *Yaoi* e *Yuri*. Mangas *Yaoi* caracterizam-se pelo conteúdo sexual explícito entre dois indivíduos do sexo masculino. Títulos não tão explícitos, mas cujo foco permanece na relação amorosa entre dois homens, denominam-se *Shōnen-ai*. Já o manga *Yuri* inclui conteúdo sexual explícito entre duas mulheres, onde a versão menos explícita seria chamada *Shōjo-ai*. Por fim, temos o manga *Gekiga*, que, embora muito próximo do Seinen na medida que retrata temas mais adultos, foi criado em 1957 por Yoshihiro Tatsumi e adotado por artistas que não queriam que o seu trabalho fosse associado ao manga, termo que na altura era associado a uma leitura leve e cómica, mas que exploram as temáticas de um modo mais sério e profundo.

No que toca aos primórdios do manga, podemos constatar que a cultura da personagem desenhada está profundamente presente no Japão desde a sua época feudal. Estima-se que a primeira aparição da banda desenhada japonesa tenha ocorrido em pergaminhos datados nos séculos XII e XIII, também denominados de *Emakimono* (pergaminhos ilustrados). Autores como Frederil L. Schodt destacam o artista monge Toba Sōjō, um dos autores de *Chōjū-giga*, um set de quatro pergaminhos desenhados, considerados atualmente um dos primeiros mangas, que ilustrava um grupo de animais

antropomórficos enquanto estes se preparavam para uma cerimónia. Um destes pergaminhos pode ser observado na figura 17.



Figura 17. *Chōjū-giga*, Toba Sōjō e outros, Séc. XII e XIII.

No livro *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, Jean-Marie Bouissou refere o pergaminho *Eingakyō*, que ilustra e narra a vida de Buddha aliando a palavra escrita ao desenho sequencial, datado do período Nara (710-794), uma obra que precede *Chōjū-giga* por muito tempo, mas frequentemente ignorado por quem estuda o tema (Bouissou, 2010). Bouissou destaca ainda que a ligação entre os *Emakimonos* e o manga moderno éposta em causa regularmente, dado que muitos estudiosos acreditam que ambos os fenómenos são completamente distintos, não havendo qualquer semelhança, quer estética quer técnica. No entanto, durante a análise das origens da banda desenhada, podem ser encontrados alguns exemplos em que a palavra escrita e a ilustração são usadas como forma de contar uma história ou narrativa, da mesma maneira que vemos com os *Emakimonos*. O aperfeiçoamento da técnica base dos *Emakimonos* por parte dos diversos artistas ao longo dos anos auxiliou no desenvolvimento da banda desenhada japonesa como a conhecemos hoje.

Tal como aconteceu previamente noutros países, a narrativa ilustrada cresceu exponencialmente com o aparecimento dos blocos de impressão, designados *Ukiyo-e* no Japão, que prosperou durante o Período Edo (1603-1867), cujas temáticas prediletas

eram o teatro de máscaras, as narrativas históricas, a mitologia ou a beleza feminina, entre outras.

Em termos de estilo, a arte proveniente desta técnica carecia de perspetiva ou realismo. A anatomia humana era simplificada ao ponto de parecer uma caricatura, o que é de certa forma similar ao que vemos no manga atualmente (Bouissou, 2010). Destacamos o trabalho de Hokusai, um artista do período Edo, autor da série de gravuras *Fugaku Sanjurokkei*, ou *Trinta e Seis Vistas do Monte Fuji*, que incluem a mais icónica gravura de *Ukiyo-e* intitulada *Kanagawa oki nami ura*, ou *A Grande Onda de Kanagawa* (figura 18).



Figura 18. *Kanagawa oki nami ura*, Hokusai, 1829-1833.

As gravuras *Ukiyo-e* abriram portas a muitas técnicas de arte durante o Período Edo, inclusive aos *Kibiyōshi*, livros ilustrados de poucas pranchas direcionados ao público adulto e reconhecidos pelas capas e contracapas amarelas, considerados os primeiros exemplares de banda desenhada no Japão, embora a sua popularidade não tenha passado do Período Edo. Estes livros ligavam palavras e imagens através de vinhetas ilustradas de prancha inteira, com texto por baixo, por cima ou, por vezes, nos espaços em branco entre as ilustrações, sendo que em alguns dos exemplares podemos observar o uso de balões de diálogo. Tanto texto como imagem eram esculpidos no mesmo bloco de madeira que seria usado para fazer a gravura, o que permitia uma composição harmoniosa de ambos os elementos. As temáticas incluíam romance, humor, drama e,

por norma, satirizavam a sociedade da altura. Abaixo, na figura 19, podemos observar duas páginas de um *Kibiyōshi* de Hokusai.



Figura 19. *Chigo Monju Osana Kyokun*, Hokusai, 1801.

Não foi até ao fim do séc. XIX, no início do Período Meiji (1868–1912), que o primeiro protótipo do manga como o conhecemos viu a luz do dia, depois da abertura do arquipélago aos viajantes do ocidente. As novas técnicas trazidas pelos estrangeiros, nomeadamente a litografia, permitiram uma evolução artística tanto para o ocidente como para o oriente. Em 1862 foi publicada a primeira edição da revista *Japan Punch* em Yokohama pela mão do britânico Charles Wirgman, que assim introduziu o público japonês ao conceito de banda desenhada. A revista de Wirgman rapidamente captou a atenção dos locais pela reprodução satírica e crítica dos conflitos políticos daquela altura. Este estilo de desenho satírico ficou conhecido como *Ponchi-e*. A revista *Japan Punch* foi publicada até 1887.

Na mesma altura, o francês George Bigot, que teria viajado para o Japão a fim de estudar arte, criou a revista quinzenal *Tobaé* como referência à palavra tradicional japonesa para caricatura, *Toba-e*. Rapidamente começaram a surgir diversas revistas semelhantes, cujos artistas já teriam trabalhado com *Ukiyo-e* anteriormente. Como foi observado anteriormente, a propósito da história da banda desenhada de outros países, também no Japão foi reconhecido o potencial do manga como forma de propaganda e difusão de

notícias desde o início, como acontece com a *Tokyo Nichi Nichi Shimbun* fundada em 1892.

Segundo Bouissou, em 1900, a palavra “manga” foi usada pela primeira vez num suplemento semanal do jornal *Jiji Shinpô*, o *Jiji Manga*, de Fukuzawa Yukichi (Bouissou, 2010). Foi através desta publicação que surgiram as primeiras tiras de banda desenhada pelas mãos de Kitazawa Rakuten, inspirado por tiras de banda desenhada americana como *Yellow Kid* e *Katzenjammer Kids*. Kitazawa criou a tira *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu*, uma banda desenhada de apenas seis vinhetas sobre dois fazendeiros que descobrem o mundo moderno. Com esta tira, já observamos a gradual aproximação da banda desenhada japonesa ao que viria a ser e é o manga. Tal como George Bigot, Kitazawa veio mais tarde a publicar a sua própria revista satírica, mas colorida, *Tokyo Puck*, em 1905. No livro *Comics, Manga, And Graphic Novels*, Robert S. Petersen salienta uma tira colorida de Kitazawa, *Tonda Haneko*, sobre uma jovem maria-rapaz fascinada por tudo o que era ocidental. Haneko é considerada a primeira protagonista feminina, o que inspirou mais tarde alguns mangas de género *Shōjo*. Nesta tira, o mangaka, nome dado aos artistas de manga, tirou partido das onomatopeias para expressar o som, técnica muito recorrente dos mangas atuais e das bandas desenhadas no geral (Petersen, 2010).

Em certo sentido, e progressivamente, os mangas seguiram o caminho das bandas desenhadas americanas e procuraram apelar principalmente ao público jovem, desenvolvendo um mercado de entretenimento em massa ao qual as grandes editoras japonesas aderiram imediatamente. Tiras de bandas desenhadas americanas eram traduzidas e publicadas em revistas japonesas, como *Polly and Her Pals*, de Cliff Sterrett, *Mutt and Jeff*, de Bud Fisher, e *Felix the Cat*, de Pat Sullivan, algumas das favoritas do público (Petersen, 2010).

Em 1914, a editora Kodansha lançou a revista de manga direcionada ao público adolescente masculino, *Shōnen Kurbu*, em 1932 a *Shōjo Kurabu* direcionada ao público adolescente feminino e, por fim, a *Yonen Kurabu* em 1926, que apelava a crianças mais novas. O sucesso do manga era evidente, a avaliar pelos milhares de cópias vendidas. Artistas mais importantes desta época incluem Yumeji Takehisa e Jun'ichi Nakahara, cujas ilustrações da beleza feminina retratada com olhos grandes e expressivos serviu de inspiração para o que viria a ser o estilo de desenho icónico dos mangas. Podemos observar uma destas ilustrações na figura 20.



Figura 20. *Girl with Cat*, Junichi Nakahara, 1930.

A arte do manga voltou a ser apropriada para fins de propaganda, desta vez relacionados com a guerra, fruto de um novo regime militarista implantado após o assassinato do Primeiro Ministro Hamaguchi Ôsachi em 1930 e a Invasão da Manchúria em 1931. Muitos dos personagens das revistas da *Kodansha*, como *Norakuro* e *Dankichi*, eram agora desenhados heroicamente em cenários de guerra, alguns deles de teor racista. Apesar do uso persistente para fins de propaganda, o número de publicações de manga desceu significativamente de 16788 para 942 (Petersen, 2010). Com o avanço da Segunda Guerra Mundial, o governo exigiu que o papel fosse racionado, e, dessa maneira, todos os mangas foram banidos para que os jornais relatassem apenas notícias pertinentes.

Após a Segunda Guerra Mundial, o Japão viu uma explosão de interesse no manga por parte dos leitores. Nesta altura, o Japão tinha uma fraca influência política, e por isso, viu na arte do manga uma maneira de estabilizar a sua economia debilitada. O artista e escritor Takashi Murakami afirma no livro *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, que este interesse se deveu, em parte, à necessidade da arte japonesa de encontrar consolo em imagens inofensivas e adoráveis, numa espécie de trauma pós-guerra. (Murakami, 2005). Já o estudioso Takayumi Tatsumi, no seu livro *Full Metal Apache: Transactions between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America*, aponta para a crescente partilha global que se fez sentir num ambiente pós-guerra em que a cultura

jovem do entretenimento deu palco à diversidade artística mundial de música, de televisão, de filmes e de desenhos animados, na qual o manga estava incluído (Tatsumi, 2006).

Em 1947, Tezuka Osamu, considerado o pai do manga moderno, publicou o seu primeiro *Tankobon* (volume de manga independente que não faz propriamente parte de uma série) de sucesso intitulado *Shin Takarajima*, cuja história foi fortemente inspirada no livro *A Ilha do Tesouro*, de Robert Louis Stevenson. As técnicas gráficas de teor cinematográfico com enredos longos e complexos de Tezuka serviram de inspiração para os *mangakas* dessa altura, bem como para os que vieram a seguir. Tezuka posicionava as vinhetas de maneira a simular o movimento da ação desenhada, completado com efeitos de zoom e close-ups sempre que necessário. Tezuka foi ainda o criador de mangas de sucesso como *Jungle Taitei*, *Dororo* e *Astro Boy*, sendo este último considerado por muitos como um dos melhores e mais vendidos mangas da história, publicado pela editora Kobunsha entre 1952 e 1968. Na figura 21, temos a capa da oitava publicação de *Astro Boy*.



Figura 21. *Astro Boy*, Tezuka Osamu, 1952-1968.

Nesta altura de grande sucesso do manga, os dois géneros principais (*Shōnen* e *Shōjo*) tomaram conta das prateleiras de todas as livrarias no Japão, mas esta época viu também o reaparecimento das bandas desenhadas de aluguer, que teriam marcado presença antes da guerra, e que consistia em os mangakas criarem à mão uma única cópia de um manga para que fosse lido numa livraria de aluguer, à vez. Estas livrarias foram também

o local de difusão dos mangas de género *Gekida*, mangas mais sérios direcionados a adultos, como já abordámos no início deste capítulo. Devido às crianças não terem poder de compra para adquirir os mangas direcionados à sua faixa etária, era comum os artistas contarem as suas histórias nas ruas por meio de cartões ilustrados que auxiliavam essa tarefa. Estes pequenos teatros ficaram conhecidos por *Kamishibai*.

Durante os anos seguintes, editoras como a Kodansha continuaram a lançar revistas de manga, desta vez semanalmente, organizadas pelo género e idade a que apelavam. O mercado dos mangas *Shōjo* viria a conhecer grandes mudanças quando, em 1969, um grupo de artistas femininas de nome *Hana 24-nen gumi* (Grupo do Ano 24) fez a sua estreia no mundo dos *Shōjos* marcando a entrada das artistas femininas no campo dos mangas. Este grupo incluía nomes como: Hagio Moto, Riyoko Ikeda, Yumiko Ōshima, Keiko Takemiya e Ryoko Yamagishi. Os mangas desenhados por estas artistas ofereciam uma estética nova e uma “...visão feminina de amor e sexo, também lidando com tópicos como a gravidez” (Bouissou, 2010). As mudanças foram significativas pois, até então, os mangas que apelavam ao público jovem feminino, sempre fora escrito por homens. Um dos títulos preferidos do público surgiu em 1973, o *Shōjo Berusaiyu no Bara* (A Rosa de Versalhes), de Riyoko Ikeda, que seguia a história de Oscar François de Jarjayes, uma capitã da guarda na corte de Marie Antoinette. Esta publicação de Ikeda teve tanto sucesso que foi adaptado para teatro e para anime (animação japonesa). Em 1975, Hagio Moto também lançou o seu *Shōjo 11-nin Iru!* (*Elas Eram Onze*), que segue a história de uma jovem cadete numa academia espacial. *11-nin Iru!* desafiou a comunidade machista no Japão ao representar mulheres em papéis anteriormente apenas ocupados por homens. As mudanças artísticas e narrativas implementadas por estas artistas permanecem características base dos *Shōjos* até hoje.

O crescimento exponencial do manga originou vários novos géneros e subgéneros à medida que os anos passavam e os gostos dos leitores passavam a exigir outros tipos de conteúdos. Dois dos novos subgéneros, *Mecha* e *Magical Girl*, começaram a ganhar estatuto assim que a fantasia e a ficção científica começaram a proliferar pelo mundo inteiro. E a adaptação dos mangas mais lidos para séries de animação deu início a uma nova era no mercado económico do Japão, com inúmeras empresas japonesas a patrocinarem estas obras. Em 1963, o manga *Astroboy*, de Tezuka, foi a sua primeira adaptação animada, com uma duração de quatro temporadas e um total de 193 episódios. Esta aliança entre os mangas e a animação era de tal forma complementar que não tardou até que se distribuísse globalmente com enorme sucesso. O manga mais vendido na história, *Astro Boy*, recebeu a sua primeira adaptação para anime em 1963 e tornou-se o primeiro anime da história a ser exibido fora do Japão.

O sucesso dos mangas não originou apenas estas séries animadas. Filmes de animação, filmes de *live action*, música, musicais e até videojogos, são alguns exemplos de formas de entretenimento que o manga influenciou através da criação de mundos fictícios que alimentaram o imaginário de milhões de leitores ao longo dos anos.

Com a arte dos mangas e dos animes a adaptarem-se à constante mudança da tecnologia, gerou-se mesmo no Japão um fenómeno de entusiastas denominados *otakus*, cujo estilo de vida consistia em conectar-se uns aos outros em comunidades de discussão do tema. Estas comunidades ganharam ainda mais relevância com o aparecimento da Internet. E até aos dias de hoje, a arte do manga continua a estar no topo do entretenimento no Japão, e continua a inspirar muitos artistas em todos os cantos do mundo.

1.2.7. Banda Desenhada Portuguesa

No que toca à arte sequencial, identificámos o Padrão do Senhor Roubado, datado de 1744, como o primeiro exemplar português desta arte. Segundo a página da Câmara Municipal de Odivelas, o monumento foi construído com o intuito de narrar os acontecimentos ocorridos em 1671 nos quais um homem, chamado António Ferreira, roubou diversos artefactos do altar das igrejas da zona. Atualmente, serve como local de culto e é composto por doze painéis devidamente ilustrados e legendados, cada um composto por setenta e dois azulejos.

Por outro lado, e não sendo uma obra de origem completamente portuguesa, o jornalista e escritor João Paulo Cotrim destaca no texto “A Vontade de estar n'A Berlinda”, as iluminuras que acompanham as quatrocentas e vinte composições de poesia galego-portuguesa das Cantigas de Santa Maria, da segunda metade do séc. XIII, compostas no Tribunal de D. Afonso X de Castela. Estas iluminuras faziam uso ocasional dos balões de fala e a narrativa era apresentada pelas legendas que acompanhavam os painéis. Para além disso, já naquela altura os artistas usavam a repetição para representar o movimento (Cotrim, 2005). Na figura 22, podemos observar uma destas iluminuras.

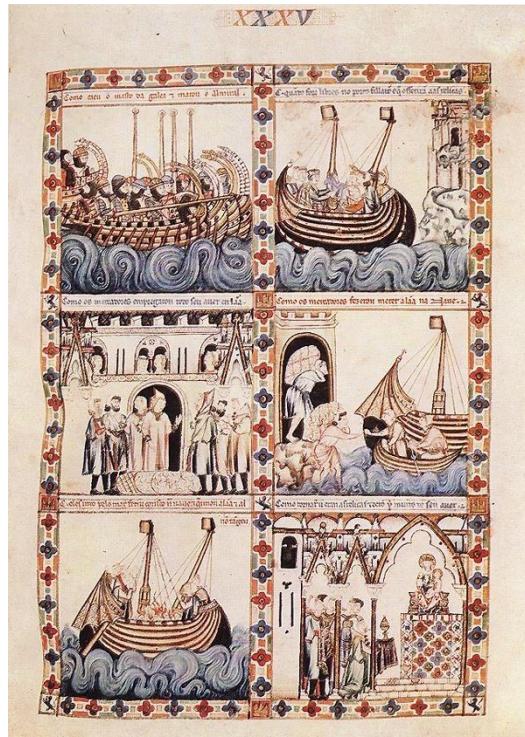


Figura 22. Cantigas de Santa Maria, Autor Desconhecido, Séc.XIII.

Quanto à banda desenhada propriamente dita, inicialmente esta foi usada como entretenimento de teor satírico ou humorista, cujas sequências de imagens tendiam a não ultrapassar as duas vinhetas. Por volta de 1848, o uso de balões de discurso começou a ser utilizado nas ilustrações do suplemento do diário político, *O Patriota*, diário esse de tendência setembrista, fundado por Manuel de Jesus Coelho e publicado entre 1843 e 1853. Este suplemento intitulava-se “Suplemento Burlesco ao Número (número da publicação do Patriota) do Patriota”.

O Burlesco foi acrescentado ao *Patriota* em 1847 e destacou-se por ser uma publicação irreverente e intervintiva de caráter crítico, bem como uma das publicações pioneiras no que tocava à "incorporação de imagens satíricas litografadas" e ao "apuramento do processo de narrativa gráfica (...) e introdução de “balões” para suportar diálogos e pensamentos dos personagens", segundo Rita Correia na ficha histórica da Hemeroteca Municipal de Lisboa (Correia, 2015). Abaixo, na figura 23, podemos analisar uma vinheta ilustrada cuja balonagem é usada como suporte de diálogo entre duas personagens. Embora o Burlesco fosse um suplemento, tanto este como o *Patriota* eram tratados como sendo dois títulos distintos, ao ponto de ser incluído um aviso legal na seguinte publicação do *Patriota* após a estreia do Burlesco que alertava os leitores de que ambas

as publicações teriam autores completamente diferentes. O sucesso do Burlesco proveio da sátira política, a qual, através da simbologia, era fácil de descodificar por uma população maioritariamente analfabeta.

Apesar do sucesso entre os leitores, tanto os autores dos textos como das ilustrações permaneceram no anonimato, com os autores das caricaturas escondendo-se atrás de nomes como Maria, Cecilia, Rita e Afonso. Supõe-se, no entanto, que um único artista elaborava e assinava todas as caricaturas. No seu livro *Os Excêntricos do Meu Tempo*, Luiz Augusto Palmeirim faz uma referência ao artista quando menciona Bernardino da Silva, o redator do Suplemento Burlesco ao Patriota de 1847 até 1848. Palmeirim admite não se lembrar do nome do artista, referindo-se ao mesmo como o "autor das caricaturas" Pinta Monos, "um rapaz triste, doentio e já então em princípio da tisica pulmonar..." (Palmeirim, 1891, p.15).



Figura 23. Suplemento Burlesco ao Patriota, Autor Desconhecido, 1847.

No blog Humor Gafe do investigador de cartoons nacionais e internacionais Osvaldo Macedo de Sousa, o mesmo aponta que este Pinta Monos seria o autor das caricaturas assinadas como Cecilia e Maria devido à semelhança de traço (Sousa, 2007).

Durante os primórdios da banda desenhada, a difusão da mesma era feita através da importação, e, ocasionalmente, da cópia traduzida, como aconteceu em Portugal. A 3 de agosto de 1850, foi publicada em Portugal a história de banda desenhada “As Aventuras

Sentimentaes e Dramáticas do Senhor Simplício Baptista”, assinada por Flora, que se julga ser um pseudónimo de António Nogueira da Silva. Uma cópia traduzida da publicação original *Aventures Sentimentales et Dramatiques de Mr Verdreau* de 12 de janeiro de 1850, pelo artista Stop, surge no jornal *L'Illustration: Journal Universel*. A história era publicada numa sequência de duas ou quatro vinhetas e seguia as aventuras amorosas de um indivíduo de meia idade. Nogueira da Silva também teria trabalhado noutro periódico humorístico português, O Asmodeu, criado em 1856 e em publicação até 1864.

O mais icónico artista português nasceu a 21 de março de 1846. Foi Raphael Bordallo Pinheiro, o criador do personagem mais simbólico do país, o Zé Povinho. Através de diversas publicações, o artista revolucionou positivamente a sátira portuguesa no que toca à banda desenhada. A primeira publicação de Bordallo Pinheiro foi em 1870, com o álbum de caricaturas de figuras públicas gravadas em água forte, *O Calcanhar d'Achiles*. Ainda no mesmo ano, lançou a revista *A Berlinda*, onde ilustrou de maneira satírica tudo o que estava errado com o país, e o *Binóculo*, que se pensa ter sido o primeiro jornal a ser vendido dentro dos teatros, como nos conta Álvaro Costa de Matos na publicação digital *O Binóculo: Hebdomadario de Caricaturas, Espetáculos e Literatura para a Hemeroteca Municipal de Lisboa* (Matos, 2014, p.1). A *Berlinda* é considerada por alguns estudiosos como a primeira banda desenhada 100% portuguesa. Na figura 24 podemos encontrar uma página da revista *A Berlinda*.



Figura 24. A Berlinda, Raphael Bordallo Pinheiro, 1870.

Foi em 1875, após uma visita ao Brasil, que Bordallo Pinheiro lançou a revista “A Lanterna Mágica”, em cuja 5^a edição o personagem Zé Povinho fez a sua primeira aparição oferecendo uma esmola a Santo António, representado pelo político Fontes Pereira de Melo. Esta cena pode ser encontrada abaixo na figura 25. Daí em diante, Zé Povinho foi uma personagem recorrente nas seguintes edições do periódico, onde ganhou fama pela sua crítica humorística dos problemas do país, ilustrando satiricamente o povo, e cuja caricatura se mantém até à atualidade. Outras publicações importantes do artista incluem títulos como “António Maria”, “Pontos nos ii” e “A Paródia”.



Figura 25. Lanterna Mágica, Raphael Bordallo Pinheiro, 1875.

O sucesso da banda desenhada satírica fez surgir outros géneros, e não tardou que surgissem publicações de teor infantil num país onde até então toda a banda desenhada se destinava ao público adulto. A banda desenhada para o público infantil tinha fins maioritariamente educativos ou religiosos. Em 1874, editada pela Igreja Evangélica Portuguesa, surgiu a publicação *O Amigo de Infância*, que prezava o equilíbrio do “...instruir com o educar e mantendo uma formação religiosa com transmissão de conhecimento...”, conta-nos José António Afonso na publicação *Secularidades e Confessionalidades na História da Educação* (Afonso, 2014, p.92). Esta revista manteve uma publicação regular mensal até 1940, o que não acontecia com os demais jornais infantojuvenis. Outros títulos direcionados às crianças incluem o *Recreio Infantil*,

publicado de 1874 a 1876 e o Jornal da Infância onde foi publicada a única banda desenhada que Raphael Bordallo Pinheiro fez direcionada a crianças.

Em 1903, surgiu O Gafanhoto, uma revista maioritariamente constituída por banda desenhada importada, cujo personagem principal deu o nome à revista, sendo considerado, segundo Sonia M. Bibe Luyten no artigo *Portugal: Das Histórias aos Quadradinhos às Bandas Desenhadas* para o website UniversoHQ, o primeiro herói da banda desenhada infantil portuguesa (Luyten, 2012), que podemos observar na figura 26. Manuel Gustavo Bordallo Pinheiro, um dos filhos de Raphael Bordallo Pinheiro, trabalhou nessa mesma revista, seguindo brevemente os passos do pai, antes de se dedicar à olaria.



Figura 26. O Gafanhoto, Vários Autores, 1903-1910.

Em 1907, Stuart Carvalhais estreou-se no mundo da banda desenhada com *Aventuras dos Meninos no Bosque*, publicada no suplemento humorístico do jornal O Século, denominado Século Cómico, numa oportunidade dada a Carvalhais pelo diretor do

suplemento Acácio de Paiva, o dono de um ateliê de azulejos onde o artista começou a sua jornada na área das artes plásticas, após desistir dos estudos, segundo nos diz a jornalista Catarina Marques no Suplemento GPS da revista Sábado (Marques, 2015).

Mais tarde, em 1915, após ter criado diversos outros desenhos e personagens, Stuart Carvalhais deu origem a dois personagens que viriam a gerar furor em Portugal, tendo até direito a presenças em anúncios e brinquedos. Quim e Manecas (figura 27) trouxeram a Carvalhais a atenção que merecia, recorrendo a expressões e diálogos que transcendiam o desenho, aparecendo em bandas desenhadas de teor satírico que acompanhavam os ideais políticos do autor após este ter renunciado aos “seus ideais monarquistas e passado a apoiar a república” (Luyten, 2012). Quim e Manecas foram, sem dúvida, duas personagens importantes para a história da arte portuguesa no início do modernismo.



Figura 27. Quim e Manecas, Stuart Carvalhais, 1915-1953.

A partir dos anos 20, as bandas desenhadas infantis voltaram a ganhar relevância, desta vez desassociadas da religião. A revista ABC-zinho estreou-se em outubro de 1921 e fazia

parte do conjunto de três revistas ilustradas: ABC, ABC a Rir e ABC-zinho. Com as suas histórias repletas de aventuras que permitiam aos leitores dar asas à imaginação, a ABC-zinho tornou-se num dos maiores êxitos entre as publicações infantis da altura, tendo como objetivo educar e entreter, e contando com uma panóplia de artistas como Stuart Carvalhais, Carlos Botelho e Cottinelli Telmo.

Esta revista manteve-se em publicação durante três séries, com a primeira publicada entre 1921 e 1925, a segunda entre 1926 e 1929 e a terceira entre 1930 e 1932. O que diferenciou a ABC-zinho das demais revistas infantojuvenis foram os pequenos modelos de cartão para montar que se podiam encontrar entre as páginas de cada publicação. Modelos estes que cresciam em complexidade à medida que a revista ia saindo, chegando a incluir na décima-quarta publicação um Hidroavião Lusitânia (figura 28), com tal detalhe que deixou muitos dos seus leitores maravilhados.

Após o sucesso desmedido da ABC-zinho, surgiram inúmeras outras bandas desenhadas infantis à medida que esta arte ganhava mais influência, mesmo num país em que a taxa de analfabetismo ainda era alta.

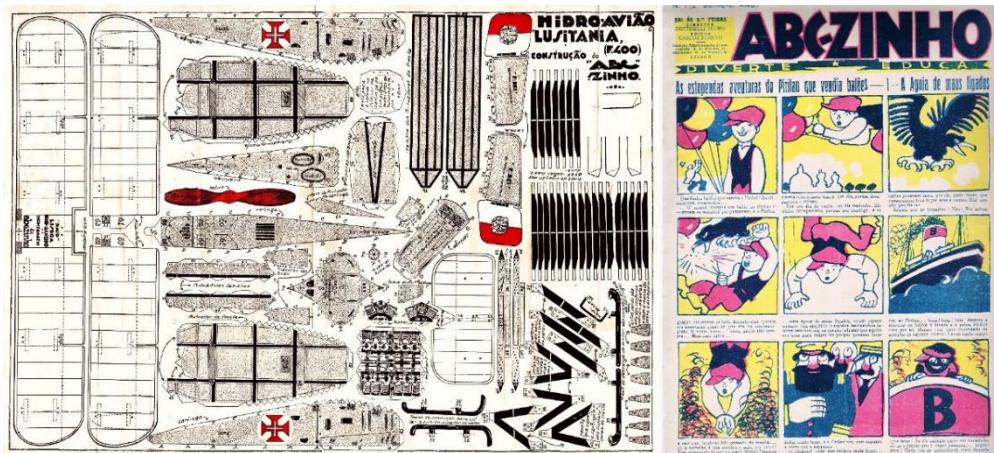


Figura 28. ABC-zinho, Vários Autores, 1921-1930.

Seguindo o sucesso dos anos 20 no que toca à banda desenhada infantil, os anos 30 seguiram o mesmo caminho, fortalecendo cada vez mais a influência deste tipo de entretenimento durante esta época de ouro da banda desenhada portuguesa. Fundada em 1935 por Adolfo Simões Muller, a revista O Papagaio ficou conhecida por ser não só a primeira revista portuguesa, como a primeira revista não francófona a publicar as histórias do célebre Tintin, de Hergé, como conta Reinaldo Beça no artigo *Os Setenta anos de O Mosquito*, para o jornal digital A Voz de Ermesinde (Beça, 2008).

Publicada pela mesma empresa da revista Renascença, O Papagaio acolheu artistas como José Lemos, Arcindo Madeira, Júlio Resende e José Ruy, entre outros, que colocaram O Papagaio no top das revistas infantis da altura, pelas suas capas coloridas e composições complexas. O facto desta revista apelar a uma audiência mais infantil que juvenil pode ter tido repercussões no declínio de vendas d'O Papagaio pois os jovens preferiam histórias com mais ação como as que viam na revista infantojuvenil O Mosquito, da qual falaremos a seguir. Na sua trigésima terceira publicação, Muller abandonou a revista para se dedicar a uma outra revista infantil, O Diabrete, revista esta que viria a publicar as aventuras de Tintim após O Papagaio se extinguir em 1948.

Em janeiro de 1936, surge a revista O Mosquito que se tornou um sucesso imediato não só pelo seu preço mais acessível (cinco tostões, como dizia na capa), mas também pela qualidade dos desenhos apresentados nas suas páginas, que apelavam a um público um pouco mais juvenil e que, inclusivamente, adicionava às suas páginas uma mini revista, A Formiga, cujo público alvo eram as raparigas. Esta revista não só apresentava traduções de bandas desenhadas estrangeiras como incluía talento nacional, nomeadamente António Cardoso Lopes e Eduardo Teixeira Coelho. Lopes tinha anteriormente colaborado na ABC-zinho, onde um dos seus personagens, Zé Pacóvio, fez a sua primeira aparição na publicação nº70, antes de se juntar a outra personagem de Lopes, Grilinho. O Mosquito manteve-se em publicação até 1953, após mil cento e doze publicações, segundo relata Carlos Pessoa no artigo *O Mosquito nasceu há 75 Anos* do suplemento Ípsilon para o jornal Público (Pessoa, 2011). Posteriormente, existiram outras séries da revista o Mosquito entre 1953 e 1986, todavia o seu desempenho não se comparava ao sucesso da primeira série.

Durante a Segunda Guerra Mundial, segundo Luyten, a produção de banda desenhada de origem portuguesa aumentou significativamente devido à neutralidade de Portugal, durante a qual foi proibida a publicação de títulos estrangeiros, amplificando assim a quantidade e a qualidade das histórias ilustradas portuguesas que cresciam sem a influência da banda desenhada norte-americana. Este crescimento continuou mesmo após a guerra com a vitória dos aliados, em que, perante “o fortalecimento da ditadura salazarista, aprovou-se uma lei exigindo que 75% das histórias de quadrinhos publicadas fossem de origem portuguesa” (Luyten, 2012).

Durante os anos 50 destacam-se duas revistas: Mundo de Aventuras e Cavaleiro Andante. Mundo de Aventuras, publicada entre 1949 e 1973, em duas séries com dois diretores diferentes, sendo o diretor da primeira série Mário Cosme e o diretor da segunda Vitoriano Verde, concentrava-se principalmente na publicação de bandas desenhadas inglesas e americanas. A revista Cavaleiro Andante foi publicada entre 1952

e 1962 pelo já referido Adolfo Simões Muller e, ao contrário de Mundo de Aventuras, a Cavaleiro Andante publicava títulos de origem europeia em adição às histórias de origem portuguesa, que surgiam pelas mãos de artistas como José Ruy, José Garcês, José Manuel Soares, Fernando Bento e Eduardo Teixeira Coelho.

No livro *Uma Revolução Desenhada*, da autoria de João Miguel Lameiras, João Paulo Paiva Boléo e João Ramalho Santos, Boléo afirma que a banda desenhada portuguesa teve dois saltos qualitativos na sua história, nomeadamente durante os anos 60/70 e nos anos 80/90. Foi no fim dos anos 60, mais propriamente em 1968, que surgiu a revista Tintim, onde eram publicadas a maioria das bandas desenhadas franco-belgas importadas, como o titular detetive Tintim, mas também Corto Maltese, que foi apresentado a Portugal em 1975. Histórias essas que serviram de inspiração para os artistas portugueses que as liam.

Perante o 25 de Abril, as histórias em quadrinhos ilustrados atingiram um pico de popularidade propulsionado pelos acontecimentos políticos da altura, em que os artistas puderam contar livremente, através do desenho, o que até então era fortemente censurado pelo regime de Salazar. A revista Visão, com o subtítulo *Para uma nova Banda Desenhada Portuguesa*, foi uma das novas publicações a ser lançada em 1975, num Portugal livre da influência conservadora do Estado Novo, onde o povo ainda se estava a habituar a viver em liberdade. Nela colaboraram artistas portugueses como Vítor Mesquita, Zé Paulo, Pedro Massano, Carlos Barradas, Carlos Zíngaro, entre outros.

Descrita como improvável e ousada por Rita Cipriano no jornal eletrónico O Observador, a revista Visão veio apresentar “expressões plásticas e conteúdos que (...) podiam finalmente passar para o papel”, como afirma no artigo *Revisão, o Melhor da Banda Desenhada Portuguesa dos anos 70* do jornal O Observador (Cipriano, 2016). Esta nova publicação explorava temas até então polémicos como o aborto e as drogas, de maneira não explícita, mas que seria impensável acontecer alguns anos antes. Terminando a sua publicação em 1976 e com apenas doze publicações, a Visão ficou marcada na história da banda desenhada portuguesa pelas suas histórias audazes e com arte moderna de origem maioritariamente portuguesa.

Durante os anos 70 e 80, os fanzines reinaram em Portugal. O termo é uma junção das palavras “fan” e “magazine”, e são por norma curtas publicações experimentais feitas e editadas por fans de determinados temas e direcionadas para outros fans. A primeira fanzine portuguesa, Argon, foi publicada em 1972 por alunos do Liceu Gil Vicente, em Lisboa, sendo também distribuída por outros liceus da cidade. A sua distribuição por

liceus femininos influenciou a criação da criação da primeira história protagonizada por uma mulher na Argon. Raquel viu a luz do dia na quarta publicação da fanzine (figura 29).

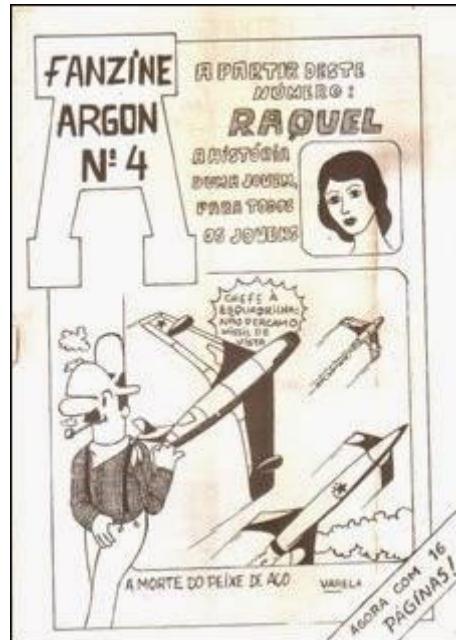


Figura 29. Argon, Vários Autores, 1972.

Ao contrário das publicações de banda desenhada, a publicação das fanzines geralmente não durava muito tempo. Entre estas revistas efémeras podemos destacar títulos como Impulso, Hic!, O Estirador ou Boletim, fundada em 1977, que funcionava como meio informativo do Clube Português de Banda Desenhada. No que toca a fanzines dos anos 80, destacamos a Comicarte, uma breve fanzine criada “por um bando de miúdos que adorava BD e queria pôr as mãos na massa...”, diz-nos Paulo J. Mendes, um desses jovens, numa entrevista com Nuno Pereira Mendes para o website Bandas Desenhadas (Mendes, 2020). A fanzine Banda, editada por Rui Brito, João Simões e Jorge Deodato em 1987 foi detentora de quatro troféus Mosquito (nome que era um tributo à revista homónima) de melhor fanzine portuguesa pelo Clube Português de Banda Desenhada. Mais tarde, em 1997, Rui Brito e Jorge Deodato, em parceria com Pedro Brito, viriam a fundar a Edições Polvo, uma editora portuguesa de banda desenhada ativa até à atualidade.

Após revistas como Mundo de Aventuras e Tintim terem terminado, a febre da banda desenhada em Portugal desvaneceu no fim dos anos 80 à medida que a tecnologia evoluía

e a juventude passava a ter outras alternativas para passar o tempo. O uso da banda desenhada para fins de crítica política e informação continua a ser uma prática recorrente nos jornais e revistas noticiosas de Portugal, com as suas rúbricas permanentes em cada publicação. Embora a procura não tenha a mesma dimensão que teve há cinquenta anos, editoras portuguesas como a Edições Polvo, a editora Devir ou a Booktree, entre outras, continuam a publicar títulos de autoria portuguesa e traduções de títulos estrangeiros, provando que a banda desenhada continua culturalmente relevante no nosso país, tanto para artistas como para leitores.

1.3. Pesquisa Visual

Foi necessário para o projeto fazermos um estudo sobre o estado da arte. Todavia, dada a tamanha variedade existente no mundo da banda desenhada, decidimos direcionar a pesquisa às áreas substanciais ao projeto em mãos, e dessa maneira dividimos esta secção em três partes. Em primeiro lugar analisámos artistas com um estilo artístico e técnico semelhante ao do projeto. Em segundo lugar analisámos as bandas desenhadas mais lidas no site *Webtoons*. E por fim, situámos a presença da banda desenhada em Portugal.

1.3.1. Estilo de Desenho

Sendo a banda desenhada um campo tão amplo no que toca ao estilo estético de desenho desenvolvido por tantos artistas ao longo dos anos, seria impossível elaborar um estudo do estado da arte a um nível integral. Desse modo, explorámos aqui apenas os que mais se assemelham ao estilo de arte adotado neste projeto. Um estilo simples, cujo ênfase encontra-se no traço e na cor de cada tira de vinhetas que constitui uma prancha.

1.3.1.1. Gabriel Picolo

Gabriel Picolo é um ilustrador e artista de banda desenhada natural da cidade de São Paulo no Brasil. O artista é conhecido pelo seu projeto criativo “*365 Days of Doodles*”, que se baseava na elaboração de uma ilustração tradicional diferente todos os dias. As temáticas destas ilustrações estendiam-se desde ideias conceptuais a *pop culture* diversa.

O trabalho de Picolo ganhou tanta repercussão, que a editora norte-americana *DC Comics*, após ver as suas ilustrações de personagens muito adorados pelos fans da *DC*, convidou o artista para fazer parte da sua equipa, onde este seria responsável pela parte ilustrativa de algumas edições de banda desenhada de *Teen Titans*. Entre as suas inspirações, Picolo destaca os filmes do estúdio de animação japonês *Studio Ghibli*, *Disney*, jogos de vídeo e bandas desenhadas no geral, entre muitos outros.

O estilo de desenho da banda desenhada deste projeto tese foi altamente inspirado no estilo pessoal de Gabriel Picolo devido a alguns fatores relevantes. Um deles foi o tempo. Devido à história ser relativamente extensa, era necessário adotar um sistema de trabalho que permitisse a realização da parte artística do projeto na integra sem sacrificar qualidade de desenho ou alterar o roteiro para algo mais simples.



Figura 30. *To the Moon and Back*, Gabriel Picolo, 2016.

Tecnicamente falando, a arte de Gabriel Picolo destaca-se pela simplicidade expressiva, mas realista implementada em todas as ilustrações do artista, que se revela principalmente nas composições que retratam um momento ou situação, como podemos observar acima na figura 30. Aliando a linha fina e simples ao uso de cores vibrantes onde a sombra é raramente usada, Picolo cria ilustrações que se relacionam direta ou indiretamente com o observador, com o fim de criar uma conexão com todos aqueles que se deparam com o seu trabalho. A atmosfera geral das criações de Picolo é conseguida através do seu jogo de cor. Devido à presença quase inexistente de sombreados, o ambiente é conseguido com o uso de gradientes de tonalidades quentes ou frias, dependendo se o momento retratado é passado durante a noite, dia, ou sob uma luz de cor específica.

Analizando pranchas do trabalho de banda desenhada de Picolo, observamos que o artista escolhe usar poucas vinhetas por prancha. Esta escolha implica que as vinhetas usadas são maiores e focam-se apenas nos momentos chave da ação em curso.

A balonagem para o discurso dos personagens pode ou não estar presente da maneira convencional (um balão de fala apontando para um personagem com o discurso dentro), ou seja, dependendo do fundo das vinhetas, caso estas contenham pouca informação e uma base de cor homogénea, Picolo apresenta as falas diretamente na vinheta sem usar um balão como base. No entanto o discurso está lá, como vemos na figura 31.



Figura 31. *Too Close to the Sun*, Gabriel Picolo, 2016.

Consoante a prancha, margens podem ou não estar presentes, pois caso exista uma vinheta que ocupe uma prancha inteira, com as demais vinhetas sobrepondo a mesma, as elipses são descartadas, criando toda uma composição artística diferente da prancha anterior ou da seguinte. Esta opção é meramente estética e utilizada em momentos de grande magnitude para os personagens presentes.

Na ainda breve carreira de Gabriel Picolo, destacamos a sua colaboração com a escritora Kami Garcia nas bandas desenhadas *Raven* em 2019 e *Beast Boy* em 2020, ambos da editora *DC Comics*. No seu projeto mais recente, Picolo explora dois dos seus personagens originais inspirados no mito grego de Dédalo e Ícaro. Na banda desenhada *Icarus and the Sun*, que está de momento em pós-produção, o artista explora a história romântica tóxica entre Ícaro e o Sol.

1.3.1.2. Jean “Moebius” Giraud

Jean Henri Gaston Giraud foi um ilustrador, artista de banda desenhada e escritor francês, sendo conhecido mundialmente sob os pseudónimos Moebius e Gir. Talvez um dos artistas mais multifacetados do seu tempo, Giraud fez um pouco de tudo na área da ilustração. Desde desenhar capas de álbuns para Jimi Hendrix, a fazer uma parceria com Stan Lee numa edição de *Silver Surfer* em 1988. Ilustrações a preto e branco, ilustrações com cor, Giraud fez de tudo. “Giraud afirma na sua autobiografia que carrega a perturbadora rutura entre dois mundos que está a tentar encontrar a unidade original construindo pontes entre os dois mundos” diz-nos M. Keith Booker no seu livro *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels* (Booker, 2010, p. 259).

Sendo este um capítulo que averigua o estado da arte em relação ao estilo de desenho, analisámos apenas o que era relevante, o estilo de desenho de Jean Giraud. Mais especificamente o estilo de desenho usado em muitos dos trabalhos que assinou sob o pseudónimo de Moebius.

Geralmente quando falamos em Moebius, somos imediatamente teletransportados para mundos *sci fi*, de cores vibrantes e criaturas extraordinárias que viajam os céus. Tudo isto em composições de prancha dinâmicas e de certa forma cinematográficas. Moebius criou, através das suas ilustrações, um estilo único que inspira artistas até hoje. Abaixo, na figura 32, podemos observar um dos seus trabalhos do género *sci fi*.

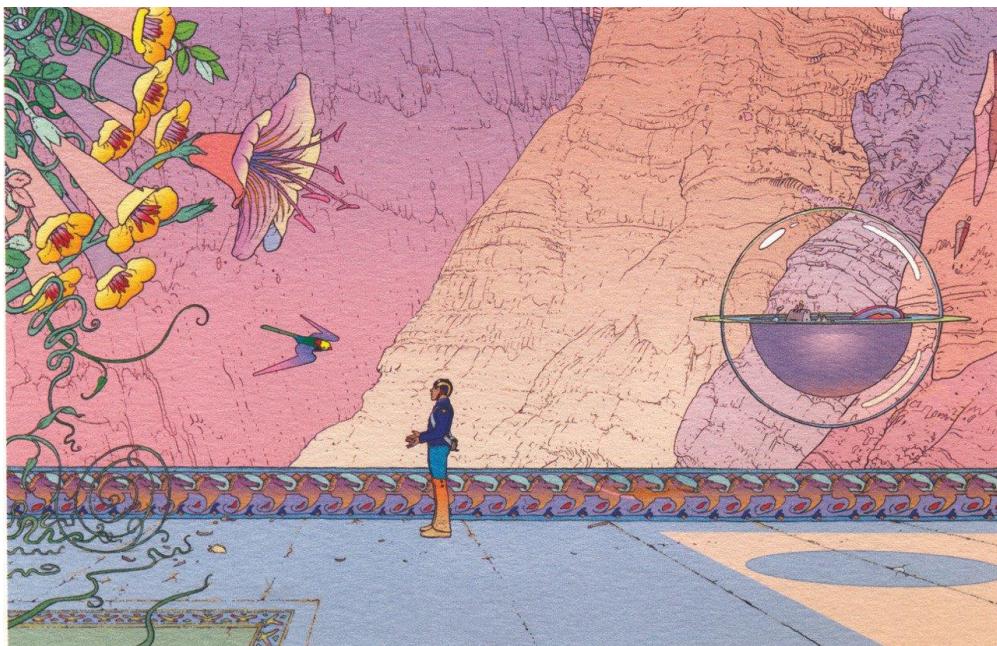


Figura 32. *The World of Edena*, Moebius, 1990.

Numa entrevista com Una Ruiz para o jornal mexicano *La Jornada* em 1996, Moebius partilhou um pequeno guia chamado *Breve Manual para Artistas* onde presenteava o leitor com dezoito dicas para jovens artistas. Nesse manual, o ilustrador partilha a importância de uma boa composição, afirmando que “As composições nas nossas histórias devem ser estudadas porque uma página, uma pintura ou um painel é a face que olha para o leitor e fala com ele” (Moebius, 1996).

E, de facto, se analisarmos algumas das suas bandas desenhadas, reparamos que Moebius monta a cena de forma fluida em cada prancha, dando ao leitor a capacidade de se movimentar pela história sem grande esforço. São de salientar publicações como *The World of Edena* de 1990, *L'Incal* de 1981 a 1988 (representada abaixo na figura 33) e *Arzach* de 2003.

O que nos levou a pegar neste artista como inspiração ao ponto de o usar neste estado da arte, foi o seu uso da cor nas suas composições. Moebius usa a cor para despertar uma emoção no leitor. Tal como observámos no trabalho de Gabriel Picolo, também Moebius toma pouco partido de sombras nas suas ilustrações. Na banda desenhada *The World of Edena*, a profundidade de uma cena é representada através do manuseamento de tons azuis, verdes, vermelhos, roxos e amarelos, de maneira a que o contraste das cores crie uma ilusão de relevo. As formas são muitas vezes definidas pela luz pois era raro ver áreas escuras no trabalho de Moebius. A saturação das cores era muito usada para esse efeito.



Figura 33. *L'Incal*, Moebius, 1981.

Segundo Moebius no seu manual para artistas, “o estado emocional dos seus personagens pode influenciar a cor de um painel para o outro, assim como o local e a hora do dia.” (Moebius, 1996).

Com um estilo de arte relativamente simples, onde o diálogo nem sempre estava presente, Moebius capturava as emoções dos personagens por meio de cores hipnotizantes, através de uma mensagem universal que rompia qualquer barreira cultural ou linguística.

1.3.2. Banda Desenhada no site Webtoons

Considerando que queremos publicar esta banda desenhada no site coreano *Webtoons* no futuro, achámos importante analisar o website no geral bem como os títulos mais semelhantes à banda desenhada deste projeto. Incluindo títulos como *Lore Olympus*, *Ava's Demon* e *Sweet Home*.

O nome “*Webtoons*” é um termo de origem sul-coreano alusivo a bandas desenhadas online, ou *webcomics*. *Webtoons* é uma plataforma, criada em 2004 por JunKoo Kim e hospedada pela Naver, que publica digitalmente diversos títulos de banda desenhada de

maneira gratuita para os seus leitores. Originalmente, o site estava disponível apenas na Coreia do Sul, no entanto, o sucesso da plataforma originou uma versão para o público ocidental em 2014, que abriu portas para muitos outros estilos de desenho derivados de autores de todos os cantos do mundo, embora o estilo manga continue a prevalecer significativamente. Apesar da plataforma disponibilizar semanalmente todo o seu conteúdo de forma gratuita no site, os leitores podem escolher pagar para ter acesso aos episódios ainda não lançados das suas bandas desenhadas preferidas.

A plataforma *Webtoons* destaca-se no mercado das bandas desenhadas online pela sua interface de histórias que podem ser lidas verticalmente, de cima para baixo, melhorando a experiência de leitura, tanto através de um ecrã de computador como de um telemóvel. Esta mecânica foi implementada quando os autores sul-coreanos interiorizaram o papel que o “*scroll up and down*” tinha na navegação online. Existem duas áreas de publicação na plataforma: *Webtoon Canvas*, onde qualquer pessoa pode publicar a sua história. E o *Webtoon Originals* que apresenta histórias específicas que se destacam pela qualidade e número de leitores. É também fornecida aos leitores a opção de fazerem o download da banda desenhada para leitura offline. Os autores mantém os direitos de todo o seu trabalho postado no website, que atrai cerca de 55 milhões de visitas a nível global por mês para os cerca de 2600 títulos exclusivos da plataforma, e os restantes milhares de outros títulos (*Webtoons*, 2020).

Entre esses títulos, está a banda desenhada *Lore Olympus*, criada por Rachel Smythe, que conta uma versão modernizada e colorida da história mitológica grega do sequestro de Perséfone por parte do deus do submundo, Hades. Na sua versão do conto mitológico, Smythe presenteia o leitor com uma Perséfone independente e sonhadora que luta para encontrar o seu lugar entre os outros deuses, o que contrasta imensamente com outras versões da mesma personagem onde esta é muitas vezes retratada como uma donzela em apuros que espera passivamente por um resgate. O personagem de Hades também sofreu algumas mudanças significativas. Em comparação a outras versões, o deus do submundo é apresentado como um homem de respeito e sério que age muitas vezes de maneira envergonhada sempre que Perséfone está presente. Na trama, Hades toma o papel de CEO da *Underworld Corp.* onde Perséfone é estagiária. Sendo uma das obras mais relevantes da plataforma, *Lore Olympus* conta com uma classificação de 9,5 estrelas.

O ponto mais icónico da banda desenhada está na riqueza do uso de cor e nas simbologias visuais que Smythe usa cuidadosamente na sua narrativa.



Figura 34. *Lore Olympus*, Rachel Smythe, 2018.

Perséfone é desenhada com uma paleta quente de tons rosa, enquanto Hades apresenta uma paleta mais fria de tons azulados. Segundo Smythe quando respondia perguntas de leitores, a escolha das paletas de cores para os dois protagonistas deve-se à necessidade que a artista tinha de fazer ambos os personagens sobressaírem sempre que os mesmos se encontravam no ambiente um do outro, como podemos observar acima, na figura 34. O uso cuidadoso da luz e da escuridão desempenha um papel crucial na maneira como a banda desenhada é apresentada. Por exemplo, os tons rosados de Perséfone contrastavam imensamente com os azuis escuros do submundo, e vice-versa com o personagem Hades.

Todavia, a cor não é apenas importante para os protagonistas. Em *Lore Olympus*, cada personagem é representada por uma cor diferente que se baseia na sua personalidade, ou possível conexão com outro personagem. A cor é também usada para melhor ilustrar momentos de tensão, tomando tons mais escuros e pesados sempre que a ação assim o exige. Através da cor, o leitor é facilmente capaz de identificar o teor da ação em curso, mesmo quando Smythe escolhe não usar palavras nas suas vinhetas.

Para além das intrigas românticas e lutas pelo poder intrínsecas da mitologia grega, a narrativa de *Lore Olympus* preza-se pela abordagem de questões reais como o assédio sexual, trauma, depressão, entre outras. Através da arte, Smythe transforma momentos

icónicos da mitologia em metáforas de trauma e superação, dando aos personagens uma dose de realidade não tão presente nas histórias originais.

Na versão de Smythe, a doce, mas ingênuo Perséfone, é obrigada a crescer ao se deparar com os perigos do mundo longe do abrigo da sua mãe, quando é sexualmente abusada por Apollo, deus da música. Situação esta que resulta num trauma que assombra Perséfone ao longo dos capítulos da narrativa. Esse trauma é representado visualmente por uma pauta de música desfigurada, que percorre verticalmente as vinhetas sempre que Perséfone é relembrada da ação passada ou na presença do agressor Apollo. Podemos identificar esta simbologia abaixo na figura 35.



Figura 35. Lore Olympus, Rachel Smythe, 2018.

A escolha da pauta de música para simbolizar os atos de Apollo, sendo este o deus da música, permite que Smythe represente o trauma de Perséfone de maneira clara e subtil. O cabelo de Perséfone também está fortemente ligado ao seu estado emocional, crescendo substancialmente em períodos de stress ou felicidade. Outras metáforas visuais relacionadas com Perséfone incluem uma coroa de flores que se manifesta na sua cabeça quando a deusa sente emoções como amor, ou uma coroa de espinhos quando sente emoções como raiva. Todavia, a metáfora visual do trauma de Perséfone continua a ser a mais impactante na história.

Ainda na plataforma *Webtoons*, podemos destacar o título *Sweet Home* de Youngchan Hwang. Este *thriller* segue a vida de um jovem atormentado pela morte da sua família que tenta sobreviver num mundo apocalíptico repleto de monstros. Esta banda desenhada conta com uma atmosfera grotesca através de vinhetas ricas em detalhes e

onde o foco da ação brilha através do dinamismo dos ângulos de câmera. As criaturas humanoides que assombram o mundo desta banda desenhada apresentam sorrisos rasgados e olhos avantajados, que juntos criam uma cena arrepiante. Tal como Smythe, Hwang toma partido de vinhetas sem palavras para transmitir a ideia de tensão na ação, enfatizada posteriormente pelas expressões faciais habilmente desenhadas dos personagens. As cores escuras e pouco saturadas desta banda desenhada complementam o ambiente geral de terror dos cenários da trama.

Para além da estética do desenho, o autor toma partido do texto dos balões de fala para destacar um momento dramático e afetar a maneira como o leitor interpreta a ação. Isto inclui mudanças de cor, tamanho e fonte. Detalhes como estes seriam facilmente ignorados noutras bandas desenhadas ou tomados como uma preferência estética, no entanto, a vertente de thriller de *Sweet Home* aliada à maneira como a arte é implementada, favorece o constante pressentimento inquietante da narrativa. As expressões do personagem principal foram bastante estudadas para garantir o mesmo nível de expressão emotiva nos personagens deste projeto. Abaixo, na figura 36, podemos observar uma das vinhetas de *Sweet Home*, onde o foco é a expressão assustada do protagonista.



Figura 36. Sweet Home, Youngchan Hwang, 2018.

Por fim, destacamos a banda desenhada *Ava's Demon*, de Michelle Czaikowski.

Esta banda desenhada passa-se num universo de ficção científica e segue a jovem Ava Ire, uma rapariga atormentada por um demónio desde criança, que tenta viver a sua vida

normalmente apesar de todas as tentativas do demónio de arruinar a sua vida. A trama começa quando o demónio, de nome Wrathia, revela a Ava as razões pelas quais o seu espírito e o da jovem estão interligados, impulsionando Ava a fazer um pacto com o seu demónio, dando início a uma aventura intergaláctica em busca de vingança. Ao longo da narrativa, Ava encontra outros seres também associados a um demónio.

Semelhante a *Lore Olympus*, a banda desenhada de Czaikowski destaca-se pela arte das vinhetas. Cada personagem de *Ava's Demon* possui a sua própria paleta de cores distinta, e sempre que certo personagem é o foco da ação, a vinheta que o envolve toma tons da paleta desse personagem. A paleta de Ava inclui tonalidades vermelhas e laranja, já outros personagens que contracenam com Ava, possuem paletas roxas, verdes e azuis. Em certas vinhetas, podemos observar que qualquer indivíduo que faça um pacto com o seu demónio, ganha gradualmente a paleta de cores do demónio à medida que a ligação de ambos cresce.

Constatamos isso em Ava, que no início da trama ostentava longos cabelos loiros, que mais tarde escureceram para vermelho após o pacto com Wrathia. Podemos observar esta mudança abaixo na figura 37.



Figura 37. *Ava's Demon*, Rachel Czaikowski, 2012-2015.

Outra personagem chamada Maggie, uma ex-amiga de Ava, aparece em vários flashbacks com cabelos castanhos e um vestido amarelo. Todavia no presente, a mesma personagem possui cabelos verdes e as suas cores transformaram-se para acomodar a paleta de tons esverdeadas do demónio com quem fez um pacto. Esta dinâmica de permuta de cores com base na ligação de uns personagens com outros foi adotada para ilustrar o grau de conexão dos personagens principais da banda desenhada deste projeto. Falaremos disso detalhadamente num próximo capítulo.

No que toca à cor da sua obra, Czaikowski deixou claro no seu website que a sua intensão sempre foi que as vinhetas da sua banda desenhada fossem lidas como “o *color script* de um filme” (Czaikowski, 2012), e daí provém as cores vivas que vemos nas vinhetas de *Ava's Demon*, como podemos observar na figura 38.



Figura 38. Estilo color script de *Ava's Demon*.

Capítulo II – Pesquisa sobre a Violência Doméstica

1.1. Pesquisa de Campo

1.1.1. COOLABORA – Entrevista com a Dr.^a Diana Silva

Como sugestão do orientador Professor Doutor Luís Nogueira, marcámos uma reunião com a Dr.^a Diana Silva, do gabinete de apoio à vítima na organização CooLabora CRL.

A Coolabora é um gabinete de apoio a vítimas que abriu na Covilhã em 2008, embora o gabinete só tenha começado a funcionar em 2010. A Coolabora atende qualquer pessoa seja homem ou mulher, no entanto 84% das vítimas são do sexo feminino.

Este gabinete oferece 3 vertentes de apoio que são no fundo as respostas que as vítimas de violência doméstica mais procuram quando contactam a Coolabora: apoio psicológico e emocional, apoio de encaminhamento social e apoio de informação jurídica.

Apoio Psicológico e Emocional: Este tipo de apoio entra quando as vítimas estão num estado de caos emocional, sem autoestima, sem autoimagem positiva e a Coolabora ajuda a trabalhar esse percurso para que as vítimas se possam reerguer e redefinir no seu papel para lá de vítima, o papel de progenitor, o papel de profissional, etc...

Apoio de Encaminhamento Social: Apesar do número de vítimas de classes sociais mais elevadas e com mais habilitações literárias ter aumentado, ainda há muitas vítimas que necessitam de apoios sociais urgentes para a saída de casa, muitas vezes com crianças envolvidas. A Coolabora tem uma rede de parceiros que ajuda nas questões sociais mais urgentes. Ao todo essa rede engloba 24 parceiros a trabalhar com a Coolabora diariamente desde forças de segurança, segurança social, serviços de saúde, serviços de emprego e formação profissional, câmaras municipais, entre outros.

Apoio de Informação Jurídico: Geralmente há muitas dúvidas jurídicas sobre a queixa, o divórcio, a regulação das responsabilidades parentais, partilha de bens, entre outras sendo de extrema importância desconstruir as ideias erradas transmitidas pelos meios de comunicação social (ex: se for feita a queixa os filhos são retirados à vítima). A Coolabora visa desmistificar mitos e dar conhecimento às vítimas dos seus direitos

enquanto vítimas pois quando desconstruídas as ideias erradas pode ser mais fácil para a vítima tomar a decisão de avançar com o processo, seja este qual for. O gabinete encarrega-se de diversas burocracias desde a articulação diária com o Ministério Público para saber progressos da queixa crime, a fazer requerimentos de medidas de coação como pulseiras eletrónicas, encaminhamento das vítimas em situações de risco severo para postos de acolhimento de emergência bem como apoio à GNR e PSP a retirar vítimas de casa.

Após nos elucidar sobre a missão do gabinete, a Dr.^a Silva relatou-nos alguns casos verídicos de vítimas e agressores, referindo detalhes que levaram a esses trágicos acontecimentos, perfil psicológico dos envolvidos e desfecho dos casos. Esta informação ajudou mais tarde na planificação da personalidade das personagens de Rose e do Padrasto. Algumas das situações passadas na narrativa foram inspiradas em certos casos relatados pela Dr.^a Silva.

Por respeito às vítimas, decidimos não incluir no relatório as suas histórias.

1.1.2. Departamento de Psicologia e Educação – Pesquisa com Dr.^a Carla Nascimento

Por sugestão de um colega de psicologia, decidimos contactar a Dr.^a Carla Nascimento, do Departamento de Psicologia da UBI, para que me pudesse auxiliar com algumas informações adicionais sobre a problemática da violência doméstica. Carla Nascimento é professora assistente convidada na Universidade da Beira Interior e a sua área de interesse fundamental é a psicologia clínica e da saúde, bem como a neuropsicologia, sendo ainda psicóloga em clínicas privadas.

Enquanto a Dr.^a Diana Silva, da Coolabora, nos informou sobre os comportamentos gerais das vítimas e dos agressores, a Dr.^a Carla Nascimento aprofundou esse tipo de informação no que toca à psicologia e ao modo como diferentes patologias podem influenciar as atitudes de um agressor, bem como os impactos da agressão na vítima.

Uma das especialidades da Dr.^a Carla Nascimento é a psicologia forense e da justiça, que, entre outras, trabalha com questões de violência doméstica. No que toca a este assunto, esta área estuda tanto a vítima como o agressor, bem como a possibilidade de o agressor ser um indivíduo inimputável devido a perturbações mentais graves, como a

esquizofrenia. Pacientes não medicados ou com acompanhamento insuficiente podem muitas vezes sofrer surtos psicóticos que originam atitudes violentas para com uma vítima. Este tipo de agressores, não estando na posse das suas faculdades mentais totais durante uma agressão, não podem ser culpabilizados pelos seus atos, considerando-se assim inimputáveis. A Dr.^a Nascimento ilustra esta informação com um caso verídico passado na Covilhã, em que, há alguns anos, um sujeito com esquizofrenia matou a esposa, convencido de que esta tinha um amante após esta lhe ter dito que iria para casa mais cedo devido a uma enxaqueca. No local do crime, a polícia encontrou a mulher morta com um tiro de caçadeira, bem como dois tiros na cama, um de cada lado do corpo, com os quais, segundo o marido, este teria morto os dois amantes da mulher, descrevendo-os detalhadamente, os quais seriam fruto da sua imaginação devido à perda de contacto com a realidade durante o surto que teve, causado pela perda de efeito da sua medicação. Este indivíduo foi consequentemente internado, medicado e considerado inimputável após ter cometido o crime, não podendo ser preso.

Contrariamente ao que era praticado em épocas passadas, a avaliar pelo velho ditado “entre marido e mulher, não se mete a colher”, a violência doméstica é hoje um crime público e que deve ser reportado ao ministério público, seja pela vítima ou por qualquer outra pessoa que saiba que uma situação destas está a decorrer, como nos lembra a Dr.^a Nascimento, além do necessário combate de alguns estereótipos existentes em cenários de violência doméstica, como refere a especialista:

A vítima só é agredida porque merece ou porque não faz nada para o impedir: muitas vezes, na realidade, a situação torna-se tão complexa que existe o medo de repercuções não só para a vítima, mas para os que lhe são queridos. Também existem casos onde a vítima é dependente financeiramente do agressor. Desse modo, devido à falta de capacidade física, psicológica, anímica ou económica, as vítimas dificilmente conseguem sair desses cenários por elas mesmas.

As agressões são sinais de amor: a Dr.^a Nascimento complementa esta ideia com a afirmação de que é necessário agir em várias frentes, pois “em Portugal bater é crime, mas bater também é cultural”, dando-nos o exemplo da Rússia onde, legalmente, o marido pode agredir a esposa uma vez por semana. Lei esta que foi preservada pelos cidadãos russos, tanto elementos do sexo masculino como do feminino, quando foi feito um referendo para a banir, pois para esta população é uma coisa absolutamente normal e cultural. Durante muitos anos, em Portugal, o ato de agressão para com as esposas era também visto como um acontecimento cultural, algo que deve ser desconstruído e não usado como desculpa para atos violentos.

O amor e a violência coexistem numa relação íntima: é recorrente afirmar-se que ações violentas dentro de uma relação se devem à falta de afeto, o que muitas das vezes não é o caso. Isto não quer dizer que o ato violento seja uma expressão de amor, apenas não se pode culpabilizar os atos de violência com a falta de sentimentos.

Casos de violência só ocorrem em estratos socioeconómicos baixos: embora falso, este estereótipo é dos mais recorrentes na área. Casos de violência doméstica ocorrem em todos os estratos socioeconómicos, no entanto, não se ouvem tantas histórias de violência em famílias de classe alta, pois, por norma, as vítimas não fazem denúncias por medo de perderem o estatuto que resulta de estarem relacionadas com o agressor.

Álcool e drogas são os culpados: de facto, estas substâncias podem amplificar o comportamento violento de um agressor. Todavia, não são os catalisadores de tal atitude, pois uma pessoa não violenta não passará a sê-lo após consumir qualquer uma destas substâncias.

Crianças que sofrem de violência podem tornar-se agressores: por norma, esse não é o caso. Todavia, crianças que sofreram abusos são mais propícias a ter relacionamentos abusivos quando se tornam adultas, pois o abuso tende a torná-las pessoas submissas que procuram agradar numa tentativa de evitar que a violência infligida anteriormente não se volte a repetir.

Não existe violência da mulher para o homem: embora a discrepância de casos reportados de violência seja grande, não há dúvida nenhuma que existem de facto indivíduos do sexo masculino a sofrerem de violência doméstica por parte das suas esposas. Podem inclusivamente existir muitos mais casos do que aqueles que foram reportados, na medida em que os homens têm tendência a não denunciar o abuso que sofrem por vergonha, devido à mentalidade retrógrada de que “um homem que apanha da mulher, é motivo de chacota”, segundo a Dr.^a Nascimento.

Após elencar os estereótipos mais frequentes nesta área, a Dr.^a Carla Nascimento descreveu as consequências da violência doméstica tanto para o agressor como para a vítima. No caso do agressor, dependendo da gravidade da situação, este pode enfrentar processos judiciais múltiplos como ordens de restrição nas quais têm de se manter afastados das vítimas por uma quantidade específica de metros, e, em último caso, pena de prisão. Já a vítima pode sofrer consequências mais graves, no que toca ao seu estado mental. Para clarificar estas consequências, a Dr.^a Nascimento passou a explicar as reações que a vítima tem perante a violência doméstica. Estas distinguem-se em três momentos importantes: antes do crime, durante o crime, após o crime.

No que toca a reações antes do crime, estas só existem quando este é consecutivo, ou seja, quando existem comportamentos estranhos que vêm mais tarde a transformar-se em violência doméstica.

Durante o crime ocorrem várias mudanças repentinas no estado mental da vítima. A reação perante o primeiro impacto é o pânico, a angústia e o questionamento da vítima sobre o que ela teria feito para originar aquele cenário. O medo de morrer também é um instinto imediato após uma agressão. A raiva pode surgir muitas vezes na vítima como mecanismo de defesa.

Após o crime a vítima encontra-se num estado de desorientação geral, de apatia e impotência, seguido de negação, em que tenta justificar a ação que o agressor acabou de lhe infligir. A vítima pode sentir uma solidão momentânea pois a pessoa com quem tinha um vínculo é a mesma que a acabou de agredir. Nos dias seguintes existe muita ambivalência por parte da vítima, na medida que esta se questiona se deve confrontar ou não o agressor; no entanto, o medo de que o acontecimento volte a ocorrer elimina qualquer vontade que a vítima tenha de questionar o agressor sobre um porquê. Por vezes, este tipo de casais parece perfeito aos olhos de quem os vê de fora e, por esse motivo, as vítimas privam-se de expor os acontecimentos a amigos ou familiares com receio de que ninguém acredite nelas. Por este motivo, as vítimas levam muito tempo a pedir ajuda, quando o fazem.

A Dr.^a Nascimento completa este tópico refletindo sobre a gravidade da dor emocional que sucede à dor física de uma agressão. Em suma, as consequências da violência doméstica verificam-se a quatro níveis: pessoal, psicológico, familiar e social.

Outro aspeto prende-se com o facto de ser comum os agressores privarem a vítima de uma vida social devido a uma patologia que origina muitos dos casos de violência doméstica, o transtorno designado por ciúme patológico, caracterizado por pensamentos, emoções e comportamentos extremos por parte do agressor, nos quais o tema predominante é a infidelidade do parceiro. Ao impedir que a vítima socialize, o agressor consegue que esta se distancie do seu círculo de amigos, passando a depender apenas dele por não ter mais ninguém e perpetuando-se a agressão sem que ninguém saiba.

A Dr.^a Nascimento termina as suas explicações sobre o tema apresentando os impactos mais comuns sobre em vítimas destas situações, tanto físicos como psicológicos.

Indagámos primeiro sobre os impactos físicos. Estes incluem a ansiedade crescente, os tremores constantes, as dores de cabeça, os problemas digestivos e a tensão arterial alta. A tensão emocional constante em que as vítimas vivem pode provocar dores musculares

e perdas de energia. Em vítimas do sexo feminino é possível surgirem distúrbios ao nível da menstruação; nas vítimas do sexo masculino observa-se sobretudo a diminuição da libido. Alterações dos padrões de sono são frequentes, nos quais as vítimas desenvolvem uma rotina de sono insuficiente, em que acordam diversas vezes durante a noite. Muitas destas vítimas dormem mesmo com o telemóvel por baixo da almofada com o número de emergência marcado, mas são poucas aquelas que chegam a ligar. Por fim, o impacto mais significativo a nível físico são os problemas imunológicos causados pelo stress constante. Stress este que ativa o eixo HPA (hipotálamo-pituitária-adrenal), um sistema que regula o nosso sistema imunológico, bem como as emoções e o humor. Desse modo a vítima fica mais propícia a gripes e infeções.

Quanto aos impactos psicológicos, estes incluem desconfiança e tristeza constante, falta de motivação, dificuldades cognitivas e de concentração, irritabilidade extrema e até medos e fobias, nomeadamente o medo do medo, no qual as vítimas tentam ao máximo evitar situações que lhes causem esse sentimento, como, em alguns dos casos, o próprio regresso a casa depois do trabalho. Algumas vítimas experienciam flashbacks, ou seja, uma vítima pode encontrar-se a fazer alguma tarefa básica da sua rotina diária e essa ação faz com que se lembre, por exemplo, que na semana anterior se encontrava a fazer aquela mesma tarefa antes de ser agredida. A diminuição da autoconfiança é talvez dos impactos mais graves, pois a primeira ação de um agressor antes de partir para a violência é diminuir a autoestima da vítima, de modo a que esta acredite ser uma pessoa fraca e que as agressões acontecem por não ser boa o suficiente, seja enquanto esposa, marido, filho ou filha, por exemplo.

Todas estas informações facultadas pela Dr.^a Carla Nascimento foram de extrema importância na altura de elaborar o perfil psicológico de personagens como Rose e o padrasto. Foram especialmente importantes durante a escrita do guião, onde necessitávamos de retratar de maneira credível a dinâmica entre os dois personagens em diversos momentos da narrativa.

1.2. Pesquisa Complementar

1.2.1. Efeito Cinderela

O Efeito Cinderela é o fenômeno de maus tratos em menores geralmente por parte de pais adotivos. O seu título é proveniente da personagem de contos de fadas Cinderela, embora haja exemplos semelhantes em histórias como Hansel e Gretel e A Branca de Neve, a situação cruel da Cinderela é icônica. Nestes contos, a madrasta é geralmente a antagonista, mas citando Daly e Wilson, “contos de fadas sobre padrastos malévolos são mais escassos do que aqueles sobre madrastas, mas não são mais alegres” (Daly & Wilson, 1998). Um provérbio francês do séc. XVI confirma essa constatação:

“Quand la femme se remarie ayant enfants, Elle leur fait un ennemi pour parent.”

Cujo significado pode ser traduzido como:

“A mãe de crianças que escolheu voltar a casar, fez das crianças um inimigo para o pai”.

Os professores de psicologia Martin Daly e Margo Wilson (sendo Margo uma psicóloga evolucionista) aprofundaram esta temática no seu livro *The Truth about Cinderella: A Darwinian View of Parental Love*.

Os psicólogos evolucionistas descrevem o efeito como um subproduto de conflito entre parceiros reprodutivos de investir em jovens com quem não têm qualquer relação parentesca. Esta teoria foi desenvolvida no início dos anos 70 mediante a conexão entre padrastos e maus-tratos infantis (Daly & Wilson, 1998).

Os estudos de Daly e Wilson dizem que a disparidade dramática nas taxas de homicídios infantis ocorre porque os padrastos não têm relação genética com os filhos e, portanto, são menos investidos neles do que os pais biológicos. Como resultado, os padrastos são mais propícios à frustração e irritação com os filhos atacando-os com mais frequência e violência. Este fenômeno é amplamente praticado no mundo animal.

1.2.2. Tipos de Agressores – Pitbull e Cobra

1.2.2.1 Estudos de John Gottman

John Mordecai Gottman, um professor de psicologia americano muito influente na área da estabilidade conjugal e análise de relacionamentos com várias observações científicas publicadas, sendo o seu trabalho uma base para melhorar o funcionamento dos relacionamentos e evitar comportamentos prejudiciais para o relacionamento humano. Gottman juntamente com Neil Jacobson (com quem escreveu o livro *When Men Batter Women: New Insights into Ending Abusive Relationships*) identificou o perfil de dois tipos de agressores: *Pitbull* e *Cobra* (Gottman & Jacobson, 1998).

Gottman é conhecido por usar dados fisiológicos nas suas pesquisas (medição da frequência cardíaca, suor etc.) em combinação com observações de interações com casais da vida real.

Numa das suas pesquisas, Gottman veio a descobrir que enquanto alguns homens ficaram muito exaltados com uma discussão, outros ficaram perturbadoramente tranquilos e calmos.

Os agressores *Pitbull* não têm a capacidade de controlar a sua raiva ou emoção, sendo mais ansiosos e dependentes. Este tipo de agressor geralmente só tem problemas dentro do ambiente familiar. Estes indivíduos confinam o seu comportamento abusivo às mulheres que amam, agindo por dependência emocional e com medo do abandono. São os perseguidores, os maridos e namorados ciumentos que encantam todos, exceto as suas esposas e namoradas. O comportamento mais recorrente é o constante monitoramento de todos os movimentos da vítima com tendência a ver traição em todos os atos.

Citando o Psicólogo Andrew Christensen, “Os *Pitbull* exigem tanto quanto aquilo que retiram. (...) Nesse padrão, um parceiro solicita alterações, enquanto o outro tenta evitar essas alterações. À medida que o conflito se intensifica, as solicitações tornam-se demandas e a evitação torna-se um afastamento” (Christensen, 2001)

Os agressores *Cobra* são estrategas, sociopatas que permanecem calmos com pouca ou nenhuma resposta fisiológica a situações que a maioria consideraria perturbadoras muitas das vezes demonstrando um temperamento antissocial. Segundo Gottman e Jacobson, “Cobras são assustadores para as suas esposas, e ao mesmo tempo cativantes” (Gottman & Jacobson, 1998). Estes agressores são frios e calculistas, relativamente livres das armadilhas da dependência emocional, mas com uma alta incidência de traços

criminais e comportamento sádico. A violência dos Cobras nasce de uma necessidade patológica de seguir o seu caminho, de ser o alfa e garantir que todos, especialmente suas esposas e namoradas, saibam disso e ajam de acordo. Este tipo de agressor costuma ter muitos problemas com instituições e embora tenham mais controlo do que os *Pitbulls*, conseguem ser mais violentos com as vítimas, muitas vezes ameaçando-as com uma faca ou uma arma.

É provável que também sejam agressivos com todos no seu círculo relacional, incluindo estranhos e até animais de estimação, além de amigos, parentes e colegas de trabalho. *Cobras* são aqueles que matam o animal de estimação como um aviso para as vítimas de que, se elas falharem a seguir as suas regras, o mesmo irá acontecer com elas. Quando é feita uma queixa em resposta à violência infligida por um agressor *Cobra*, é provável que a vítima seja encontrada num estado altamente agitado estando o agressor calmo e controlado, que geralmente culpa o incidente na vítima.

Embora seja mais fácil para as vítimas de sair de um relacionamento com um agressor *Pitbull* do que um agressor *Cobra*, a longo prazo os *Pitbulls* são mais perigosos. Geralmente são estes que perseguem e que matam vítimas quando estas procuram ordens de proteção ou divórcios (Gottman & Jacobson, 1998).

Enquanto os psicólogos descobriram que as mulheres agredidas são menos propícias a deixar agressores *Cobra*, as que escapam enfrentam um período de perigo mais curto, pois estes indivíduos geralmente param de tentar persegui-las e seguem para novas conquistas.

1.2.2.2. Estudos de Michael P. Johnson

Michael P. Johnson, professor de Sociologia baseia-se nos tipos *Pitbull* e *Cobra* de Gottman na sua pesquisa sobre agressores dividindo-os em subtipos, como analisa no seu livro *A Typology of Domestic Violence: Intimate Terrorism, Violent Resistance, and Situational Couple Violence* (Johnson, 2008).

Resistência Violenta geralmente envolve um agressor violento e controlador e uma vítima que responde ao terrorismo íntimo do seu parceiro pela resistência à violência. A vítima não é controladora de volta, apenas usa a violência em retaliação ou como um mecanismo de defesa para gerenciar o controle coercitivo que lhe é infligido.

A Violência Situacional, por falta de um termo melhor, a violência doméstica mais comum. Envolve parceiros caracteristicamente controladores ou violentos, mas quando discordam, as tensões aumentam e as coisas podem tornar-se violentas. Neste tipo de violência doméstica, o episódio violento pode ser um evento único ou pode tornar-se um problema recorrente no relacionamento.

A Resistência Mútua à Violência descreve uma dinâmica na qual ambos os parceiros exibem um comportamento consistente, utilizando a violência para tentar controlar o outro.

Capítulo III – Processo criativo do projeto Cicatrizes

1.1. Criação das Personagens

As personagens são, por norma, os elementos mais importantes numa narrativa, seja ela qual for. Aqui, destacamos dez personagens importantes nesta banda desenhada e exploramos a sua relevância e personalidade, bem como o processo por trás do seu design e da simbologia que transportam.

1.1.1. Rose

Personagem principal da história. Rose é uma jovem atormentada pelo padrasto, com quem vive após a morte da mãe. O leitor vê tudo pelos olhos de Rose, que, devido ao seu trauma, vê qualquer pessoa que lhe causa caos mental como uma criatura e não um ser humano e as nódoas negras resultantes dos maus tratos como estética de uma televisão.

Rose começou por ter um design bastante simplificado, com um estilo de desenho cartoon, que foi rapidamente descartado por ter um aspetto infantil que não combinava com o tema pesado da história.



Figura 39. Primeiro design da personagem principal Rose.

No design final, a paleta de cores foi levemente alterada, e o cordão que Rose usa todos os dias passou de cor de rosa para amarelo de modo a evitar alguma confusão quando a paleta de cores do Rapaz passou a ser rosada.



Figura 40. Design da personagem principal Rose durante o primeiro livro.

A paleta de cores de Rose manteve-se azul desde o protótipo até ao design final, sendo que duas cores quebram essa paleta: o olho vermelho nas costas de Rose e o cordão amarelo ao peito. Ambos elementos têm uma simbologia muito forte no que toca a esta personagem. O olho vermelho não é visível para os outros personagens, estando presente para o leitor. É um elemento metafórico para a situação de Rose, que, devido à sua situação de vida, desenvolveu vários complexos e traumas, tendo um medo constante de estar a ser observada pelo padrasto. Este elemento está sempre presente, independentemente da roupa que Rose esteja a usar, exceto com a roupa do trabalho. Esta exceção deve-se ao facto de Rose tentar reprimir as suas emoções durante o seu horário profissional. Todavia, o mesmo pode-se manifestar caso Rose tenha um ataque de pânico.

O cordão amarelo também é um elemento constante no design de Rose, tendo-lhe sido oferecido pela mãe quando era mais nova. Quer seja no pulso, no cabelo ou a segurar alguma peça de roupa, Rose usa este cordão permanentemente quando não tem de usar a farda do trabalho.



Figura 41. Design da personagem principal Rose durante o segundo livro.

A partir do terceiro capítulo, tanto Rose como o Rapaz começam a exibir pequenos traços da cor um do outro nos seus designs, à medida que a sua amizade cresce. No caso de Rose, começa a ganhar traços cor de rosa nas suas roupas.

1.1.2. Rapaz

Outra personagem principal, o rapaz cria amizade com Rose depois de esta o salvar de uns *bullies*. Sem abrigo desde novo, o rapaz fugiu do orfanato onde vivia e nas ruas sofreu um ataque que lhe tirou a capacidade de falar. A vida tornou-o um jovem desenrascado e resiliente e a sua situação nunca lhe tirou o gosto pela arte nem o incapacitou de fazer o que aprecia. Nómada no mundo, o rapaz vive um dia de cada vez viajando cidade após cidade, fazendo pequenos trabalhos quando possível para se sustentar e deixando sempre a sua marca grafitada em paredes.

Tal como Rose, o design do Rapaz começou muito simples e com aspeto cartoonizado, demasiado infantil para a história. A paleta de cores apresentava tons avermelhados e laranja, que foram mais tarde substituídos, pois poderiam confundir-se com a paleta do padrasto. Era crucial que a cor vermelha fosse exclusiva do antagonista da narrativa devido à simbologia usada e para que o leitor percebesse que a cor vermelha significava perigo aos olhos de Rose, graças ao vínculo que tinha com o personagem.



Figura 42. Primeiro design da personagem principal do Rapaz.

No design final, esta personagem apresenta um estilo artístico mais realista, onde a paleta de cores foi alterada para tons rosados, que anteriormente eram associados à mãe da protagonista antes da mesma assumir a paleta amarelada. Esta alteração visou meramente uma melhor harmonização de ambas as paletas dos dois protagonistas. Tons rosados combinavam bastante melhor com os tons azulados de Rose.



Figura 43. Design da personagem principal do Rapaz durante o primeiro livro.

A partir do terceiro capítulo, tanto o Rapaz como Rose começam a exibir pequenos traços da cor um do outro nos seus designs, à medida que a amizade cresce. No caso do Rapaz, começa a ganhar traços azuis nas roupas.

1.1.3. Padrao

O antagonista da história, ficou com a guarda de Rose quando a mãe desta faleceu anos antes dos acontecimentos atuais. O padrao culpa Rose pela morte da mãe, e por essa razão maltrata-a, sendo então a causa principal do estado mental e emocional de Rose, ao ponto de esta apresentar pequenos ataques de pânico sempre que encontra alguém minimamente parecido com o padrao fora de casa. Este personagem destaca-se pelas suas características de agressor, escrito com base na pesquisa feita com as doutoras Diana Nascimento e Carla Silva.

O padrao de Rose é um homem egoísta e egocêntrico que usa a culpa que Rose sente como meio de manipulação para a poder controlar. Desempregado, o padrao de Rose depende do trabalho da mesma para sobreviver, enquanto a isola de qualquer relação social a partir de ameaças e da síndrome do medo que resulta das mesmas.

Rose vê o padrao como uma criatura peculiar cuja cabeça é um televisor com um olho vermelho no ecrã. É a partir deste pequeno detalhe que todas as metáforas visuais tomam forma. Falaremos mais desse assunto mais adiante.



Figura 44. Design da personagem do padrao.

1.1.4. Amy

Colega de trabalho de Rose, no café onde trabalham. Amy é uma jovem egocêntrica que nunca se lembra do nome de Rose, e parece preocupar-se com pouco mais que ela própria. Rose vê Amy como uma criatura com um olho gigante e grandes pestanas simbolizando a vaidade e a presunção. Esta personagem não foi escrita como uma antagonista, mas sim como uma pessoa desligada da realidade dos restantes indivíduos à sua volta. A relação distante que Amy tem com Rose, foi especificamente pensada para acentuar a solidão da protagonista. Na fase final da história, Amy revela que, na verdade, importava-se com Rose chamando-a pelo seu verdadeiro nome, o que origina uma sequência onde a sua persona monstruosa revela a sua verdadeira forma humana.

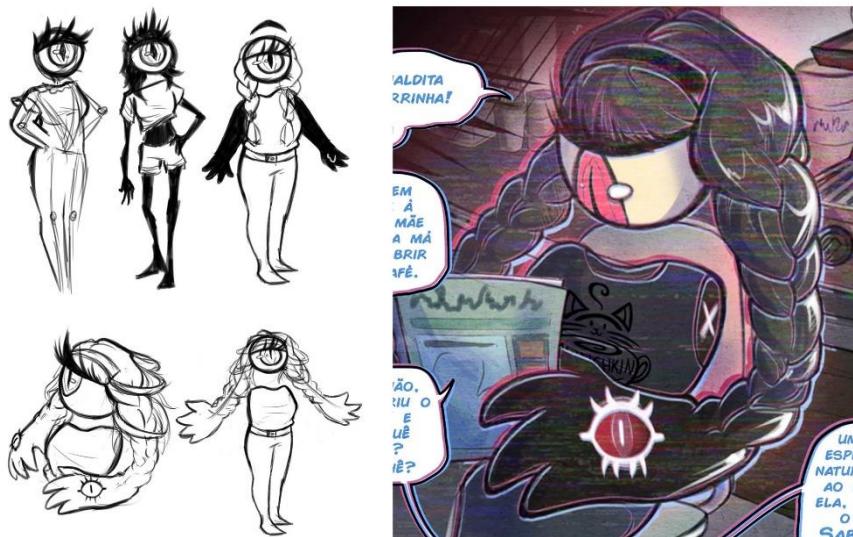


Figura 45. Protótipos do design de Amy (esquerda) e design final (direita).

1.1.5. Bullies

Personagens secundárias que aparecem apenas no início da trama. Podemos afirmar que estes personagens são um ponto fulcral na narrativa, pois, devido a eles, Rose conhece o Rapaz ao salvá-lo dos mesmos, que lhe batiam por este ter roubado. Rose vê ambos os *bullies* como criaturas monstruosas com uma aura esverdeada e rodeados de estática. Como acontece com outros personagens que infligem más emoções em Rose, estes possuem grande olhos nas suas faces, com ambos os *bullies* apresentando grandes olhos perturbadores.

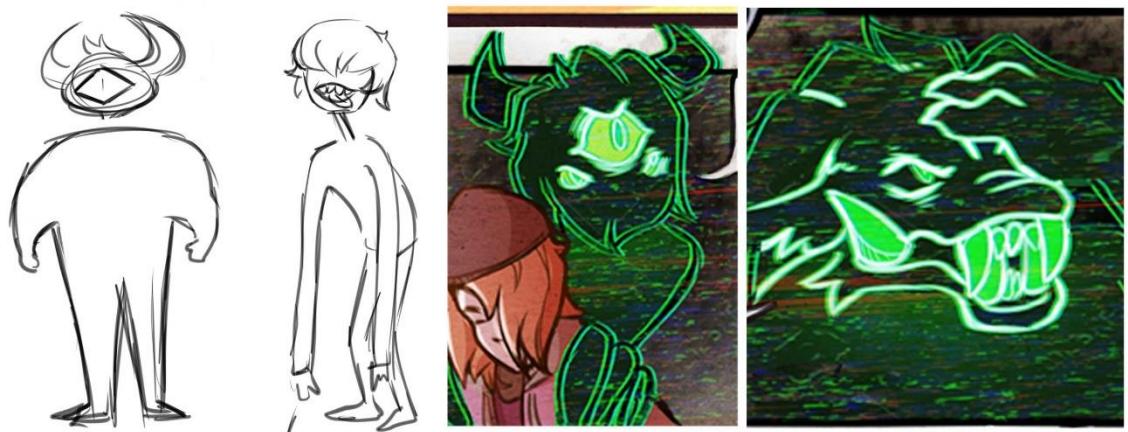


Figura 46. Protótipos do design dos *bullies* (esquerda) e design final (direita).

1.1.6. Vizinha

A vizinha idosa de Rose, uma personagem secundária que conhece Rose desde criança. Uma grande amiga da falecida mãe de Rose, esta vizinha desconfia que algo se passa em casa da jovem, mesmo esta desmentindo tudo. A importância desta personagem, está na exposição ao leitor do motivo que leva Rose a ver qualquer individuo que lhe cause medo como uma criatura. Num dos momentos da narrativa, Rose encontra a sua vizinha a meio do caminho enquanto desce a rua para o trabalho.

A princípio, Rose vê a idosa como uma humana normal, cumprimentando-a. Todavia, esta senhora começa a interrogar Rose a cerca da sua situação com o seu padrasto. Estas questões ativam o sistema emocional de Rose, que entra imediatamente em pânico, e somos prontamente presenteados com uma sequência onde a idosa transforma-se gradualmente numa figura monstruosa parecida com todas as outras vistas até então.

1.1.7. Carteiro

Personagem minoritária que aparece a meio da história. É o catalisador para que o rapaz descubra a situação de Rose, ao pedir-lhe que faça uma entrega na casa da jovem, sem que este saiba ao certo para onde se dirige.

1.1.8. Mãe/Momo

A mãe de Rose é-nos apresentada em flashbacks no início de cada capítulo da banda desenhada. Através desses flashbacks conhecemos um pouco da história de Rose antes do falecimento da sua mãe. Após falecer, tomou a forma de uma pequena criaturinha invisível a todos, menos a Rose. Como Momo, é uma personagem de poucas palavras que segue Rose para todo o lado aconselhando-a ocasionalmente. Momo não tem memória da sua vida anterior, no entanto, tem um instinto protetor em relação à protagonista.

1.2. Metáforas e outros símbolos visuais

Consideramos esta parte do processo criativo como a mais importante para a narrativa. A intensão base era tornar as emoções visíveis. Segundo Scott McCloud, “a ideia de que uma imagem consegue invocar uma resposta emocional ou sensual no espectador é vital para a arte da banda desenhada” McCloud (1993, p.121).

Dessa maneira, foram criadas várias metáforas visuais que, discretamente, passavam a mensagem ao leitor de uma maneira menos explícita. Como se a violência e as suas sequelas fossem apresentadas com um véu sobre as mesmas de maneira a chegarem de um modo inusitado aos olhos dos leitores. Esta escolha artística foi implementada não só para atenuar o grau de brutalidade da história, mas também para adicionar um toque fantasioso à narrativa.

Estas metáforas estendem-se ao estado mental e emocional de Rose, o núcleo de todas estas imagens e figuras. Rose, devido ao ambiente familiar em que vive e a eventos passados, nomeadamente a morte da sua mãe, apresenta comportamentos patológicos motivados pelo trauma e pela ansiedade. Um dos resultados destes traumas, é a dificuldade de Rose criar uma ligação com os personagens em seu redor e, por isso, Rose vê toda a gente como uma criatura, salvo algumas exceções, como a vizinha, com quem

já mantinha uma ligação por convivência em criança, e o rapaz com quem estabeleceu uma ligação empática mesmo antes de ser feito o primeiro contacto cara-a-cara. O leitor não é diretamente informado do que se está a passar quanto às estranhas criaturas que vê, no entanto, com o desenrolar da história, tudo se torna mais claro quando algumas personagens passam de criatura a realidade e algumas personagens da realidade passam a criaturas, dependendo das interações que têm com Rose.

A criatura que substitui a aparência real do padrasto é um dinamizador para muitos outros elementos simbólicos ao longo da narrativa, sendo que esta criatura toma uma forma escura com cabeça de televisor, em cujo ecrã se ilumina um grande olho vermelho. Tendo esse design como base, qualquer indício de violência, quer seja sangue ou nódoas negras, são substituídos, ou amenizados, por estética de televisão. A presença dos olhos em cada criatura, e também nas costas de Rose, pode ser vista como uma simbologia do estado contante de ansiedade da personagem, que se sente constantemente observada, trauma esse infligido pelos anos de maus tratos.

1.3. Processo de escrita do guião

Apesar desta parte ser a mais complexa do projeto, foi também a mais importante, pois serviu de base para o segmento seguinte, a arte. Em primeiro lugar elaborou-se uma linha do tempo geral onde se apontaram os eventos principais da história. Esta linha do tempo foi baseada na Estrutura dos Três Atos.

Segundo David Trottier no livro *The Screenwriter's Bible*, a Estrutura de Três Atos é um modelo usado na narrativa ficcional que divide uma história em três partes. Resumidamente falando: o princípio, onde se apresenta a história estabelecendo os detalhes principais que captam a atenção do leitor; o meio, onde se desenvolve um pouco mais a história e o conflito que levará a uma crise; o fim, onde se resolve o conflito e se termina a história (Trottier, 1994, pp.5-6).

Durante o primeiro ato (princípio), o escritor deve introduzir os personagens principais, onde estes se situam e como se comportam no mundo em que a narrativa se realiza, estabelecendo as suas personalidades e relações com os restantes personagens da trama. Geralmente é no fim do primeiro ato que o personagem principal conhece o conflito, o qual levanta a questão dramática a ser resolvida no clímax do filme.

Durante o segundo ato (meio), desenvolve-se o conflito, mostrando como este afeta a vida do protagonista. Nesta fase da narrativa, o protagonista carece das habilidades necessárias para superar o conflito em questão, sendo inevitável que haja um desenvolvimento do personagem para que este cresça de maneira a conseguir lidar com a situação. Todo este crescimento gradual pode ser influenciado por outros eventos ou personagens, o que torna este ato o mais extenso. É durante esta fase que o autor complica a situação e desenvolve o conflito principal, que deve levar a uma crise no fim deste ato.

Por fim o terceiro ato fornece a resolução da história e do conflito. Apontando já para o clímax da história, o autor leva os momentos mais tensos da narrativa ao seu ponto extremo antes do conflito ser resolvido, podendo a história ter um final bom, mau ou aberto.

O que marca o fim, e consequentemente a passagem, de um ato para o outro são os eventos chave, os acontecimentos importantes que complicam a ação, como *cliffhangers*, revelações e crises (Trottier, 1994, p.5). Estes eventos chave podem ser acompanhados de eventos menos importantes que, numa estrutura completa, formam uma história. Se seguirmos esta estrutura, a nossa narrativa terá três eventos chave: um que termina o primeiro ato, em que surge o conflito; um que termina o segundo ato, em que se começa a resolver o conflito; um terceiro evento chave que decide o conflito.

Antes de começarmos a escrever o guião, achámos importante estudar uma pequena seleção de guiões de banda desenhada de outros artistas influentes na área, e concluímos que não existe uma formatação universal para a sua escrita.

Dependendo da equipa envolvida na banda desenhada em questão, há a possibilidade da escrita e do desenho serem executados por pessoas diferentes. Nesse caso, o autor do guião por vezes acompanha o diálogo com uma breve descrição individual da ação de cada tira que compõe a prancha, podendo ou não incluir também as onomatopeias dos efeitos sonoros. No fim das páginas da banda desenhada *Avatarex: Destroyer of Darkness*, podemos encontrar o guião escrito por Grant Morrison, onde o mesmo faz uma descrição detalhada da informação visual presente em cada vinheta para que a artista se possa guiar pelas suas diretrizes. Morrison descreve a ação, os gestos dos personagens e por vezes o ângulo visual que o artista tem de respeitar quando elaborar a arte na composição das tiras de cada prancha.

Outros autores escolhem apenas fazer uma descrição geral do que se passa em cada prancha, dando ao artista a liberdade para repartir a ação pelas vinhetas da maneira que achar mais conveniente à narrativa. Nas páginas da publicação *Action Comics #1000: The Deluxe Edition* podemos encontrar o guião de uma das narrativas de um super-herói

de renome, *Superman*, compiladas neste livro. Nesse guião, Peter J. Tomasi acompanha a escrita do diálogo com uma descrição detalhada da cena no geral, local, comportamento dos personagens, ações, não a dividindo por vinhetas, dando uma certa liberdade visual ao artista para fazer a composição da prancha da maneira que entender.

Por motivos de conveniência, decidimos utilizar o método usado por Morrison em *Avatarex*. No caso deste projeto, a escrita e a arte são executadas por uma pessoa apenas, pelo que, à partida, não seria de todo necessário incluir uma descrição das vinhetas no guião. Todavia, concluímos que seria o melhor e mais conveniente a fazer, devido à facilidade de se visualizar uma cena enquanto se pensa no diálogo e nas interações dos personagens, eliminando assim o risco dessas ideias visuais serem esquecidas até o processo artístico começar. Isto dobrou o tempo de escrita do guião, mas, a longo prazo, foi a melhor escolha.

Ao longo de seis livros, escrevemos todo o diálogo dos personagens acompanhado com breves descrições de todas as vinhetas que compõem cada prancha. A escrita do guião demorou ao todo aproximadamente dois meses, desde o início ao fim, tendo em conta o feedback dado pelo orientador e fazendo pequenas mudanças sempre que necessário.

No que toca à história deste projeto, o primeiro ato engloba o primeiro e o segundo livro. Neles somos apresentados a Rose, conhecemos um pouco do seu dia-a-dia, e somos consequentemente confrontados com a sua situação para com o antagonista, o padrasto, a quem também somos expostos. Isto seria o conflito. Estes primeiros fascículos dispõem o início da amizade entre Rose e o Rapaz.

O segundo ato inclui o terceiro, quarto e quintos volumes da banda desenhada. Durante estes livros, desenvolve-se a amizade entre Rose e o Rapaz, enquanto é exposto ao leitor um pouco da *backstory* de Rose através de *flashbacks*.

Por fim, o sexto livro fecha com o terceiro ato, no qual temos o triste desfecho da história de Rose, bem como o epílogo com o Rapaz.

1.4. Resumos dos livros

Livro 1

Este primeiro livro faz-nos a exposição de todos os fatores importantes. Apresenta-nos personagens fulcrais como Rose, Amy, Momo e o Rapaz, as suas personalidades e o seu

papel na narrativa. O facto de alguns personagens aparecerem com formas monstruosas sem qualquer tipo de explicação cria uma aura misteriosa que vai incentivar o leitor a ler os restantes livros para descobrir o propósito daquela situação.

O livro começa com Amy e Rose no café onde nos deparamos imediatamente com o dia-a-dia de Rose, aborrecida e frustrada com a indiferença da sua colega de trabalho que, como sempre, empurra todo o trabalho do café para ela. Durante este início, o leitor tem uma breve exposição ao estado frágil de Rose quando Amy menciona “família”, sem que seja revelado inteiramente o propósito do ataque de pânico de Rose. Este fascículo termina com Rose a salvar o Rapaz de uma dupla de *bullies*, motivada pela empatia e pela preocupação. Ao descobrir que este jovem é incapaz de comunicar por fala devido a um acidente que o deixou com cicatrizes no pescoço, Rose presenteia-o com um caderno para que este consiga falar com ela. O início de uma amizade pode ser observado.

Livro 2

O segundo livro expõe a situação violenta que Rose vive em casa com o padrasto. Rose não só sustenta a casa, como também é responsável por todas as tarefas enquanto vive em cativeiro psicológico causado pelo seu padrasto. O leitor apercebe-se que a jovem sofre de violência doméstica quando esta se despe em frente a um espelho, revelando diversas marcas de estática no seu corpo. No dia seguinte Rose tenta suicidar-se numa linha de comboio após ser dispensada mais cedo do trabalho devido a um ataque de pânico que teve ao ver um indivíduo que lhe pareceu ser o seu padrasto. Rose é salva pelo Rapaz do dia anterior, que após momentos de silêncio na praia, decide contar-lhe a sua história através de desenhos na areia.

Livro 3

Este livro começa com um momento descontraído entre Rose e o Rapaz quando estes entram num centro de jogos abandonado para se divertirem. Aqui podemos observar que a ligação entre os jovens está mais forte. A meio do fascículo temos um momento no qual vemos uma personagem humana normal, transformar-se numa besta aos olhos de Rose após lhe serem feitas questões sobre a sua situação em casa. Mais tarde, o Rapaz leva Rose a visitar o lugar onde vive, um farol abandonado, cujas paredes se encontram decoradas com os mesmos desenhos que Rose vê na vila. O livro acaba com um momento violento entre Rose e o padrasto quando este a confronta com as acusações feitas pela vizinha, crente que a jovem fez queixa dele.

Livro 4

O livro quatro começa com Rose deitada na sua cama, não tendo conseguido ir trabalhar após o episódio do dia anterior. Ao mesmo tempo na vila, o Rapaz fazer um favor ao velho carteiro ao entregar uma encomenda na casa de Rose sem o saber. No ato da entrega, o Rapaz acena a Rose ao identificá-la nas escadas dentro da casa, para grande desagrado do padrasto, que mais tarde informa Rose que deve cortar contacto com o jovem, ou irá fazê-lo pelas próprias mãos. Revelando que a encomenda era de facto uma arma. O livro termina com Rose colocar um ponto final na sua amizade com o Rapaz, relutantemente, após este descobrir as marcas nos braços de Rose e propor que fujam juntos.

Livro 5

Já perto do *climax* da trama, este livro inicia-se com o flashback que desvenda o mistério por trás da culpa que Rose sente em relação à morte da mãe, antes de retomar ao tempo atual, onde Rose se encontra a caminho do café para mais um dia de trabalho. Nesse dia, Amy informa-a que o café vai fechar, enquanto se dirige a Rose pelo seu nome pela primeira vez, retomando a sua forma humana aos olhos de Rose. Com receio do que lhe pode acontecer assim que o padrasto descobrir que foi despedida, Rose procura o Rapaz para lhe pedir desculpa e aceitar a sua proposta para fugirem juntos, preparando o leitor para o final da história.

Livro 6

Neste livro temos o desfecho final da narrativa, onde Rose prepara os seus pertences para se encontrar com o Rapaz no fim da rua. Ambos os jovens são surpreendidos pelo padrasto da jovem, iniciando uma perseguição na qual Rose é atingida por um tiro disparado pelo padrasto. Incapazes de correr mais depressa que o vilão devido aos ferimentos de Rose, os jovens decidem barricar-se numa das divisões de uma mansão abandonada em perigo de desabamento. Após um momento onde descobrimos que o nome “Momo” tinha origem na maneira de Rose dizer “mãã” quando era bebé, a criatura toma a forma da mãe da jovem, que sucumbe aos seus ferimentos. O Rapaz, devido à sua condição, não consegue pedir por ajuda enquanto o padrasto destrói outras divisões da mansão à procura dos dois, originando o colapso total da mansão. Enquanto o padrasto sobrevive e é preso, o Rapaz acorda numa cama de hospital dias mais tarde com a notícia do acontecimento numa TV no seu quarto, enquanto chora ao perceber que perdeu a sua única amiga. Num breve epílogo passado dez anos mais tarde, o Rapaz,

agora um artista famoso, compra a antiga casa de Rose e o livro termina com uma criaturinha semelhante a Rose e a Momo no ombro do Rapaz enquanto este sorri.

1.5. Processo de criação de uma prancha em formato de livro

Nesta parte exploramos o processo de criação da arte de uma prancha na sua totalidade, examinando as várias fases que constituem este processo, relembrando que o mesmo não implica nenhum método universal, mas sim assumindo a preferência artística da autora. Para elaboração de todos os elementos de desenho digital, utilizámos o software de origem japonesa Paint Tool SAI. Semelhante ao Photoshop da Adobe, o Paint Tool SAI dispõe de um layout mais simplificado, com ferramentas especificamente criadas para a ilustração digital.

1.5.1. Esboço

O processo de uma prancha começa com o seu esboço. Nesta fase efetuamos os traços mais fundamentais através dos quais testamos a composição, sem grande preocupação com a perfeição das linhas, resultando numa prancha com vinhetas esboçadas com um traçado solto e dinâmico. É durante o esboço que avaliamos se a descrição individual das vinhetas anteriormente registadas na fase do guião origina uma composição clara onde a narrativa é apresentada de forma inteligível o suficiente para proporcionar ao leitor uma leitura agradável. Mediante o resultado do esboço, é possível sentirmos a necessidade de adicionar ou subtrair uma vinheta, caso se verifique que o ritmo da história se encontra comprometido pela composição atual.

É fundamental que o ritmo da narrativa esteja corretamente construído, pois caso este se encontre demasiado apressado ou lento a experiência de leitura pode ser afetada e comprometer as reações desejadas do leitor a certos acontecimentos.

No que toca ao desenho em específico, é recorrente o uso de referências quando se quer retratar um elemento de maneira fiel e realista, como, por exemplo, ao posicionar um personagem de uma maneira particular. Visualizar algo no espaço é uma habilidade de

extrema dificuldade, pois quando evocamos mentalmente um objeto, um personagem, uma perspetiva ou até uma situação, partimos da nossa memória visual imperfeita e limitada. Isto origina, na maioria das vezes, esboços irrealistas que carecem de detalhes relevantes, com falhas anatómicas ou de perspetiva. A não ser, claro, que tenhamos estudado incessantemente aquilo que queremos representar pelo traço.

O uso de uma referência pode, pois, assegurar e diferenciar uma composição dinâmica e interessante em vez de uma composição básica e aborrecida. Desse modo, para preencher o hiato entre a realidade e a nossa visualização mental, partimos de algumas imagens de referência, principalmente quando queríamos usar perspetivas e poses complexas, bem como para inspiração de fundos de vinheta específicos. Na figura 47 podemos observar o uso de uma referência numa das vinhetas da banda desenhada.



Figura 47. Uso de referência para perspetiva e anatomia numa vinheta da banda desenhada do projeto Cicatrizes.

O número de referências usadas para cada situação variava consoante a complexidade da cena representada na vinheta em mão. No caso de perspetivas, uma imagem de referência era o suficiente. Todavia, quando o objetivo era desenhar um plano geral onde as personagens eram inseridas, por exemplo, num café, chegaram a ser usadas cerca de dez imagens de referência.

Por fim, o esboço é sempre concretizado tendo em mente o espaço que será, posteriormente, utilizado para a balonagem. A balonagem deve ser inserida de modo a que não se sobreponha a nenhum elemento gráfico crucial para a cena narrativa que decorre na prancha. Todas estas informações têm influência no produto final do esboço,

o qual, sendo o alicerce da prancha no geral, passa por diversas mudanças até ser finalizado. A seguir, na figura 48, podemos observar o esboço final da primeira prancha da banda desenhada do projeto.



Figura 48. Esboço da primeira prancha do projeto Cicatrizes.

1.5.2. Traço

Após eventuais alterações feitas ao guião, e estando satisfeitos com o esboço, passamos à segunda fase da elaboração de uma prancha, o traçado. Esta fase consiste na limpeza do esboço e na sua preparação para ser colorido. O estilo do traço não tem uma norma generalizada na medida que cada artista desenvolve o seu com a prática regular da sua atividade e, por isso, não existem regras universais nem diretrizes estritas para a sua elaboração. Iremos, no entanto, analisar o traço utilizado neste projeto.

Sendo que a artista já possuía um estilo pessoal bem amadurecido, decidimos que esse mesmo estilo se manteria nos elementos gráficos que seriam elaborados. No essencial esse estilo consiste em: linhas fluidas feitas com movimentos rápidos da caneta, que se sobrepõem entre elas, criando dinamismo e estrutura na forma. Para criar a ilusão de distância e planos diferentes numa tela plana, usamos uma técnica em que, para

elementos que se encontram em planos mais afastados, é usado um traço mais fino, ao passo que, em contraste, nos elementos próximos temos um traçado mais grosso. Linhas finas também eram utilizadas em pequenos detalhes durante a finalização do traçado, nomeadamente no cabelo e camisa da personagem. Na figura 49 podemos observar o traçado final da primeira prancha da banda desenhada do projeto.



Figura 49. Traço da primeira prancha do projeto Cicatrizes.

1.5.3. Cor

Durante esta fase começámos por colorir consoante as paletas de cor pré-estabelecidas, mais especificamente, as cores da personagem representada. A arte conceptual feita anteriormente, da personagem de Rose, permitiu-nos poupar tempo com experiências e testes de cor durante a arte final desta prancha. Quanto às cores do meio ambiente, objetos e fundos, essas são escolhidas tendo em conta algumas variantes: a hora do dia, o espaço onde se passa a cena em questão, quer seja um espaço aberto ou fechado, a meteorologia e a luz. Por exemplo, uma casa de café num dia solarengo quando os raios de sol fazem a sua primeira aparição às nove da manhã, não terá a mesma paleta de cores da mesma casa de café num final de tarde chuvoso.

No caso desta prancha em específico, a cena passa-se num café durante um dia de chuva e, portanto, usámos cores frias e acinzentadas como base para que melhor refletisse o tempo e criasse um ambiente imersivo para quem lê. Na figura 50 podemos observar a cor final da primeira prancha da banda desenhada do projeto.



Figura 50. Cor da primeira prancha do projeto Cicatrizes.

1.5.4. Acabamentos

Esta fase derradeira, no que toca ao desenho, engloba todo o trabalho de sombra e luz, bem como os detalhes finais que, em conjunto com as fases anteriores, trazem a prancha à vida.

Primeiramente trabalhámos a sombra. Esta requer que seja identificado o ponto de luz principal, no caso desta prancha, as janelas em frente à personagem onde esta desenha formas na condensação que ali se acumula. Identificado o ponto de luz, decidimos o tom de cor que a sombra terá; para o fazermos, devemos relembrar a fase anterior onde definimos as cores base, consoante o local e hora da cena em mão. Neste caso, sendo que o local é composto por tons frios, e decidindo usar a mesma cor na sombra, pincelámos todos os espaços onde era suposto existir sombra, de acordo com o foco de luz

predefinido anteriormente, tanto na personagem, como nos restantes elementos. Terminada essa tarefa, diminuímos a opacidade da camada, e mudámos o seu modo para *multiply*, para que o azul intenso dê lugar a um azul mais subtil. Esta tarefa pode ser repetida mais do que uma vez, sobrepondo camadas em espaços onde o sombreado deva ser mais escuro, como podemos constatar na figura 51.



Figura 51. Sombreado a azul antes de ser mudado o modo e a opacidade da/s camada/s.

Da mesma maneira que o sombreamento precisa de ser minuciosamente trabalhado, também a luz que incide tanto na personagem como nas superfícies deve ser cuidadosamente retratada, pois este é o detalhe fundamental que irá adicionar profundidade à prancha. Tal como a sombra, a cor da luz é trabalhada consoante o ambiente em que está inserida. Durante um por do sol, usariámos tons alaranjados e amarelos para a luz refletida nas superfícies. Durante o crepúsculo náutico (altura do dia em que o sol já se pôs, mas ainda não é noite cerrada), talvez azul ou tons arroxeados. Nesta prancha, a luz proveniente das janelas é de tom acinzentado, com um leve toque de azul claro. Para representar esta luz tão clara, pincelámos algumas linhas a branco em zonas onde a luz incidia mais vigorosamente. De seguida, utilizámos a ferramenta *airbrush* sobreposta às pinceladas brancas, com um tom cinza azulado, para adicionar a luz esbatida que se reflete na personagem. Repetimos este processo até estarmos satisfeitos com o resultado. Por fim, adicionámos uma textura de papel antigo por cima de tudo, finalizando o processo de desenho de uma prancha de banda desenhada.

1.5.5. Balonagem

A balonagem é o último elemento a ser adicionado a uma prancha uma vez que até ao fim da banda desenhada o desenho pode ser alterado, e a ordem das vinhetas pode ser trocada.

Como estudámos anteriormente, a forma dos diferentes tipos de balão de fala, podem ter significados diferentes consoante o tom de voz dos personagens.

No início, o balão de fala de cada personagem iria ter uma cor diferente, no entanto, para evitar conflito visual, estabelecemos que em vez de cor, esses balões iriam variar em forma. Rapidamente apercebemo-nos que essa escolha poderia entrar em conflito com os tipos de balão de fala que estudámos no primeiro capítulo desta tese. A solução foi criar balonagem com um aspeto distinto desses tipos de balão, mas simples e icónico o suficiente para que fossem rapidamente relacionados com o personagem a quem pertencem. Esta escolha artística foi motivada pela necessidade de refletir esteticamente na balonagem, a maneira como Rose via pessoas que lhe causavam emoções negativas. O formato desta balonagem não tinha qualquer parecença com os tipos de balonagem anteriormente estudados, e, desse modo, a balonagem desta banda desenhada poderia tomar partido dos mesmos sempre que a oportunidade o justificasse.

Neste primeiro livro elaborado em projeto, cinco personagens tinham falas: Rose, Amy, Momo e ambos os *bullies*. Para amplificar o peso destes balões de fala, decidimos deixar a balonagem de Rose normal e sem qualquer tipo de mudanças estéticas. Ao longo de todos os livros, a balonagem de Rose é a única que se mantém normal. A contrastar com estes, temos os balões de fala de Amy. Estes apresentam uma forma peculiar 3D que se assemelha ao próprio design da personagem. Apesar de ter apenas uma fala, Momo também apresenta uma balonagem diferente, embora esta não se deva a nenhuma emoção negativa por parte de Rose. Pelo contrário, a balonagem de Momo aparece como se estivesse a repelir a negatividade à sua volta na cena em questão, quando Rose se encontra à beira de um ataque de pânico. Passando ao último elemento de balonagem trabalhado neste projeto, a balonagem dos dois *bullies* que Rose encontra com o rapaz. Usámos a mesma estética para os balões de discurso de ambos os *bullies* na medida que, Rose os vê de maneira semelhante no que toca ao seu design monstruoso.

Esta balonagem é composta por espinhos, que se relaciona diretamente com o design desses mesmos personagens. Abaixo, na figura 52, podemos analisar a diferente balonagem criada para cada personagem do primeiro livro.



Figura 52. Balonagem usada no primeiro livro. Rose, Amy, Momo, *Bullies* (em ordem da esquerda para a direita).

Estabelecidos os balões de fala, prosseguiu-se a implementar os mesmos nas pranchas já terminadas, nos espaços pré-estabelecidos para tal durante a fase de esboço. Por fim, escolhemos a tipografia *Back Issues BB* para aplicar as falas dentro dos seus respectivos balões, por ser uma tipografia de fácil leitura bastante usada no mundo da banda desenhada. Abaixo, na figura 53, temos a primeira prancha finalizada.



Figura 53. Prancha finalizada do projeto Cicatrizes.

1.6. Formato webcomic

Após a realização do primeiro capítulo da banda desenhada em formato de livro de tamanho 19 x 29.5cm, passámos ao processo de composição da mesma em formato webcomic, como são vistos no site coreano *Webtoons*. Tanto o formato livro como o formato webcomic apresentam diversas diferenças entre eles, sendo a mais predominante a disposição das vinhetas individuais que formam a narrativa.

Enquanto esta disposição consistia em três a seis vinhetas por prancha no formato de livro como foi descrito anteriormente, no formato webcomic as mesmas vinhetas são apresentadas numa única tira de leitura vertical que seria postada no website em episódios para serem lidos digitalmente, tanto em desktop como em dispositivos móveis. No website é, no entanto, impossível fazer o upload da tira inteira, por isso os artistas devem dividir as tiras dos seus episódios em painéis de 800 x 1280px, que serão unidos para que no produto final a tira seja apresentada por completo.

A mecânica de leitura vertical dos *Webtoons* proporciona aos artistas uma liberdade amplificada para expressarem a sua criatividade numa tela muito maior e para explorarem as diferentes maneiras de apresentar uma narrativa. Enquanto no formato de livro estávamos restritos a pranchas de 19 x 29.5cm, as tiras dos *Webtoons* podem ter o comprimento que o artista desejar desde que a largura seja sempre 800px. Adicionalmente, o facto de a leitura ser vertical e de não haver limite para o comprimento das tiras, significa que as vinhetas podem ter uma organização com mais espaçamento entre elas, influenciando o ritmo de leitura. Mais espaçamento, significa pausas mais longas na leitura, úteis, por exemplo, em momentos mais dramáticos da narrativa onde o artista precisa de criar suspense.

O nosso propósito com o formato *webcomic* era, não só, contar uma história, mas também explorar mais artisticamente o potencial da narrativa a partir dos elementos visuais usados no formato de livro. A disposição vertical permitiu-nos uma composição na qual os elementos visuais, que seriam relacionados com as vinhetas mais próximas fluíam com as mesmas, complementando-as ao ocupar ocasionalmente os espaços em branco entre cada vinheta. Esta opção estética não tinha o mesmo efeito nas pranchas do formato livro, ao ponto de serem adicionados elementos visuais que não tinham sido implementados nesse formato por falta de espaço ou por simplesmente não apresentarem o resultado desejado.

Adicionalmente foi necessário aumentar o tamanho dos balões de discurso de modo a que a leitura em dispositivos móveis, nomeadamente em smartphones, fosse feita confortavelmente sem que o leitor necessitasse de recorrer ao zoom. Após a organização gráfica, dividiu-se a tira em painéis de 800 x 1280px para mais tarde ser efetuado o *upload* de cada painel individual. Esta divisão deve-se ao facto de não existir uma opção no website onde seja possível o upload da tira na sua totalidade. Completamos assim a reformatação do primeiro livro da banda desenhada de formato de livro para formato *webcomic*.

1.7. Design das capas de livro

Com os formatos de livro e de Webtoon terminados, foi altura de iniciar a última etapa criativa do projeto: as capas tanto do primeiro livro como dos restantes livros que constituem a história. Apesar de apenas termos elaborado por completo o primeiro livro, achámos pertinente desenvolver todas as capas das cinco publicações que se seguiriam.

O design da capa é um elemento de extrema importância quando falamos de livros. Apesar do ditado popular “não se deve julgar um livro pela capa”, a verdade é que, para grande parte dos leitores, a capa é um fator importante, e por vezes, decisivo na escolha de um livro. Numa indústria onde os clientes têm um vastíssimo leque de escolhas, o primeiro elemento que chama a atenção é sem dúvida a capa. Esta deve cativar o possível futuro leitor e prender o seu olhar pela originalidade, pelas cores e pela composição, procurando suscitar curiosidade suficiente para que o cliente pegue no livro para ler a breve sinopse da história na sua contracapa. De certo modo, podemos afirmar que a capa é a primeira página do livro, no sentido que esta tem a missão crucial de transmitir um pouco do estilo, do universo ou do conceito que a história desenvolve através dos elementos gráficos utilizados. Uma capa bem trabalhada funciona como uma garantia para o leitor de que o livro tem qualidade, pois capas desleixadas sugerem ao cliente que a história é igualmente desleixada.

Embora uma capa seja constituída por diversos elementos gráficos, existe um que possui uma importância distinta: a tipografia. Esta deve refletir o género da obra em questão através do espaçamento, do peso e do estilo. A tipografia é o fator que une os restantes elementos gráficos numa capa, e se esta for trabalhada de maneira medíocre isso irá

refletir-se posteriormente no design final. De certo modo, a fonte tem igualmente uma relação direta com o público alvo. A fonte que usamos para um livro cujo público alvo é a terceira idade não é a mesma a ser usada numa capa de livro para crianças, da mesma maneira que não escolheríamos uma fonte misteriosa de um policial para um livro de romance. Estas escolhas dependem, claro, da história que se quer contar.

A paleta de cores é igualmente importante para comunicar com as emoções do leitor. Uma capa de tons escuros alude a uma história de terror sombria que instila o medo e a inquietação, enquanto uma capa clara e luminosa pode sugerir um livro de autoajuda e superação que transmite esperança e felicidade.

O designer deve, então, tirar partido deste conhecimento para construir uma capa que seja visível à distância numa prateleira de livraria e clara o suficiente para que a *thumbnail* da possível versão e-book não seja confusa e desleixada, de modo que esta não seja ofuscada por todas as outras obras de bibliotecas digitais. Ao mesmo tempo, deve ter em conta o género do livro em mão.

Posto isto, a ideia para as seis capas dos livros deste projeto sempre esteve bem estabelecida, desde a planificação inicial da história. Desse modo, não foram necessários estudos ou protótipos prévios. Optámos por um design minimalista onde o elemento gráfico principal é uma rosa azul ilustrada que simboliza a personagem principal, tanto pelo nome como pela paleta de cores icónica de Rose, em que os tons azuis ajudam a transmitir um sentimento de melancolia e tristeza prominentes na história devido à situação da personagem. Este elemento principal é enquadrado por motivos florais vintage de maneira a cortar o espaço negativo no resto da capa, mas mantendo o minimalismo desejado.

Abaixo, na figura 54 podemos observar a arte gráfica final da capa do primeiro livro, antes de ser adicionado o título e o nome da autora.



Figura 54. Arte gráfica da capa do primeiro livro.

A contracapa possui o mesmo design da capa, no entanto, sem o elemento da rosa, que dá o seu lugar à sinopse do livro em questão. Na figura 55 veem-se as versões finais da capa, contracapa e espinha do primeiro livro.

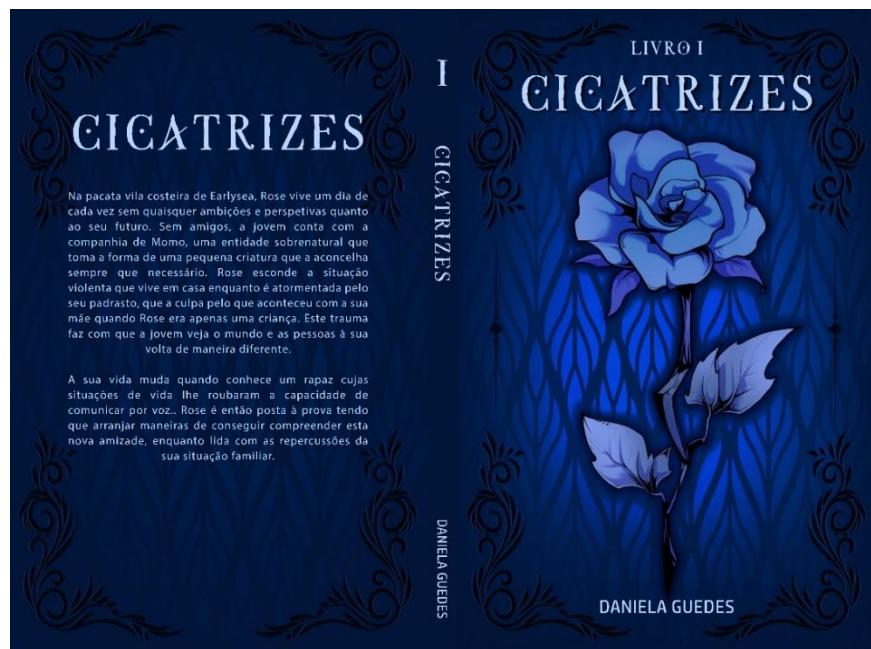


Figura 55. Capa, Contracapa e Espinha do primeiro livro.

A fonte foi do título cuidadosamente escolhida de modo a que fosse séria, mas ao mesmo tempo um pouco fantasiosa, como a própria história. Por esse motivo, escolhemos a fonte *Greco Roman Lubed Wrestling*, pois concluímos ser a melhor opção entre outras fontes estudadas para o título. Na figura 56 podemos analisar os estudos de tipografia para o título da capa do primeiro livro.

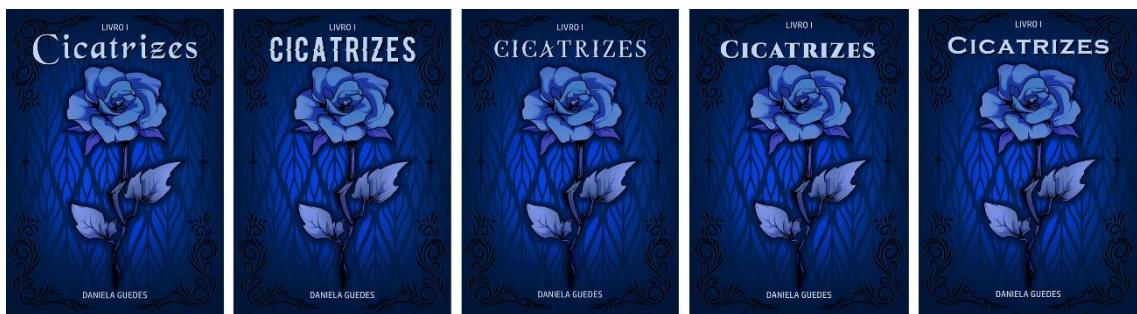


Figura 56. Estudo de fontes para a capa do livro.

As capas dos livros seguintes conteriam o mesmo design da primeira publicação, com a pequena diferença de que a paleta de cores do elemento gráfico da rosa no centro da capa ganha gradualmente tons da paleta de cores rosa do Rapaz. Uma mudança simbólica necessária que faz reconhecer ao leitor de forma subtil e o laço de amizade que se forma entre os dois jovens ao longo da narrativa. As contracapas dos fascículos partilham o mesmo design, diferenciando-se apenas pela sinopse na contracapa que é substituída de fascículo para fascículo.

Conclusão

Finalizado o projeto e analisando todo o percurso feito, da pesquisa à concretização do primeiro livro da banda desenhada, em formato de livro físico e em formato *webcomic*, entendemos que os resultados obtidos foram muito positivos e, apesar da exigência do projeto, cumprimos as expectativas e os objetivos que nos propusemos.

A primeira planificação do projeto a ser concretizado nesta tese foi recebida positivamente por parte do orientador que prontamente se disponibilizou a partilhar material para a pesquisa que deveria ser efetuada num primeiro momento. Toda a pesquisa efetuada previamente à elaboração da banda desenhada provou ser decisiva tanto para a concretização do projeto em si como para o alargamento e aprofundamento do conhecimento pessoal na área da banda desenhada, da sua história e de algumas das suas técnicas mais utilizadas.

A pesquisa de campo no âmbito da violência doméstica teve, por outro lado, uma importância extrema na medida que nos auxiliou no tratamento fiel e realista de diversas situações constantes na narrativa. Tanto a Dr.^a Diana Silva como a Dr.^a Carla Nascimento foram capazes de nos elucidar sobre o assunto, dando-nos novas perspetivas, cientificamente atestadas, sobre uma problemática tão complexa e tão recorrente na nossa sociedade.

No que toca ao volume de trabalho que seria necessário, o projeto era bastante ambicioso. Durante a elaboração dos desenhos, percebemos que a história em mãos era deveras complexa e longa, sendo praticamente impossível concretizá-la como banda desenhada no período que tínhamos disponível. Sendo assim, para a completarmos na íntegra, teríamos de sacrificar a qualidade gráfica do desenho; ou, alternativamente, precisávamos de encurtar a história, o que não considerámos uma solução viável devido ao peso que uma narrativa destas transporta. A solução pensada, foi, então, a divisão da narrativa em seis livros em vez de seis capítulos, que nos deu a oportunidade de elaborar o primeiro livro como projeto tese, sem ser necessário simplificar e empobrecer o estilo do desenho de cada prancha. O resultado são trinta pranchas minuciosamente desenhadas, com a qualidade de uma banda desenhada profissional, de fácil leitura e compreensão, as quais foram posteriormente organizadas em formato *webcomic*.

Este projeto permitiu-nos perceber a complexidade do processo de criação de uma banda desenhada na íntegra (escrita, desenho, cor, etc), dando-nos uma perspetiva diferente do que pensávamos ser a metodologia de um artista que cria graficamente uma narrativa. O

projeto mostrou-nos as adversidades que podem surgir durante todo o processo criativo e que durante o mesmo aprendemos com os nossos erros no que toca à percepção do tempo em face do volume de trabalho necessário para apresentar algo com a qualidade indispensável. Embora a aprendizagem seja um processo constante, podemos afirmar que a nossa capacidade para resolver problemas relacionados com o percurso artístico, foi sendo depurada durante este projeto, o que é sempre um ótimo sinal.

Embora a finalização dos restantes livros desta banda desenhada esteja ainda num futuro algo distante, este projeto aumentou significativamente o gosto por esta área de trabalho e, portanto, continuaremos a trabalhar nele até que este esteja pronto para ser apresentado aos seus futuros leitores.

Bibliografia

Beça, Reinaldo. (2008). *Os Setenta anos de O Mosquito*. A Voz de Ermesinde.
<http://www.avozdeermesinde.com/noticia.asp?idEdicao=141&id=4611&idSeccao=1317&Action=noticia> (acesso em 3 de novembro de 2020)

Booker, K. M. (2010). *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*. Greenwood

Bouissou, J-M. (2010). *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Continuum

Câmara Municipal de Odivelas. (20??). <https://www.cm-odivelas.pt/autarquia/freguesias/odivelas/poi/padrao-do-senhor-roubado> (acesso em 23 de setembro de 2020)

Castaldi, S. (2010). *Drawn and Dangerous: Italian Comics of the 1970s and 1980s*. University Press of Mississippi

Cipriano, Rita. (2016). “*Revisão*”, o Melhor da Banda Desenhada Portuguesa. O Observador. <https://observador.pt/2016/08/14/revisao-o-melhor-da-banda-desenhada-portuguesa-dos-anos-70/> (acesso em 3 de novembro de 2020)

Codespoti, Sérgio. (2009). *A Importância da Linha Clara e do Estilo Atómico*. UniversoHQ. <http://universohq.com/materias/a-importancia-da-linha-clara-e-do-estilo-atomico/> (acesso em 3 de maio de 2020)

Correia, Rita. (2015). *Ficha Histórica: Supplemento Burlesco ao Patriota*. Hemeroteca Municipal de Lisboa. <http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/FichasHistoricas/SuplementoBurlescoaoPatriota.pdf> (acesso em 5 de novembro de 2020)

Cotrim, João Paulo. (2005). *A Vontade de estar n'A Berlinda. Bordalo n'A Berlinda*. Biblioteca Nacional de Portugal. <https://purl.pt/273/1/jpcotrim-01.html> (acesso em 5 de novembro de 2020)

Coville, Jamie. (2003). The History of Comic Books. Collector Times. <https://web.archive.org/web/20030415153354/http://www.collectortimes.com/~comichistory/Platinum.html> (acesso em 13 de julho de 2020)

Czaikowski, Michelle. (2019-20??). Ava's Demon. Webtoons. https://www.webtoons.com/en/challenge/avas-demon-list?title_no=349705&page=1 (acesso em 20 de outubro de 2020)

Daly, M; Wilson, M. (1998). *The Truth about Cinderella: A Darwinian View of Parental Love*. Weidensield & Nicolson

Hull, K. M. (2003). *Verbal Art and Performance in Ch'orti' and Maya Hieroglyphic Writing*. Dissertação de Doutoramento em Filosofia. *The University of Texas at Austin*, Austin. 341 p.

Hwang, Youngchan. (2018). Sweet Home. Webtoons. https://www.webtoons.com/en/thriller/sweethome/list?title_no=1285&page=2 (acesso em 20 de outubro de 2020)

Luyten, Sónia. M. Bibe. (2012). *Portugal: Das Histórias aos Quadrinhos às Bandas Desenhadas*. Universo HQ. <https://web.archive.org/web/20120602003842/http://www.universohq.com/quadrinhos/sonia05.cfm> (acesso em 6 de outubro de 2020)

Mainardi, Patricia. (2007). The Invention of Comics. Nineteenth-Century Art Worldwide. <http://www.19thc-artworldwide.org/spring07/145-the-invention-of-comics> (acesso em 5 de julho de 2020)

Marks, Sarah. (2017). Comic Books and Conditioning: Frederic Wertham's 1954 "Seduction of the Innocent". Birbeck, University of London. <http://www.bbk.ac.uk/hiddenpersuaders/blog/comic-books-and-conditioning/> (acesso em 10 de junho de 2020)

Marques, Catarina. (2015). Amadora BD celebra o Centenário de Quim e Manecas. Suplemento GPS. Sábado. <https://www.sabado.pt/gps/palco-plateia/artes-plasticas/detalhe/amadora-bd-celebra-o-centenario-de-quim-e-manecas> (acesso em 6 de outubro de 2020)

Matos, Álvaro Costa de. (2014). *O Binóculo: Hebdomadario de Caricaturas, Espetáculos e Literatura*. Hemeroteca Municipal de Lisboa. <http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/FichasHistoricas/OBinoculo.pdf> (acesso em 5 de outubro de 2020)

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Tundra Publishing

Smolderen, T. (2000). *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*. University Press of Mississippi

Murakami, T. (2005). *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. Yale University Press

Palmeirim, L. A. (1891). Os Excêntricos do Meu Tempo. Lisboa Imprensa Nacional
Pessoa, Carlos. (2011). *O Mosquito nasceu há 75 Anos*. Ípsilon. Público.
<https://www.publico.pt/2011/01/14/culturaipsilon/noticia/o-mosquito-nasceu-ha-75-anos-1475267> (acesso em 3 de novembro de 2020)

Petersen, R. S. (2010). *Comics, Manga, And Graphic Novels*. Praeger

Petty, J. (2006). *A Brief History of Comic Books*. Heritage Auction Galleries

Rhoades, S. (2008). *A Complete History of American Comic Books*. Peter Lang Inc., International Academic Publishers; UK ed. Edition

Ruiz, Una; Giraud, Jean. (1996). *Entrevista com Moebius*. La Jornada.
<https://www.jornada.com.mx/1996/08/18/sem-moebius.html> (acesso em 25 de abril de 2020)

Sandford, Maggie Ryan. (2013). *How the Yellow Kid Fueled the Pulitzer/Hearst Rivalry*. Mental Floss.
<https://www.mentalfloss.com/article/48736/innocent-origin-yellow->

journalism-how-yellow-kid-fueled-pulitzerhearst-rivalry (acesso em 10 de julho de 2020)

Smythe, Rachel. (2018-20??). Lore Olympus. Webtoons.
https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title_no=1320&page=1 (acesso em 20 de outubro de 2020)

Sousa, Nuno Pereira; Mendes, Paulo. J. (2020). Entrevista a Paulo. J. Mendes. Bandas Desenhadas.
<https://bandasdesenhadas.com/2020/06/25/entrevista-a-paulo-j-mendes/> (acesso em 10 de novembro de 2020)

Sousa, Osvaldo Macedo de. (2007). História da Arte da Caricatura de Imprensa em Portugal. Humor Grafe.
<http://humorgrafe.blogspot.com/2007/12/histria-da-arte-da-caricatura-de.html> (acesso em 10 de novembro de 2020)

Tatsumi, T. (2006). *Full Metal Apache: Transactions between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America*. Duke University Press

Tosti, A. (2016). *Graphic Novel: Storia e Teoria del Romanzo a Fumetti*. Tunué Webtoons. (2020). <http://www.webtoons.com> (acesso em 20 de outubro de 2020)

Wood, Betty. (2013). *Comic Sounds: Visualising Noise*. Port Magazine.
<https://www.port-magazine.com/commentary/comic-sounds-visualising-noise/> (acesso em 11 de julho de 2020)

Anexos

Anexo 1. Guião da Banda Desenhada

INTRODUÇÃO

Apesar de apenas concretizarmos o primeiro livro desta banda desenhada, o guião integral da história foi escrito e consequentemente dividido em seis livros. Neste guião, foram descritas todas as vinhetas que viriam a ser desenhadas, em adição ao discurso dos personagens.

Livro I

PRANCHA 1 – 2 VINHETAS

[1.1] VINHETA RETANGULAR PEQUENA NA HORIZONTAL SOBREPOSTA À VINHETA 2 MOSTRA O CÉU COBERTO DE NÚVENS ESCURAS E CHUVA. A PONTA DE UM CANDEEIRO CONSEGUE SER VISTA NA PARTE INFERIOR DA VINHETA.
[1.2] VINHETA QUE OCUPA A PRANCHA INTEIRA. ROSE DE COSTAS INCLINADA SOBRE O BALCÃO A OLHAR PELA JANELA, BRAÇO DIREITO SEGURA A CABEÇA, BRAÇO ESQUERDO DESENHA FORMAS NA JANELA EMBACIADA. JANELA COBERTA DE GOTAS DE CHUVA OCUPA A MAIOR PARTE DA VINHETA. AMY FORA DA VINHETA.

Amy: Que seca!

PRANCHA 2 – 3 VINHETAS

[2.1] VÁRIOS FRASCOS DE CAFÉ DE TODAS AS QUALIDADES. ETIQUETAS DE MARCAS E GRÃOS DE CAFÉ CIRCUNDAM A VINHETA.

Amy: Uma tarde inteira sem um único cliente, onde já se viu?

[2.2] VINHETA DE FUNDO. ZOOM DA MÃO DE ROSE ENQUANTO DESENHA NO VIDRO.

[2.3] ROSE É VISTA DO NARIZ PARA CIMA COM UMA EXPRESSÃO ABORRECIDA. AMY FORA DA VINHETA.

Rose: Bem, não os culpo, eu também não iria querer sair com este tempo.

Amy: Aaahh...

PRANCHA 3 – 4 VINHETAS

[3.1] VINHETA OCUPA METADE DA PRANCHA. AMY REPRESENTADA POR UMA FORMA MONSTRUOSA. BOLHAS DE TEXTO ESPALHADAS AO LONGO DA PRANCHA

Amy: Maldita terrinha! Eu bem disse à minha mãe que era má ideia abrir um café. Mas não, ela abriu o café! E porquê aqui? Porquê? Um retiro espiritual na natureza junto ao mar disse ela, mas sabes o que é? Sabotagem! Ela nunca está aqui, quem tem de tomar conta disto sou eu enquanto ela continua com o seu trabalho na cidade.

[3.2] PRATELEIRA COM VÁRIOS COPOS DE CAFÉ.

[3.3] EXPOSITOR COM BOLOS.

[3.4] AQUÁRIO DE PEIXES NO BALCÃO. UMA CHÁVENA DE CAFÉ OPOSTA AO AQUÁRIO.

PRANCHA 4 – 4 VINHETAS

[4.1] AMY FECHA A REVISTA COM FORÇA

FX: FLAP!

Amy: Retiro espiritual para quem afinal? Passa-me essa revista Rita!

[4.2] ROSE ENTREGA A REVISTA A AMY.

Rose: Humm, ao menos é sossegado... Já leste esta três vezes.

[4.3] ROSE COM UMA EXPRESSÃO APÁTICA

Rose: E o meu nome é Rose...

[4.4] ROSE COM UMA EXPRESSÃO FRUSTRADA. AMY FORA DA VINHETA.

Amy: É para veres ao que isto chegou, ter de ler a mesma revista pela TERCEIRA vez!

PRANCHA 5 – 4 VINHETAS

[5.1] VISTA DA PARTE DE TRÁS DO BALCÃO DO CAFÉ.

Amy: Mal posso esperar por sair daqui, ir para a cidade e tornar-me numa atriz! Ou modelo, não sei, mais nunca mais vou servir um café na vida! Eu tenho ambições na vida sabes, não como a gente daqui, pobrezinhos.

Rose: Isso é um pouc...

[5.2] AMY FORA DA VINHETA INTERROMPE ROSE. ROSE COM UMA EXPRESSÃO SURPREENDIDA.

Amy: Ninguém interessante fica num beco destes.

[5.3] VISTA DO AQUÁRIO COM DOIS PEIXES, UM ROSA E UM AZUL. PERSONAGENS FORA DA VINHETA.

Amy: As únicas pessoas que vês na rua são pescadores e velhos, e surpresa surpresa, são também as únicas pessoas que frequentam este café.

[5.4] CLOSE UP DE AMY.

Amy: Ouve o que te digo, se queres ser alguém, sai deste fim do mundo e vai para a cidade.

PRANCHA 6 – 1 VINHETA

[6.1] GRADIENTE BRANCO PARA PRETO PREENCHE O FUNDO DA PRANCHA INTEIRA. A PALAVRA FAMÍLIA REPETIDA A VERMELHO. OLHOS VERMELHOS COMEÇAM A SURGIR DA PARTE INFERIOR DA PRANCHA. UMA ÚNICA VINHETA NO FUNDO DA PRANCHA. CARA DE ROSE VISTA DO NARIZ PARA BAIXO. EXPRESSÃO SOMBRIA. AMY FORA DA VINHETA.

Amy: ...tu e a tua família.

PRANCHA 7 – 4 VINHETAS

[7.1] AS MÃOS DE ROSE TENSAS NO BALCÃO. ESTÁTICA SOBREPÔE SUBTILMENTE A VINHETA. OLHOS VERMELHOS POR TRÁS DE TODAS AS VINHETAS DA PRANCHA.

Rose: Pois...

[7.2] ROSE VISTA DE COSTAS INCLINADA SOBRE O BALCÃO. MOMO PERTO DAS SUAS MÃOS. ESTÁTICA SOBREPÔE SUBTILMENTE A VINHETA.

Rose: ...família.

[7.3] CLOSE UP DA MOMO. ESTÁTICA SOBREPÔE SUBTILMENTE A VINHETA. [7.4] CLOSE UP DOS OLHOS ASSUSTADOS DE ROSE. ESTÁTICA SOBREPÔE SUBTILMENTE A VINHETA.

PRANCHA 8 – 1 VINHETA

[8.1] MOMO NO CENTRO DA PRANCHA COM UMA LUZ EM SEU REDOR QUE OFUSCA OS OLHOS VERMELHOS NO FUNDO.

Momo: Rose!

PRANCHA 9 – 5 VINHETAS

[9.1] ROSE DESPERTA DO BREVE ATAQUE DE PÂNICO.

[9.2] ROSE EXALA DE OLHOS FECHADOS.

[9.3] ROSE ABRE OS OLHOS.

[9.4] MOMO APOIA A CABEÇA NA MÃO DE ROSE.

[9.5] ROSE OLHA PARA AMY COM UM PEQUENO SORRISO.

Rose: É uma boa ideia.

PRANCHA 10 – 8 VINHETAS

[10.1] ROSE DE COSTAS. AMY NO FUNDO.

Amy: Hum? O quê?

[10.2] MESMA PERSPECTIVA. ROSE VIRADA PARA A JANELA. MÃO A SEGURAR A CABEÇA.

Rose: ...nada.

[10.3] CLOSE UP OLHOS DE ROSE. EXPRESSÃO ENTRISTECIDA. AMY FORA DA VINHETA.

Amy: Olha faz-me o favor de atender qualquer cliente que entre por essa porta hoje. Só de pensar nisto deixou-me possessa!

[10.4] MÃO DE ROSE ENQUANTO DESENHA UMA CARA SORRIDENTE NA JANELA EMBACIADA. MÃO DE ROSE SOBREPÔE A VINHETA ANTERIOR. AMY FORA DA VINHETA.

Amy: Não estou em condições de atender ninguém!

[10.5] ZOOM DA CARA SORRIDENTE DESENHADA NA CONDENSAÇÃO DA JANELA.

[10.6] MESMA PERSPECTIVA DO DESENHO NA JANELA. GOTAS DE ÁGUA PERCORREM OS OLHOS DA CARA SORRIDENTE DANDO A IMPRESSÃO DE QUE ESTA ESTÁ A CHORAR. MOMO APROXIMA-SE DA JANELA E FITA O DESENHO.

[10.7] ROSE INCLINADA SOBRE O BALCÃO COM AMBAS AS MÃOS A SEGURAR A CABEÇA. MOMO AINDA PERTO DO DESENHO OLHA PARA ROSE. RAIOS DE SOL COMEÇAM A BRILHAR ATRAVÉS DA JANELA.

Rose: Nada de novo.

[10.8] PORTA DA ENTRADA ABRE CHOCALHANDO O SINO POR CIMA DA UMBREIRA.

FX: Tlim Tlim

PRANCHA 11 – 4 VINHETAS

[11.1] ROSE DE BRAÇOS ATRÁS DAS COSTAS.

[11.2] VINHETA OCUPA A PRANCHA INTEIRA. ROSE SORRIDENTE DE OLHOS FECHADOS. RAIOS DE SOL BRILHAM.

Rose: Bem vindo aos Munchkin's!

[11.3] ROSE ABRE OS OLHOS. SORRISO NA CARA.

[11.4] O MESMO CANDEEIRO DA PRIMEIRA PRANCHA. RAIOS DE SOL BRILHAM.

-FASTFOWARD 2 HORAS-

PRANCHA 12 – 5 VINHETAS

[12.1] AVENTAL E ROUPA DO TRABALHO DE ROSE NUMA PRATELEIRA. [12.2] ROSE VESTE O SEU PONCHO NAS TRASEIRAS DO CAFÉ. CAIXAS E MATERIAIS DE LIMPEZA NO FUNDO. AMY FORA DA VINHETA. VEMOS PELOS RAIOS DE SOL NA JANELA QUE O TEMPO CHUVOSO DEU LUGAR A UMA TARDE DE SOL.

Amy: Rute vou sair!

[12.3] AMY ARRANJA O CABELO ENQUANTO OLHA PARA O SEU REFLEXO NUM PEQUENO ESPELHO PORTÁTIL.

Amy: Podes arrumar tu o café? Estou com pressa, vai estrear uma serie nova com aquele ator suuuuper giro que te falei e eu não posso perder isso! Rose: Está bem!

[12.4] RELÓGIO/GATO DA SORTE JAPONÊS. 19:20H. AMY E ROSE FORA DA VINHETA.

Rose: Está bem! Amy: És uma querida, eu compenso-te um dia destes!

[12.5] BOLOS ESPALHADOS NO BALCÃO.

Amy: Olha leva esses bolos que não se venderam, não posso comer essas porcarias, como futura modelo tenho de ter cuidado com estas coisas. Vou indo Rute! Ta Ta!

PRANCHA 13 - 1 VINHETA

[13.1] ROSE COM UMA EXPRESSÃO TRISTE.

[13.2] GRADIENTE BRANCO PARA PRETO PREENCHE O FUNDO DA PRANCHA INTEIRA. ROSE DE COSTAS NUM FUNDO PRETO.

PRANCHA 14 – FUNDO INTEIRO PRETO COM UM BALÃO DE FALA.

Rose: O meu nome é...

PRANCHA 15 – 6 VINHETAS

[15.1] VITRINE COM O LOGOTIPO DO CAFÉ MUNCHKIN.

[15.2] CAIXA DOS BOLOS NA MÃO DE ROSE.

[15.3] ROSE A COLOCAR A CAIXA DE BOLOS NA SUA MALA.

[15.4] VISTA DE BAIXO DE ROSE. MOMO DO SEU LADO.

Rose: Está demasiado focada no mundo dela para reconhecer a existência de outros...

[15.5] ROSE A COLOCAR O CARAPUÇO DO PONCHO.

Rose: ...ou sequer estender a sua bolha social para incluir mais gente. [15.6] ROSE EM FRENTE À FACHADA DO CAFÉ. MOMO AO SEU LADO.

PRANCHA 16 – 1 VINHETA

[16.1] PRANCHA INTEIRA MOSTRA UMA PARTE DA VILA. ENCOSTA COM CASAS. DOCAS E MAR. FAROL NA DISTÂNCIA. O NOME DA VILA “EARLYSEA” SITUA-SE NO FUNDO DA PRANCHA.

PRANCHA 17 – 7 VINHETAS

[17.1] ROSE CAMINHA ENQUANTO FALA. MOMO DO SEU LADO. A VILA NO FUNDO. ROSE COM UMA FISGA NA MÃO.

Rose: Não é por ser má pessoa, porque não o é.

[17.2] ZOOM DA CARA DE ROSE E MOMO.

Rose: Nem todos estão equipados para terem empatia, e isso não é culpa dela.

[17.3] FISGA NA MÃO DE ROSE.

[17.3] ZOOM DE MOMO.

[17.4] ROSE A SALTAR PARA UM MURO.

[17.5] ROSE A CAMINHAR SOBRE UM MURO DE BRAÇOS ESTICADOS.

[17.6] ROSE FAZ PONTARIA COM A SUA FISGA. MOMO DO SEU LADO.

[17.7] ROSE ACERTA COM UMA PEDRA NUM SINAL.

PRANCHA 18 – 5 VINHETAS

[18.1] ROSE DE BRAÇOS ABERTOS A EQUILIBRAR-SE NO MURO ONDE CAMINHA.

Rose: Eu não me importo, já estou habituada.

[18.2] MESMA PERSPETIVA, ROSE UM POUCO MAIS À FRENTE NO MURO.

Rose: E honestamente, quem sou eu para julgar o tamanho da bolha que os outros escolhem ter quando a minha é inexistente.

[18.3] MESMA PERSPETIVA, ROSE UM POUCO MAIS À FRENTE NO MURO. [18.4] ROSE NO CHÃO, CAIU DO MURO. MOMO NA SUA CABEÇA.

[18.5] ROSE CAÍDA SOBRE O BANCO DE BRAÇOS ESTICADOS. VISTA DE BAIXO DO BANCO.

Rose: *suspira* Mundo difícil...

PRANCHA 19 – 7 VINHETAS

- [19.1] ROSE SENTA-SE NO BANCO DE MÃO NA CABEÇA. MOMO CAI PARA TRÁS.
- [19.2] VISTA DA PARTE DE TRÁS DA CABEÇA DE ROSE. NA DISTÂNCIA VÊ-SE UM RABISCO DE TONS ROSADOS NA PAREDE.
- [19.3] UM GRAFFITI ROSADO DE UMA BALEIA NUMA PAREDE.
- [19.4] ROSE SORRIDENTE TIRA UMA FOTO COM O TELEMOVEL. MOMO DO SEU LADO.

Rose: Uau! Aquele é novo!

- [19.5] ROSE OLHA PARA O LADO. SONS OUVEM-SE NA DISTÂNCIA.
- [19.6] SIMBOLOS DE SONS ORIGINAM DE UM PEQUENO BECO.
- [19.7] ROSE DIRIGE-SE PARA O BECO.

Rose: Humph! Aqueles bullies estão a fazer das deles outra vez... provavelmente a roubar o dinheiro de um miúdo qualquer...

PRANCHA 20 E 21 – 4 VINHETAS

- [20.1] ROSE APROXIMA-SE DE UM CAIXOTE DO LIXO NA ESQUINA DO BECO.
- [20.2] ROSE ESCONDIDA ATRÁS DO CAIXOTE DO LIXO ESPREITA PARA DENTRO DO BECO.
- [20.3] ZOOM DA EXPRESSÃO ASSUSTADA DE ROSE.
- [20.4] VINHETA EXTENDE-SE POR AMBAS AS PRANCHAS. DUAS FIGURAS MONSTRUOSAS. UMA DAS FIGURAS SEGURA UM RAPAZ DE TONS ROSADOS ENQUANTO A OUTRA FIGURA LHE DÁ UM MURRO. ROSE VISTA DE COSTAS.

FX: SMACK!

PRANCHA 22 – 7 VINHETAS

- [22.1] VISTA DE BAIXO. ROSE AJOELHADA ATRÁS DO CAIXOTE. MOMO DO SEU LADO.
- Rose: Momo, eles estão a bater em alguém... um rapaz.
- [22.2] ZOOM DA EXPRESSÃO ZANGADA DE ROSE. VINHETA SOBREPÕE UM ESPAÇO VAZIO DA VINHETA ANTERIOR.
- [22.3] ROSE PUXA A FISGA DE DENTRO DA MALA.
- [22.4] ROSE SOBE AS ESCADAS DO LADO DO EDIFÍCIO.
- [22.5] ROSE NO TOPO DAS ESCADAS DO EDIFÍCIO.
- [22.6] BULLY PREPARA-SE PARA INFLIGIR OUTRO MURRO NO RAPAZ. ROSE NO FUNDO DA VINHETA NO TOPO DO EDIFÍCIO FAZ PONTARIA COM A FISGA.

Bully: Agora vais aprender de uma vez por todas o que acontece quando nos tentam passar a perna...

[22.7] MESMA PERSPETIVA. PEDRA ACERTA NA CABEÇA DE UM DOS BULLIES.
FX: POW! Bully: Ouch!

PRANCHA 23 – 6 VINHETAS

[23.1] BULLY SEGURA O RAPAZ PELO CACHECOL. COM A OUTRA MÃO ESFREGA A CABEÇA ONDE A PEDRA O ACERTOU.

Bully: Mas o que...

[23.2] MESMA PERSPETIVA. BULLY É ATINGIDO POR UMA SEGUNDA PEDRA QUE O FAZ LARGAR O RAPAZ.

FX: POW!

Bully: AHH!

[23.3] ROSE FAZ PONTARIA COM A FISGA. BULLIES FORA DA VINHETA.

Rose: Larguem-no! E ponham-se a andar ou prometo não falhar a próxima vez.
Bully: É a miúda do café!

[23.4] O SEGUNDO BULLY CONTINUA A SEGURAR NO RAPAZ ENQUANTO O PRIMEIRO ESFREGA A MÃO ONDE A SEGUNDA PEDRA O ATINGIU.

Bully 2: É suposto isso assustar-nos?

Bully: O que é que ela vai fazer, servir-me um café rasca?

[23.5] ZOOM DA EXPRESSÃO ZANGADA NOS OLHOS DE ROSE.

[23.6] MESMA PERSPETIVA DA VINHETA 23.4. ROSE ACERTA COM UMA PEDRA NO SEGUNDO BULLY.

FX: POW!

Bully: AAAAHHH!

PRANCHA 24 – 6 VINHETAS

[24.1] SEGUNDO BULLY ATIRA O RAPAZ PARA O CHÃO ENQUANTO O PRIMEIRO BULLY COMEÇA A CAMINHAR PARA FORA DE CENA.

Bully: Esquece! Não vale o esforço!

Bully 2: Vamos embora!

[24.2] ROSE DE MÃO NA CINTURA OBSERVA TUDO. Rose: Isso pirem-se!

[24.3] ROSE FAZ FINGER GUNS PARA MOMO. RAPAZ FORA DA VINHETA.

Rose: Foi demasiado fácil. Rainha do trovão 1. Bullies ressabiado zero!

FX: Cof Cof

[24.4] ROSE OLHA PARA O LOCAL ONDE O RAPAZ ESTÁ CAÍDO.

[24.5] RAPAZ NO CHÃO ENCOSTADO À PAREDE DE UM EDIFÍCIO.

[24.6] RAPAZ COM A CARA MAGOADA COBERTA DE ESTÁTICA FITA ROSE NO TOPO DO EDIFÍCIO.

PRANCHA 25 – 1 VINHETA

[25.1] ROSE OLHA PARA O RAPAZ COM UMA EXPRESSÃO PREOCUPADA. Rose:
Estás bem? Deixa-me ajudar-te.

PRANCHA 26 – 1 VINHETA

[26.1] SILHUETAS DOS DOIS JOVENS SENTADOS NAS DOCAS COM O CÉU E O MAR DE FUNDO.

Rose: Para de te mexer! Sabes, eles costumam meter-se com toda a gente... mas não desta maneira... deves tê-los mesmo irritado, eles fizeram mesmo um grande estrago em ti.

PRANCHA 27 – 6 VINHETAS

[27.1] ROSE LIMPA O SANGUE DA CARA DO RAPAZ COM UM LENÇO. ESTÁTICA NO LENÇO E NA CARA DO RAPAZ.

Rose: Mas não me parece que vá deixar marca. Rose: Pronto, como novo! Mais ou menos... Não há nada que eu possa fazer sobre esse olho.

[27.2] O RAPAZ FAZ UM MOVIMENTO PARA TOCAR NA CARA.

[27.3] A ROSE DÁ UMA ESTALADA NA MÃO DO RAPAZ. Rose: Não lhe toques!

[27.4] ROSE ABRAÇA OS JOELHOS.

Rose: Eu conheço todas as caras destas bandas, não são muitas, não é difícil...
Mas não reconheço a tua. A tua família mudou-se há pouco tempo?

[27.5] RAPAZ OLHA PARA BAIXO COM UMA EXPRESSÃO TRISTE.

[27.6] VISTA DE AMBOS. ROSE ESPREGUIÇA-SE.

Rose: Humm, não disseste uma única palavra desde que viemos para aqui... aliás, não te ouvi falar sequer.

PRANCHA 28 – 6 VINHETAS

[28.1] RAPAZ COM A MÃO NO CACHECOL. ROSE FORA DA VINHETA. CACHECOL PERCORRE TODAS AS VINHETAS.

Rose: Eles já se foram, estás...

[28.2] VISTA DAS COSTAS DO RAPAZ. ROSE NA SUA FRENTE.

Rose: ... seguro.

[28.3] CICATRIZES NO PESCOÇO DO RAPAZ. SIMBOLO DE MUTE.

[28.4] ZOOM NA EXPRESSÃO INCRÉDULA DE ROSE. Rose: Oh...

[28.5] ZOOM NA EXPRESSÃO TRISTE DE ROSE.

[28.6] MÃOS DE ROSE TENSAS NAS SUAS PERNAS.

PRANCHA 29 – 7 VINHETAS

[29.1] OLHOS DE ROSE ABERTOS NUM FUNDO BRANCO.

[29.2] ROSE PROCURA NA MALA POR ALGUMA COISA. O RAPAZ APENAS OBSERVA-A.

Rose: Espera!

[29.3] UM CADERNO E UM LÁPIS NAS MÃOS DE ROSE.

Rose: Aqui!

[29.4] O RAPAZ OLHA PARA O CADERNO ENQUANTO TAPA O PESCOÇO COM O CACHECOL.

[29.5] ROSE SORRIDENTE.

Rose: E se começarmos por um nome?

[29.6] O RAPAZ ABRE O CADERNO.

[29.7] ZOOM DO CADERNO ONDE O RAPAZ COMEÇA A ESCREVER.

PRANCHA 30 – 6 VINHETAS

[30.1] ZOOM DO CADERNO ENQUANTO O RAPAZ O SEGURA PARA QUE ROSE LEIA.

“Sem nome”

[30.2] ROSE COM UMA EXPRESSÃO CONFUSA. O RAPAZ VISTO DE COSTAS DE CADERNO NA MÃO.

Rose: Hum? Como assim?

[30.3] RAPAZ DESVIA O OLHAR.

[30.4] ROSE OBSERVA ALGUMA COISA NO RAPAZ.

[30.5] FOCO NAS CALÇAS RASGADAS DO RAPAZ.

[30.6] ROSE OLHA PARA O RAPAZ COM UMA EXPRESSÃO SIMPATÉTICA.

Rose: Tu não tens família, pois não? Vives na rua...

PRANCHA 31 – 8 VINHETAS

[31.1] FOCO NO CADERNO ONDE O RAPAZ VOLTOU A ESCREVER ALGO.

“Sim”

[31.2] MOMO EM CIMA DA CABEÇA DE ROSE ENQUANTO ESTA OLHA PARA O RAPAZ.

Rose: Desculpa, foi um pouco insensível da minha parte perguntar...

[31.3] O RAPAZ SORRI LEVEMENTE MOSTRANDO DE NOVO O CADERNO

“Não faz mal”

[31.4] ROSE DESVIA O OLHAR. UMA MÚSICA INTERROMPE-A.

Rose: Faz sim. Não é nada da minha conta pa...

FX: BEEEEEEEEEPP

[31.5] ROSE DESVIA O OLHAR. UMA MÚSICA INTERROMPE-A.

[31.6] ROSE OLHA PARA A ORIGEM DA MÚSICA.

[31.7] ROSE PEGA NO TELEMÓVEL QUE ESTÁ DENTRO DA SUA MALA.

FX: BEEEEEEEEEPP

[31.8] ROSE COM O TELEMÓVEL NA MÃO. A HORA BRILHA NO ECRÃ. 19:25H.

MOMO FLUTUA DE LADO DO TELEMÓVEL.

PRANCHA 32 – 4 VINHETAS

[32.1] ROSE LEVANTA-SE SOBRESSLALTADA DE MALA NOS BRAÇOS. MOMO FLUTUA DO SEU LADO. O RAPAZ OBSERVA ROSE.

Rose: Oh não... estou atrasada...

Rose: Tenho mesmo de ir, desculpa.

[32.2] ROSE OFERECE A CAIXA DE BOLOS AO RAPAZ. O RAPAZ OBSERVA-A.

Rose: Hum... toma! São do café onde trabalho! Nada melhor que açúcar para um pós- algazarra com dois bullies.

[32.3] ROSE DESCE DO MURO. O RAPAZ PERMANECE SENTADO LEVANTANDO O CADERNO.

Rose: E se te voltarem a chatear, diz-me que estou mais que pronta para o round 2. E ah... fica com o caderno. Temos imensos no café.

[37.4] VISTA DE ROSE DO NARIZ PARA BAIXO ENQUANTO SEGURA NA MALA COM OS DOIS BRAÇOS. MOMO DO SEU LADO.

Rose: Prometo que este sítio não é tão mau quanto parece...

Rose: E já agora...

PRANCHA 33 – 1 VINHETA

[33.1] ROSE OCUPA A PRANCHA INTEIRA ENQUANTO OLHA PARA TRÁS E SORRI.

Rose: O meu nome é Rose.

Livro II

VINHETAS DE FLASHBACK COM COR DIFERENTE ASSINALADAS COM A LETRA F

PRANCHAS 1 – 5 VINHETAS

F - [1.1] O DESENHO DE ROSE. MÃE E ROSE FORA DA VINHETA.

Mãe: E estes gatinhos todos?

Rose: São todos amigos do gatinho do meio vês?

[1.2] ROSE SOBE AS ESCADAS PARA CASA.

F - [1.3] ROSE E A MÃE. METADE DA CARA DA MÃE CORTADA DA VINHETA.

Mãe: Uau! São muitos amigos.

[1.4] PÉS DE ROSE NAS ESCADAS.

F - [1.5] ROSE CRIANÇA.

Rose: Quando eu for grande, também vou ter muitos amigos como este gatinho.

PRANCHAS 2 – 5 VINHETAS

[2.1] ROSE ESCONDE O TELEMÓVEL NO MURO.

F - [2.2] MÃE TIRA O LAÇO QUE TEM NO PULSO.

Mãe: Lembra-te disto.

F - [2.3] MÃE PÔE O LAÇO NO CASACO DE ROSE.

Mãe: Não precisas de ter muitos amigos. Se tiveres pelo menos um com quem possas contar...

[2.4] MOMO FLUTUA AO LADO DE ROSE.

F - [2.5] ROSE COM O LAÇO SORRIR

Mãe: Nunca estarás sozinha gatinho. Agora...

PRANCHAS 3 – 4 VINHETAS

F - [3.1] ROSE E A MÃE SEGURAM O DESENHO.

Mãe: Acho que este merece ir para o frigorífico, não é?

F - [3.2] ROSE CORRE PARA A PORTA.

Rose: Eu ponho mamã!

F - [3.3] ROSE CRIANÇA COM A MÃO NA MAÇANETA DA PORTA.

[3.4] ROSE ADOLESCENTE COM A MÃO NA MAÇANETA DA PORTA.

PRANCHAS 4 – 1 VINHETA

[4.1] ROSE ABRE A PORTA. O MESMO LAÇO NO PONCHO.

PRANCHA 5 – 6 VINHETAS

- [5.1] ROSE PENDURA O CASACO E A MOCHILA.
[5.2] ROSE ENDIREITA UMA DAS MOLDURAS NA PAREDE.
[5.3] MESMA PERSPETIVA. ROSE ENDIREITA OUTRA MOLDURA.
[5.4] AINDA NA MESMA PERSPETIVA. ROSE ENDIREITA OUTRA MOLDURA
[5.5] ROSE COM EXPRESSÃO ASSUSTADA. PADRASTO FORA DA VINHETA.
Padrasto: Estás atrasada...
[5.6] A FIGURA DO PADRASTO ATRÁS DE ROSE. ROSE CONGELADA NO SÍTIO.

PRANCHA 6 – 5 VINHETAS

- [6.1] ROSE OLHA PARA TRÁS.
Rose: Oh! Pois... O café esteve cheio hoje... t-tive de ficar mais tempo...
[6.2] OLHOS DO PADRASTO.
Padrasto: Hum...
[6.3] ROSE ASSUSTADA. FUNDO DA VINHETA COM VIDRO PARTIDO.
Padrasto: Os meus cigarros?
[6.4] ZOOM NOS OLHOS DE ROSE.
Rose: Eu... esqueci-me.
[6.5] ROSE DESCULPA-SE DE LÁGRIMAS NOS OLHOS.
Rose: Peço imensa desculpa! Eu juro que amanhã tra-

PRANCHA 7 – 3 VINHETAS

- [7.1] O PADRASTO INTERROMPE-A COM UM GRITO.
Padrasto: És mesmo inútil! Nem uma coisa tão simples consegues fazer!
[7.2] ROSE AINDA DE LÁGRIMAS NOS OLHOS. PADRASTO FORA DA VINHETA.
Padrasto: Vai fazer-me o jantar! JÁ! Tens uma hora!
[7.3] ROSE LIMPA AS LÁGRIMAS.

PRANCHA 8 – 3 VINHETAS

- [8.1] ROSE DE COSTAS EM FRENTE DO FOGÃO.
[8.2] NO FOGÃO UMA FRIGIDEIRA COM BACON
[8.3] SHOT DA COZINHA TODA

PRANCHA 9 – 4 VINHETAS

- [9.1] MÃO DO PADRASTO SENTADO NO SOFÁ COM UMA CERVEJA AO LADO.
VISTA DA COZINHA COMO FUNDO

[9.2] ROSE A LIMPAR A COZINHA

[9.3] ROSE A PÔR COPOS NA ESTANTE

[9.4] RELÓGIO NA PAREDE

PRANCHA 10 – 3 VINHETAS

[10.1] DESENHO DO FLASHBACK NO FRIGORIFICO PENDURADO NUMA PONTA
PORQUE CAIU UM DOS IMANS QUE SEGURAVA

[10.2] MESMA PERSPECTIVA. ROSE PÔE O IMAN NO SÍTIO

[10.3] ROSE COM A BANDEJA LEVA O JANTAR AO PADRASTO

PRANCHA 11 – 4 VINHETAS

[11.1] PADRASTO NO SOFÁ

[11.2] PÉS DE ROSE CAMINHAM PARA A SALA

[11.3] A TELEVISÃO. APENAS ESTÁTICA DO ECRÃ. ESTÁTICA NA PRANCHA

[11.4] PONTA DA BANDEJA BATE NA GARRAFA DE CERVEJA

PRANCHA 12 – 3 VINHETAS

[12.1] GARRAFA CAI NO CHÃO E ENTORNA

[12.2] OLHOS DE ROSE COM EXPRESSÃO ASSUSTADA

[12.3] PADRASTO DÁ UMA ESTALADA NA ROSE

FX: SMACK!!!!

Rose: AH!

PRANCHA 13 – 4 VINHETAS

[13.1] ROSE NO CHÃO A SEGURAR O ROSTO

[13.2] O PADRASTO GRITA

Padrasto: Mas será que hoje não fazes uma única coisa que se aproveite?! Olha o que fizeste!

[13.3] ROSE ASSUSTADA NO CHÃO A CHORAR

Rose: Foi um acidente...

[13.4] ESTÁTICA DA TV PIORA.

Padrasto: ÉS UMA INÚTIL QUE NÃO SERVE PARA NADA! ESTÁS À ESPERA DE QUÊ PARA LIMPAR ESTA PORCARIA? ESTÁS A OUVIR?

PRANCHA 14 – 3 VINHETAS

[14.1] ROSE AINDA NO CHÃO.

Padrasto: O mínimo que podes fazer são as tuas obrigações em condições, depois do que fizeste há 8 anos! Nunca devia ter decidido ficar contigo! Devia ter-te mandado logo para um orfanato!

Rose: Para por favor...

[14.2] PADRASTO CONTINUA A GRITAR.

Padrasto: OU JÁ TE ESQUECESTE QUE A CULPA FOI TODA TUA!? RESPONDE! [14.3] ROSE CHORA AGARRADA AOS CABELOS E FALA PARA ELA PRÓPRIA

Rose: ...foi...

O RESTO DA PRANCHA 14 E TODA A PRANCHA 15 SÃO APENAS AS PALAVRAS ABAIXO REPETIDAS AO LONGO DAS PRANCHAS Foi? / Não foi / Foi / Não foi?

PRANCHA 16 – 2 VINHETAS

[16.1] PERSPETIVA DE FORA PARA DENTRO DO QUARTO DE ROSE. LUZ APAGADA. ALGUNS PELUCHES NA BERMA DA JANELA. GOTAS DE CHUVA.

[16.2] MESMA PERSPETIVA. LUZ ACENDE.

PRANCHA 17 – 5 VINHETAS

[17.1] QUARTO TODO DE ROSE. ROSE NO FUNDO ENCOSTADA À PORTA DE OLHOS FECHADOS.

[17.2] ROSE CABISBAIXA.

Rose: Momo? Onde estás?

[17.3] MESMA PERSPETIVA. ROSE VIRA A CARA E REVELA A MARCA DE UMA MÃO EM ESTÁTICA DO ESTALO QUE LEVOU.

[17.4] DESAMARRA O LAÇO DO E TIRA O PONCHO

Rose: Porque é que desapareces sempre nestes momentos?

[17.5] AMARRA O LAÇO NO PULSO

PRANCHA 18 – 5 VINHETAS

[18.1] ROSE A DESCALÇAR-SE. SHOT DAS BOTAS.

[18.2] TIRA A CAMISOLA.

[18.3] SHOT DA CAMA. UM GATO DE PELUCHE PERTO DAS ALMOFADAS.

[18.4] PÉS DESCALÇOS CAMINHAM PARA O ESPELHO.

[18.5] ROSE TOCA NO ESPELHO.

PRANCHA 19 – 1 VINHETA

[19.1] ROSE REFLETIDA DE CORPO INTEIRO NO ESPELHO. CAMISOLA CAVADA E CALÇÕES CURTOS. VÁRIAS MARCAS DE ESTÁTICA NO SEU CORPO.

-NO DIA SEGUINTE-

VINHETAS DE FLASHBACK COM COR DIFERENTE ASSINALADAS COM A LETRA F

PRANCHAS 20 – 2 VINHETAS

F - [20.1] VINHETA INTEIRA É A VISTA DA COZINHA. ROSE E A MÃE NA MESA COM VÁRIOS LIVROS EM REDOR. LUZ DOURADA ILUMINA O ESPAÇO.

Rose: 6! Não, 7!

F - [20.2] LIVROS DE MATEMÁTICA, PORTUGUÊS, HISTÓRIA, ETC...

Mãe: Errado outra vez.

PRANCHAS 21 – 5 VINHETAS

F - [21.1] MÃE DA ROSE SEGURA A CABEÇA E FALA COM UM PEQUENO SORRISO. ROSE CRIANÇA OLHA PARA A FOLHA FRUSTRADA.

Mãe: A resposta era 10. Alguém não anda a prestar atenção às aulas...

F - [21.2] ROSE OLHA COM AR REPROVADOR PARA A FOLHA DE BRAÇOS CRUZADOS. Rose: Não gosto de matemática... Não gosto de números...

F - [21.3] MÃE COM AR PREOCUPADO.

Mãe: Pensava que ter escola em casa ia ser mais fácil para ti.

F - [21.4] OLHOS PREOCUPADOS DE ROSE.

Mãe: Eu conheço esse olhar, o que se passa?

F - [21.5] ROSE COM EXPRESSÃO TRISTE

Rose: Acho que ele não gosta muito de mim...

PRANCHAS 22 – 5 VINHETAS

F - [22.1] MÃE SURPREENDIDA. ROSE FORA DA VINHETA.

Rose: O teu novo amigo. Acho que também não gosto muito dele...

F - [22.2] MESMA PERSPECTIVA. MÃE SORRI.

Mãe: Ainda é tudo muito recente. Com o tempo vais acabar por te habituar gatinho.

F - [22.3] ROSE OLHA PARA A MÃE.

Mãe: Não tarda nada até vãos ser amigos. Não gostavas de ter um pai?

F - [22.4] ROSE OLHA DE VOLTA PARA A FOLHA. SEM RESPOSTA.

F - [22.5] OS OLHOS DA MÃE A OLHAREM PARA ROSE. EXPRESSÃO PENSATIVA.

PRANCHA 23 – 3 VINHETAS

F - [23.1] MÃE DE ROSE ABRE UM SORRISO.

Mãe: Vamos deixar isso para outra altura está bem? Sabes que mais? Se acabares essa folha de trabalhos, vamos buscar gelados.

F - [23.2] ROSE SORRI.

Rose: Baunilha e morango?

Mãe: O teu preferido.

F - [23.3] PERSPETIVA DE FORA DA COZINHA PARA DENTRO. O PADRASTO DO LADO DE FORA DA PORTA. ROSE DE BRAÇOS NO AR.

Rose: YAAAAY!

Mãe: Mas a matemática primeiro!

PRANCHA 24 – 4 VINHETAS

F - [24.1] ROSE VISTA DE FRENTE A FAZER OS TRABALHOS.

[24.2] MESMA PERSPETIVA. ROSE MAIS VELHA A OPERAR A MÁQUINA DE CAFÉ APÁTICAMENTE DE COSTAS PARA O CLIENTE.

[24.3] OLHOS CANSADOS. OLHEIRAS. CLARAMENTE ALTERADA.

Amy: *claramente a falar, mas Rose não está a ouvir, portanto as bolhas de texto estão ilegíveis*

[24.4] MÃOS DE ROSE SEGURAM NUMA CHÁVENA.

Amy: *bolhas de texto ilegíveis*

PRANCHA 25 – 5 VINHETAS

[25.1] ROSE VIRA-SE E DEPARA-SE COM A FIGURA DO PADRASTO.

[25.2] ROSE DEIXA CAIR A CHÁVENA NO CHÃO. ESTA PARTE-SE.

FX: SMASH!

[25.3] FORMA REAL DO CLIENTE REVELANDO QUE ROSE ALUCINOU A FIGURA DO PADRASTO.

Cliente: Oh não, estás bem querida?

Rose: Peço imensa desculpa! Eu vou já fazer-lhe outro!

[25.4] ROSE COM LÁGRIMAS NOS OLHOS A TER UM ATAQUE DE PÂNICO.

[25.5] ROSE DE OLHOS FECHADOS.

PRANCHA 26 – 2 VINHETAS

[26.1] ROSE APOIA-SE COM AS MÃOS NA PAREDE. CABEÇA BAIXA. NA SALA DE ARRUMAÇÕES DO CAFÉ.

[26.2] VISTA DE LADO. O CABELO COBRE LHE A FACE. VÁRIAS FRASES COBREM O FUNDO DA PRANCHA.

Não é real / Tu estás bem / Calma / Momo onde estás

PRANCHA 27 – 5 VINHETAS

[27.1] AMY ESPREITA NA PORTA. ROSE OLHA PARA CIMA.

Amy: O que se passa contigo hoje? Estás estranha. Já partiste duas chávenas e um prato.

[27.2] ROSE ENDIREITA-SE E COLOCA UMA MÃO NA CABEÇA.

Rose: Não é nada. Desculpa. São só umas tonturas, não é o meu melhor dia...

[27.3] AMY INTERROMPE ROSE. ROSE COM UMA EXPRESSÃO SURPREENDIDA.

Amy: Oh não, não, não. Não posso deixar que destruas o café inteiro. A minha mãe matava-me!

[27.4] AMY APONTA PRA ROSE QUE OBSERVA SEM REAÇÃO

Amy: Tira lá o resto do dia para desanuviar ideias se faz favor. Não te preocipes que não te vai ser descontado no ordenado. Isto é perfeito até! Vou fechar o café mais cedo e dizer que tivemos uma infiltração ou algo do género!

[27.5] CACOS DA CHÁVENA PARTIDA NO CHÃO. NENHUMA DAS PERSONAGENS NA VINHETA.

Rose: Mas...

Amy: Vai lá destruidora!

PRANCHA 28 – 2 VINHETAS (PRANCHAS COM FOLHAS SECAS DE OUTONO)

[28.1] ROSE CAMINHA NUMA ZONA COM VEGETAÇÃO E ALGUMAS CERCAS DE MADEIRA PARTIDAS. VISTA DE TRÁS. O CÉU COM TONS AVERMELHADOS.

[28.2] OS PÉS DE ROSE CAMINHANDO NUMA LINHA E COMBOIO.

PRANCHA 29 – 5 VINHETAS

[29.1] VISTA DE CIMA

[29.2] ROSE PARA A OLHAR PARA O OCEANO. O VENTRO SOPRA-LHE NO CABELO E NO CACHECOL.

[29.3] CÉU COM O POR DO SOL

[29.4] ROSE DE PERFIL

Rose: Então, decidiste por fim aparecer...

[29.5] MOMO REAPARECE

Rose: Eu precisei de ti...

FX: CHOOOO

PRANCHA 30 – 4 VINHETAS

[30.1] ROSE OLHA PARA O LADO. UM COMBOIO APROXIMA-SE NA DISTÂNCIA.

[30.2] ROSE OLHA O COMBOIO. SEM EXPRESSÃO NA SUA CARA.

FX: CHOOKA CHOOKA

[30.3] CLOSE UP DO COMBOIO A APROXIMAR-SE

FX: CHOOOOOOOOOO

[30.4] ROSE DE OLHOS FECHADOS. O VENTO SOPRA O SEU CABELO E FOLHAS DE ÁRVORE.

PRANCHA 31 – 3 VINHETAS

[31.1] MOMO PUXA O CACHECOL DE ROSE.

Momo: Sai daí agora, ainda não é hora!

[31.2] O COMBOIO DE PERFIL

[31.3] ROSE NA TRILHA DO COMBOIO. O COMBOIO APROXIMA-SE. RISCOS NO FUNDO ATRÁS DOS VINHETAS.

PRANCHA 32 – 3 VINHETAS

[32.1] ROSE DE OLHOS FECHADOS. A LUZ DO COMBOIO ILUMINA-A.

[32.2] UMA FIGURA EMPURRA ROSE PARA FORA DOS TRILHOS MESMO A TEMPO.

[32.3] DUAS FIGURAS CAEM DUMA PEQUENA RIBANCEIRA DO LADO DOS TRILHOS.

FX: CHOOOO CHOOOOoooo...

PRANCHA 33 – 4 VINHETAS

[33.1] FIGURAS BATEM NO CHÃO.

FX: OOF!

[33.2] ROSE SENTA-SE DE MÃO NA CABEÇA. DESPENTEADA E COBERTA DE TERRA.

Rose: Autch...

[33.3] ROSE OLHA PARA O LADO E PERCEBE QUE O SEU SALVADOR É O RAPAZ DO DIA ANTERIOR

[33.4] ROSE COM EXPRESSÃO SURPREENDIDA

Rose: És... tu.

RESTO DA PRANCHA EM BRANCO. PRANCHA 34 EM BRANCO SÓ COM UMA VINHETA NO FIM

[34.1] ROSE SENTADA NA AREIA. CABEÇA APOIADA NOS JOELHOS.

PRANCHA 35 – 6 VINHETAS

[35.1] O RAPAZ NUMA POSIÇÃO SEMELHANTE. ROSE FORA DA VINHETS.

Rose: Desculpa teres presenciado aquilo. Eu não estava em mim...

[35.2] OLHOS DE ROSE OLHAM PARA O RAPAZ.

[35.3] OLHOS DO RAPAZ OLHAM PARA ROSE NA MESMA PERSPECTIVA.

[35.4] ROSE OLHA PARA O CÉU

Rose: Temo não ter mais nenhum caderno para que possas escrever...

[35.5] O RAPAZ PEGA NUM GALHO DE ARBUSTO DO CHÃO

[35.6] O RAPAZ COMEÇA A ESCREVER NA AREIA.

PRANCHA 36 – 5 VINHETAS

[36.1] A MENSAGEM QUE O RAPAZ ESCREVEU NA AREIA

Rapaz: "Estás bem?"

[36.2] ROSE OBSERVA CURIOSAMENTE.

Rose: Quem quer realmente arranja sempre maneira.

Rose: Não. Mas isto passa...

[36.3] ROSE SORRI LEVEMENTE

Rose: Obrigada.

[36.4] O RAPAZ NÃO SE MOSTRA CONVENCIDO

Rose: A sério.

[36.5] POR-DO-SOL NO MAR.

PRANCHA 37 – 6 VINHETAS

[37.1] A ÁGUA DO MAR A BATER PERTO DOS PÉS DOS DOIS PERSONAGENS

Rose: Como é que aconteceu?

[37.2] O RAPAZ OLHA PARA ROSE CONFUSO

[37.3] ROSE APONTA PARA O PESCOÇO

Rose: A tua voz...

[37.4] O RAPAZ DE NOVO NA AREIA. AS PALAVRAS ESCRITAS NA AREIA DIVIDEM A VINHETA DE CIMA DE BAIXO

Rapaz: "As ruas não têm misericórdia por órfãos"

[37.5] ROSE INCLINA-SE PARA TRÁS APOIADA NAS MÃOS. MÃOS NA AREIA.

[37.6] ROSE OLHA PARA O RAPAZ

Rose: Contas-me a tua história?

PRANCHA 38 – 5 VINHETAS

[38.1] O RAPAZ SORRI LEVEMENTE E ESCREVE NA AREIA. ROSE FORA DA VINHETA.

Rose: Se não te sentires confortável eu compreendo.

Rapaz: “Vou precisar de muita areia”

[38.2] PLANO AMPLIFICADO A MOSTRAR A LONGA PRAIA. ROSE NA PONTA DA VINHETA.

Rose: A praia é grande.

[38.3] ROSE OLHA PARA BAIXO PENSATIVA.

Rose: E eu não quero ir para casa ainda...

[38.4] O RAPAZ LEVANTA-SE E OFERECE A MÃO A ROSE

[38.5] ROSE ACEITA A AJUDA A SORRIR

PRANCHA 39 – 1 VINHETA

[39.1] RAPAZ ESCREVE NA AREIA

Rapaz: “Eu cresci num orfanato...”

PALAVRAS NA AREIA TRANSFORMAM-SE EM FORMAS DESENHADAS TAMBÉM ELAS NA AREIA. CRIANÇAS A CORRER COM UMA BOLA. UMA CRIANÇA SOZINHA. ESTAS FORMAS TRANSFORMAM-SE EM FLASHBACKS DE VÁRIOS MOMENTOS, TONS CINZA E MORTOS, AREIA ATRÁS DOS VINHETAS. EM TORNO DOS VINHETAS DESTES FLASHBACKS HÁ VÁRIOS ELEMENTOS CONSOANTE O MOMENTO MOSTRADO

(A TABLETA COM O NOME DO ORFANATO. BRINQUEDOS. PAPEIS DE ADOÇÃO CANCELADOS. VIDROS PARTIDOS. SANGUE)

PRANCHA 40 – 4 VINHETAS

[40.1] O RAPAZ EM CRIANÇA A DESENHAR DENTRO DE UMA SALA ENQUANTO OLHA PELA JANELA

[40.2] PAIS COM CRIANÇAS DO LADO DE FORA.

[40.3] O RAPAZ A DESENHAR COM GIZ NO CHÃO.

[40.4] OUTRAS CRIANÇAS PASSAM POR CIMA DO DESENHO A JOGAR À BOLA. O RAPAZ COM EXPRESSÃO CHATEADA

PRANCHA 41 – 4 VINHETAS

[41.1] O RAPAZ E DUAS OUTRAS CRIANÇAS

[41.2] O RAPAZ E UMA OUTRA CRIANÇA

- [41.3] O RAPAZ SOZINHO (VÁRIAS CRIANÇAS ERAM ADOTADAS MENOS ELE)
- [41.4] PAPEL DE CANCELAMENTO DE ADOÇÃO. MOTIVOS (DIFICULDADE EM INTEGRAR-SE COM OUTRAS CRIANÇAS)

PRANCHA 42 – 4 VINHETAS

- [42.1] RAPAZ PÕE OS SEUS POCOS PERTENCES NUMA MOCHILA
- [42.2] COM UMA CORDA DE LENÇOIS O RAPAZ FOGE DO ORFANATO
- [42.3] O RAPAZ ATRÁS DE UM MURO ESCONDE-SE DO GUARDA DO ORFANATO
- [42.4] O RAPAZ CORRE PELA NOITE

PRANCHA 43 – 5 VINHETAS

(PRANCHA COBERTA DE VÁRIOS ELEMENTOS DE CADA CIDADE POR ONDE O RAPAZ PASSOU À MEDIDA QUE FICA MAIS VELHO)

- [43.1] O RAPAZ PERTO DE UMA ESTÁTUA.
- [43.2] O RAPAZ REPARA NUM ARTISTA DE RUA
- [43.3] O RAPAZ A DESENHAR COM GIZ NO CHÃO COM UM CHAPÉU À FREnte ONDE UMA PESSOA DEPOSITA ALGUMAS MOEDAS
- [43.5] O RAPAZ A DORMIR NA RUA

PRANCHA 44 – 4 VINHETAS (PRANCHA COBERTA DE VÁRIOS ELEMENTOS DE CADA CIDADE POR ONDE O RAPAZ PASSOU À MEDIDA QUE FICA MAIS VELHO)

- [44.1] O RAPAZ A FUGIR DE ALGUÉM APÓS TER ROUBADO FRUTA DE UMA MERCEARIA
- [44.2] O RAPAZ ENCURRALADO NUM BECO
- [44.3] O RAPAZ A SER SEGURADO POR ALGUÉM
- [44.4] A OUTRA MÃO DE QUEM O ESTÁ A SEGURAR SEGURA UM VIDRO SANGUE COBRE O RESTO DA PRANCHA

PRANCHA 45 – 5 VINHETAS (UMA ONDA LIMPA AS MANCHAS DE SANGUE E AS PRANCHAS VOLTAM AO NORMAL COM VINHETAS)

- [45.1] ROSE OLHA PARA O RAPAZ.

Rose: A vida não tem misericórdia por ninguém... Mas ainda bem que a minha se cruzou com a tua, ou eu seria carne picada neste momento.

- [45.2] O RAPAZ SORRI LEVEMENTE.

- [45.3] ROSE SORRI DE VOLTA.

Rose: Obrigada por me contares.

[45.4] SHOT DA AREIA DA PRAIA TODA RABISCADA E ESCRITA.

[45.5] OS JOVENS OLHAM PARA O MAR.

PRANCHA 46 – 4 VINHETAS

[46.1] ROSE COM UM SORRISO NA CARA

Rose: Tenho um nome para ti!

[46.2] ROSE APONTA PARA O RAPAZ. RAPAZ SURPREENDIDO.

Rose: Viajante! Bem, é mais um título, mas enquadra-se em ti. Pelo menos até decidires tomar outro.

[46.3] O RAPAZ SORRI CONCORDANDO.

[46.4] O GALHO COM QUE ESCREVEU NA SUA MÃO. RESTO DA PRANCHA A BRANCO

PRANCHA 47 – 4 VINHETAS

[47.1] ROSE NO CAMINHO PARA CASA PARA PERTO DO MURO E FITA O POR DO SOL. MOMO AO SEU LADO

Rose: Já vi muitos por-do-sóis...

[47.2] ROSE TIRA UMA FOTO DO POR DO SOL.

[47.3] ROSE ESCONDE O TELEMÓVEL NO MURO COMO SEMPRE.

[47.4] ROSE VOLTA A FITAR O POR DO SOL. MOMO NO SEU OMBRO

Rose: Mas este foi sem dúvida o meu preferido. Rose: Estás perdoada, Momo.

Livro III

VINHETAS DE FLASHBACK COM COR DIFERENTE ASSINALADAS COM A LETRA F

PRANCHA 1 - 5 VINHETAS (ITEMS TÍPICOS DE SALÕES DE JOGOS EM TORNO DOS VINHETAS, BILHETES DE MÁQUINAS, LETREIROS NEON)

F - [1.1] ROSE CRIANÇA SEGURA A MÃO DA MÃE ENQUANTO COME UM GELADO.

AS DUAS CAMINHAM NA VILA EM FRENTE AO MAR

F - [1.2] ROSE DISTRAI-SE COM ALGUMA COISA E LARGA A MÃO DA MÃE

F - [1.3] ROSE A OLHAR PARA UMA TABLETA DE UM SALÃO DE JOGOS

F - [1.4] ROSE SORRI PARA A MÃE

F - [1.5] ROSE PÕE UMA MOEDA NUMA MÁQUINA

PRANCHA 2 – 5 VINHETAS (ITEMS TÍPICOS DE SALÕES DE JOGOS EM TORNO DAS VINHETAS, BILHETES DE MÁQUINAS, LETREIROS NEON)

F - [2.1] ROSE NUMA MÁQUINA DE JOGOS A CARREGAR NOS BOTÕES

F - [2.2] ROSE A JOGAR UM JOGO DE DANÇA

F - [2.3] A MÃE DE ROSE A TIRAR-LHE UM PELUCHE DE UMA MÁQUINA DE PRÉMIOS. ROSE OBSERVA.

F - [2.4] ROSE FELIZ COM O PELUCHE DE UM GATO NOS BRAÇOS.

F - [2.5] A PARTE DE FORA DO SALÃO DE JOGOS

PRANCHA 3 – 6 VINHETAS

[3.1] A PARTE DE FORA DO SALÃO DE JOGOS NA MESMA PERSPECTIVA DA VINHETA ANTERIOR. MAS FECHADO. ABANDONADO

Rose: Por aqui!

[3.2] ROSE A TENTAR ABRIR A FECHADURA DE UMA PORTA DUM LADO DE UM EDIFÍCIO COM UM ARAME

Rose: Está quase. Estão sempre a mudar esta fechadura, mas nunca para uma melhor, surpreendentemente.

[3.3] O RAPAZ ESCREVEU COM UM MARCADOR NO BRAÇO

Rapaz: “Tens a certeza disto?”

[3.4] ROSE RESPONDE SORRIDENTE

Rose: Eu estou sempre a fazer isto. Costumava vir aqui com a minha mãe quando estava em funcionamento.

[3.5] ROSE COM UMA EXPRESSÃO MAIS TRISTE

Rose: Isso foi há muito tempo... Agora costumo vir sozinha.

[3.6] O RAPAZ VOLTOU A ESCREVER OUTRA COISA NO BRAÇO.

Rapaz: “Vamos meter-nos em sarilhos”

PRANCHA 4 – 4 VINHETAS

[4.1] AMBOS OS JOVENS NO FRAME. ROSE SACODE A CAMISOLA

Rose: Só nos metemos em sarilhos se alguém vir.

[4.2] MESMA PERSPECTIVA. OS JOVENS OLHAM UM PARA O OUTRO EM SILÊNCIO

[4.3] MESMA PERSPECTIVA. AMBOS OS JOVENS TAPAM OS OLHOS. ROSE DÁ UM PONTAPÉ NA PORTA E ESTA ABRE-SE

[4.4] MESMA PERSPECTIVA. AMBOS OLHAM PARA A PORTA ABERTA

Rose: Olha, está aberta.

PRANCHA 5 – 4 VINHETAS

[5.1] O RAPAZ TENTA ESCREVER QUALQUER COISA NO BRAÇO QUE JÁ ESTÁ TODO ESCRITO.

Rose: Temos de arranjar outra maneira de comunicares. Vais ficar sem espaço nesse braço.

[5.2] ROSE PUXA O RAPAZ PARA DENTRO DO EDIFÍCIO

Rose: Mas preocupamo-nos com isso depois. Anda!

[5.3] ROSE PRONTA PARA PUXAR UMA ALAVANCA NA PAREDE

Rose: Bem-vindo...

[5.4] ROSE PUXA A ALAVANCA. VÁRIAS FAÍSCAS DE ELETRICIDADE

PRANCHA 6 – 4 VINHETAS

[6.1] VÁRIAS MÁQUINAS DE JOGOS LIGAM-SE

[6.2] MAIS MÁQUINAS

[6.3] MUITAS MÁQUINAS

[6.4] O RAPAZ ESTUPEFACTO COM O QUE VÊ. ROSE DO LADO DELE

Rose: ... ao teu primeiro salão de jogos.

PRANCHA 7 – 3 VINHETAS

[7.1] ROSE OLHA PARA O RAPAZ COM UM GRANDE SORRISO NA CARA

Rose: Isto vai ser tão divertido! Normalmente venho aqui sozinha, mas hoje tenho um jogador dois! O que queres jogar primeiro??

[7.2] O RAPAZ VAI PARA ESCREVER ALGUMA COISA QUANDO ROSE O PARA SEGURANDO-LHE NO BRAÇO

Rose: Não respondas!

[7.3] ROSE SORRI DE NOVO

Rose: Eu desbloqueei as máquinas todas, vamos jogar tudo!

PRANCHA 8 (VÁRIOS MOMENTOS NOS JOGOS DO SALÃO, COMO VIMOS NO FLASHBACK DE ROSE COM A MÃE) - 4 VINHETAS

[8.1] OS JOVENS NUMA DAS MÁQUINAS DE JOGOS A JOGAR UM CONTRA O OUTRO [8.2] OS JOVENS NOUTRA MÁQUINA

[8.3] OS JOVENS NUM JOGO DE BASQUETEBOL

[8.4] OS JOVENS NUMA OUTRA MÁQUINA

Rose: Estás a fazer batota! Ninguém é tão bom na primeira tentativa!

PRANCHA 9 (DO LADO DA PRANCHA UMA FITA DE FOTOGRAFIAS DOS DOIS JOVENS DE UMA MÁQUINA DE FOTOGRAFIAS DE SALÃO DE JOGOS) - 4 VINHETAS

[9.1] O RAPAZ DESENHA NO BRAÇO DE ROSE COM O MARCADOR

Rose: Tens muito jeito para isto.

[9.2] O RAPAZ SORRI

[9.3] OS JOVENS NUM JOGO DE DANÇA DO GÉNERO DDR

Rose: Tens de seguir o ritmo. Vê como eu faço!

[9.4] OS JOVENS DE MÃOS DADAS ENQUANTO JOGAM O MESMO JOGO

-DUAS PÁGINAS EM BRANCO-

PRANCHA 10 – 5 VINHETAS

F - [1.1] ROSE CRIANÇA DE VESTIDO SEGURA NERVOSAMENTE NA MÃO DA MÃE

Mãe: Gatinho, este é o namorado da mãe.

F - [1.2] FIGURA DO PADRASTO COBERTA DE ESTÁTICA. OLHOS VERMELHOS

F - [1.3] ROSE ESCONDE-SE ATRÁS DA SAIA DA MÃE

Mãe: Ohh, alguém está com vergonha.

F - [1.4] OS OLHOS RECEOSOS DE ROSE

F - [1.5] OS OLHOS VERMELHOS DA FIGURA DO PADRASTO

FX: TRIIIIIIM....

PRANCHA 11 – 2 VINHETAS

[11.1] O DESPERTADOR DE ROSE TOCA

FX: TRIIIIIIM

[11.2] MESMA PERSPETIVA. ROSE DESLIGA O DESPERTADOR [2.3] ROSE DEITADA DE CABEÇA PARA CIMA. MOMO DEITADA NA CARA DELA

Rose: Momo...

PRANCHA 12 – 3 VINHETAS

[12.1] ROSE VESTE-SE ESCONDENDO AS MARCAS DE ESTÁTICA.

[12.2] COLOCA O LAÇO DA MÃE NO PESCOÇO

[12.3] RELÓGIO APONTA 7:25H DA MANHÃ

PRANCHA 13 - 4 VINHETAS

[13.1] ROSE REGA ALGUMAS PLANTAS DENTRO DA CASA

[13.2] ROSE LIMPA O CORRIMÃO DAS ESCADAS

[13.3] ROSE LIMPA ALGUMAS DAS MOLDURAS EM CIMA DOS MOVEIS

[13.4] ROSE DE MÃO NA PAREDE OLHA EM SUA VOLTA PARA AS PAREDES DA CASA

PRANCHA 14 - 3 VINHETAS

[14.1] ROSE ESPREITA NA PORTA. O PADRASTO A DORMIR NO SOFÁ

[14.2] ROSE SAI DE CASA

[14.3] ROSE TIRA O TELEMÓVEL DO MURO

PRANCHA 15 – 5 VINHETAS

[15.1] ROSE VERIFICA A BATERIA DO TELEMÓVEL. A FOTO DE FUNDO É ELA E O RAPAZ NO SALÃO DE JOGOS.

Rose: Bateria fraca.

[15.2] ROSE APONTA PRA MOMO

Rose: Lembra-me de o carregar no café.

Momo: Certo.

[15.3] MESMA PERSPETIVA. UMA VOZ CHAMA A ATENÇÃO DE ROSE

Voz: Estás cada vez mais parecida com a tua mãe.

[15.4] ROSE VIRA-SE NA DIREÇÃO DA VOZ. UMA SENHORA DE IDADE DO SEU LADO. ROSE VÊ ESTA SENHORA COMO UMA PESSOA AO CONTRÁRIO DAS OUTRAS PERSONAGENS SECUNDÁRIAS

Rose: Oh, Dona Dora!

[15.5] ROSE SORRI PARA A SENHORA

Rose: Há quanto tempo não a via! Como está?

PRANCHA 16 – 5 VINHETAS

[16.1] A SENHORA SORRI ENQUANTO PEGA NA MÃO DE ROSE

D. Dora: Muito bem, muito bem, minha querida. E tu?

[16.2] ROSE SEGURA A MÃO DA SENHORA DE VOLTA

Rose: Também, na medida dos possíveis Dona Dora.

[16.3] A SENHORA OLHA ROSE NOS OLHOS

D. Dora: Fico feliz em saber... Mesmo depois do que aconteceu. Diz-me...

[16.4] A EXPRESSÃO DE ROSE MUDA. DONA DORA FORA DA VINHETA.

D. Dora: Ele trata-te bem? Imagino que não deva ser fácil ter de se ficar à guarda de uma pessoa que mal conhecemos...

[16.5] ROSE COM UMA EXPRESSÃO SOMBRIA. RISCOS POR TRÁS DAS VINHETAS.
A FIGURA DE DONA DORA COMEÇA A GANHAR UMA FORMA COBERTA DE
OLHOS

D. Dora: Por falar desse homem, mal o vejo a sair de casa. Está tudo b...

PRANCHAS 17 – 6 VINHETAS

[17.1] ROSE INTERROMPE A SENHORA A SORRIR

Rose: Está tudo bem Dona Dora!

[17.2] DONA DORA COM A SUA NOVA FORMA MONSTRUOSA OLHA PARA ROSE.

Rose: Não tem de se preocupar, eu estou bem!

[17.3] DONA DORA OLHA PARA A MÃO DE ROSE QUE AINDA ESTÁ NO MEIO DAS SUAS. PERCEBE UMA MARCA DE ESTÁTICA A ESPREITAR POR BAIXO DA MANGA DE ROSE.

D. Dora: Estou a ver...

[17.4] ROSE LARGA A MÃO DE DONA DORA

[17.5] ROSE DESCE A RUA APRESSADAMENTE. DONA DORA OBSERVA-A

Rose: Peço imensa desculpa Dona Dora mas tenho de ir, estou atrasada para o trabalho! Gostei muito de falar consigo!

[17.6] OS OLHOS PREOCUPADOS DE ROSE

PRANCHAS 18 – 5 VINHETAS

[18.1] A VITRENE DO CAFÉ MUNCHKIN COM O LOGO

[18.2] ROSE ENTRA NO CAFÉ. AMY FORA DA VINHETA.

Amy: AAAAAHHHH Rosieeee

Rose: É quase isso...

[18.3] A FIGURA MONSTRUOSA DE AMY PERTO DO AQUÁRIO

Amy: Porque é que demoraste tanto? Aconteceu um desastre!!!

[18.4] VISTA DE CIMA DO AQUÁRIO

[18.5] UM DOS PEIXES DO AQUÁRIO A BOIAR DE BARRIGA PARA CIMA, SEM VIDA

Amy: O Douradinho morreu!!

PRANCHAS 19 – 5 VINHETAS

[19.1] ROSE OBSERVA O PEIXE POR TRÁS DO AQUÁRIO

Rose: Pobrezinho...

[19.2] O OUTRO PEIXE NADA EM VOLTA DO PEIXE MORTO

Rose: O Sushi vai ficar sozinho agora...

[19.3] AMY CHORA SOB O BALCÃO DO CAFÉ

Amy: Livra-te tu do corpo. Não sou capaz... acho que nem consigo trabalhar hoje... Podes fazer as minhas tarefas?

[19.4] ROSE OLHA EM FRENTE COM UMA EXPRESSÃO IRRITADA

Amy: És uma querida! Faz-lhe um funeral bonito por mim sim?

[19.5] MESMA PERSPECTIVA. AMY ATRÁS DE ROSE SAI DO CAFÉ

Amy: Volto mais tarde!

PRANCHA 20 – 4 VINHETAS

[20.1] ROSE SUSPIRA ENQUANTO OLHA PARA O AQUÁRIO

Rose: Já sabia...

[20.2] ROSE TIRA O PEIXE MORTO DO AQUÁRIO

Rose: Parece que somos só nós dois hoje Sushi.

Rose: Desculpa

[20.3] MOMO EM CIMA DO AQUÁRIO

Momo: Dois? Eu conto três.

[20.4] ROSE COLOCA O PEIXE DENTRO DE UMA CAIXINHA

Rose: Tu não contas. És um mero figmento da minha imaginação.

PRANCHA 21 – 3 VINHETAS

[21.1] ROSE POUSA A CAIXINHA PERTO DA JANELA

[21.2] ROSE APOIA A CABEÇA NUMA MÃO E OLHA PELA JANELA COMO FEZ NO PRIMEIRO CAPÍTULO

Rose: Vai ser um longo dia.

[21.3] O ÚNICO PEIXE DO AQUÁRIO NADA SOZINHO

-FASTFOWARD FIM DO DIA-

PRANCHA 22 – 4 VINHETAS

[22.1] ROSE E O RAPAZ NUMA PLATAFORMA DE MADEIRA EM FRENTE AO MAR. ROSE SEGURA O PEIXE MORTO NA MÃO

Rose: Estamos aqui hoje reunidos para dizer o nosso último adeus a Douradinho, o peixe.

Rose: Que nades eternamente no oceano do céu com o conhecimento que uma pessoa que raramente tomava conta de ti sabia mais depressa o teu nome do que o nome da pessoa com quem trabalha todos os dias.

[22.2] ZOOM DO PEIXE NAS MÃOS DE ROSE

Rose: Um facto que merece ser celebrado, considerando que não tinhas o nome de nenhuma estrela de cinema.

[22.3] O RAPAZ OLHA PARA ROSE

Rose: Ou de música.

[22.4] ROSE OLHA PARA O RAPAZ

Rose: Não olhes para mim assim.

PRANCHA 23 – 3 VINHETAS

[23.1] ROSE ATIRA O PEIXE PARA O MAR

Rose: A morte libertou-te, sé livre.

[23.2] MESMA PERSPECTIVA. UM PEIXE MAIOR SALTA E COME O PEIXE MORTO ANTES DESTE CHEGAR À ÁGUA

[23.3] MESMA PERSPECTIVA. OS JOVENS SEM REAÇÃO

Rose: Que presságio estranho.

PRANCHA 24 – 5 VINHETAS

[24.1] O RAPAZ ESCREVE NO BRAÇO COM O MESMO MARCADOR DE SEMPRE. O BRAÇO JÁ TODO COBERTO DE PALAVRAS

Rapaz: “Sinto muito pela tua perda”

[24.2] ROSE OLHA PARA O RAPAZ COM UM OLHAR TRISTE

[24.3] ROSE OLHA EM FRENTE

Rose: A perda não me é estranha.

[24.4] ROSE OLHA PARA O HORIZONTE ENQUANTO FALA. O RAPAZ OBSERVA-A

Rose: A morte não me assusta, só serve para me lembrar que a vida é efémera.

Rose: Na verdade, tudo é temporário se pensares bem. É injusto. É injusto não saberes quando é que alguma coisa pode chegar ao seu fim... E tudo o que prevalece é aquele sentimento de que, enquanto durou, podias ter aproveitado mais.

[13.5] ROSE COM UMA EXPRESSÃO TRISTE, EM SILENCIO

PRANCHA 25 – 2 VINHETAS

[25.1] MOMO EMPOLEIRA-SE NO OMBRO DE ROSE

[25.2] O VENTO SOPRA O CABELO DE ROSE E ESCONDE-LHE OS OLHOS

Rose: Eu perdi a minha mãe. Há uns anos.

Rose: E o sentimento que resulta dessa perda é maior que qualquer outro...

PRANCHA 26 – 4 VINHETAS

[26.1] ROSE OLHA PARA O RAPAZ. UMA LÁGRIMA CAI-LHE ROSTO ABAIXO

Rose: Porque a culpada fui eu.

[26.2] O RAPAZ OLHA PARA ROSE

[26.3] ROSE LIMPA AS LÁGRIMAS

Rose: Há pessoas que deviam ser imortais.

[26.4] O RAPAZ ESCREVE NO BRAÇO

PRANCHA 27 – 6 VINHETAS

[27.1] O RAPAZ MOSTRA-LHE O BRAÇO

Rapaz: “Ela vive na tua memória. Isso torna-a imortal.”

[27.2] ROSE CRUZA OS BRAÇOS. EXPRESSÃO TRISTE

Rose: Mas as memórias também são temporárias. A mente humana é frágil. Eventualmente esquecemo-nos, e não temos mais ninguém a quem passar essas memórias...

[27.3] MOMO EMPOLEIRADA NO OMBRO DE ROSE

[27.4] O RAPAZ TENTA ESCREVER NO BRAÇO, MAS ESTE JÁ ESTÁ TODO RISCADO.
ROSE OBSERVA

[27.5] O RAPAZ TENTA APAGAR PARTE DAS PALAVRAS COM A OUTRA MÃO. ESTA FICA CHEIA DE TINTA

[27.6] ROSE COMENTA A SITUAÇÃO

Rose: Temos mesmo de arranjar outro método. Esse está a tornar-se problemático. E não tenho a certeza se essa tinta toda na tua pele é saudável para ti.

PRANCHA 28 – 2 VINHETAS

[28.1] O RAPAZ MOSTRA O BRAÇO COM UMA FRASE ESCRITA POR CIMA DE UM BORRÃO DE TINTA

Rapaz: “Vem comigo. Quero mostrar-te uma coisa”

[28.2] ROSE COM AR DE DÚVIDA QUESTIONA O RAPAZ

Rose: Hum? Onde?

PRANCHA 29 – 4 VINHETAS

[29.1] ROSE ENCOSTADA A UMA PAREDE DE TERRA

Rose: Tu sobes isto todos os dias?

[29.2] VISTA DE UMA ENCOSTA

Rose: Não podias ter escolhido um esconderijo mais perto da vila?

[29.3] O RAPAZ MAIS ACIMA ACENA PARA QUE ROSE CONTINUE A SUBIR

Rose: Estou a ir, estou a ir!

[29.4] ROSE COM UMA EXPRESSÃO CANSADA. MOMO TENTA PUXÁ-LA

Rose: Diz-me que estamos quase lá por favor...

PRANCHA 30 – 5 VINHETAS

- [30.1] O RAPAZ NO TOPO DA ENCOSTA ESPERA POR ROSE
- [30.2] MESMA PERSPETIVA. ROSE PERTO DO TOPO
- [30.3] MESMA PERSPETIVA ROSE APOIA-SE NOS JOELHOS DEVIDO À EXAUSTÃO
- [30.4] ROSE RECOMPÕE-SE DE MÃOS NA CINTURA

Rose: Pronta para outra!

- [30.5] MESMA PERSPETIVA. ROSE COM AR PREOCUPADO

Rose: Não... há outra pois não...?

PRANCHA 31 – 4 VINHETAS

- [31.1] UM FAROL ABANDONADO ERGUE-SE POR CIMA DOS DOIS JOVENS

Rose: Wow, é o antigo farol da vila.

- [31.2] OS JOVENS CAMINHAM NA DIREÇÃO DA ENTRADA DO FAROL

Rose: Ouvi dizer que deixou de funcionar quando construíram um novo do outro lado da vila. Aparentemente o acesso a este era muito complicado.

- [31.3] ROSE CAMINHA ATRÁS DO RAPAZ. ESTE RI-SE DO QUE ROSE DIZ

Rose: Não entendo porque pensariam isso!

- [31.4] VISTA GERAL DA VILA. APONTAMENTOS DO FAROL ANTIGO E A LOCALIZAÇÃO DO NOVO

PRANCHA 32 – 4 VINHETAS

- [32.1] ROSE DENTRO DO FAROL. TUDO ESCURO À SUA VOLTA Rose: Está tão escuro aqui. Não vejo na-

- [32.2] ROSE TROPEÇA EM ALGUMA COISA

Rose: OOF!

- [32.3] ROSE SENTADA NO CHÃO

Rose: Tropecei em alguma coisa. Acho que era uma pedra. Ou um animal morto.

- [32.4] ROSE TAPA A CARA PARA PROTEGER A LUZ QUE ACABA DE ENTRAR NO LOCAL

PRANCHA 33 – 5 VINHETAS

- [33.1] O RAPAZ NUMA PLATAFORMA DE MADEIRA TIRA A COBERTA DE UMA JANELA QUE ILUMINA O RECINTO INTEIRO

- [33.2] ROSE OLHA PARA A FONTE DE LUZ. MÃO AINDA A PROTEGER A CARA

- [33.3] ROSE OLHA PARA A FRENTE

[33.4] NA FRENTES DE ROSE ESTÁ UM GRAFITI ENORME NUMA PAREDE

Rose: Wow...

[33.5] OS OLHOS DE ROSE BRILHAM

PRANCHA 34 – 5 VINHETAS

[34.1] VINHETA COM OUTRO GRAFITI

Rose: Fizeste isto tudo?

[34.2] VINHETA COM OUTRO GRAFITI (2)

[34.3] ROSE OLHA À SUA VOLTA

Rose: Foste tu...

[34.4] ROSE OLHA PARA O RAPAZ

Rose: Os desenhos nas paredes que eu encontrei pela vila.

[34.5] O RAPAZ SORRI

PRANCHA 35 – 4 VINHETAS

[35.1] ROSE VOLTA A OLHAR PARA OS GRAFITTIS

Rose: São fantásticos...

[35.2] UM AVIÃO DE PAPEL ACERTA NA CABEÇA DE ROSE

[35.3] ROSE PEGA NO AVIÃO

[35.4] O AVIÃO COM UMA PALAVRA ESCRITA A MARCADOR

“Obrigado”

PRANCHA 36 – 5 VINHETAS

[36.1] ROSE OLHA PARA O RAPAZ COM O AVIÃO NA MÃO

[36.2] O RAPAZ COM OUTRO AVIÃO DE PAPEL. MARCADOR NA MÃO. ALGUMAS FOLHAS DE PAPEL A SAIREM-LHE DO BOLSO

[36.3] ROSE SORRI

Rose: Gosto muito mais desta ideia.

[36.4] O RAPAZ ACENA PARA ROSE SUBIR ATÉ À PLATAFORMA

[36.5] ROSE OLHA PARA AS ESCADAS DE MANEIRA DO LADO DA PLATAFORMA

PRANCHA 37 – 5 VINHETAS

[37.1] O RAPAZ OFERECE-LHE A MÃO NO ÚLTIMO DEGRAU DA ESCADA

[37.2] OS DOIS JOVENS LADO A LADO OLHAM SOBRE TODAS AS PAREDES PINTADAS

[37.3] ROSE SEM TIRAR OS OLHOS DAS PINTURAS

Rose: São incríveis... Tu és incrível.

[37.4] O RAPAZ OLHA PARA ROSE ENQUANTO ESTA FALA

Rose: Consegues transmitir tanto através do teu trabalho, vais ser grande um dia. E estou tão feliz que tenhas escolhido um lugar tão esquecido pelo mundo para deixares a tua marca durante a tua viagem.

[37.5] ROSE OLHA PARA O RAPAZ DESTA VEZ

Rose: E eu vou lembrar-me deste momento para sempre, mesmo depois de decidires que é hora de continuares a tua viagem, viajante.

PRANCHA 38 – 4 VINHETAS

[38.1] O RAPAZ OBSERVA ROSE ENQUANTO ESTA FALA

[38.2] ROSE SORRI TRISTEMENTE

[38.3] MOSTRA UM DOS AVIÕES DE PAPEL A ROSE

[38.4] ZOOM NO AVIÃO

“Arte imortaliza”

PRANCHA 39 – 2 VINHETAS

[39.1] O RAPAZ ATIRA O AVIÃO DENTRO DO FAROL

[39.2] O AVIÃO PERCORRE A SALA INTEIRA PASSANDO AS DIVERSAS PINTURAS.
MOMO SEGUE O AVIÃO

PRANCHA 40 – 5 VINHETAS

[40.1] ROSE OBSERVA O AVIÃO

[40.2] ROSE OLHA PARA O RAPAZ. UM FEIXE DE LUZ ILUMINA-LHE A CARA

[40.3] ROSE ABRAÇA O RAPAZ. O RAPAZ ABRAÇA-A DE VOLTA

[40.4] A CARA DE ROSE ENTERRADA NO CASACO DO RAPAZ

Rose: Fica por cá mais um pouco.

[40.5] O RAPAZ APOIA A CARA NA CABEÇA DE ROSE

PRANCHA 41 – 1 VINHETA

[41.1] AS SILHUETAS DOS JOVENS NA FREnte DA JANELA EM CONTRA-LUZ

PRANCHA 42 – 4 VINHETAS

[42.1] ROSE ABRE A PORTA DE CASA PARA ENTRAR

[42.2] ROSE VIRA AS COSTAS PARA O HALL DE ENTRADA PARA TRANCAR A PORTA

[42.3] A MÃO DE UMA FIGURA PUXA VIOLENTAMENTE O CABELO DE ROSE

Rose: AH!!

[42.4] A FIGURA DO PADRASTO COM OLHOS VERMELHOS

Padrasto: O que andaste a dizer à vizinha?!

PRANCHA 43 – 4 VINHETAS

[43.1] ROSE ASSUSTADA. O PADRASTO AINDA LHE SEGURA O CABELO

Rose: O quê?

[43.2] O PADRASTO COM O CABELO DE ROSE NO PUNHO EMPURRA-A CONTRA A PAREDE

[43.3] ROSE BATE NA PAREDE COM FORÇA

Rose: AAAAH!

FX: PUM!

[43.4] ROSE APOIA-SE NO CHÃO

PRANCHA 44 – 3 VINHETAS

[44.1] A FIGURA DO PADRASTO GRITA TORNANDO-SE MAIOR ENQUANTO A FIGURA PEQUENA DE ROSE PERMANECE NO CHÃO

Padrasto: O raio da velha veio aqui hoje ameaçar-me por causa de ti! O que é que lhe disseste!!

[44.2] ROSE NÃO LEVANTA OS OLHOS DO CHÃO.

Rose: Eu não lhe disse nada! Juro! Ela encontrou-me de manhã e eu só lhe disse bom dia...

[44.3] OS OLHOS DO PADRASTO BRILHAM MAIS INTENSAMENTE. ESTÁTICA COMEÇA A COBRIR A PRANCHA

Padrasto: Eu avisei-te o que acontecia se abrisses a boca, eu avisei-te.

PRANCHA 45 – 4 VINHETAS

[45.1] ROSE CHORA NO CHÃO.

Rose: Por favor não me magoes... Ainda não melhorei da última vez...

[45.2] O PADRASTO CAMINHA NA DIREÇÃO DE ROSE

[33.3] A MÃO DO PADRASTO

Padrasto: Pelos vistos a última vez não foi exemplo suficiente.

[45.4] ROSE OLHA PARA O PADRASTO. CABELO COBRE A SUA CARA. PRANCHA COMEÇA A QUEBRAR COMO SE FOSSE UM PEDAÇO DE VIDRO.

PRANCHA 46 – 1 VINHETA

[46.1] PRANCHA COMO UM VIDRO PARTIDO

Livro IV

VINHETAS DE FLASHBACK COM COR DIFERENTE ASSINALADAS PELA LETRA F

PRANCHAS 1 – 5 VINHETAS

F - [1.1] VISTA GERAL DE UM CEMITÉRIO. UM FUNERAL COM APENAS 2 FIGURAS PRESENTES. ROSE, O PADRASTO

F - [1.2] ROSE COM UM VESTIDO PRETO CHORA SILENCIOSAMENTE. UMA ROSA NAS MÃOS.

F - [1.3] ROSE OLHA PARA O PADRASTO

F - [1.4] O PADRASTO OLHA PARA ROSE COM DESDÉM. OLHOS VERMELHOS

F - [1.5] ROSE OLHA PARA A ROSA QUE TEM NAS MÃOS E CHORA

PRANCHAS 2 – 4 VINHETAS

F - [2.1] ROSE DEIXA A ROSA NA CAMPA DA MÃE

F - [2.2] ROSE SENTADA NUMA CADEIRA DO LADO DE UMA PORTA. DUAS VOZES DE PERSONAGENS QUE NÃO APARECEM NAS VINHETAS

Voz: A jovem é a única herdeira. A mãe deixou-lhe a casa no testamento.

Padrasto: Como pode ser?!

Voz: O nome dela é o único que consta no documento. Peço desculpa.

F - [2.3] ZOOM DA CARA DE ROSE

Voz: No entanto, devido à idade da criança, a habitação vai ficar no nome de quem ficar com a tutela até esta fazer 18 anos. Não temos informações de outros familiares da pequena Rose, se o senhor escolher não ficar com ela teremos de a pôr num orfanato.

Voz: Vai ficar com a guarda?

F - [2.4] ROSE FECHA OS OLHOS

PRANCHAS 3 – 4 VINHETAS

[3.1] ROSE ABRE OS OLHOS

[3.2] MOMO DEITADA NO PEITO DE ROSE NO MEIO DAS SUAS MÃOS

[3.3] VISTA GERAL. ROSE DEITADA NA CAMA. O SEU CORPO ENVOLTO EM ESTÁTICA. PADRASTO FORA DA VINHETA.

Padrasto: Ela não vai poder ir trabalhar hoje.

[3.4] O PADRASTO NO CADEIRÃO DA SALA FALA PARA UM TELEFONE FIXO

Padrasto: Está doente.

PRANCHA 4 – 2 VINHETAS

[4.1] ROSE CHORA NA SUA CAMA METADE DA PRANCHA A PRETO

Rose: Mãe...

[4.2] MOMO NO MEIO DAS MÃOS DE ROSE

PRANCHA 5 – 3 VINHETAS

[5.1] O RAPAZ CAMINHA NA VILA COM UMA MOCHILA ÀS COSTAS. O SOL RAIA NO INÍCIO DA MANHÃ

[5.2] O RAPAZ ENTRA NOS CORREIOS. O CARTEIRO CUMPRIMENTA-O

Carteiro: Bom dia meu rapaz. Ainda bem que aqui apareceste hoje.

[5.3] O RAPAZ SORRI E ACENA

Carteiro: Tenho um trabalho para ti hoje

PRANCHA 6 – 3 VINHETAS

[6.1] O CARTEIRO DÁ UMA ENCOMENDA PARA AS MÃOS DO RAPAZ

Carteiro: Esta é para a casa mais afastada da vila. As minhas pobres costas já não são como eram sabes?

[6.2] O CARTEIRO SORRI PARA O RAPAZ

Carteiro: Se pudesses entregar isto por mim rapaz, era uma grande ajuda. Eu pago-te como sempre, és uma grande ajuda para este pobre velho.

[6.3] O RAPAZ ACENA QUE SIM

PRANCHA 7 – 2 VINHETAS

[7.1] O RAPAZ A SUBIR A MESMA ENCOSTA QUE ROSE SOBE E DESCE TODOS OS DIAS

[7.2] O RAPAZ LÊ A MORADA NA ENCOMENDA

PRANCHA 8 – 4 VINHETAS

[8.1] O RAPAZ CHEGA AO DESTINO

[8.2] O RAPAZ BATE NA PORTA

[8.3] ROSE DESCE AS ESCADAS QUANDO O PADRASTO CAMINHA PARA A PORTA

[8.4] A FIGURA ENORME DO PADRASTO ABRE A PORTA

PRANCHA 9 – 5 VINHETAS

[9.1] O RAPAZ ESTICA A MÃO COM A ENCOMENDA PARA ENTREGAR AO PADRASTO DE ROSE

- [9.2] MESMA PERSPETIVA. O RAPAZ OLHA PARA DENTRO DE CASA, ALGUMA COISA LHE CHAMANDO A ATENÇÃO
- [9.3] ROSE NAS ESCADAS COM UMA EXPRESSÃO ASSUSTADA
- [9.4] O RAPAZ SORRI E ACENA-LHE
- [9.5] O PADRASTO OLHA PARA ROSE

PRANCHA 10 – 4 VINHETAS

- [10.1] ROSE COM UMA EXPRESSÃO ASSUSTADA
- [10.2] ROSE PUXA AS MANGAS DA CAMISOLA PARA ESCONDER AS MARCAS DOS BRAÇOS
- [10.3] O RAPAZ TENDO REPARADO NO GESTO OLHA PARA ROSE CONFUSO
- [10.4] MESMA PERSPETIVA. O PADRASTO COLOCA A MÃO NA PORTA TAPANDO A VISTA DE ROSE DO RAPAZ

PRANCHA 11 – 5 VINHETAS

- [11.1] A FIGURA DO PADRASTO OLHA PARA O RAPAZ
 - Padrasto: Está entregue. Podes ir-te embora.
- [11.2] O RAPAZ FECHA A PORTA NA CARA DO RAPAZ
- [11.3] O RAPAZ COM UMA EXPRESSÃO CONFUSA NA FRENTE DA PORTA
- [11.4] O RAPAZ DESCE O ALPENDRE COM UMA EXPRESSÃO PREOCUPADA
- [11.5] ZOOM NOS OLHOS DO RAPAZ

PRANCHA 12 – 4 VINHETAS

- [12.1] ROSE SENTADA NAS ESCADAS. O PADRASTO NA FRENTE DA PORTA COM A ENCOMENDA NA MÃO DE COSTAS PARA ROSE
 - Padrasto: Quem é aquele rapaz?
- [12.2] ROSE ENCOLHIDA NAS ESCADAS AGARRADA AO CORRIMÃO
 - Rose: Não faço ideia... nunca o vi na minha vida...
- [12.3] O PADRASTO OLHA PELO VIDRO DA PORTA. O RAPAZ NA DISTÂNCIA A VOLTAR PARA A VILA
 - Padrasto: Ele parecia conhecer-te...
- [12.4] ROSE NA MESMA POSIÇÃO. ASSUSTADA
 - Rose: Deve ter-me confundido com alguém... Não o conheço. Juro.

PRANCHA 13 – 4 VINHETAS

- [13.1] O PADRASTO COM A MÃO NO BOLSO PROCURA ALGUMA COISA
 - Padrasto: A sério...

Rose: Talvez seja um cliente do café, mas não sei quem é...

[13.2] ROSE OBSERVA O PADRASTO

Padrasto: Não é o que me parece.

[13.3] ROSE COM OS OLHOS ABERTOS E UMA EXPRESSÃO ASSUSTADA

[13.4] O PADRASTO SEGURA O TELEMÓVEL DE ROSE. A IMAGEM DE FUNDO É UMA FOTOGRAFIA DE ROSE E DO RAPAZ NO FAROL

Padrasto: Como explicas isto?

PRANCHA 14 – 3 VINHETAS

[14.1] ROSE ASSUSTADA SEM REAÇÃO NÃO SABE COMO SE EXPLICAR

Rose: E-eu...

[14.2] O PADRASTO VOLTA A POR O TELEMÓVEL NO BOLSO

[14.3] ZOOM DOS OLHOS DE ROSE

PRANCHA 15 – 5 VINHETAS

[15.1] O PADRASTO ABRE A ENCOMENDA

Padrasto: Já sei há algum tempo, deves achar que sou idiota. Sabes o que tens a fazer agora...

FX: FSHHH

[15.2] ROSE OBSERVA O PADRASTO

Padrasto: Vais cortar contacto com aquele rapaz...

Rose: Mas...

[15.3] O PADRASTO INTERROMPE ROSE

Padrasto: VAIS CORTAR CONTACTO, HOJE MESMO! VAIS DIZER-LHE QUE NUNCA MAIS O QUERES VER

[15.4] ROSE ASSUSTADA AINDA SENTADA NAS ESCADAS

Rose: Estou cheia de dores, não vou conseguir ir...

[15.5] O PADRASTO TIRA UMA ARMA DE DENTRO DA CAIXA

Padrasto: Vais fazê-lo... Vais cortar contacto hoje...

PRANCHA 16 – 1 VINHETA

[16.1] O PADRASTO COM A ARMA NA MÃO OLHA COM UM AR SOMBRIOS PARA ROSE. ESTÁTICA ATRÁS DA VINHETA.

Padrasto: Ou corto eu.

-FASTFORWARD FIM DA TARDE-

PRANCHA 17 – 4 VINHETAS

[17.1] O RAPAZ EM CIMA DO MESMO MURO EM QUE ROSE CAMINHAVA NO LIVRO

I. A ATIRAR PEDRAS PARA O MAR. PENSATIVO

[17.2] CLOSE UP DA CARA DO RAPAZ

[17.3] O RAPAZ OLHA PARA O LADO APÓS ALGUMA COISA LHE CHAMAR A ATENÇÃO

[17.4] ROSE UNS METROS ATRÁS DO RAPAZ OLHANDO PARA O CHÃO

PRANCHA 18 – 4 VINHETAS

[18.1] ROSE CLARAMENTE DESCONFORTÁVEL E COM DIFÍCULDADE EM OLHAR O RAPAZ NOS OLHOS

Rose: P-Preciso de falar contigo.

[18.2] O RAPAZ CAMINHA ATÉ PERTO DE ROSE TIRANDO OS PAPEIS E O MARCADOR DO BOLSO

[18.3] ROSE OLHA PARA O RAPAZ ENQUANTO ESTE SE APROXIMA

[18.4] O RAPAZ MOSTRA UM PAPEL QUE ESCREVEU

“Está tudo bem? O teu pai parecia chateado. Pus-te em sarilhos?”

PRANCHA 19 – 4 VINHETAS

[19.1] ROSE RESPONDE DE IMEDIATO

Rose: Ele não é meu pai!

[19.2] ROSE RECOMPOE-SE RAPIDAMENTE

Rose: Desculpa...

[19.3] O RAPAZ REPARA QUE ROSE ESTÁ AGITADA

[19.4] ROSE SEGURA NERVOSAMENTE NAS MANGAS DA CAMISOLA

PRANCHA 20 – 5 VINHETAS

[20.1] O RAPAZ SEGURA NA MÃO DE ROSE

[20.2] O RAPAZ PUXA-LHE UMA DAS MANGAS PARA CIMA REVELANDO A PELE MARCADA DE ESTÁTICA DE ROSE

[20.3] O RAPAZ COM UMA EXPRESSÃO CHOCADA

[20.4] ROSE PUXA O BRAÇO

[20.5] ROSE VIRA COSTAS AO RAPAZ SEGURANDO O BRAÇO. O RAPAZ ATRÁS DELA PREOCUPADO

PRANCHA 21 – 4 VINHETAS

[21.1] O RAPAZ PÔE-SE NA FRENTE DE ROSE COM UM PAPEL ESCRITO

Rapaz: "Ele fez-te isso?"

[21.2] ROSE RECOMPÕE-SE

Rose: Isso... não é da tua conta. Não devias ter ido a minha casa... foi um erro.

[21.3] O RAPAZ CONFUSO ESCREVE OUTRO PAPEL

[21.4] ZOOM NO PAPEL

Rapaz: "Tu tens de fazer queixa à polícia Rose!"

PRANCHA 22 – 3 VINHETAS

[22.1] ROSE SOBRESSALTADA

Rose: NÃO! Isso não pode acontecer, e tu não o vais fazer!

[22.2] ROSE RECOMPÕE-SE E OLHA O RAPAZ NOS OLHOS

Rose: Tenho 16 anos, nenhum familiar para tomar a minha guarda. Se eu o denuncio, mandam-me para um orfanato e eu não posso deixá-la! Não posso deixar... a casa onde cresci... foi a última coisa que ela me deixou, não posso deixá-la.

[22.3] O RAPAZ SEGURA OUTRO PAPEL. AS PALAVRAS ESCRITAS TREMIDAS DA RAPIDEZ COM QUE O RAPAZ AS ESCREVEU

Rapaz: "E até quando julgas que vais conseguir aguentar isso?"

PRANCHA 23 – 4 VINHETAS

[23.1] ROSE RESPONDE RAPIDAMENTE

Rose: Vou ter controlo absoluto de tudo quando fizer 18 anos, vou poder fazer as minhas escolhas...

[23.2] O RAPAZ ESTICA UM PAPEL NA FRENTE DE ROSE

Rapaz: "Ele mata-te antes disso."

[23.3] ROSE SEM REAÇÃO OLHA PARA O PAPEL

[23.4] O RAPAZ ESCREVE RÁPIDAMENTE EM VÁRIOS PAPEIS DEIXANDO CAIR ALGUNS

PRANCHA 24 – 1 VINHETA

AS 3 VINHETAS DIFERENTES ESCRITAS PELO RAPAZ ESPALHADOS NA PRANCHA.

Rapaz: "Vou-me embora da vila em breve.

Rapaz: "Poupei o suficiente com os trabalhos que fiz para conseguir ir para a cidade."

[24.1] ROSE COM UMA EXPRESSÃO TRISTE E SURPREENDIDA

Rose: Vais te já embora? Mas eu pensei...

Rapaz: "Vem comigo!"

PRANCHA 25 – 4 VINHETAS

[25.1] ROSE OLHA PARA O RAPAZ

[25.2] MOMO QUE ESTEVE DO LADO DE ROSE ESTE TEMPO TODO OLHA PARA ELA

[25.3] ROSE DESVIA O OLHAR DO RAPAZ

Rose: Não. Não posso. Não posso deixá-la.

[25.4] O RAPAZ VOLTA A ESCREVER NUM PAPEL COM MOVIMENTOS FRÂNTICOS

PRANCHA 26 – 1 VINHETA

Rapaz: “Não vale a tua vida. A tua mãe não iria querer que valorizasses a casa acima da tua vida. Não vale a pena Rose! É só uma casa!”

[26.1] A EXPRESSÃO DE ROSE MUDA AO LER A PALAVRA “CASA”. RISCOS ATRÁS DOS VINHETAS COMEÇAM A APARECER

PRANCHA 27 – 5 VINHETAS

[27.1] ROSE OLHA PARA O CHÃO

[27.2] O RAPAZ QUE SE PREPARAVA PARA ESCREVER OUTRO PAPEL PÁRA QUANDO OUVE O TOM DE ROSE

Rose: Não compreendes.

[27.3] ROSE OLHA PARA O RAPAZ COM LÁGRIMAS A ESCORREREM-LHE PELA CARA

Rose: Todo este tempo, foste o único que conseguiu ver algo para além de numa rapariga medíocre que trabalha num café. Por muito que tentasse, eu nunca consegui. Mas tu sim.

[27.4] O RAPAZ OBSERVA ROSE ESTUPEFACTO ENQUANTO ESTA FALA

Rose: Pela primeira vez na minha vida eu realmente tinha vontade de acordar no dia seguinte, porque eu sabia, eu sabia que tinha alguém à minha espera todas as tardes.

[27.5] OVERVIEW DOS DOIS JOVENS

Rose: Eu partilhei a minha dor e a minha felicidade contigo.

PRANCHA 28 – 4 VINHETAS

[28.1] ROSE AINDA COM LÁGRIMAS NOS OLHOS OLHA PARA O RAPAZ COM UMA EXPRESSÃO LEVEMENTE ZANGADA

Rose: Mas tu não compreendes mesmo. Como poderias? És só um rapaz de rua que nunca soube o que era ter uma mãe...

[28.2] ZOOM OS OLHOS DO RAPAZ, EXPRESSÃO DE DOR

[28.3] OS DOIS JOVENS OLHAM UM PARA O OUTRO EM SILÊNCIO. O VENTO SOPRA O CABELO DE AMBOS

[28.4] ROSE QUEBRA O SILÊNCIO. O CABELO COBRE OS SEUS OLHOS

Rose: Não me procures mais. Deixa esta vila, esquece-me. Não quero voltar a olhar para ti.

PRANCHA 29 – 4 VINHETAS

[29.1] O RAPAZ DEIXA CAIR O MARCADOR NO CHÃO. OS PAPEIS ESPALHAM-SE NO VENTO

[29.2] VÁRIOS PAPEIS VOAM POR CIMA DOS JOVENS

[29.3] O RAPAZ OLHA PARA ROSE COM UMA EXPRESSÃO DE DOR

[29.4] ROSE OLHA-O DE VOLTA. APÁTICA DESTA VEZ

PRANCHA 30 – 1 VINHETA

[30.1] ROSE VIRA COSTAS E COMEÇA A IR EMBORA

Rose: Adeus.

RESTO DA PRANCHA A PRETO

PRANCHA 31 PRANCHA A PRETO EXCEPTO ALGUNS BALÕES DE DISCURSO

Rose: Momo... foi a coisa mais difícil que tive de fazer na vida. Estou sozinha no mundo. E não sei o que fazer. Outra vez.

Livro V

VINHETAS DE FLASHBACK COM COR DIFERENTE ASSINALADAS PELA LETRA F

PRANCHA 1 – 2 VINHETAS

F - [1.1] A MÃE DE ROSE DENTRO DO CARRO A CONDUZIR. CHUVA CAI

F - [1.2] AS ESCOVAS LIMPAM O PÁRA-BRISAS

PRANCHA 2 – 3 VINHETAS

F - [2.1] ROSE CRIANÇA VESTIDA COM UMA GABARDINE AJUELHADA PERTO DE UMA POÇA DE ÁGUA BRINCA COM UM BARCO DE PAPEL E UM PAU

F - [2.2] O PADRASTO OBSERVA A CRIANÇA DE DENTRO DE CASA

F - [2.3] OS OLHOS DO PADRASTO BRILHAM VERMELHOS POR ENTRE AS CORTINAS

PRANCHA 3 – 2 VINHETAS

F - [3.1] O CARRO DA MÃE DE ROSE SOBE A ENCOSTA

F - [3.2] A MÃE DE ROSE A SORRIR ATRÁS DO VOLANTE

PRANCHA 4 – 4 VINHETAS

F - [4.1] ROSA OLHA PARA A MESMA POÇA

F - [4.2] UMA RÃ SALTA DETRÁS DE UMA PEDRA

F - [4.3] ROSE FICA ESTONTEANTE POR VER A RÃ ENQUANTO ESTA SALTA PARA O MEIO DA ESTRADA

F - [4.4] ROSE SEGUE A RÃ PARA A ESTRADA

PRANCHA 5 – 5 VINHETAS

F - [5.1] A MÃE DE ROSE AJEITA O ESPELHO RETROVISOR

F - [5.2] MESMA PERSPETIVA. ROSE NA FREnte DO CARRO

F - [5.3] ROSE NA FREnte DO S FARÓIS DO CARRO

F - [5.4] ZOOM NA CARA DE ROSE PETRIFICADA DE MEDO

F - [5.5] ZOOM NA CARA DA MÃE DE ROSE COM A MESMA EXPRESSÃO

PRANCHA 6 – 4 VINHETAS

F - [6.1] MÃE DA ROSE VIRA O VOLANTE DESESPERADAMENTE

F - [6.2] ROSE NA ESTRADA COM AS MÃOS NOS OLHOS ENQUANTO O CARRO VIRA ANTES DE LHE TOCAR

FX: SCREEEEEEEEEK

F - [6.3] FOCO EM ROSE COM OS OLHOS TAPADOS.

FX: PUUUM!

F - [6.4] MESMA PERSPETIVA. ROSE DESTAPA OS OLHOS A CHORAR

PRANCHA 7 – 2 VINHETAS

F - [7.1] ROSE EM FREnte A UM MURO DESTRUÍDO. O CARRO DESPISTOU-SE RIBANCEIRA ABAIXO.

F - [7.2] ROSE OLHA SEM REAÇÃO RESTO DA PRANCHA A PRETO COM BALÕES DE FALA

Voz: A morte foi imediata. No momento que o carro chegou lá abaixo, ela já estava sem vida.

PRANCHA 8 – 2 VINHETAS

F - [8.1] NA MANHÃ SEGUINTE. ROSE SENTADA NA CAMA A OLHAR PARA O CHÃO. NÃO SE VÊ A CARA. MOMO FLUTUA NA SUA FRENT

F - [8.2] ZOOM EM MOMO ENQUANTO OBSERVA ROSE

PRANCHA 9 – 1 VINHETA

[9.1] ROSE A DESCER A ENCOSTA PARA A VILA. VISTA DE TRÁS

Rose: Mais um dia...

PRANCHA 10 – 4 VINHETAS

[10.1] ROSE NA VILA A CAMINHO DO TRABALHO. UMA EXPRESSÃO TRISTE

[10.2] ROSE FICA SURPREENDIDA AO OUVIR O SEU NOME

Amy: Rose!!

[10.3] A FIGURA DE AMY NA DISTÂNCIA A CORRER PARA ROSE

[10.4] AMY ABRAÇA ROSE. ROSE AINDA ESTUPEFACTA POR AMY ACERTAR NO SEU NOME

Amy: Rose consegui!

PRANCHA 11 – 3 VINHETAS

[11.1] CLOSE UP DA FIGURA DA AMY ENQUANTO ESTA SEGURA ROSE PELOS OMBROS APÓS A ABRAÇAR

Amy: Entrei na escola de teatro que queria Rose, entrei! Vou finalmente sair daqui!

[11.2] ROSE COM UMA EXPRESSÃO SURPREENDIDA

Rose: Tu... disseste o meu nome.

[11.3] AMY CONTINUA A SORRIR

Amy: É claro! És a Rose!

PRANCHA 12 (A APARÊNCIA DA AMY MUDA DE VINHETA PARA VINHETA ATÉ TOMAR A FORMA DE UMA RAPARIGA NORMAL) - 3 VINHETAS

[12.1] AMY SORRI PARA ROSE ENQUANTO FALA

Amy: És a melhor pessoa que conheci aqui!

[12.2] MESMA PERSPETIVA

Amy: Levaste comigo durante todo este tempo naquele café, e foste sempre simpática comigo! Tenho tanto a agradecer-te!

[12.3] MESMA PERSPETIVA

Amy: Tinha de te ver e dar-te a notícia antes de ir!

PRANCHA 13 – 3 VINHETAS

[13.1] ROSE CONTINUA SEM REAÇÃO, AGORA VÊ A FIGURA DE AMY COMO UMA PESSOA EM VEZ DA FIGURA MONSTRUOSA. AMY CONTINUA COM AS MÃOS NOS OMBROS DE ROSE

[13.2] MESMA PERSPETIVA. ROSE SORRI EMOCIONADA

Rose: Fico tão feliz por ti.

[13.3] AMY SORRI PARA ROSE

Amy: Obrigada!

PRANCHA 14 – 5 VINHETAS

[14.1] AMY TIRA QUALQUER COISA DO BOLSO.

Amy: A escola é fora do país. Portanto lamento dizer-te isto, mas o café vai fechar.

[14.2] ZOOM NOS OLHOS PREOCUPADOS DE ROSE.

[14.3] AMY ENTREGA UM ENVELOPE A ROSE.

Amy: A minha mãe pediu-me que te entregasse o teu último cheque. O valor completo embora não tenhas de vir mais. Eu fiz questão de incluir um pequeno extra já que te estamos a despedir sem aviso. Desculpa lá...

[14.4] ROSE SEGURA O ENVELOPE.

Rose: Hum... Não faz mal...

[14.5] AMY SEGURA NAS MÃOS DE ROSE.

PRANCHA 15 – 4 VINHETAS

[15.1] AMY OLHA NOS OLHOS DE ROSE.

Amy: Não te deixes estagnar aqui. Eu sei que me queixava muito, é um sítio bonito, mas tu mereces mais do que o que esta pequena vila tem para te oferecer.

[15.2] ROSE OLHA PARA AMY SURPREENDIDA.

Amy: Parte à descoberta do mundo.

[15.3] AMY ABRAÇA ROSE UMA ÚLTIMA VEZ.

Amy: Minha amiga.

[15.4] ROSE ABRAÇA AMY DE VOLTA.

-FASTFOWARD 10 MINUTOS-

PRANCHA 16 – 4 VINHETAS

[16.1] A VITRINE DO CAFÉ COM UM SINAL A DIZER “FECHADO”.

[16.2] ROSE OLHA PARA O ENVELOPE QUE TEM NAS MÃOS.

[16.3] O OLHAR DE CONFLITO DE ROSE. MOMO DO SEU LADO.

Rose: O que é que eu vou fazer Momo... ele não vai aceitar isto...

[16.4] ROSE OLHA PARA MOMO.

Rose: Sou a única que trabalha, tu lembras-te da pressão que ele fez para que eu arranjassem um emprego quando acabei a escola em casa...

PRANCHA 17 – 4 VINHETAS

[17.1] AS MÃOS DE ROSE COMEÇAM A TREMER ENQUANTO SEGURAM O ENVELOPE. A FIGURA DO PADRASTO APARECE NOS CANTOS DA PRANCHA.

Rose: Ele disse que me tinha de fazer útil...

[17.2] A EXPRESSÃO ASSUSTADA DE ROSE. AS PALAVRAS “ELE VAI-TE MATAR ANTES DISSO” ECOAM ATRÁS DAS VINHETAS.

Rose: O que é que ele me vai fazer... se eu deixar de ser útil...

[17.3] MOMO ATERRA NAS MÃOS DE ROSE FAZENDO-AS PARAR DE TREMER.

Momo: Já sabes o que fazer...

[17.4] ROSE OLHA PARA MOMO

PRANCHA 18 – 5 VINHETAS

[18.1] ROSE OLHA PARA O FAROL NA DISTÂNCIA.

[18.2] FOCO EM ROSE A OLHAR PARA O FAROL. MOMO DO SEU LADO.

Momo: ... agora estás a ver.

[18.3] ROSE OLHA DE VOLTA PARA MOMO.

Rose: Ele não me vai perdoar... Eu disse-lhe coisas horríveis.

[18.4] MOMO APROXIMA-SE DE ROSE.

[18.5] ROSE OLHA DE VOLTA PARA O FAROL.

Rose: Espero que não seja tarde demais.

PRANCHA 19 – 4 VINHETAS

[19.1] O RAPAZ A ARRUMAR ALGUMAS COISAS NA SUA MOCHILA.

[19.2] O RAPAZ COM UMA EXPRESSÃO RETICENTE.

[19.3] O RAPAZ OLHA À SUA VOLTA PARA OS GRAFITTIS.

[19.4] O RAPAZ OLHA PARA UM AVIÃO DE PAPEL NA SUA MÃO.

PRANCHAS 20 – 3 VINHETAS

[20.1] O RAPAZ DE COSTAS PARA A ENTRADA DO FAROL. ROSE NA ENTRADA.

[20.2] O RAPAZ VIRA-SE APÓS SENTIR UMA PRESENÇA E CRUZA OLHAR COM ROSE.

[20.3] ROSE NA ENTRADA DO FAROL.

PRANCHAS 21 – 5 VINHETAS

[21.1] O RAPAZ OLHA PARA ELA CONFUSO.

[21.2] ROSE SEGURA NOS PRÓPRIOS BRAÇOS E OLHA PARA O CHÃO.

Rose: Eu não sei como existir entre a dor...

[21.3] ROSE AINDA SEM OLHAR PARA O RAPAZ.

Rose: Vivi nas sombras desde que perdi a minha mãe, colocando uma fachada sempre que saía de casa. Nunca tive força para agir, porque não havia nada lá fora para mim, e eu estava sozinha.

[21.4] O RAPAZ OBSERVA ROSE.

[21.5] ROSE OLHA PARA O RAPAZ.

Rose: Mas agora, pela primeira vez em anos, não estou sozinha.

PRANCHAS 22 – 3 VINHETAS

[22.1] ROSE COMEÇA A CHORAR.

Rose: E mesmo assim afastei a única pessoa importante para mim neste momento, por medo.

[22.2] MOMO ESPREITA POR TRÁS DE ROSE.

Rose: Mas agora tenho a certeza. Tenho a certeza que quero fazer mais do que apenas sobreviver. Eu quero viver.

[22.3] ROSE OLHA PARA O RAPAZ.

Rose: Se a tua proposta ainda estiver de pé. Eu aceito...

PRANCHAS 23 – 5 VINHETAS

[23.1] O RAPAZ OLHA PARA ROSE SEM EXPRESSÃO.

[23.2] O RAPAZ MOSTRA UM PEQUENO SORRISO E ACENA.

[23.3] ROSE SORRI POR ENTRE AS LÁGRIMAS.

[23.4] ROSE CORRE PARA O RAPAZ E ABRAÇA-O.

[23.5] ROSE COM A CARA NO CASACO DO RAPAZ.

Rose: Desculpa, peço tanta desculpa pelo que disse. Por favor perdoa-me.

PRANCHA 24 – 3 VINHETAS

- [24.1] O RAPAZ AFASTA ROSE.
- [24.2] O RAPAZ LIMPA-LHE AS LÁGRIMAS ENQUANTO SORRI.
- [24.3] ROSE SORRI DE VOLTA.

PRANCHA 25 – 1 VINHETA ESTA PRANCHA CONTÉM APENAS UM PAPEL ESCRITO PELO RAPAZ.

“VAMOS HOJE DE MADRUGADA. EU VOU-TE BUSCAR.”

Livro VI

PRANCHA 1 – 3 VINHETAS

- [1.1] ROSE OLHA PARA A CASA. COMO QUE A DIZER ADEUS.
- [1.2] OVERVIEW DA CASA. O CÉU CINZENTO.
- [1.3] ROSE COM UM OLHAR DECIDIDO.

PRANCHA 2 – 4 VINHETAS

- [2.1] UMA MOCHILA ABERTA NA CAMA DE ROSE.
- [2.2] ROSE DOBRA ALGUMAS ROUPAS.
- [2.3] ROSE COLOCA ESSAS ROUPAS NA MOCHILA.
- [2.4] MOMO OBSERVA ROSE DA SECRETÁRIA.

PRANCHA 3 – 4 VINHETAS

- [3.1] ROSE OLHA PARA O GATINHO DE PELUCHE QUE TEM NA CAMA. O MESMO GATO VISTO NO FLASHBACK DE ROSE COM A MÃE NO CALÃO DE JOGOS.
- [3.2] ROSE ABRAÇA O PELUCHE.
- [3.3] ROSE COLOCA O PELUCHE NA MOCHILA.
- [3.4] ROSE OLHA PARA A MOCHILA.

Rose: Acho que tenho tudo.

PRANCHA 4 – 2 VINHETAS

- [4.1] ROSE DEITA-SE NA CAMA.

[4.2] ROSE COM UM OLHAR PENSATIVO.

Rose: Espero não estar a fazer um erro...

PRANCHAS 5 – 3 VINHETAS

[5.1] O CÉU COM TONS LARANJA E AZUL ESCURO.

[5.2] O CÉU COM TONS MAIS ESCUROS DE AZUL.

[5.3] O CÉU DE NOITE. LUA CHEIA.

PRANCHAS 6 – 4 VINHETAS

[6.1] O RELÓGIO NA PAREDE APONTA 4 HORAS DA MANHÃ.

[6.2] ROSE FECHA O CASACO.

[6.3] ROSE OLHA EM FRENTE COM UM AR DECIDIDO.

[6.4] ROSE PEGA NA MOCHILA E SAI DO QUARTO.

PRANCHAS 7 – 5 VINHETAS

[7.1] ROSE ESPREITA POR TRÁS DA PORTA.

[7.2] O PADRASTO DORME NO CADEIRÃO EM FRENTE DA TV COM ESTÁTICA.

[7.3] ROSE RECUPERA O TELEMÓVEL DA MESA AO LADO DO PADRASTO.

[7.3] ROSE PASSA PÉ ANTE PÉ À FRENTE DA PORTA PARA CHEGAR À PORTA DE SAÍDA.

[7.4] ROSE ABRE A PORTA COM CUIDADO OLHANDO PARA TRÁS.

[7.5] ROSE OBSERVA A LUZ QUE VEM DA SALA.

PRANCHAS 8 – 3 VINHETAS

[8.1] ROSE SAI PELA PORTA.

[8.2] ROSE A CORRER PELO ALPENDRE.

[8.3] O PADRASTO ABRE OS OLHOS. ESTÁTICA À VOLTA DA VINHETA.

PRANCHAS 9 – 5 VINHETAS

[9.1] ROSE CORRE PARA O RAPAZ QUE A ESPERA PERTO DO MURO EM FRENTE À CASA.

[9.2] ROSE SORRI.

Rose: Estou pronta.

[9.3] A PORTA DA CASA ABRE-SE DE IMEDIATO. UMA FIGURA EM CONTRA LUZ. ROSE COM UMA EXPRESSÃO ASSUSTADA.

[9.4] O PADRASTO NA PORTA COM UMA ARMA NA MÃO.

Padrasto: Onde pensas tu que vais...

[9.5] ZOOM NOS OLHOS VERMELHOS DO PADRASTO.

PRANCHA 10 – 3 VINHETAS

[10.1] ROSE OLHA PARA O RAPAZ.

Rose: Corre!

[10.2] O RAPAZ PEGA NA MÃO DE ROSE E COMEÇAM A CORRER ENCOSTA ABAIXO.

[10.3] O PADRASTO CORRE ATRÁS DELES.

PRANCHA 11 – 4 VINHETAS

[11.1] O PADRASTO DISPARA. A BALA PASSA RENTE À CABEÇA DE ROSE. O RAPAZ PUXA-A PARA SI.

FX: BANG!!

Rose: AH!

[11.2] O RAPAZ OLHA PARA TRÁS.

[11.3] O PADRASTO A COLOCAR OUTRA FALA NA ARMA.

Padrasto: Volta aqui AGORA!

[11.4] OS JOVENS VÃO PARA UM CAMINHO DE TERRA BATIDA DO LADO DA ENCOSTA.

PRANCHA 12 – 4 VINHETAS

[12.1] ROSE ASSUSTADA.

Rose: Não vamos conseguir, não vamos conseguir...

[12.2] UMA BALA ATRAVESSA ROSE E INTERROMPE-A.

Rose: Não vamos conse-

[12.3] O RAPAZ COM UMA EXPRESSÃO ASSUSTADA.

[12.4] O PADRASTO COLOCA OUTRA BALA. A ARMA FICA PRESA.

Padrasto: Coisa inútil...

PRANCHA 13 – 5 VINHETAS

[13.1] O RAPAZ SEGURA ROSE ANTES QUE ESTA CAIA.

[13.2] ROSE SEGURA O FERIMENTO ENQUANTO ESTE SANGRA.

[13.3] ROSE COM UMA EXPRESSÃO ASSUSTADA FALA COM O RAPAZ SEM OLHAR PARA ELE.

Rose: Não consigo correr... temos de... nos... esconder.

[13.4] O RAPAZ OLHA PARA ROSE.

[13.5] O RAPAZ VÊ UMA MANSÃO ABANDONADA A UNS METROS DE DISTÂNCIA.

PRANCHA 14 – 5 VINHETAS

[14.1] O RAPAZ PEGA NA MOCHILA DE ROSE E COMEÇA A LEVÁ-LA PARA A MANSÃO.

[14.2] O PADRASTO CONSEGUE FINALMENTE QUE A ARMA FUNCIONE.

[14.3] O PADRASTO VÊ OS JOVENS A ENTRAR NA MANSÃO.

[14.4] O PADRASTO CORRE ATRÁS DOS JOVENS.

Padrasto: Encurralados que nem ratos...

[14.5] UMA PLACA DE MADEIRA DO LADO DE FORA DA MANSÃO DIZ “PERIGO DE DESABAMENTO. NÃO ENTRAR”.

PRANCHA 15 – 4 VINHETAS

[15.1] OS JOVENS ENTRAM NA MANSÃO.

[15.2] VISTA GERAL DO INTERIOR. INTERIOR EM MADEIRA QUE JÁ VIU MELHORES DIAS. VÁRIAS PORTAS. MUITA MOBÍLIA VELHA ESPALHADA.

[15.3] ROSE DEIXA CAIR A MOCHILA NO CHÃO.

[15.4] O RAPAZ LEVA ROSE AO COLO ESCADAS ACIMA RAPIDAMENTE.

PRANCHA 16 – 5 VINHETAS

[16.1] OS JOVENS ENTRAM NUMA DAS DIVISÕES DA MANSÃO.

[16.2] O RAPAZ DEITA ROSE NO CHÃO. A SUA CABEÇA APOIADA NA MOCHILA DO RAPAZ.

[16.3] O RAPAZ BARRA A PORTA COM MOBÍLIA DO QUARTO.

[16.4] O PADRASTO ENTRA NA MANSÃO A CORRER E OLHA EM VOLTA.

[16.5] FOCO NO PADRASTO.

Padrasto: Pensas que podes fugir de mim?! Não podes!

PRANCHA 17 – 5 VINHETAS

[17.1] O PADRASTO COMEÇA A DESPARAR PARA O TECTO.

FX: BANG!! BANG!!

Padrasto: És uma ingrata!

[17.2] O RAPAZ PERTO DE ROSE TENTA ESTANCAR O SANGUE COM UMA CAMISOLA. ROSE COM UMA EXPRESSÃO FRACA.

Rose: Eu...

[17.3] O RAPAZ SILENCIA ROSE QUANDO ESTA TENTA FALAR.

[17.4] O PADRASTO NO ANDAR DE BAIXO PARTE VÁRIAS PEÇAS DE MOBÍLIA CONTRA AS PAREDES FRÁJEIS DA MANSÃO.

Padrasto: Eu fiquei contigo! Mesmo depois de teres matado a tua mãe e é assim que retribuis?!

[17.5] A MANSÃO COMEÇA A RANGER.

PRANCHA 18 – 6 VINHETAS

[18.1] ROSE COM DIFICULDADE EM FALAR.

Rose: Tenho... de ligar para a linha de emergência... Nós precisamos de ajuda...

[18.2] ROSE CHEGA AO CASACO PARA TIRAR O TELEMÓVEL DO BOLSO COM A AJUDA DO RAPAZ.

[18.3] O PADRASTO CONTINUA COM OS ESTRAGOS NO ANDAR DE BAIXO.

Padrasto: Não importa o quanto fujas! Nunca vais conseguir apagar o que fizeste!
Mataste a tua mãe!

[18.4] ROSE TENTA CARREGAR NAS TECLAS DO TELEMÓVEL.

Rose: A culpa não foi minha... não foi... não foi...

[18.5] ROSE COM DIFICULDADE EM DIGITAR OS NÚMEROS.

[18.6] AS PAREDES DA MANSÃO RANGEM CADA VEZ MAIS.

PRANCHA 19 – 6 VINHETAS

[19.1] O RAPAZ PEGA NO TELEMÓVEL E DIGITA O 112.

[19.2] O RAPAZ DEVOLVE O TELEMÓVEL A ROSE PARA QUE ESTA PEÇA AJUDA.

[19.3] ZOOM NA EXPRESSÃO DE RAIVA DO PADRASTO.

Padrasto: Assassina!

[19.4] A EXPRESSÃO FRACA DE ROSE COM O TELEMOVEL NA SUA FRENTE A CHAMAR O 112.

[45.5] MOMO FLUTUA À FRENTE DE ROSE.

Momo: Chegou a hora...

[19.6] O RAPAZ OLHA PARA A PORTA.

PRANCHA 20 – 4 VINHETAS

F - [20.1] A MÃE DE ROSE COM UMA ROSE BEBÉ AO COLO.

Mãe: Diz vá lá. Mmmamã. Tu consegues.

[20.2] ROSE OLHA PARA MOMO.

Rose: M-momo...

F - [20.3] ROSE BEBÉ TENTA DIZER A PALAVRA.

Rose: Mmmmo.

Mãe: Quase. Outra vez. Mamã.

[20.4] ROSE LEVANTA A MÃO PARA CHEGAR A MOMO NA SUA FRENTE.

Rose: Mmm...

PRANCHA 21 – 4 VINHETAS

F - [21.1] A MÃE DE ROSE SORRI PARA ROSE BEBÉ.

Rose: M-momo...

[21.2] ROSE SORRI. SANGUE ESCORRE-LHE PELA BOCA.

Rose: M-mãe...

[21.3] A FIGURA DE MOMO É SUBSTITUÍDA PELA FIGURA DA MÃE DE ROSE QUE BRILHA ENQUANTO OLHA PARA A FILHA.

Mãe: Vamos gatinho. É hora de ir.

[21.4] ROSE PEGA NA MÃO DA MÃE. O RESTO DA PRANCHA A BRANCO.

PRANCHA 22 – 6 VINHETAS

[22.1] O RAPAZ CONTINUA A OLHAR PARA A PORTA QUANDO OUVE UMA VOZ NO TELEMÓVEL.

Voz: Serviço de Emergências, em que posso ajudar?

[22.2] O RAPAZ VOLTA A SUA ATENÇÃO PARA ROSE QUANDO ESTA NÃO RESPONDE A CHAMADA.

[22.3] O CORPO DE ROSE SEM VIDA AINDA COM O SORRISO NA CARA.

[22.4] O RAPAZ SEM REAÇÃO.

Voz: Está lá?

[22.5] O RAPAZ OLHA PARA O TELEMÓVEL.

[22.6] O PADRASTO COMEÇA A SUBIR AS ESCADAS DA MANSÃO. PEDAÇOS DA MADEIRA COMEÇAM A DESABAR.

PRANCHA 23 - 5 VINHETAS

[23.1] O RAPAZ PEGA NO TELEMÓVEL. PARTES DA MADEIRA COMEÇAM A CAÍR À SUA VOLTA.

Voz: Consegue ouvir-me?

[23.2] O RAPAZ TENTA FALAR, MAS NÃO CONSEGUE. O SÍMBOLO DE SOM DESLIGADO POR CIMA DA VINHETA.

[23.3] O RAPAZ FRUSTRADO ATIRA O TELEMÓVEL CONTRA A PAREDE.

[23.4] O PADRASTO OUVE O SOM DO TELEMÓVEL A BATER CONTRA A PAREDE VINDO DE UMAS DAS PORTAS FECHADAS.

Padrasto: Aí estão vocês... Depois desta não voltas a ver a luz do dia...

[23.5] A MANSÃO COMEÇA A DESABAR. VISTA DE FORA.

PRANCHA 24 – 5 VINHETAS

- [24.1] O RAPAZ ABRAÇA O CORPO SEM VIDA DE ROSE. A CASA DESABA À SUA VOLTA.
- [24.2] O RAPAZ COM LÁGRIMAS NOS OLHOS.
- [24.3] O PADRASTO COM A MÃO NA PORTA.
- [24.4] O TELHADO DESABA EM CIMA DO PADRASTO.
- [24.5] FUMO E MADEIRA ENQUANTO A MANSÃO DESABA POR COMPLETO.

PRANCHA 25 – 1 VINHETA

- [25.1] VISTA DA RUA. A MANSÃO COMPLETAMENTE DESTRUÍDA.

-FASTFOWARD 1 DIA-

PRANCHA 26 – 2 VINHETAS

- [26.1] O RAPAZ COM OS OLHOS FECHADOS.
- [26.2] O RAPAZ ABRE OS OLHOS.
- [26.3] A MÁQUINA DO BATIMENTO CARDÍACO.

PRANCHA 27 – 4 VINHETAS

- [27.1] UMA TELEVISÃO NA SALA DE HOSPITAL. NO ECRÃ UMA GRAVAÇÃO DA MANSÃO COLAPSADA.

TV: Uma vizinha viu todo o acontecimento e prontificou-se a chamar de imediato as autoridades. O individuo adulto acusado de ter disparado contra a enteada, foi retirado debaixo dos escombros pelos bombeiros e detido na hora.

- [27.2] O RAPAZ OLHA TRISTEMENTE PARA AS MÃOS COM VÁRIOS TUBOS QUE LIGAM AO EQUIPAMENTO DO HOSPITAL. TV FORA DA VINHETA.

TV: A jovem não resistindo aos ferimentos, faleceu no local do colapso. A vizinha que alertou a polícia afirma que suspeitava que a jovem era vítima de violência doméstica desde que a mãe tinha morrido há alguns anos.

- [27.3] O RAPAZ OLHA PARA A TV. LÁGRIMAS COMEÇAM A ESCORRER-LHE PELO ROSTO.

- [27.4] O RAPAZ FECHA OS OLHOS. PÉTALAS DE ROSA AZUIS PERCORREM A PRANCHA.

PRANCHA 28 – 1 VINHETAS

- [28.1] UMA ROSA AZUL NO MEIO DA PRANCHA SEM PÉTALAS.

- 10 ANOS DEPOIS -

O EPILOGO É COMPOSTO POR VÁRIAS VINHETAS DISPERÇAS ONDE O RAPAZ, MAIS VELHO, SUCEDE COM O SEU TRABALHO. AS VINHETAS INCLUEM:

- UMA EXPOSIÇÃO DE ARTE ONDE OS QUADROS SÃO INSPIRADOS EM ROSE. TODOS ASSINADOS COM “VIAJANTE”.
- O RAPAZ A RETIRAR UMA PLACA DA FRENTE DE UMA CASA QUE DIZIA “PARA VENDA”. REVELA-SE SER A CASA DE ROSE.
- O RAPAZ BEBE UMA CHÁVENA DE CHÁ ENQUANTO UMA CRIATURINHA PARECIDA COM ROSE E MOMO POUSA NA CHÁVENA. O RAPAZ SORRI.
- A MESMA ROSA DO FIM DO CAPÍTULO ANTERIOR. PÉTALAS DESENHADAS COM UM PINCEL.

Anexo 2. Capa do primeiro livro do projeto Cicatrizes

