

2018

**VERA LÚCIA MACIEL
RIBEIRO**

**CHINMOKU - SILÊNCIO, NOVELA GRÁFICA
BASEADA NO FILME “SILENCE” DE MARTIN
SCORSESE**

2018

**VERA LÚCIA MACIEL
RIBEIRO**

CHINMOKU - SILÊNCIO, NOVELA GRÁFICA BASEADA NO FILME “SILENCE” DE MARTIN SCORSESE

Projeto apresentado ao IADE – Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual realizado sob a orientação científica do Doutor Eduardo Corte-Real, Professor *Associado* do IADE – Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia

agradecimentos

Gostaria de agradecer ao professor doutor Eduardo Côrte-Real, por ter aceitado coordenar este projecto e por todo o apoio prestado na realização do mesmo;

À minha família, em particular aos meus pais e irmã, por sempre me apoiarem nas minhas decisões;

A todos os meus amigos, por terem estado presentes nesta etapa;

Um grande obrigado ao Rodrigo, por ter ajudado a tornar tudo isto possível e por me fazer acreditar que seria capaz de realizar este projecto.

palavras-chave

Novela Gráfica; Silêncio; Religião; Martin Scorsese; Japão

resumo

Este projecto é uma narrativa de ficção sob a forma de banda desenhada, seguindo essencialmente os estilos de desenho típicos da cultura visual Japonesa e Americana, nomeadamente *manga* e *graphic novel*.

Esta novela gráfica consiste numa adaptação do filme *Silence*, de Martin Scorsese, onde é contada a história de um idealista jesuíta português que em 1637 viaja para o Japão numa tentativa de localizar o seu antigo mestre, após ter recebido a notícia de que este tinha renegado a religião católica e apostatado.

Tendo em conta os aspectos históricos desta obra, procurou-se contextualizar a mesma historicamente bem como estudar a arte namban, fenómeno artístico originado pela presença lusa em território nipónico.

Este projecto consiste, assim, num objecto de comunicação visual construído com base em referências históricas e visuais, com vista a poder ser desfrutado por um público alargado.

Keywords

Graphic Novel; Silence; Religion; Martin Scorsese; Japan

abstract

This project is a fictional narrative in the form of a comic book, following essentially the drawing styles typical of the Japanese and American visual cultures, namely *manga* and graphic novel.

This graphic novel is an adaptation of the film *Silence*, from Martin Scorsese, which tells the story of a Portuguese Jesuit idealist who travels to Japan in 1637 in the attempt of locating his old master, after receiving the news that he had denied the catholic faith and apostatized.

Considering the historical aspects of this work, it was sought to contextualize the same historically as well as to study Namban art, an artistic phenomenon originated by the Portuguese presence in Japan.

Therefore, this project consists in an object of visual communication built on historical and visual references, in order to be enjoyed by an extended audience.

ÍNDICE

Parte I – Pesquisa e Revisão Teórica

1. Introdução.....	15
1.1. Estrutura.....	15
1.2 Objectivos.....	16
2. Novelas Gráficas e <i>Manga</i>	16
2.1 Novelas Gráficas	16
2.2 <i>Manga</i>	17
3. Banda Desenhada Portuguesa	18
4. Cultura Visual	21
4.1. Cultura Visual Japonesa.....	21
4.1.1. Japonismo	22
5. Contextualização Histórica.....	23
6. Arte Namban.....	24

Parte II – Enquadramento Projectual

1. Shusaku Endo	27
2. Martin Scorsese.....	27
3. Crítica e Recepção do Filme Silêncio	29
4. Outras Adaptações Cinematográficas.....	30
4.1 Chinmoku	31
4.2. Os Olhos da Ásia	32
5. Principais Influências	33
5.1. Vagabond.....	33
5.2. Bakuman.....	34
5.3. O Conto da Princesa Kaguya	35
6. Princesa Mononoke.....	35

Parte III – Projecto

1. Metodologia.....	37
2. Público Alvo.....	38
3. Narrativa	38
3.1. Sinopse	38
4. Estilo de Desenho	43
5. Formato, <i>Layout</i> e Tipografia	44
5.1 Formato.....	44
5.2 <i>Layout</i>	44
5.3 Tipografia.....	46
6. Processo.....	47
7. Personagens.....	48
8. Capa.....	51
9. <i>Chinmoku - Silence</i>	54
10. Considerações Finais.....	81
11. Referências Bibliográficas	82

Anexos

1. Desenho de Influências..... 86

2. Arte Namban..... 88

3. *Sketch* de Personagens 89

4. *Storyboards* 99

5. Outros..... 114

Lista de Figuras

Figura 1 (esq.): página 11 da novela gráfica “Watchmen”	17
Figura 2 (dir.): página 42 da novela gráfica Maus II	17
Figura 3: Painel do pergaminho “Choju-giga”	18
Figura 4 (esq.) Conferências Democráticas	19
Figura 5 (dir.) Apontamentos de Raphael Bordallo Pinheiro sobre a Picaresca Viagem do Imperador de Rasilb pela Europa	19
Figura 6 (esq.): O Quim e o Manecas e a Tia Joana.....	20
Figura 7 (dir.): A Pesca dos Alemães	20
Figura 8: página de <i>Fernão Mendes Pinto</i> a cores	20
Figura 9: página de <i>Fernão Mendes Pinto</i> a preto e branco	20
Figura 10: ukiyo-e do artista Kitagawa Utamaro (esq.) e Figura 11: ukiyo-e de Ito Shinsui (dir.)	22
Figura 12: exemplo de um par de biombos namban de seis folhas, presente no Museu Nacional de Arte Antiga	25
Figura 13: biombo de seis folhas com representação da Nau de Trato	26
Figura 14: Pormenor de representação dos Jesuítas e da sua residência no Japão.....	26
Figura 15: Jesus Cristo e Maria Madalena em <i>A Última Tentação de Cristo</i>	28
Figura 16: <i>Frame</i> do filme <i>Kundun</i>	29
Figura 17 e Figura 18: comparação entre os filmes <i>Silence</i> (cima) e <i>Chinmoku</i> (baixo), durante a cena da captura de Rodrigues.....	31
Figura 19: <i>Frame</i> do filme <i>Os Olhos da Ásia</i>	32
Figura 20 (esq.): vinheta de <i>Vagabond</i> , dando destaque a uma das personagens e às ondas do mar	33
Figura 21 (dir.): personagem vista de cima a caminhar.....	33
Figura 22: Figura 12: (da esq. para a dir.) Storyboard de Ohba (escritor) seguido do storyboard de Obata.....	34
Figura 23: <i>Frame</i> do filme <i>O Conto da Princesa Kaguya</i> , onde podemos visualizar o estilo de desenho feito à mão.....	35
Figura 24: Lady Eboshi a segurar uma arma	36
Figura 25: Rodrigues a segurar a hóstia.....	39
Figura 26: Rodrigues vislumbra o rosto de cristo no seu próprio reflexo	40
Figura 27: Grupo de samurais no qual se encontra, ao centro, Inoue-sama	41
Figura 28: Ferreira vive como um japonês, Sawano Chuan	42
Figura 29: Ferreira e Rodrigues observam os objectos importados	43
Figura 30: Grelha utilizada para a construção das vinhetas.....	45
Figura 31 (cima) e Figura 32 (baixo): Exemplo de possíveis combinações utilizadas na construção vinhetas, de acordo com a grelha pré-estabelecida	46
Figura 33 Figura 34: Linhas de apoio para a construção da tipografia	46
Figura 35: Tipografia utilizada.....	47
Figura 36: Representação de Rodrigues e Figura 37: Rodrigues no filme	48
Figura 38: Representação de Garupe e Figura 39: Garupe no filme	48
Figura 40: Representação de Ferreira e Figura 41: Ferreira no filme	49
Figura 42: Representação de Inoue-Sama e Figura 43: Inoue-Sama no filme.....	49
Figura 44: Representação do Tradutor e Figura 45: Tradutor no filme.....	50
Figura 46: Representação do Padre Valignano e Figura 47: Padre Valignano no filme	51

Figura 48: Capa e contracapa de <i>Chinmoku - Silence</i>	52
Figura 49: Capa de <i>Chinmoku - Silence</i>	53
Figura 50: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 1	54
Figura 51: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 2	55
Figura 52: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 3	56
Figura 53: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 4	57
Figura 54: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 5	58
Figura 55: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 6	59
Figura 56: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 7	60
Figura 57: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 8	61
Figura 58: <i>hinmoku - Silence</i> , página 9	62
Figura 59: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 10	63
Figura 60: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 11	64
Figura 61: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 12	65
Figura 62: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 13	66
Figura 63: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 14	67
Figura 64: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 15	68
Figura 65: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 16	69
Figura 66: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 17	70
Figura 67: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 18	71
Figura 68: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 19	72
Figura 69: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 20	73
Figura 70: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 21	74
Figura 71: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 22	75
Figura 72: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 23	76
Figura 73: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 24	77
Figura 74: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 25	78
Figura 75: <i>Chinmoku - Silence</i> , página 26 (epílogo)	79
Figura 76: Contracapa de <i>Chinmoku - Silence</i>	80
Figura 77: Desenho baseado no <i>manga Vagabond</i>	86
Figura 78: Desenho baseado numa capa do <i>manga Vagabond</i>	86
Figura 79: Desenho baseado no <i>manga Vagabond</i>	86
Figura 80: <i>Sketch</i> baseado no <i>Conto da Princesa Kaguya</i>	86
Figura 81: <i>Sketch</i> de uma personagem do <i>Conto da Princesa Kaguya</i>	86
Figura 82: <i>Sketch</i> de <i>Kaguya</i>	87
Figura 83: <i>Sketch</i> baseado em um biombo de arte namban	88
Figura 84: <i>Sketch</i> baseado em um biombo de arte namban	88
Figura 85: <i>Sketch</i> de Rodrigues, com trajes japoneses (esq.) e portugueses (dir.)	89
Figura 86: Representação inicial de Garupe	89
Figura 87: <i>Sketch</i> de Rodrigues	89
Figura 88: <i>Sketchs</i> de Rodrigues	90
Figura 89: <i>Sketchs</i> do Tradutor	91
Figura 90: Representação de Rodrigues	92
Figura 91: <i>Sketch</i> de Rodrigues	92
Figura 92: <i>Sketch</i> de Rodrigues	92
Figura 93: <i>Sketch</i> de Rodrigues a rezar	92
Figura 94: <i>Sketch</i> de Ferreira	93
Figura 95: <i>Sketch</i> de Ferreira	93

Figura 96: <i>Sketch</i> de Inoue-Same	93
Figura 97: <i>Sketch</i> de Inoue-Sama	93
Figura 98: Desenho de Rodrigues	94
Figura 99: <i>Sketch</i> de Rodrigues	94
Figura 100: Desenhos de Rodrigues	95
Figura 101: <i>Sketch</i> de Rodrigues	96
Figura 102: <i>Sketch</i> de Rodrigues	96
Figura 103: <i>Sketch</i> de Rodrigues	96
Figura 104: <i>Sketch</i> de Rodrigues	96
Figura 105: <i>Sketchs</i> de Rodrigues	97
Figura 106: <i>Sketch</i> de Rodrigues	98
Figura 107: <i>Sketchs</i> de Kichijiro	98
Figura 108: <i>Sketch</i> de Rodrigues	98
Figura 109: <i>Storyboard</i> inicial página 5	99
Figura 110: <i>Storyboard</i>	100
Figura 111: <i>Storyboard</i>	101
Figura 112: <i>Storyboard</i>	102
Figura 113: <i>Storyboard</i> inicial página 5	103
Figura 114: <i>Storyboard</i> inicial página 6	104
Figura 115: <i>Storyboard</i> página 7	105
Figura 116: <i>Storyboard</i> página 8	106
Figura 117: <i>Storyboard</i> inicial página 9	107
Figura 118: <i>Storyboard</i> inicial página 9	108
Figura 119: <i>Storyboard</i> inicial página 10	109
Figura 120: <i>Storyboard</i> página 15	110
Figura 121: <i>Storyboard</i> página 16	111
Figura 122: <i>Storyboard</i> página 17	112
Figura 123: <i>Storyboard</i> página 18	113
Figura 124: <i>Sketch</i> de uma personagem	114
Figura 125: Desenho de uma personagem a	114
Figura 126: <i>Sketch</i> de um pé	114
Figura 127: <i>Sketch</i> do corpo humano	115
Figura 128: <i>Sketch</i> do corpo humano	115
Figura 129: <i>Sketch</i> do corpo humano	116
Figura 130: <i>Sketch</i> do corpo humano	116
Figura 131: Vários <i>Sketchs</i> do corpo humano	116
Figura 132: <i>Sketch</i> do corpo humano	117
Figura 133: Segunda tentativa de balões de fala, desta vez feitos à mão com caneta de tinta permanente	117
Figura 134: Balões de fala iniciais, feitos a computador	117
Figura 135: Exemplo do interior da Novela Gráfica	118
Figura 136: Exemplo do interior da Novela Gráfica	118

Parte I – Pesquisa e Revisão Teórica

I. Introdução

O projecto “Chinmoku - Silêncio, novela gráfica baseada no filme *Silence* de Martin Scorsese” consiste, tal como o próprio nome indica, na adaptação de uma obra cinematográfica sob o formato de uma novela gráfica.

I.1. Estrutura

O projecto encontra-se dividido em três partes, sendo que as duas primeiras tratam essencialmente de pesquisa teórica necessária para a construção da terceira parte, a novela gráfica.

A parte I apresenta a pesquisa e revisão teórica indispensável para o enquadramento deste projecto. Nela, constam as apresentações dos diferentes tipos de narrativas visuais: *manga*, novelas gráficas e banda desenhada, sendo que os capítulos de *manga* e novelas gráficas se focaram principalmente em explicar estes diferentes estilos, e o da banda desenhada centrou-se fundamentalmente na banda desenhada portuguesa.

Procurou-se ainda efectuar uma breve explicação de cultura visual e cultura visual japonesa.

Por último, pretendeu-se contextualizar este projecto historicamente, pois sem esta contextualização não seria possível compreendê-lo verdadeiramente, fazendo ainda uma apresentação da arte namban.

Na parte II encontra-se presente o enquadramento projectual, onde se procurou introduzir a narrativa *Silence*, apresentando as biografias do seu criador, Shusaku Endo, e de Martin Scorsese, responsável pela sua adaptação ao grande ecrã. São ainda descritas duas outras adaptações cinematográficas existentes. Encontram-se também presentes as diversas influências essenciais para a criação da novela gráfica.

A parte III expõe os aspectos técnicos utilizados na construção do projecto, bem como a metodologia e o processo de criação do mesmo. Nela são ainda apresentadas as personagens e uma descrição da sinopse. Por fim, a terceira parte engloba ainda a novela gráfica e as considerações finais.

1.2. Objectivos

Este projecto procurou efectuar a construção de uma narrativa de ficção sob a forma de novela gráfica, resultando num objecto de comunicação visual com referências históricas, culturais e visuais.

Com a execução deste projecto procurou-se:

- Realizar uma adaptação fidedigna do filme *Silence*;
- Aumentar o conhecimento da relação entre Portugal e o Japão no século XVII;
- Retratar o drama do catolicismo no oriente;
- Apresentar uma solução gráfica da narrativa que seja de fácil compreensão para o público;
- Suscitar o interesse de jovens e adultos para a leitura de novelas gráficas.

2. Novelas Gráficas e Manga

A realização deste projeto teve como objetivo a construção de uma narrativa de ficção sob a forma de banda desenhada. Para tal, procurou-se focar essencialmente nos estilos de desenho típicos da cultura visual japonesa e americana, nomeadamente *manga* e *novela gráfica*.

2.1. Novelas Gráficas

Consoante Christopher Murray (2010), as novelas gráficas podem ser definidas como longas formas de narrativa no estilo de banda desenhada, podendo ser distinguidas dos *comics* por tratarem de representar uma história completa publicada em livro e vendida em livrarias, ao invés de serem pequenas tiras com publicações regulares.

Outro aspeto que os distingue é o facto de os *comics* serem frequentemente associados como algo criado para um publico infantil, associação esta à qual as novelas gráficas tentam escapar, apostando geralmente em histórias mais complexas e em um desenho mais detalhado, com vista a apelar a um público mais adulto.

Embora não seja possível apontar com precisão a primeira obra classificada como novela gráfica, é importante referenciar-se “*A Contract with God, and Other Tenement Stories*” de Will Eisner, publicado em 1978, por ser uma das primeiras obras dentro deste estilo publicada nos Estados Unidos da América. Esta obra deu origem a uma procura por banda desenhada mais sofisticada, da qual resultaram três trabalhos significativos: *Watchmen* de Alan Moore, *The Dark Knight Returns* por Frank Miller, e *Maus* de Art Spiegelman, sendo que as duas primeiras retratavam a típica aventura de Super-Heróis, distinguindo-se da última por ser baseada em factos verídicos. As três obras demonstraram, no entanto, uma inovação artística na utilização dos *layouts* e transições entre painéis que as distinguiu do que tinha sido publicado até então.



Figura 1 (esq.): página 11 da novela gráfica “Watchmen”

Figura 2 (dir.): página 42 da novela gráfica Maus II

2.2. Manga

Manga pode ser definido como banda desenhada japonesa. Acredita-se que os primeiros registos de *manga* remontem a “*Choju-giga*”, uma serie de desenhos de sapos e coelhos, desenhados num pergaminho durante os séculos 12 e 13 (ocidentais). Durante o período Edo foi produzido outro livro, intitulado “*Toba Ehon*”, onde também se podia verificar uma linguagem característica do *manga*. No entanto, foi apenas no final do século 18 que essa nomenclatura começou a ser utilizada, destacando-se no século 19 os livros de *manga* do aclamado artista de *ukiyo-e*, Hokusai.



Figura 3: Painel do pergaminho “Choju-giga”

O *manga*, como conhecemos hoje em dia, pode ser caracterizado como uma mistura da cultura japonesa com o ocidente, que surgiu devido à ocupação dos Estados Unidos após a segunda guerra mundial. Os *comics* e *cartoons*, em particular da Disney, influenciaram os *mangakas*¹ levando a que estes modificassem o seu estilo, atribuindo às personagens características típicas da cultura visual americana. Essas influências encontram-se bastante representadas na obra de Osamu Tezuka, considerado o “pai do *manga* moderno” pois inventou características tais como a utilização de olhos grandes e anatomias estilizadas.

3. Banda Desenhada Portuguesa

Determinar com precisão a génese da banda desenhada revela-se uma tarefa impossível, pois já desde os tempos pré-históricos ocorreram manifestações de arte rupestre nas quais eram realizados desenhos em sequência, de modo a formar uma história. No entanto, pode-se constatar que a sua origem se encontra interligada ao surgimento da imprensa devido a este permitir uma divulgação em série, pois as histórias aos quadrinhos, segundo António Dias de Deus (1997) “(...) só ganham identidade ao atingirem em cheio os objectivos para que foram criados, o que acontece apenas quando divulgados através da imprensa”.

Existem algumas divergências em relação a qual será a primeira banda desenhada portuguesa. Para João Paiva Boléo e Carlos Bandeiras Pinheiro esta seria “Conferências

¹ Criadores de *manga*

Democráticas”, mas para António Dias de Deus e Leonardo de Sá esta seria “Apontamentos de Raphael Bordallo Pinheiro sobre a Picaresca Viagem do Imperador de Rasilb pela Europa”. Se tivermos em conta que em ambos os casos o autor é Raphael Bordallo Pinheiro este pode assim ser apontado como o “pai” da Banda Desenhada portuguesa.



Figura 4 (esq.) Conferências Democráticas

Figura 5 (dir.) Apontamentos de Raphael Bordallo Pinheiro sobre a Picaresca Viagem do Imperador de Rasilb pela Europa

O aparecimento de Raphael Bordallo Pinheiro desencadeou uma revolução no domínio da banda desenhada, pois foi ele o primeiro a testar os sinais identificadores desta arte. Sucedeu-se assim uma “explosão” das histórias aos quadradinhos, bem como de um aumento de revistas humorísticas, todos estes de acordo com os padrões estipulados por Bordallo Pinheiro.

No contexto da banda desenhada portuguesa é impossível deixar de referenciar também Stuart de Carvalhais. Este foi um artista multifacetado – à semelhança de Raphael Bordallo Pinheiro – e destacou-se no panorama da BD particularmente por Quim e Manecas. Esta série com mais de 500 episódios de 1915 a 1953 não só veio revolucionar a BD portuguesa como também a europeia, graças à sua utilização de códigos próprios da BD moderna, tais como os balões discursivos americanos, antes de estes serem recorrentes na Europa.



Figura 6 (esq.): O Quim e o Manegas e a Tia Joana
Figura 7 (dir.): A Pesca dos Alemães

A obra de José Ruy foi também um exemplo fundamental dentro da temática deste projecto. Este artista começou a publicar banda desenhada desde os 14 anos, tornando-se o desenhador português com mais álbuns de BD publicados. Dentro das suas obras pode-se destacar a adaptação de *Os Lusíadas* para banda desenhada, *As Aventuras de Porto Bomvento* e *Fernão Mendes Pinto*, adaptação da obra literária *A Peregrinação*. *Fernão Mendes Pinto* foi inicialmente publicado a preto e branco, narrando a aventura vivida durante 21 anos pelo Oriente. No final da sua viagem este relata, entre outras coisas, a morte do padre Francisco Xavier.



Figura 9: página de *Fernão Mendes Pinto* a preto e branco

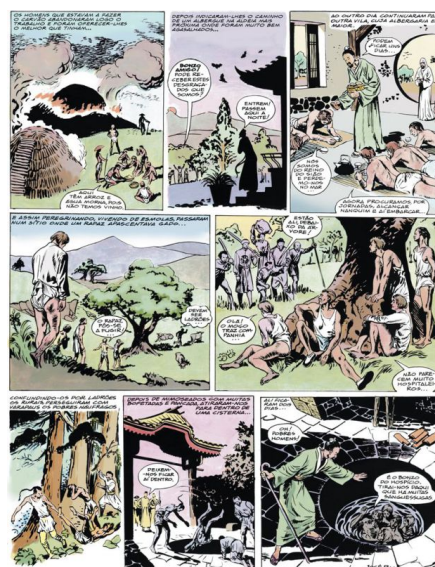


Figura 8: página de *Fernão Mendes Pinto* a cores

4. Cultura Visual

Segundo Barnard (2001), Cultura Visual trata-se uma noção que nasceu no final do século vinte e engloba diversas áreas desde as belas-artes ao design, podendo também abranger outras experimentações artísticas, tais como moda e tatuagens.

Pode ser descrita como cultura expressada em imagens visuais, mas é habitualmente feita uma distinção entre diferentes sentidos de cultura visual, sendo que um contém um lado mais cultural, apresentando o visual como antagonista dos grupos culturais, e o outro segue o visual como um termo que abraça todos os tipos de arte. Cultura pode assim ser definida como um complexo, incluindo atividades herdadas pelo homem, como membro de uma sociedade.

4.1. Cultura Visual Japonesa

A vida moderna no Japão encontra-se repleta de narrativas e literatura, mas este pode também ser descrito como um país altamente visual, visto que é conhecido por criar imagens que estão presentes nos *mass media*, podendo desta forma ser visualizadas por todo o mundo.

O *anime* e *manga* são uma parte crucial da cultura visual japonesa, e têm vindo a ganhar popularidade na cultura ocidental. Estes são formas de arte contemporânea, e apesar de Mark K. Williams (2008) ter declarado que “*Manga* e *anime* não são belas-artes em exposição num museu, são formas de arte popular”², é impossível categorizá-los como formas de arte inferiores. Apesar disto, recentemente começaram a surgir museus dedicados à exibição de *manga*, tais como o Museu de *Manga* de Osamu Tezuka e o Museu Internacional de *Manga* de Kyoto.

² Traduzido livremente de: “*Manga* and *anime* are not fine arts on display in a museum; they are popular art forms”

4.1.1 Japonismo

Em 1854 o Japão voltou a abrir as suas fronteiras às trocas comerciais estrangeiras, após estas terem permanecido encerradas durante o período de quase duzentos anos, como consequência do “século cristão”. Esta abertura permitiu não só estabelecer relações diplomáticas e comerciais com o ocidente, como também dar a conhecer a produção artística efectuada neste país, em áreas diversas tais como a pintura, cerâmica, arquitectura, entre outras.

Dentro destas manifestações artísticas as estampas japonesas, conhecidas como Ukiyo-e, atingiram uma grande popularidade na Europa e Estados Unidos da América, influenciando artistas que as colecionavam e estudavam cuidadosamente. Este fenómeno foi apelidado de Japonismo pelo crítico de arte Philippe Burty. O Japonismo refere-se assim às “influências japonesas nas artes europeias, mais notoriamente visíveis no Impressionismo e Art Nouveau” (Almeida, 2017, p.4) e veio influenciar os mais diversos artistas, tais como Claude Monet, Edgar Degas e Vincent Van Gogh.



Figura 10: ukiyo-e do artista Kitagawa Utamaro (esq.) e Figura 11: ukiyo-e de Ito Shinsui (dir.)

5. Contextualização Histórica

Aquando a chegada dos portugueses em território nipónico, em cerca de 1543, estes depararam-se com um país envolto numa guerra civil. Esta situação, no entanto, trouxe apenas vantagens facilitando as trocas comerciais particularmente de armas de fogo. Este período ficou assim conhecido como o “Período de Trocas Namban” (podendo ser traduzido para “Comércio com os Bárbaros do Sul”) e viria a terminar em 1639, com a expulsão dos portugueses.

O século Namban ficou marcado por duas vertentes principais: a vertente comercial e a vertente religiosa, de onde podemos destacar principalmente os padres da Companhia de Jesus. Francisco Xavier, um dos fundadores da Companhia de Jesus, desembarcou no Japão em 1549 trazendo consigo o cristianismo. Apesar das dificuldades a nível linguístico, conseguiu converter algumas centenas, dando assim início ao “século cristão”.

A Francisco Xavier seguiram-se outros padres da Companhia, também estes bem sucedidos na conversão. Este sucesso deveu-se principalmente à estratégia de desempenharem o papel de intermediários nas trocas comerciais entre Portugal e o Japão.

Apesar do trabalho realizado por Francisco Xavier, foi o italiano Alexandre Valignano quem verdadeiramente revolucionou a missão no Japão, abrindo seminários e escolas, permitindo que surgisse um clero nativo. Estas medidas resultaram na conversão de dáimios³ que, utilizando a influência nos seus súbditos, originaram um grande número de novos cristãos.

A narrativa *Silêncio* relata um período da história no Japão no qual já tinham sido realizados inúmeros esforços com vista a erradicar o catolicismo. Note-se que Rodrigues e o seu companheiro Garupe chegam ao Japão por volta de 1637, numa altura em que a ordem de expulsão das ordens religiosas já tinha sido há muito administrada pelo dáimio Hideyoshi, um dos grandes unificadores do Japão. Esta ordem surgiu primeiro a Julho de 1587, mas grande parte dos missionários nunca chegou a deixar o país e depressa foi esquecida. No entanto, dez anos depois a cólera de Hideyoshi retornou e foi ordenada a crucificação de vinte e seis cristãos. A partir deste momento os portugueses passaram a

³ Senhores feudais

ser tratados como os “nambanjin”⁴.

Apesar destes acontecimentos a evangelização não cessou. Foi apenas quando Ieyasu Tokugawa sucedeu a Hideyoshi que um novo édito de expulsão foi proclamado, em 1614, ordenando que todos os cristãos japoneses renegassem a fé católica e decretando o término das igrejas e da prática da religião. Apesar desta medida ainda muitos jesuítas tentavam entrar clandestinamente no Japão e manter a prática religiosa, dando início à perseguição e morte dos cristãos.

Devido a estes acontecimentos as trocas comerciais entre Portugal e o Japão cessaram, sendo que o fim foi oficializado em 1639 com a expulsão dos mercadores dos portos de Hirado e Nagasaki.

6. Arte Namban

Apesar do termo “namban” ter sido originado na China, com o intuito de designar todos aqueles que não eram chineses, este acabou por ser também utilizado pelos japoneses em relação aos povos vindos do Sul, designados *namban-jin*, que significa bárbaros do Sul. A nomenclatura *namban bijutsu*, arte namban, surge assim, de acordo com Alexandra Curvelo (20015), associada a estes dois termos, referindo-se à arte europeia que foi introduzida no Japão após a chegada dos portugueses em 1543.

A arte namban define-se assim pela influência da presença lusa em território nipónico e manifestou-se em diversas formas, como por exemplo em biombos e em objectos de carácter religioso, tais como as caixas de hóstias, estantes de missal e oratórios portáteis. Dentro destas manifestações considera-se a dos biombos namban como sendo a mais relevante. As pinturas são feitas numa estrutura leve, constituída por diversas camadas de papel com um fundo de folha de ouro, que se encontra inserida numa grade de madeira. De acordo com Maria Helena Mendes Pinto (1986), estes biombos são habitualmente constituídos por seis folhas articuláveis, havendo normalmente duas unidades, de modo a formar um par, sendo que a narrativa do primeiro biombo prossegue no segundo.

⁴ Bárbaros do Sul



Figura 12: exemplo de um par de biombos namban de seis folhas, presente no Museu Nacional de Arte Antiga

Os biombos eram executados com o objectivo de dividir os espaços em salas. Neles encontram-se representadas diversas temáticas de modo a formar uma história, fazendo com que sejam comparados a uma banda desenhada, com uma leitura da esquerda para a direita. Nos biombos namban é possível observar-se uma representação da história portuguesa sob o ponto de vista oriental, tornando-os num documento histórico inigualável deste período de troca comercial e cultural.

O contacto do povo português com o japonês traduziu-se no encontro entre duas culturas diferentes. Para o povo japonês, os portugueses pareceram-lhes bárbaros, sendo que a representação destes nos biombos chega a ser como uma caricatura, desenhando-os com calças largas e longos narizes

Dentro dos motivos representados é prática recorrente poder observar-se a Nau de Trato, a embarcação negra que efectuava a ligação de Macau ao Japão, atribuindo assim destaque à atividade comercial. Como a vertente religiosa se encontrava aliada à comercial, é também comum poder-se observar as ordens religiosas nos biombos, sobretudo os Jesuítas, pois estes foram das presenças mais constantes no arquipélago nipónico.



Figura 13: biombo de seis folhas com representação da Nau de Trato

A arte namban tornou-se assim um fenómeno singular de caracterização das relações entre Portugal e o Japão, demonstrando como este povo foi visto e enquadrado pela sociedade japonesa.



Figura 14: Pormenor de representação dos Jesuítas e da sua residência no Japão

Parte II – Enquadramento Projectual

I. Shusaku Endo

Endo foi um dos grandes escritores japoneses do século XX. Nascido a 27 de Março de 1923, este viria a ser baptizado, em conjunto com a sua mãe, aos 12 anos de idade, o que viria a permitir que este escrevesse sob a perspectiva (rara) de um japonês católico.

Num país em que o catolicismo é praticado por menos de 1% da população, Shusaku Endo afirmou que para ele era extremamente difícil conciliar a religião católica com a cultura japonesa. A fé católica e a sua nacionalidade fizeram com que Endo se sentisse um estranho tanto no Japão como na Europa, pois os seus compatriotas budistas estranhavam a sua religião, enquanto que na França, país em que viveu durante alguns anos, era posto de parte devido à sua naturalidade.

Foi graças à sua experiência pessoal paradoxal que Endo abordou o tema do catolicismo nas suas diversas obras, vindo a ser apelidado de o “Graham Greene” Japonês. Algumas das suas obras dentro desta temática são *Volcano*, *Yellow Man*, *The Samurai* e *Silêncio*, esta última muitas vezes apelidada como sendo a sua obra-prima.

Na sua obra *Silêncio* Endo retrata o conflito entre o Oriente e o Ocidente, demonstrando que o cristianismo necessita de sofrer modificações de modo a conseguir estabelecer-se no Japão.

2. Martin Scorsese

Nascido a 17 de Novembro de 1942, Martin Scorsese produziu alguns dos filmes mais memoráveis da história do cinema, tais como *Taxi Driver* e *The Wolf of Wall Street*, sendo considerado um dos cineastas mais importantes de sempre. O filme *The Departed* atribuiu-lhe o óscar de melhor realizador.

Devido a este sofrer de asma desde a infância, Scorsese passava grande parte do tempo a ver televisão ou no cinema, fazendo com a sua paixão pelos filmes se desenvolvesse. Para além disto, ambos os seus pais eram actores em part-time, contribuindo também para despertar o seu interesse na área. Aos oito anos de idade já Scorsese desenhava os seus próprios *storyboards*.

Martin Scorsese é cristão e durante a sua juventude considerou tornar-se padre, tendo chegado a ingressar num seminário católico. Scorsese tinha também desde jovem o desejo de realizar um filme acerca de um padre, tendo depois se apercebido que esse filme seria *Silêncio*. Para ele, *Silêncio* é a melhor novela de Endo, a qual ele releu numerosas vezes e sonhava adaptar há mais de 20 anos, comentando que lhe dá “um tipo de sustento que só encontro num número muito reduzido de obras de arte” (Martin Scorsese, 2007).

Mas *Silêncio* não foi o seu primeiro filme a retratar uma temática cristã. Em 1988, Martin Scorsese realizou o filme *A Última Tentação de Cristo*, retratando a vida de Cristo e a sua luta contra diversas formas de tentação tais como o medo, a dúvida e o desejo. O filme foi alvo de grande controvérsia por parte da comunidade cristão devido às temáticas apresentadas, em particular pelo facto de Jesus casar e constituir família.



Figura 15: Jesus Cristo e Maria Madalena em *A Última Tentação de Cristo*

Devido a essa controvérsia a primeira produção do filme, que iria começar em 1983 pela *Paramount* foi cancelada, após terem recebido diversos protestos por parte de grupos religiosos. Foi somente em 1986 que a *Universal Studios* se tornou interessada no filme e o projecto foi retomado, tendo sido filmado em apenas 58 dias.

Kundun, apesar de não se tratar de um filme onde esteja presente o catolicismo, retrata um tema religioso, contando a vida do décimo quarto Dalai Lama. No entanto, este é visto apenas como um recipiente contendo um espírito que permanece através dos tempos. Isto proporciona uma grande espiritualidade, mas nega a humanidade do Dalai Lama, tornando-o em um ícone.



Figura 16: *Frame* do filme *Kundun*

“Ao contrário do retrato de Jesus de Scorsese em *A Última Tentação de Cristo*, este não é um homem que luta pela perfeição, mas sim a perfeição na forma de um homem⁵” (Roger Ebert, 1998)

3. Crítica e Recepção do Filme Silêncio

Em geral, *Silence* foi bem-recebido mundialmente, arrecadando um total de \$23,7 milhões de dólares em bilheteira, em relação a um orçamento de produção de \$40-50 milhões, segundo o *Box Office Mojo*. Este obteve ainda uma taxa de aprovação de 84% no site *Rotten Tomatoes* e 7.2/10 estrelas no site *IMDB*.

⁵ Traduzido livremente de: “Unlike Scorsese's portrait of Jesus in “The Last Temptation of Christ” this is not a man striving for perfection, but perfection in the shape of a man”

Estas foram algumas das suas críticas:

“Silêncio é tão visualmente impressionante quanto se poderia esperar, mas também excessivamente ordenado, limpo e decoroso, apesar da sua carne torturada, da sua lama e sangue”⁶

Manohla Dargis, The New York Times

“Apesar de inegavelmente deslumbrante, é punitivamente longo, frequentemente aborrecido e lamentavelmente desinteressante em alguns de seus momentos mais críticos.”⁷

Peter Debruge, Variety

“O filme é impressionante. Scorsese não está a trabalhar no seu estilo habitual ocupado e atrasado, o que o faz dizer “Aquele homem pode cozinhar!””⁸

David Edelstein, Vulture

Silêncio foi ainda nomeado para o Óscar de melhor cinematografia na 89ª edição dos *Academy Awards* e foi escolhido como um dos melhores dez filmes do ano pelo *American Film Institute*.

4. Outras Adaptações Cinematográficas

Apesar da popularidade alcançada em torno de *Silence*, o filme de Martin Scorsese não foi a primeira adaptação a ser realizada do livro de Shusaku Endo. Este já tinha sofrido uma adaptação por parte de um realizador japonês em 1971, e uma readaptação, desta vez portuguesa, em 1996.

⁶ Traduzido livremente de: “Silence is as visually striking as you might expect, but also overly tidy, clean and decorous, despite its tortured flesh, its mud and its blood.”

⁷ Traduzido livremente de: “Though undeniably gorgeous, it is punishingly long, frequently boring, and woefully unengaging at some of its most critical moments.”

⁸ Traduzido livremente de: “The movie is impressive. Scorsese isn’t working in his usual busy late style, which is meant to make you say, “Can that man cook!””

4.1. Chinmoku, Masahiro Shinoda

Masahiro Shinoda realizou em 1971 o filme intitulado *Chinmoku*. Este, tal como *Silêncio* de Martin Scorsese, foi baseado na obra de Shusaku Endo. Pode-se constatar que ambos os filmes são bastante semelhantes em termos de narrativa (apesar de algumas partes terem tido um desenrolar diferente) mas distinguem-se principalmente pelo facto de *Chinmoku* não ter a mesma escala de *Silêncio* em relação a tudo aquilo que uma grande produção de Hollywood consegue reproduzir, tais como grandes cenários, CGI, mais figurantes, entre outros.



Figura 17 e Figura 18: comparação entre os filmes *Silence* (cima) e *Chinmoku* (baixo), durante a cena da captura de Rodrigues

Shinoda aborda os temas complexos da apostasia e da religião de uma forma mais pesada do que Scorsese, criando cenas mais desafiantes para a audiência, mas falha, no entanto, a

capturar a natureza filosófica do debate da cristandade, tornando *Chinmoku* apenas num filme sobre opressão política e religiosa.

Masahiro Shinoda acaba também por personificar a fé numa batalha entre Rodrigues e os Japoneses responsáveis pela sua tortura, criando cenas dramáticas com vista a retratar o sofrimento espiritual de Rodrigues por não apostatar. Apesar do impacto que esta batalha possa ter nos espectadores, esta acaba por não reflectir o que Shusaku Endo pretendia com o seu romance.

4.2. Os Olhos da Ásia, João Mário Grilo

A adaptação realizada por João Mário Grilo em 1996, *Os Olhos da Ásia*, é apenas parcialmente baseada no livro de Shusaku Endo. Nela é contada a história de Julião de Nakamura, um dos quatro jovens enviados a Roma com o intuito de servir como testemunha de o Japão se ter convertido ao catolicismo.

Cinquenta anos após esta missão, Julião é novamente chamado a provar a sua fé, desta vez diante daqueles que o querem obrigar a renegar a sua religião. Este é submetido à tortura da fossa, em conjunto com Cristovão Ferreira, que acaba por o trair devido a não conseguir suportar a tortura, conduzindo Julião à morte.

Aos olhos da Ásia, Nakamura é visto como o símbolo da falta de diálogo entre o Oriente e o Ocidente.



Figura 19: *Frame do filme Os Olhos da Ásia*

5. Principais Influências

5.1. *Vagabond*

Tive como principal influência o *best-selling manga Vagabond*, de Takehiko Inoue, devido principalmente à sua genialidade a nível gráfico, mas também pelo facto de este retratar um período da história do Japão semelhante ao de *Silêncio*.

Vagabond começou a ser publicado em 1998. Baseado na novela histórica de Eiji Yoshikawa, *Musashi*, este conta a história de Shinmen Takezō (que mais tarde viria a mudar o seu nome para Miyamoto Musashi), um jovem que aos dezassete anos se junta ao exército Toyotomi. No entanto, este perde a guerra contra o clã Tokugawa e acaba por se tornar um criminoso procurado, mudando o seu nome de forma a escapar à morte.

A arte de Inoue é excecional. As suas vinhetas são detalhadas e a sua capacidade para desenhar o corpo humano em qualquer posição ou ângulo atribuem a este *manga* um realismo pouco antes visto, destacando-se especialmente nas suas cenas de acção.

Vagabond e *Silêncio* partilham também semelhanças no género da narrativa, sendo que ambos se podem caracterizar como sendo ficção histórica, representando uma acção extremamente séria, realista e dramática.



Figura 20 (esq.): vinheta de *Vagabond*, dando destaque a uma das personagens e às ondas do mar
Figura 21 (dir.): personagem vista de cima a caminhar

5.2. Bakuman

Em 2008 Tsugumi Ohba e Takeshi Obata começaram o *manga Bakuman*. Este descreve a história de Mashiro e Takagi, dois adolescentes que têm o sonho de se tornarem *mangakas*⁹. A narrativa rapidamente ganhou popularidade devido ao realismo com que retratam esta temática, tornando-se como uma espécie de guia para todos aqueles que procuram publicar *manga*.

Nesta história podemos ver todo o processo de criação desde a formulação da ideia, passando pela criação de storyboards, reuniões com editores e finalmente a criação do manuscrito, demonstrando diferentes materiais e técnicas utilizadas, tais como a utilização de uma caneta *g-pen* e a aplicação de *screentones* pelos assistentes.



Figura 22: Figura 12: (da esq. para a dir.) Storyboard de Ohba (escritor) seguido do storyboard de Obata (desenhista) e por fim a versão final

⁹ Artistas de *manga*

5.3. O Conto da Princesa Kaguya

O Conto da Princesa Kaguya foi produzido em 2013 pelo Studio Ghibli, sob a direcção de Isao Takahata. Este foi baseado no Conto do Cortador de Bambú, que conta a história de um casal de camponeses que descobre um bebé dentro de bambú. Acreditando que esta seria uma princesa, o casal muda-se para a capital, fazendo com que Kaguya deixe para trás os seus amigos e passe a viver uma vida repleta de criados e luxos, onde tem de aprender a comportar-se como uma princesa.

O Conto da Princesa Kaguya destaca-se dos restantes filmes do Studio Ghibli por apresentar uma arte diferente daquela a que estamos habituados não sendo, no entanto, inferior em termos de qualidade. Este resultado foi atingido graças aos desenhos terem sido feitos em papel e só posteriormente produzidos em computador.



Figura 23: *Frame* do filme *O Conto da Princesa Kaguya*, onde podemos visualizar o estilo de desenho feito à mão

6. Princesa Mononoke

A Princesa Mononoke é um dos filmes mais populares do Studio Ghibli. Lançado em 1997, este passa-se durante o período Muromachi (entre 1336 a 1573, aproximadamente) e segue a história de Ashitaka, um jovem príncipe que após ter sido amaldiçoado é forçado a abandonar a sua aldeia em busca de uma cura.

Durante a sua busca Ashitaka chega à Cidade de Ferro, uma vila de mineiros governada por uma mulher, a Lady Eboshi. A vila é constituída sobretudo por pessoas que foram rejeitadas pela sociedade, tais como prostitutas e leprosos. Eboshi deu-lhes não só um lugar para viver, como também trabalho a produzir armas de fogo. Devido a este facto, as pessoas da Cidade de Ferro respeitam-na e idolatram-na.



Figura 24: Lady Eboshi a segurar uma arma

De modo a poderem manter a produção de armas a alternativa existente para os habitantes da vila é começar a extrair o ferro existente na floresta, o que iria causar a sua destruição. Isto originou uma guerra com os deuses da floresta, dentro dos quais podemos destacar os javalis, os lobos e San, a Princesa Mononoke, uma rapariga humana que foi adotada pelos lobos. A vila quer utilizar a veia de ferro existente na floresta, enquanto que os espíritos querem destruir a vila de modo a poderem salvar a floresta da destruição.

Foi durante o período Muromachi que as armas de fogo foram introduzidas no Japão pelos portugueses. Estes introduziram o mosquete, posteriormente denominado *tanegashima* no Japão em 1543. Com base nestes acontecimentos históricos o Studio Ghibli criou a Lady Eboshi como sendo a inventora do mosquete japonês, pois esta procurava fabricar uma arma que fosse tão leve que pudesse ser também utilizada pelas mulheres da Cidade de Ferro. Indirectamente, a Princesa Mononoke acaba por retratar um período da história japonesa marcado pela presença portuguesa.

Parte III - Projecto

I. Metodologia

Este projecto partiu do desejo de realizar uma novela gráfica. Foi assim necessário, em primeiro lugar, definir a narrativa a realizar. A escolha recaiu sobre o filme *Silence* devido não só a este tratar-se de uma película recente, mas principalmente por causa da sua narrativa, pois esta engloba tanto a cultura portuguesa como japonesa.

Visto que para além do filme existe o livro no qual este foi baseado, foi deixada em aberto a possibilidade de uma terceira adaptação, criando uma nova identidade da história sob uma perspectiva visual, a de uma novela gráfica.

Após a escolha do tema procedeu-se a uma recolha de referências tanto visuais como históricas. Procurou-se fazer uma pesquisa dentro dos campos da banda desenhada, novelas gráficas e *manga* de modo a poder realizar um estudo de diferentes autores e estilos gráficos, bem como conhecer a origem de cada uma destas formas de narrativa visual e as suas diferenças.

Existiu também uma preocupação em estudar o livro *Silêncio* e aprofundar os conhecimentos sobre a história jesuíta no Japão. Realizou-se uma pesquisa histórica de forma a poder contextualizar a narrativa dentro deste período histórico.

Procurou-se também estudar a arte namban, pois esta trata-se de um fenómeno artístico originado pela presença lusa em território nipónico. Dentro desta manifestação focou-se particularmente nos biombos, pois estes constituem uma representação iconográfica do povo português, incluindo os padres da Companhia de Jesus, responsáveis pela evangelização no Japão. Estes biombos suscitam também um interesse particular por apresentarem um estilo de desenho semelhante ao de uma banda desenhada.

Escolheu-se para a realização deste projecto uma metodologia projectual, metodologia esta que passou pela realização de diversas tentativas com vista a obter o produto final. Foram, assim, desenvolvidas e testadas diversas ideias através da realização de desenhos, seleccionando e executando aquelas que permitiam uma representação mais adequada da narrativa.

Durante a construção da novela gráfica procurou-se articular o texto e imagem de modo a proporcionar uma leitura clara e uma fácil compreensão da história, o que foi possível obter graças à realização de storyboards.

2. Público Alvo

Tanto no universo do *manga* como no das novelas gráficas existe uma divisão em grupos etários, realizada de acordo com o conteúdo de cada história. Tendo em conta que as novelas gráficas foram criadas com o intuito de as distinguir dos *comics*, feitos para crianças, de modo a apelar a um público mais adulto, definiu-se como público alvo uma faixa etária jovem/ adulta, acima dos catorze anos.

Para além deste factor, *Silêncio* é uma narrativa de ficção baseada em factos históricos, estando também inserida no género dramático. Tomando em consideração as temáticas presentes considerou-se que esta narrativa visual não poderia ser verdadeiramente compreendida por uma faixa etária infantil.

3. Narrativa

“*Silêncio* é a história de um homem que aprende – tão dolorosamente – que o amor de Deus é mais misterioso do que se imagina, que Ele deixa muito mais à decisão dos homens do que pensamos, e que está sempre presente... mesmo no Seu silêncio” (Martin Scorsese, 2007)

3.1. Sinopse

Silence, baseado na obra homónima de Shusaku Endo, relata a história de dois jesuítas portugueses que por volta de 1637 tentam viajar para o Japão numa tentativa de localizarem o seu antigo mestre, depois de terem recebido a notícia de que este tinha renegado a fé cristã e apostatado.

Como os padres estão proibidos de entrar no Japão, os dois conseguem entrar clandestinamente num barco chinês graças a Kichijiro, um japonês que lhes promete levar até aos cristãos. Ao chegarem ao Japão, Rodrigues e Garupe deparam-se com um grupo

de cristãos que vive em segredo e decidem ficar na sua vila durante algum tempo, escutando confissões e celebrando a eucaristia.



Figura 25: Rodrigues a segurar a hóstia

Eventualmente, surgem alguns samurais na vila onde os padres se encontram escondidos, pois estes foram informados que lá vivem cristãos em segredo. Os samurais pedem para os habitantes escolherem três reféns, e dois cristãos voluntariam-se, conseguindo convencer Kichijiro a ser o terceiro. Estes cristãos revelam aos padres uma grande preocupação em relação ao que fazer se lhes pedirem para pisar a *fumi-e*¹⁰. Rodrigues diz-lhes que não faz mal se pisarem, apesar de Garupe discordar.

Os reféns são levados e mandam-lhes pisar na *fumi-e*, ordem que estes cumprem, mas de seguida pedem-lhes para cuspir na imagem e dizerem que a Virgem Maria é uma prostituta, o que apenas Kichijiro consegue fazer. Os restantes reféns são levados e torturados, presos em cruzes que se encontram no mar, condenados a uma morte lenta consoante a maré aumenta.

Após estes eventos Rodrigues e Garupe são forçados a se separar, deixando-nos entregues apenas à personagem principal, Rodrigues. Este decide procurar Ferreira na última vila onde sabia que este tinha estado, mas quando chega lá encontra-a abandonada.

¹⁰ *Fumi-e* trata-se de uma representação japonesa de um símbolo cristão, fabricada com o intuito de ser pisada por aqueles que seriam suspeitos de serem cristãos, de forma a poderem demonstrar a sua inocência

Devido aos acontecimentos recentes Rodrigues sente-se perdido e começa a questionar o silêncio de Deus e a sua fé.

Durante o seu caminho Rodrigues encontra Kichijiro. Apesar de desconfiar deste ao início acaba por o seguir, pois ele promete levar-lhe até outras vilas onde se encontram cristãos. Kichijiro oferece-lhe para comer um peixe que se encontra salgado, deixando Rodrigues com sede e dirige-se para lhe ir buscar água. Ao voltar com a água Kichijiro parte o recipiente no qual a transportava e acaba por indicar um riacho que se encontra perto, onde Rodrigues poderia beber toda a água que quisesse. Ao chegar lá, Rodrigues vislumbra o rosto de Jesus como sendo o seu próprio enquanto bebe. Perante esta visão ri histericamente, demorando a aperceber-se que se encontra rodeado por guardas, pois Kichijiro tinha-o denunciado.



Figura 26: Rodrigues vislumbra o rosto de cristo no seu próprio reflexo

Após a sua captura, Rodrigues é levado até um grupo de cristãos que também tinha sido preso e fica admirado pelo facto de estes se encontrarem tão calmos enquanto ele teme a morte, ao que estes lhe explicam que o paraíso é muito melhor comparado com a realidade onde vivem.

Rodrigues é então levado para uma prisão, onde continua a transmitir a fé católica e a ouvir confissões, onde as suas dúvidas perante o silêncio de Deus parecem desaparecer. Durante a sua estadia Rodrigues é trazido perante um grupo de samurais que tentam explicar-lhe que o Japão não necessita do cristianismo, ao que Rodrigues responde que a

fé católica é a Verdade universal e que se não fosse não poderia ser chamada de Verdade. Este pede também para lhe levarem perante o inquisidor, Inoue-sama, o que provoca o riso dos samurais, revelando-lhe que Inoue encontra-se presente no grupo.



Figura 27: Grupo de samurais no qual se encontra, ao centro, Inoue-sama

Após ser transportado para uma nova prisão, Rodrigues é novamente levado perante Inoue-sama. Este conta-lhe a história acerca de um daimio que tinha quatro concubinas, utilizando-as como analogia para o Japão e Portugal, Espanha, Holanda e Inglaterra. Rodrigues explica-lhe que a igreja católica acredita na monogamia e que o Japão deveria escolher apenas uma esposa. Inoue pensa que este se refere a Portugal, ao qual Rodrigues responde que seria o catolicismo. Inoue compara então o catolicismo a uma mulher feia e infértil, dizendo que esta não poderia ser uma verdadeira esposa. O diálogo entre os dois continua até que Inoue chega à conclusão que não é possível argumentar com Rodrigues.

Passado uns dias Rodrigues é levado até Nagasaki, onde lhe dizem que estão à espera de uma pessoa portuguesa. Rodrigues pensa tratar-se de Ferreira, mas surpreende-se ao ver que se trata de Garupe. Este encontra-se com um grupo de cristãos, que são amarrados em esteiras e postos num barco. O tradutor informa-o que todos os cristãos já apostataram e renegaram a fé, mas que estes só serão soltos se Garupe apostatar. Um a um os cristãos são atirados para o mar, onde se afogam lentamente. Garupe começa a nadar até onde estes se encontram com o intuito de os resgatar, mas acaba por ser morto pelos guardas, perante os gritos de Rodrigues que não o consegue socorrer.

Depois da morte de Garupe Rodrigues pensa ter sido abandonado por Deus e encontra-se num estado de depressão. Este é novamente levado a viajar, desta vez para um templo budista, onde finalmente se reencontra com Ferreira, agora conhecido como Sawano Chuan. Este reencontro, tão desejado por Rodrigues, acaba por ser totalmente distinto do que ele tinha esperado, pois Ferreira tornou-se uma pessoa diferente. Este conta a Rodrigues como sofreu a tortura da fossa e tenta convencê-lo a apostatar, dizendo que os japoneses nunca compreenderam verdadeiramente a doutrina que eles trazem, pois para eles o conceito de Deus não existe.



Figura 28: Ferreira vive como um japonês, Sawano Chuan

Rodrigues é novamente levado para outra prisão onde pensa que será preso na fossa, mas ao ouvir gritos vindos do exterior Ferreira explica-lhe que existem cinco cristãos a serem torturados. Rodrigues é levado até aos cristãos, onde mais uma vez Ferreira tenta convencê-lo a apostatar, pois só assim eles poderão ser salvos. Rodrigues hesita, mas após Ferreira trazer a *fumi-e* e coloca-la no chão, Rodrigues ouve a voz de Cristo a ecoar, dizendo-lhe para pisar a Sua imagem- Rodrigues finalmente pisa-a, caindo de seguida.

Após ter apostatado, Rodrigues passa o tempo com Ferreira, inspecionando objectos trazidos pelos Holandeses de modo a identificar quaisquer objectos que sejam cristãos. Rodrigues encontra-se com Inoue, que lhe atribui o nome de um homem falecido em Edo, Okada San'emon, bem como a sua esposa e filhos. Este diz-lhe também que Rodrigues não foi vencido por ele, mas sim pelo pântano que é o Japão.



Figura 29: Ferreira e Rodrigues observam os objectos importados

Rodrigues vive o resto da sua vida como budista, sendo chamado por diversas vezes a renegar a fé católica. Mesmo depois da sua morte, o seu corpo é tratado da maneira budista e cremado. Tudo leva a crer que Rodrigues viveu e morreu renegando a fé católica, mas enquanto o seu corpo é cremado é revelado um cruxifixo nas suas mãos.

4. Estilo de Desenho

Na adaptação para novela gráfica houve uma preocupação em manter as personagens com um aspecto visual semelhante ao do filme, mas ao mesmo tempo atribuindo-lhes características estilizadas típicas de uma banda desenhada.

Com base nas influências presentes procurou-se realizar um estilo de desenho que melhor representasse a história, tentando manter um carácter realista e expressivo. O estilo de desenho utilizado é simples, caracterizado pelo uso de linha preta e com elementos típicos de um *manga*, como por exemplo os olhos.

Na representação dos cenários pretendeu-se efectuar um grafismo com a maior exactidão possível de forma a estes poderem ser facilmente reconhecidos pelo leitor.

5. Formato, Layout e Tipografia

5.1. Formato

Apesar das novelas gráficas não obedecerem a uma dimensão ou formato específico, a escolha do formato deste projecto teve em conta os formatos das novelas gráficas mais utilizados no mercado, pois procurou-se escolher um tamanho que permitisse realizar uma leitura fácil e cômoda.

Optou-se assim por uma dimensão mais pequena que o A4 mas maior que A5, com as proporções de 250mm por 180mm.

5.2. Layout

Cada página da novela gráfica foi desenhada obedecendo a uma disposição pré-definida, a partir da qual foram construídas as vinhetas. Uma página encontra-se assim dividida em três partes, a primeira com 88mm por 195mm, a segunda com 72mm por 195mm e a terceira com 101mm por 195mm. Entre cada vinheta existem sempre 3mm de distância.

Foi estabelecida uma margem superior de 20mm, inferior de 10mm, e esquerda e direita alternando entre 10mm ou 5mm, consoante a página esteja do lado esquerdo ou direito, pois a margem é maior ao centro.

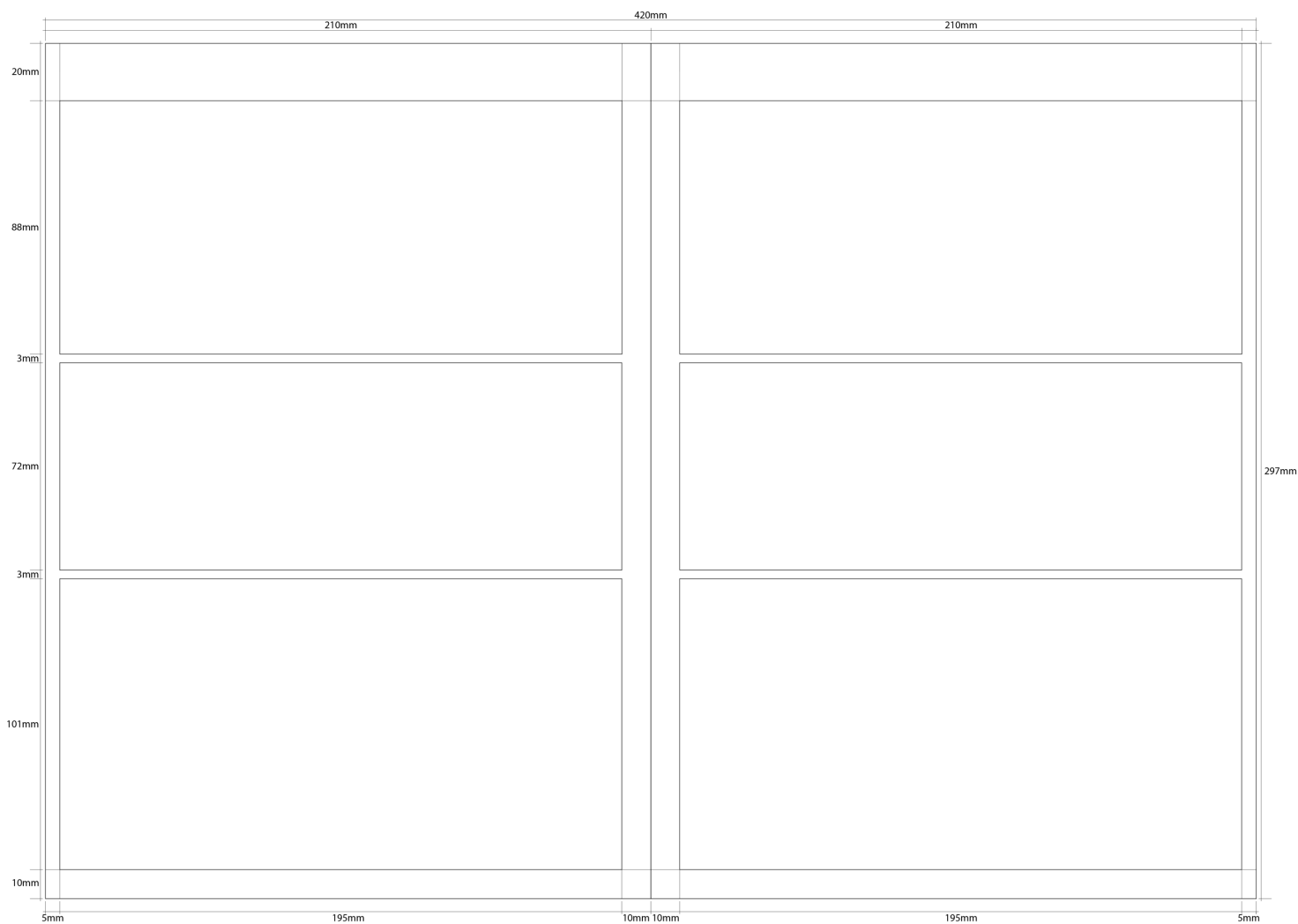
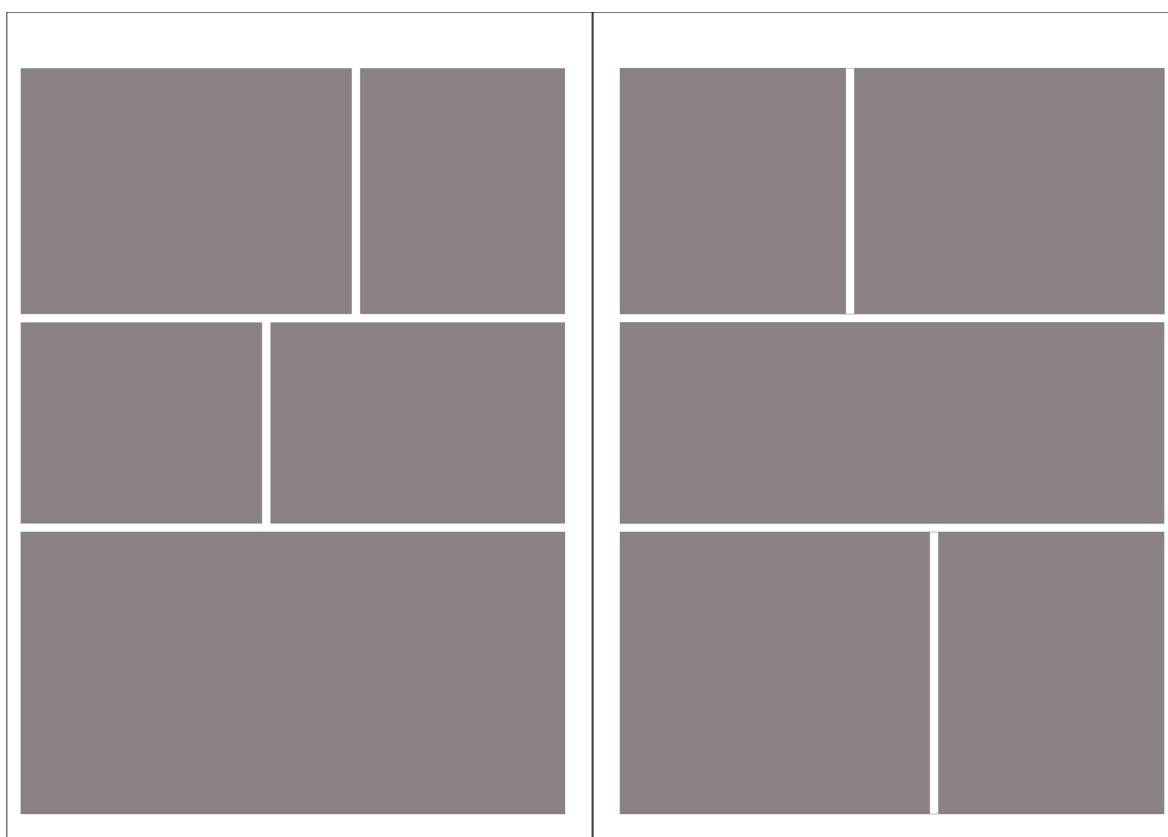


Figura 30: Grelha utilizada para a construção das vinhetas



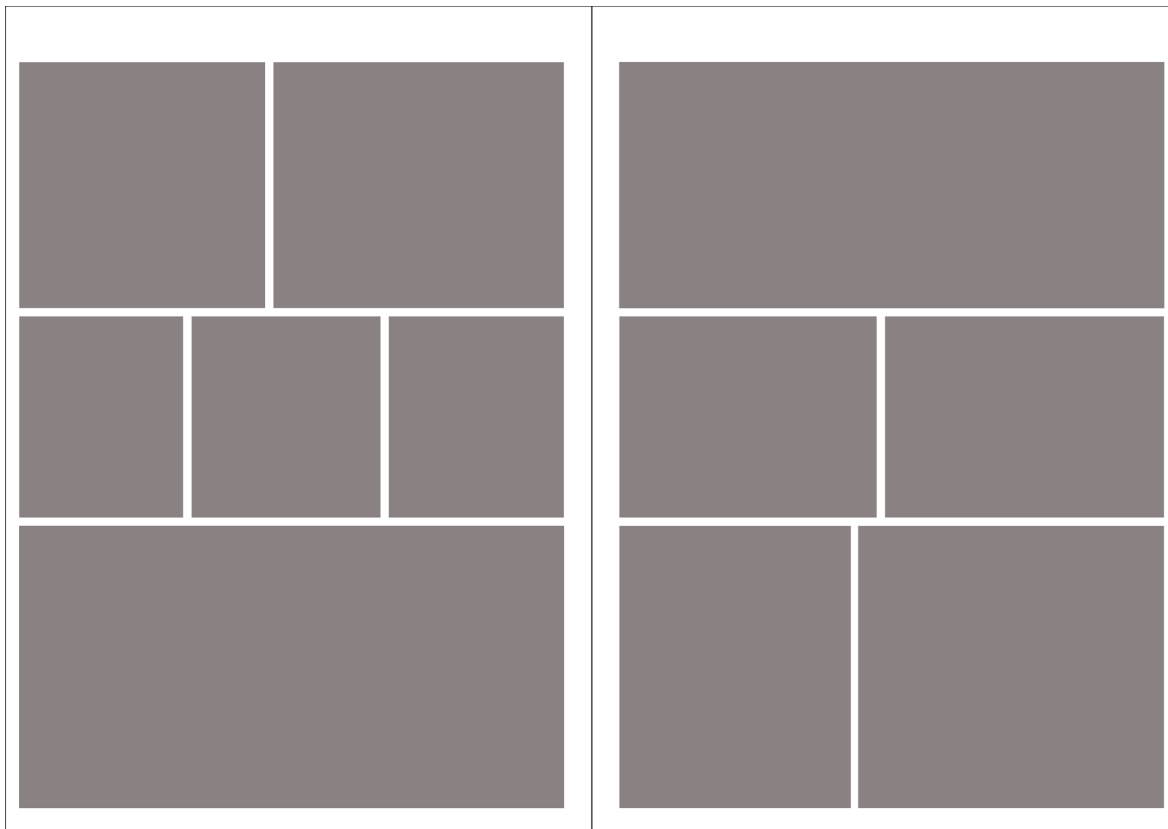


Figura 31 (cima) e Figura 32 (baixo): Exemplo de possíveis combinações utilizadas na construção vinhetas, de acordo com a grelha pré-estabelecida

5.3. Tipografia

À semelhança de vários artistas de banda desenhada optou-se por realizar uma tipografia feita à mão, adicionada digitalmente utilizando uma mesa gráfica e a ferramenta Adobe Photoshop.

Utilizou-se apenas letras em caixa alta. Foram também utilizadas duas versões diferentes da letra 'I', realizando uma distinção quando esta era usada como pronome, na forma 'I'.



Figura 33 Figura 34: Linhas de apoio para a construção da tipografia



Figura 35: Tipografia utilizada

6. Processo

De modo a poder efectuar uma adaptação fiel da história, cada cena da novela gráfica foi deliberada e planeada após o visionamento da mesma no filme, através da execução de storyboards.

Estes storyboards foram posteriormente utilizados para realizar um manuscrito, concretizado numa primeira fase a lápis numa folha A4, seguindo a grelha pré-estabelecida. Após o esboço a lápis procedeu-se a um desenho a caneta, com o auxílio de canetas de tinta preta de diversas espessuras.

Posto isto, efectuou-se um preenchimento, nomeadamente nas roupas, cabelos e cenários com tons de cinzento ou preto, pois este projecto, à semelhança dos livros *manga* e de algumas novelas gráficas, caracteriza-se pela ausência de cor. Para esta fase foram usadas canetas da marca *copic ciao* com variações de gradiente de cinzento de C-1 a C-7 e preto. Numa segunda fase de execução estes desenhos foram digitalizados e com o auxílio de uma mesa gráfica e das ferramentas Adobe Photoshop e Illustrator foram desenhados os balões de fala e a tipografia. Estas ferramentas auxiliaram ainda a concretização dos fundos nos quais não existe nenhum tipo de cenário, preenchendo-os com diversos gradientes de cinzento.

7. Personagens

Sebastião Rodrigues



Figura 36: Representação de Rodrigues e Figura 37: Rodrigues no filme

Rodrigues é a personagem principal. Este é um jovem jesuíta que consegue permissão para viajar para o Japão com o objectivo de descobrir o que aconteceu ao seu antigo mestre, Ferreira. Rodrigues é um idealista que acredita que a doutrina que traz é a verdade universal e que faz tanto sentido no Japão como em Portugal.

Na novela gráfica, Rodrigues é a única personagem com cabelo claro, diferenciando-o facilmente das restantes. As suas características distintivas são também o bigode e a barba, comuns no povo português durante essa época.

Francisco Garupe



Figura 38: Representação de Garupe e Figura 39: Garupe no filme

Companheiro de Rodrigues, acompanha-o na viagem até ao Japão. Apesar de os dois estarem juntos ao início, acabam por se separar, sendo que Rodrigues só volta a ver Garupe perto do fim.

O desenho de Garupe é caracterizado pelo cabelo preto e orelhas grandes

Cristóvão Ferreira



Figura 40: Representação de Ferreira e Figura 41: Ferreira no filme

Antigo mestre de Rodrigues e Garupe, foi ele quem lhes transmitiu os ensinamentos da fé católica. As notícias da sua apostasia surgem após ter vivido 30 anos no Japão. Ferreira adquiriu um novo nome, Sawano Chuan, bem como uma esposa japonesa.

O desenho de Ferreira é caracterizado pelo seu rabo-de-cavalo e cabelo cinzento.

Inoue-Sama



Figura 42: Representação de Inoue-Sama e Figura 43: Inoue-Sama no filme

O governador de Chikugo e o grande inquisidor. Rodrigues ouve rumores acerca de Inoue muito antes de o conhecer, mas quando finalmente o vê não o reconhece pois este parece ser uma pessoa completamente diferente do que aquilo que tinha ouvido dizer, parecendo simpático e preocupando-se com o bem-estar de Rodrigues. Inoue-sama demonstra ter muito mais conhecimento da religião católica do que Rodrigues pensa. Inoue distingue-se pelo seu penteado e pelas suas roupas tipicamente utilizadas por samurais

Tradutor/ Intérprete



Figura 44: Representação do Tradutor e Figura 45: Tradutor no filme

Tradutor contratado por Inoue para interpretar as suas conversas com Rodrigues. Pouco se sabe acerca dele, nem mesmo o seu nome chega a ser revelado. O seu desenho caracteriza-se pelo cabelo preto e olhos pequenos.

Padre Valignano



Figura 46: Representação do Padre Valignano e Figura 47: Padre Valignano no filme

O superior de Rodrigues e Garupe. Embora relutante ao início, este acabar por autorizar a sua ida ao Japão.

Valignano caracteriza-se pelo seu cabelo e barbas negras, bem como as suas vestes jesuítas.

8. Capa

O desenho da capa teve como inspiração os biombos namban, característicos do período histórico representado na obra. Procurou-se representar apenas elementos arquitectónicos e da natureza, sem nunca demonstrar a presença humana, de modo a poder atribuir um carácter de mistério e de representar o “silêncio”.

Na contracapa, pretendeu-se efectuar uma reprodução do barco que Garupe e Rodrigues utilizaram para viajar ao Japão, bem como o mar a partir do qual estes chegaram.

Para além da ilustração, encontram-se ainda presentes elementos como o título do projecto, autor e uma breve sinopse narrativa da novela gráfica.

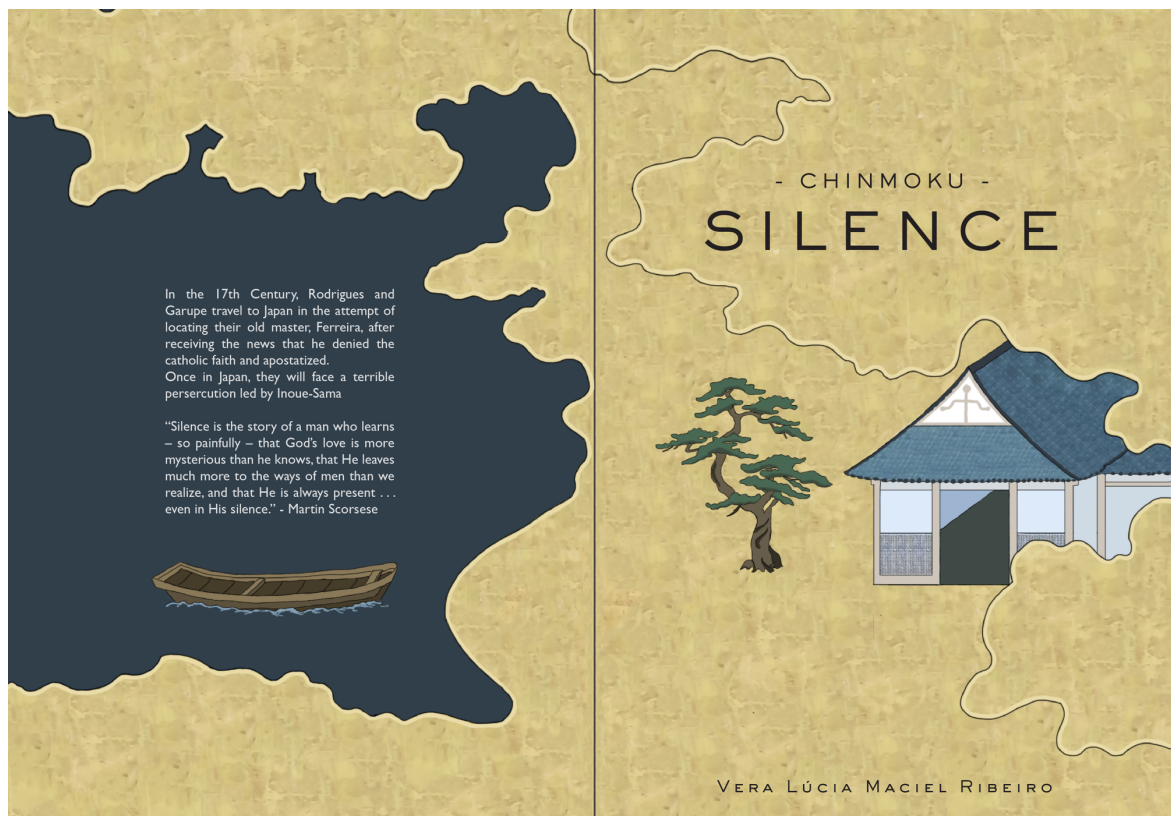


Figura 48: Capa e contracapa de *Chinmoku - Silence*

9. Chinmoku | Silence

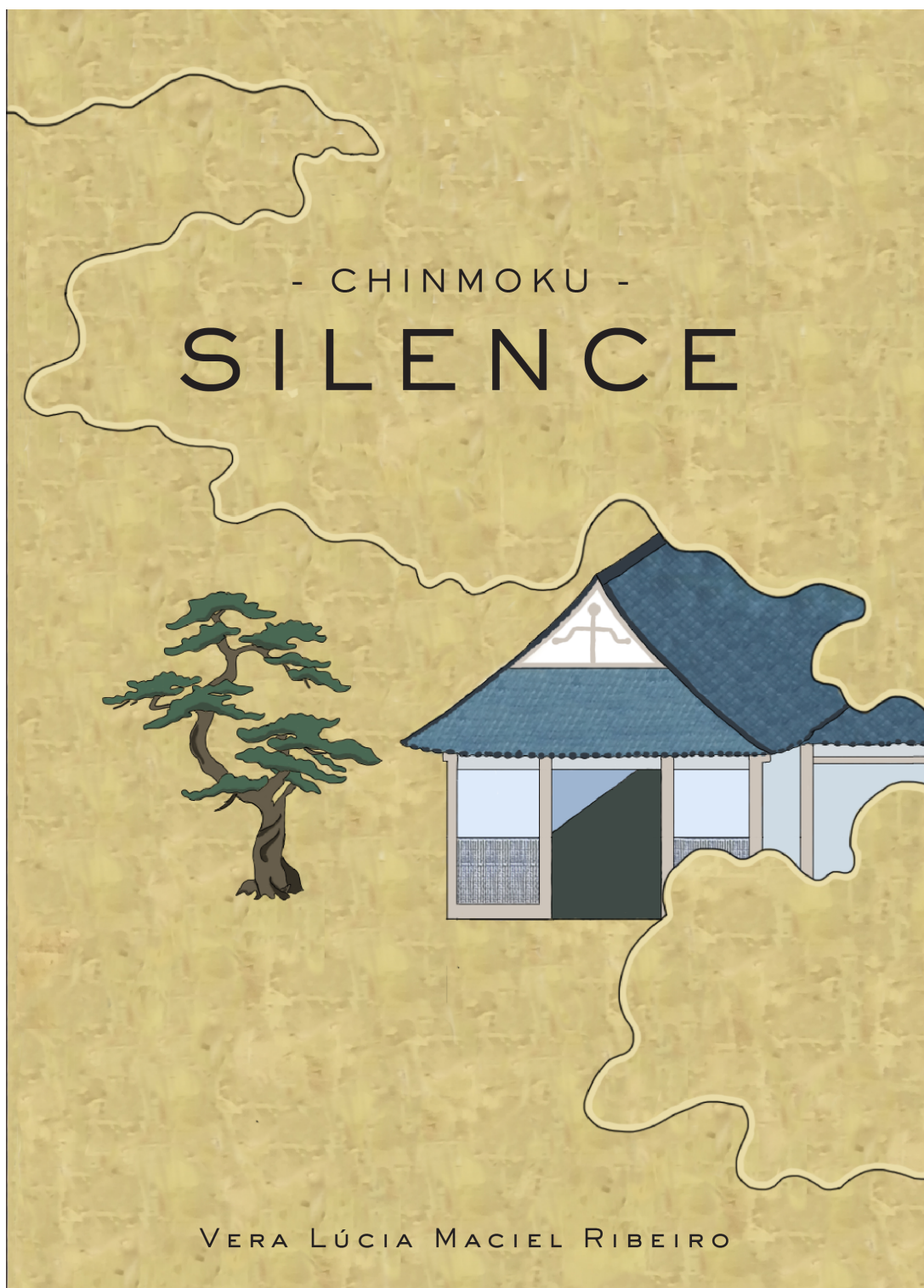


Figura 49: Capa de Chinmoku - Silence

- CHINMOKU -

SILENCE

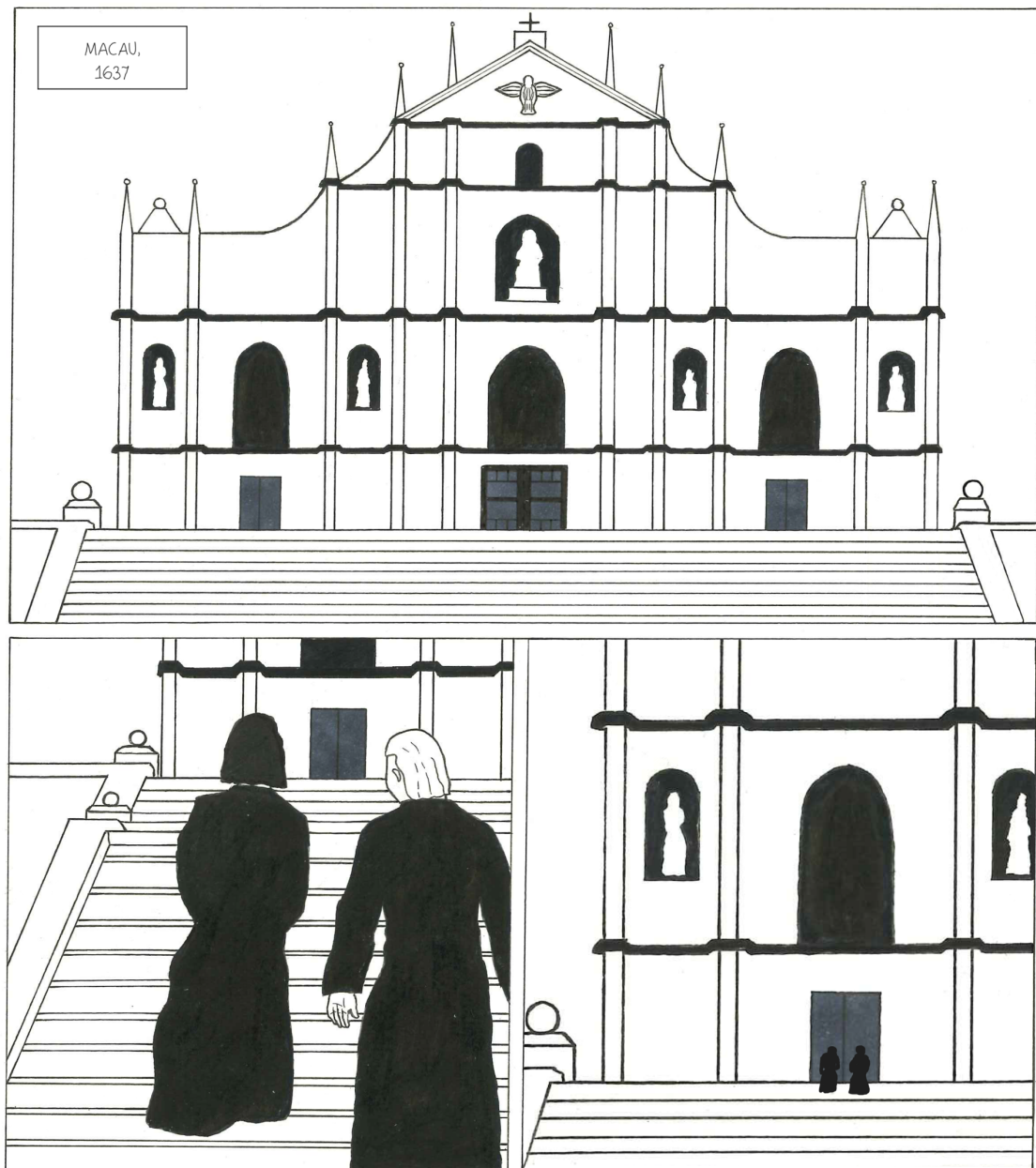


Figura 50: Chinmoku – Silence, página 1



Figura 51: Chinmoku – Silence, página 2



Figura 52: Chinmoku – Silence, página 3



Figura 53: Chinmoku – Silence, página 4



Figura 54: Chinmoku – Silence, página 5



Figura 55: Chinmoku – Silence, página 6

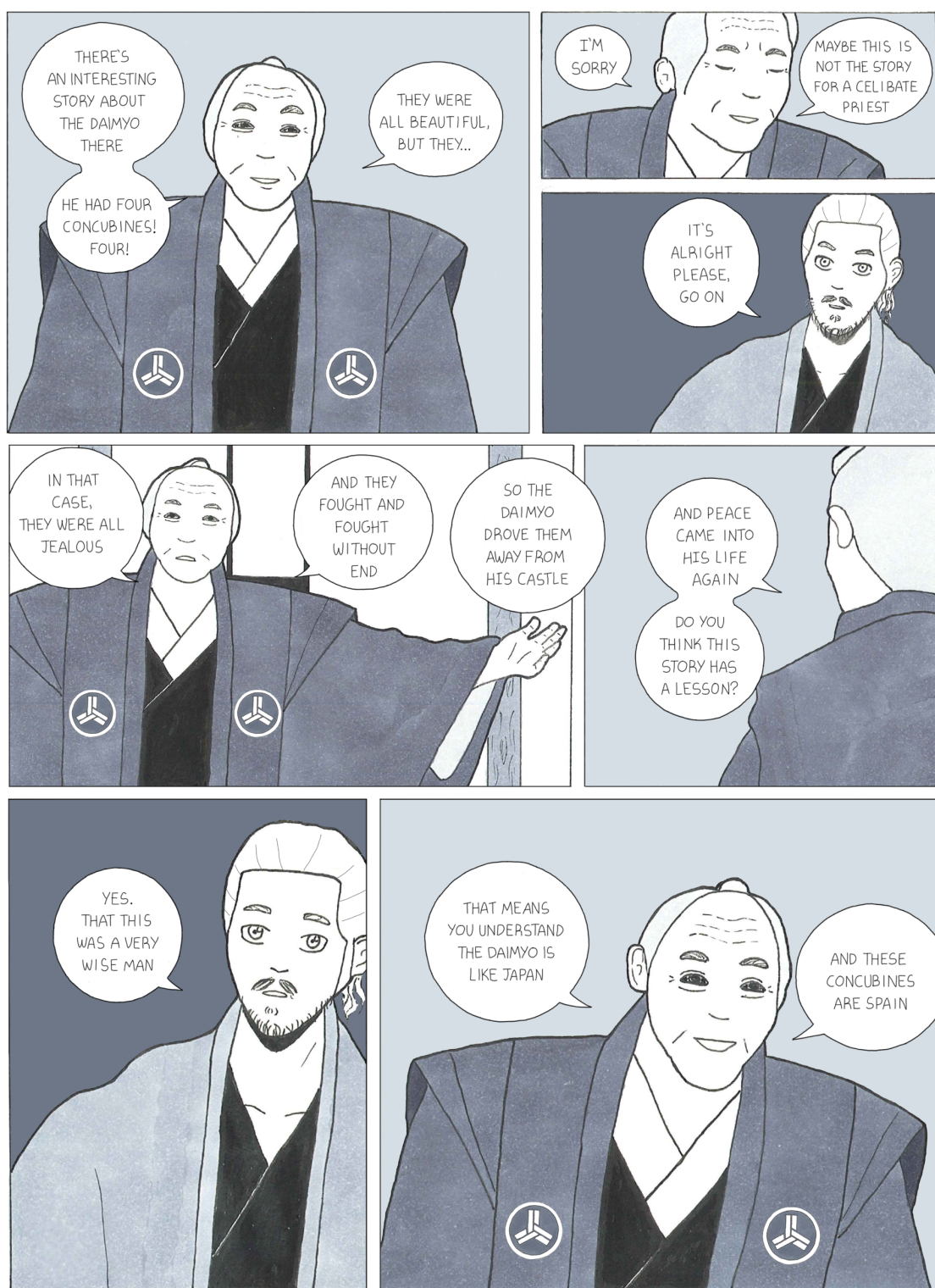


Figura 56: Chinmoku – Silence, página 7

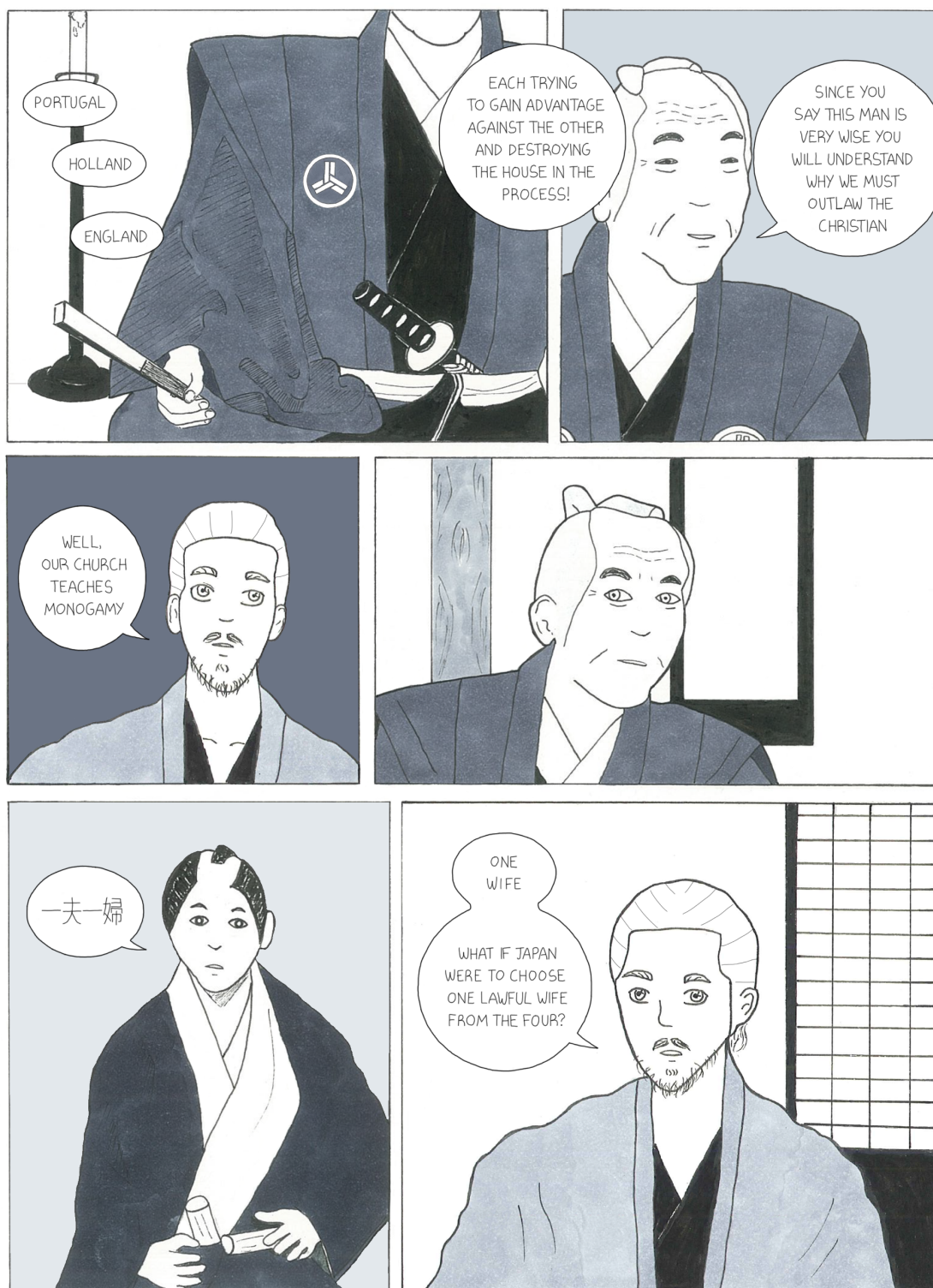


Figura 57: Chinmoku – Silence, página 8

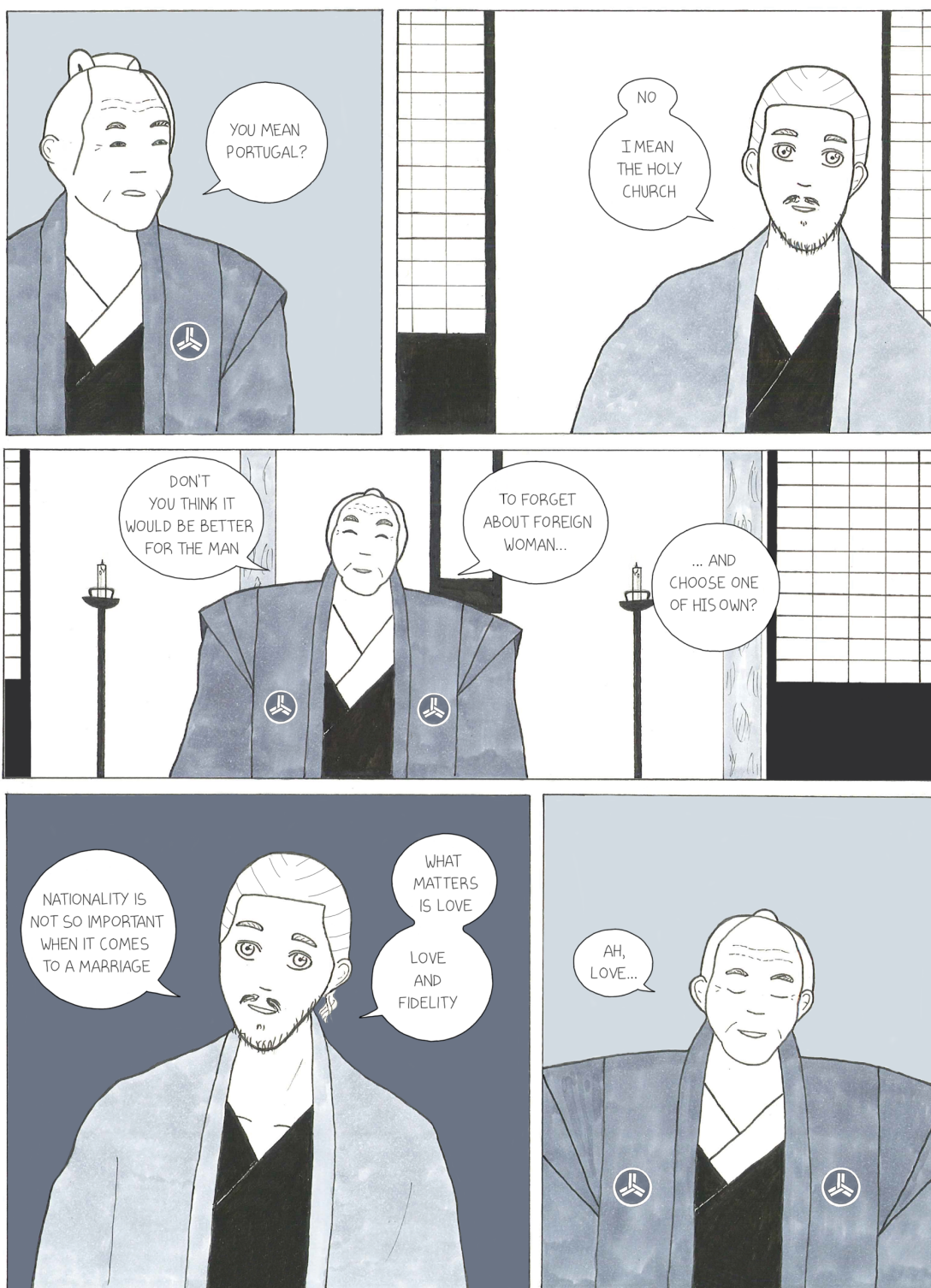


Figura 58: hinmoku – Silence, página 9

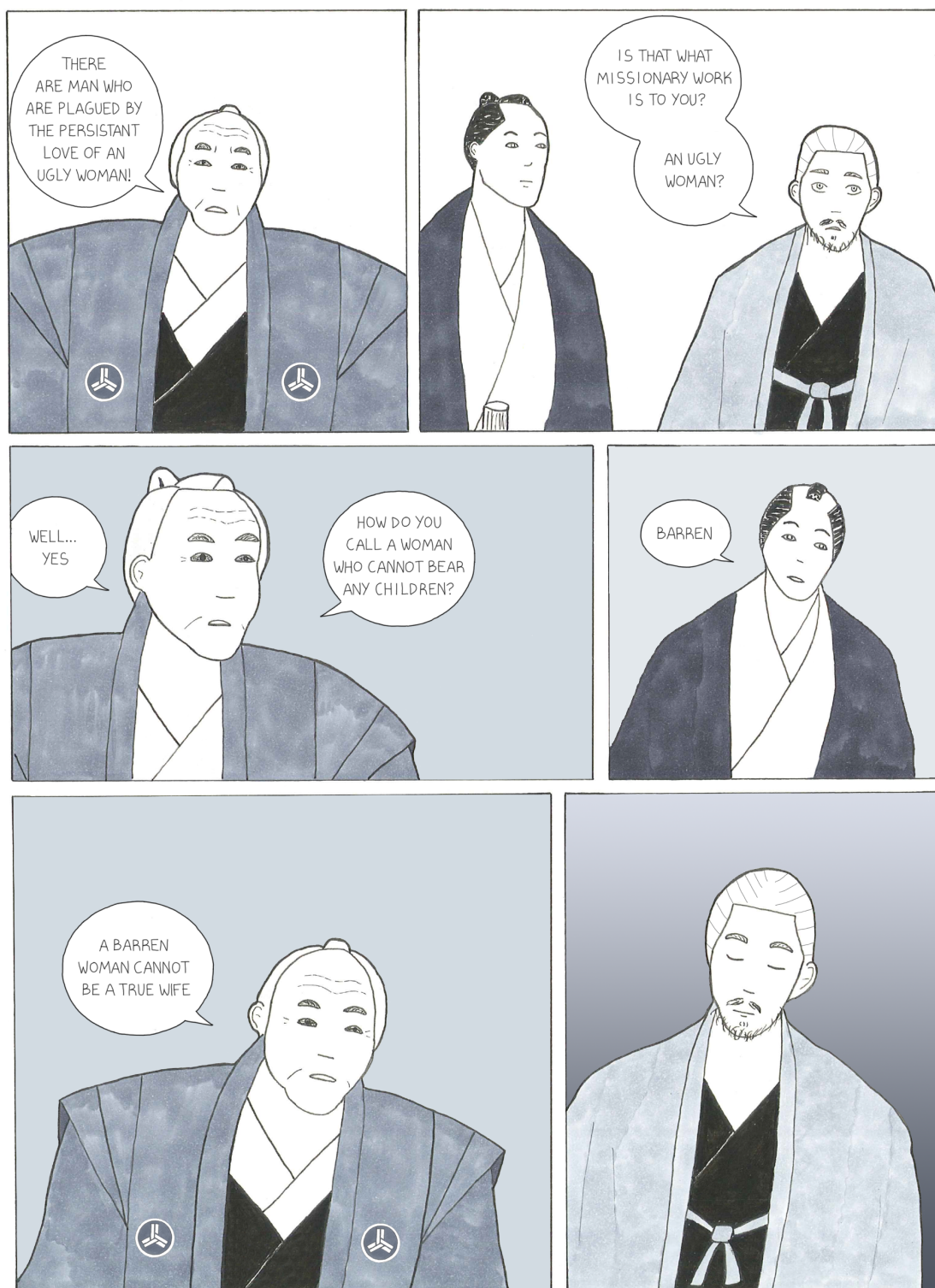


Figura 59: Chinmoku – Silence, página 10

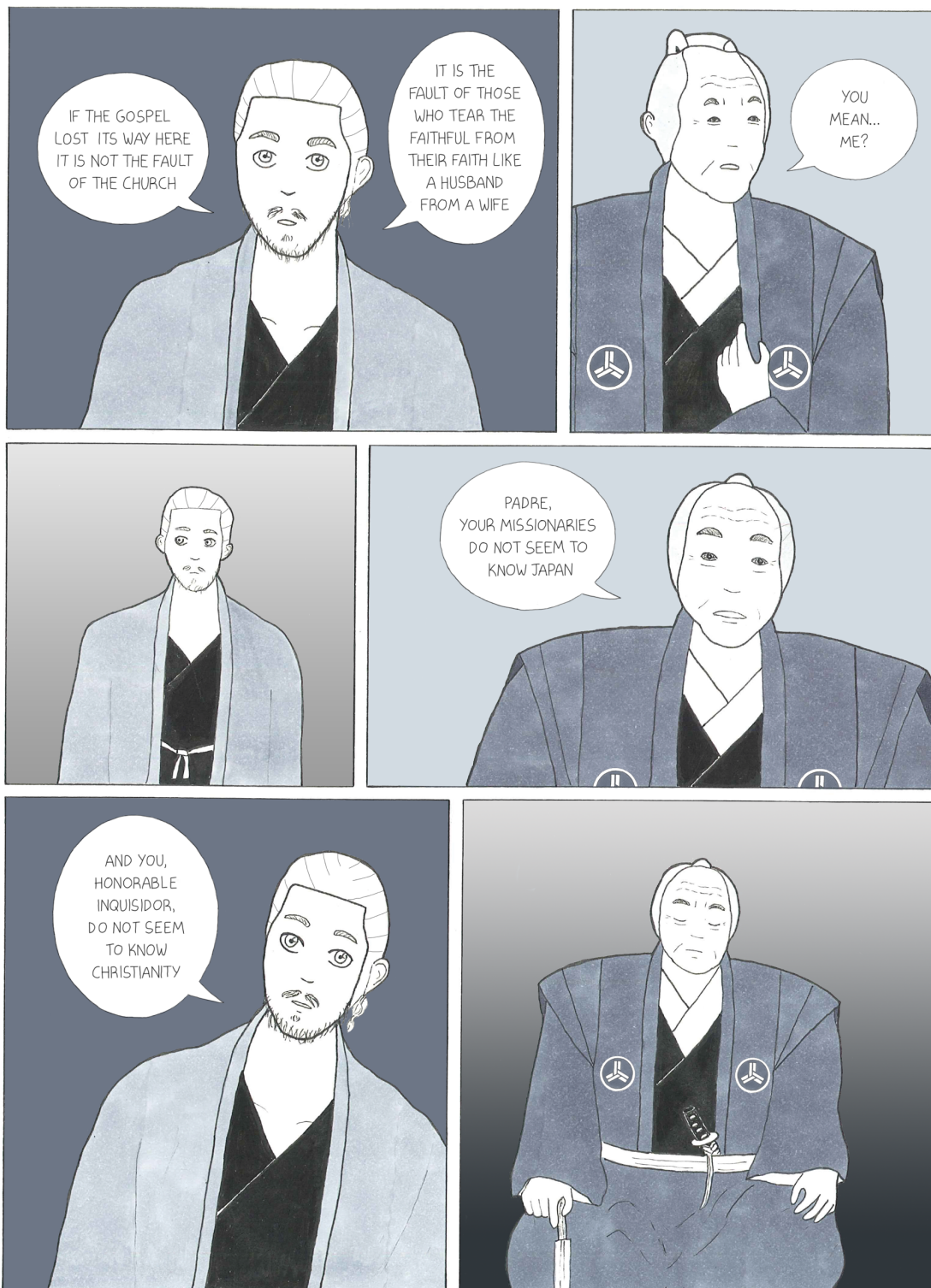


Figura 60: Chinmoku – Silence, página 11



Figura 61: Chinmoku – Silence, página 12



Figura 62: Chinmoku – Silence, página 13

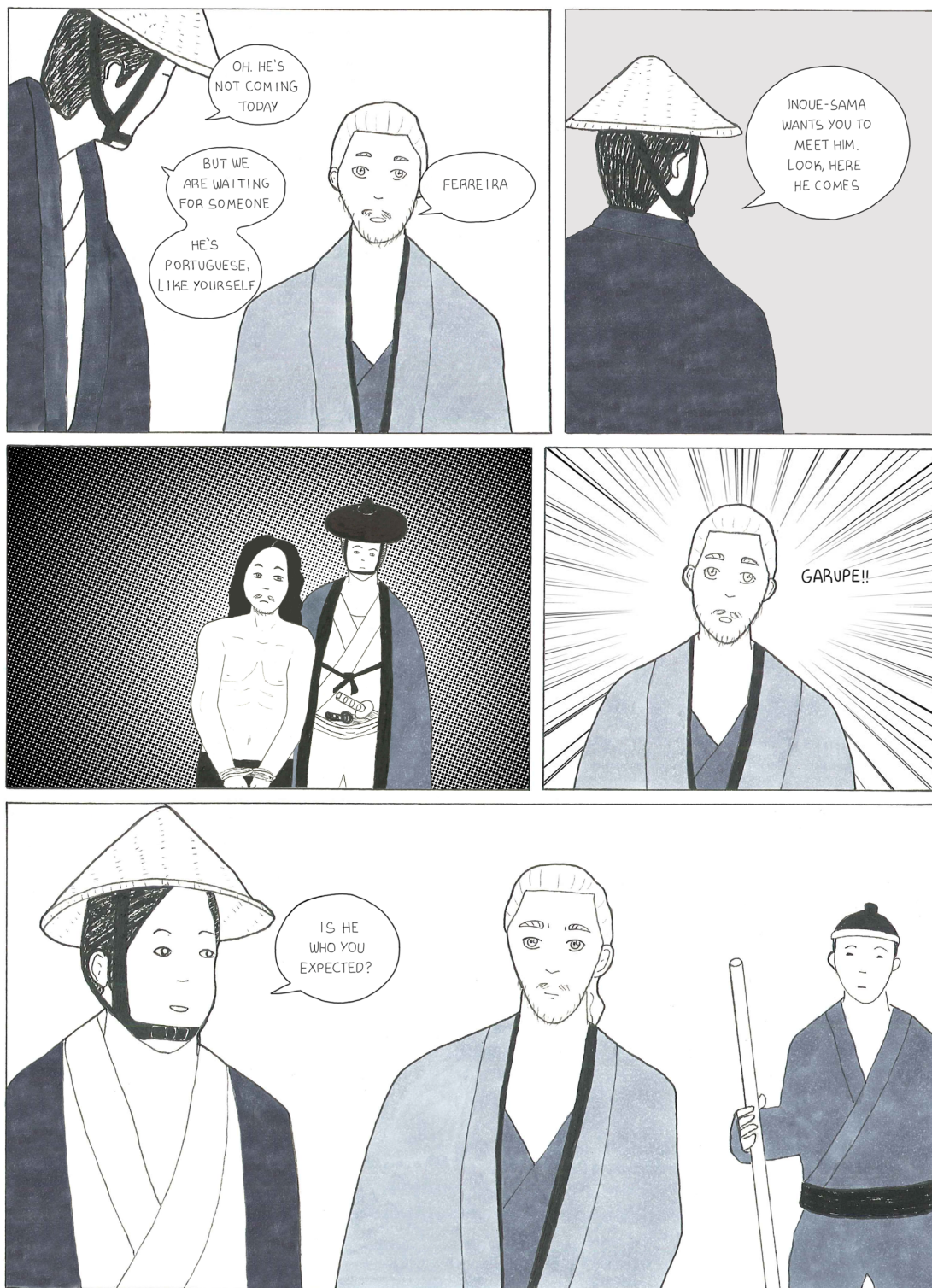


Figura 63: Chinmoku – Silence, página 14



Figura 64: Chinmoku – Silence, página 15



Figura 65: Chinmoku – Silence, página 16

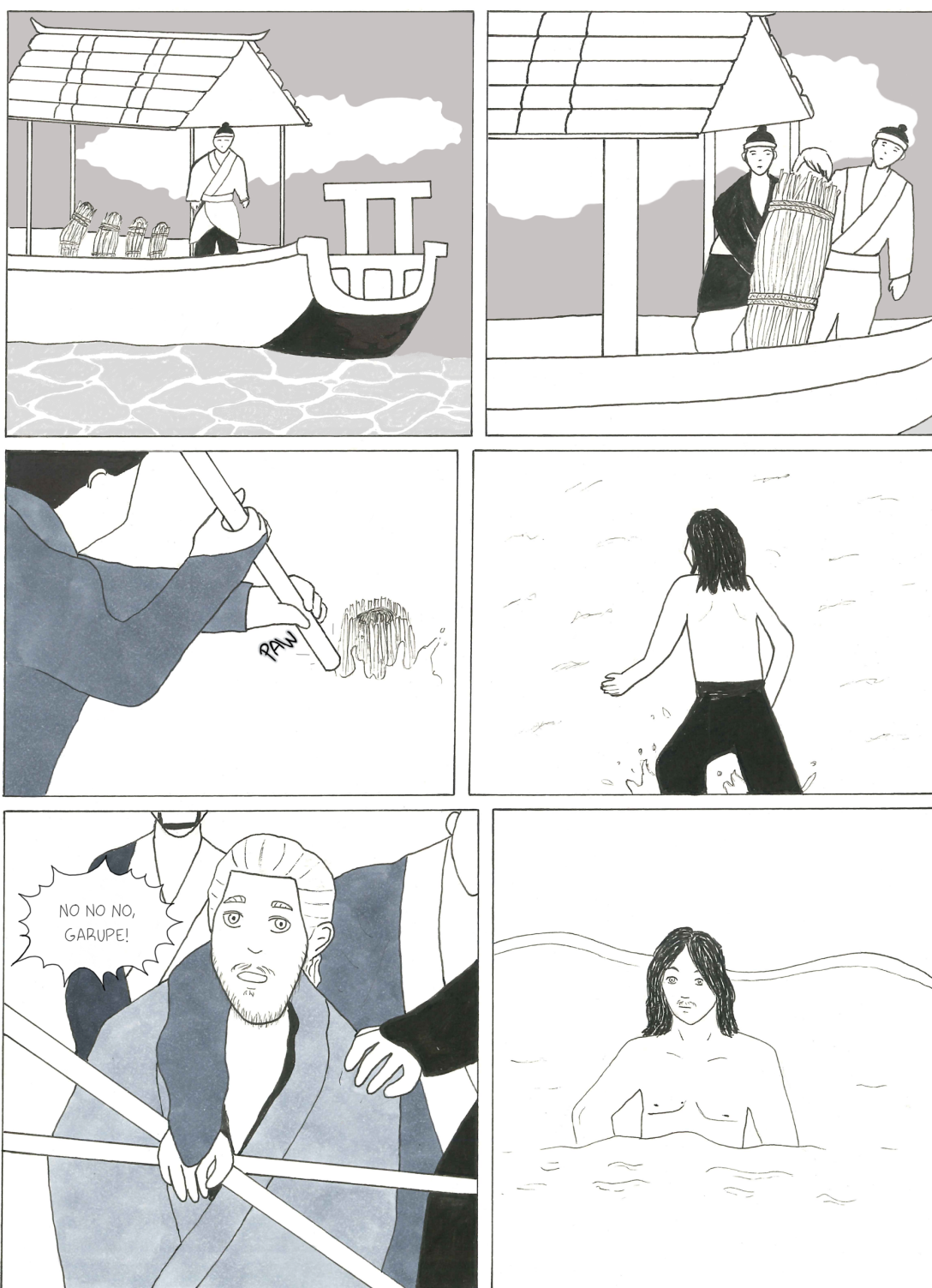


Figura 66: Chinmoku – Silence, página 17

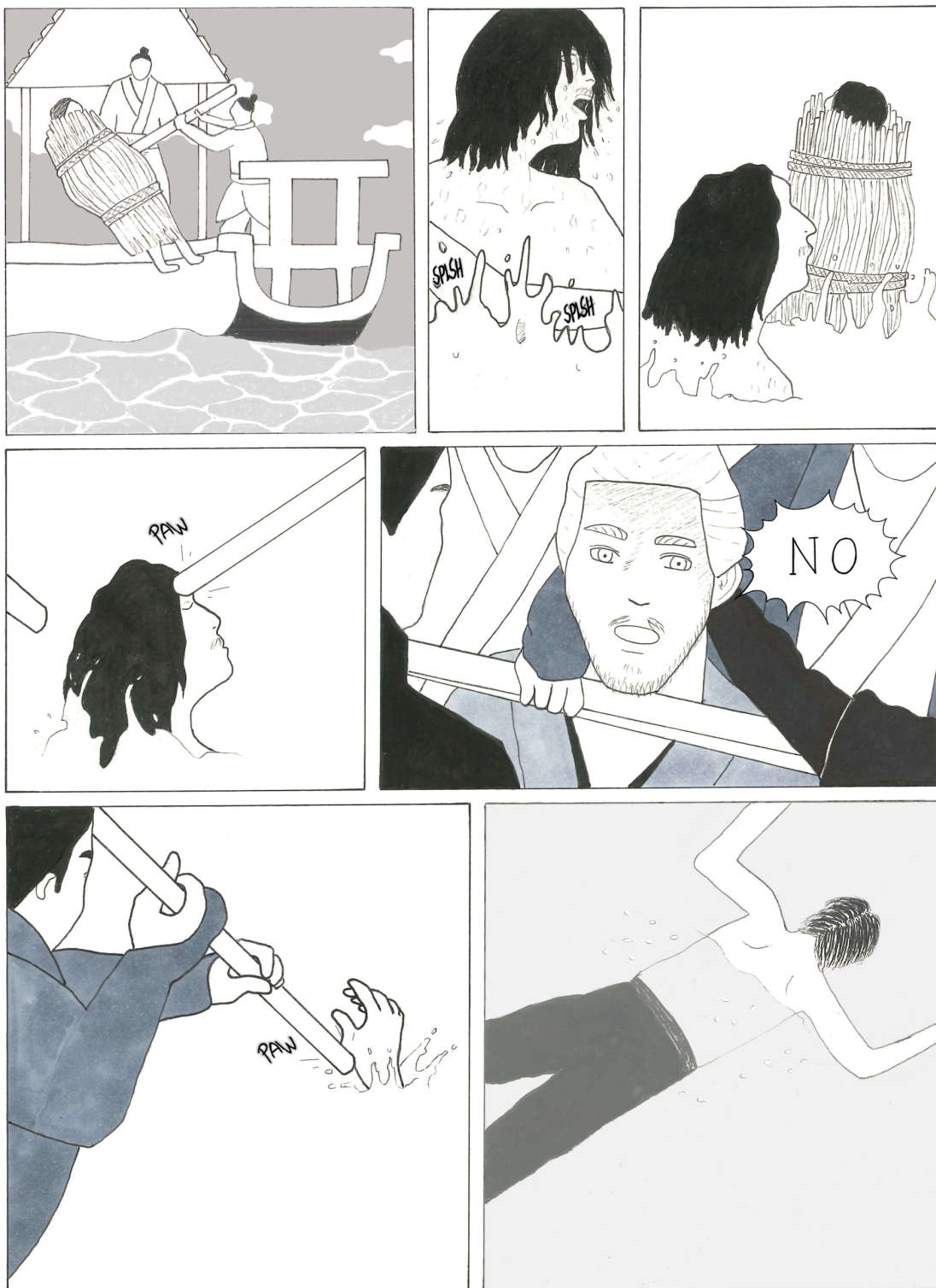


Figura 67: Chinmoku – Silence, página 18



Figura 68: Chinmoku – Silence, página 19



Figura 69: Chinmoku – Silence, página 20

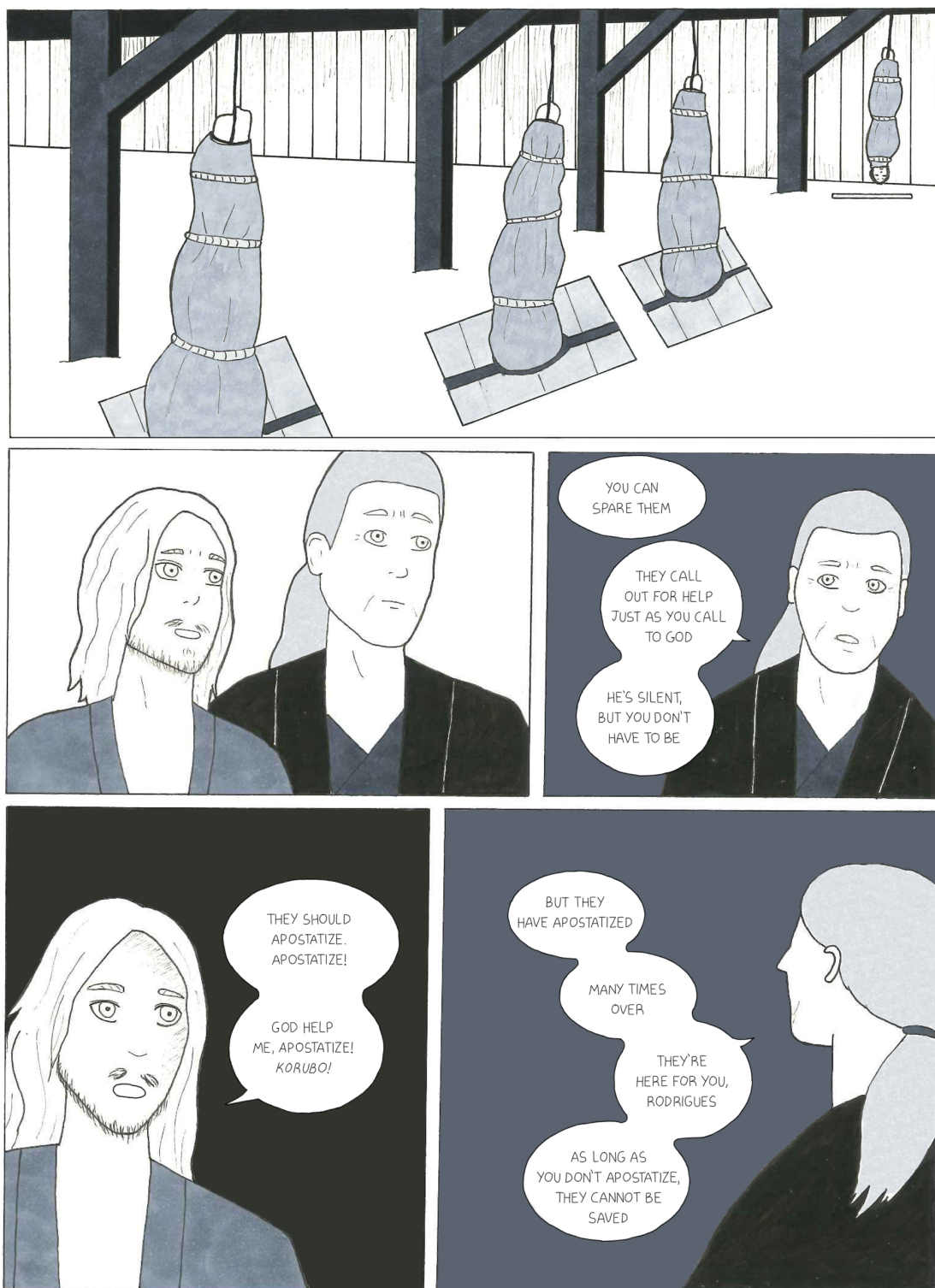


Figura 70: Chinmoku – Silence, página 21



Figura 71: Chinmoku – Silence, página 22



Figura 72: Chinmoku – Silence, página 23



Figura 73: Chinmoku – Silence, página 24



Figura 74: Chinmoku – Silence, página 25



Figura 75: Chinmoku – Silence, página 26 (epílogo)



Figura 76: Contracapa de Chinmoku - Silence

10. Considerações Finais

O projecto “*Chinmoku - Silêncio*, novela gráfica baseada no filme *Silence* de Martin Scorsese” é o resultado de um trabalho de pesquisa conjugado com um trabalho de produção visual, a partir do qual foi possível criar o seu objectivo máximo, uma novela gráfica.

O facto de este projecto se basear numa narrativa já existente facilitou o processo de criação dos desenhos, trazendo, no entanto, uma dificuldade acrescida: a de reproduzir uma adaptação fiel à sua história. Para o processo de construção da novela gráfica foi essencial, numa primeira fase, o esboço de ideias e da caracterização física das personagens, de forma a conseguir planear a melhor forma de adaptar cada cena presente no filme.

A realização deste projecto só foi possível a partir de uma pesquisa do período histórico que a narrativa retrata, de forma a poder compreendê-la, bem como o aprofundamento de conhecimentos acerca das diversas formas de narrativa visuais e os seus processos de criação, essenciais para a construção da novela gráfica.

Através do estilo de desenho expressivo e da conjugação entre texto e imagens pensa-se ter criado um estilo único e enriquecedor. As diferentes fases do projecto proporcionaram uma grande aprendizagem, permitindo obter novos conhecimentos, testar novas técnicas, estudar o processo de criação de uma banda desenhada e, acima de tudo, criar um objecto de comunicação visual que pode ser lido por um público alargado.

Chinmoku – Silence é, assim, o produto de um processo longo, mas acima de tudo bastante recompensador.

Referências Bibliográficas

- Almeida, F. (2017). *Cultura Visual Japonesa: a intersecção entre arte e o design gráfico*. ARS (São Paulo), 15(29), 146-173. doi:<http://dx.doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2017.122067>.
- Avella, N. (2004) *Graphic Japan*. Switzerland: RotoVision.
- Barnard, M. (2001) *Approaches to Understanding Visual Culture*. New York, U.S.A.: Palgrave.
- Barnard, M. (1998) *Art, Design and Visual Culture*. London: Macmillan Press LTD.
- Boléo, J. e Pinheiro, C. (1997) *A Banda Desenhada Portuguesa, 1914-1945*. Lisboa, Portugal: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Booker, C. (2004/2006) *The seven Basic Plots, Why We Tell Stories*. London: Continuum books.
- Boxer, C. (1951) *The Christian Century in Japan*. California: University of California Press
- Bresset, I. e Chang, S. (2018) *Au Temps du Japonism*. Paris, França: Artcurial
- Brunetti, I. (2006) *Anthology of Graphic Fiction, Cartoons, & True Stories*. Yale: Yale University Press.
- Cherry, D. (2005) *Art: History: Visual: Culture*. U.S.A.: Blackwell Publishing.
- Curvelo, A. (2015) *Obras-Primas dos Biombos Nanban*, Paris, França: Chandeigne.
- Curvelo, A. (2009) *Os Portugueses na Ásia dos séculos XVI-XVII: dinâmicas económicas e sociais e vivências artísticas e culturais*. In *Biombos Namban / Namban Screens* (pp. 18-42). Lisboa, Portugal: Museu Nacional Soares dos Reis, IMC.
- Delisle, G. (2011) *Jerusalem*. Montreal: Drawn and Quarterly.
- Deus, A. (1997) *Os Comics em Portugal. Uma História da Banda Desenhada*. Lisboa: Edições Cotovia e Bedeteca de Lisboa.
- Eisner, W. (2008) *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. New York: W. W. Norton & Company.
- Edgell, Steve e Brad (2002) *Curso Completo de Banda Desenhada*. Lisboa, Portugal: Dinalivro.
- Gaumer, P. (2008) *Dictionnaire mondiale de la BD*, Larrousse.
- Goulart, R. (1990) *Encyclopedia of American Comics (The): From 1897 to the Present*. Facts on File.

- Inoue, T. (1998-2015) *Vagabond*. Tokyo, Japan: Kodansha.
- Lee, T., O'Connor, L. e Reardon, D. (2010) *Raven's Gate The Graphic Novel*. London: Walker Books

- Macwilliams, M. (2008) *Japanese Visual Culture*. U.S.A.: An East Gate Book.
- Mccloud, S. (2006) *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. U.S.A.: William Morrow Paperbacks/HarperCollins.
- Mccloud, S. (1993) *Understanding Comics (The Invisible Art)*. New York, U.S.A.: HarperCollins.
- Miyazaki, H. (2002) *The Art of Miyazaki's Spirited Away*. San Francisco: VIZ Media.
- Moore, A. e Gibbons, D. (1986) *Watchmen*. U.S.A.: Random House USA.
- Ohba, T. e Obata, T. (2008-2012) *Bakuman..* Tokyo, Japan: Shueisha.
- *O Mosquito, uma máquina de histórias: exposição 21 de Outubro de 2006 a 1 de junho de 2007/colectiva de autores portugueses; Centro Nacional de Banda Desenhada e Imagem.*
- Pessoa, C. (2005) *Roteiro Breve da Banda Desenhada em Portugal*. Lisboa: CTT.
- Pinto, M. (1986) *Biombos Namban*. Lisboa, Portugal: IPPC/MNAA.
- Taniguchi, J. (1999) *A Distant Neighborhood*. New Jersey: Fanfare/ Ponent Mont.
- Shusaku, E. (1966) *Silêncio*. Tóquio, Japan: Herdeiros de Shusaku Endo.
- Spiegelman, A. (1986) *The Complete Maus*. London, United Kingdom: Penguin Books.
- Ware, C. (2003) *ACME Novelty Datebook Vol. 1*. Montreal: Drawn and Quarterly.

Sites Consultados:

- Andrew Daley. (2017, Maio 17). A Comparison of Silence: Shinoda (1971) vs Scorsese (2017). Obtido 18 de Junho de 2018, de <https://www.easternkicks.com/features/a-comparison-of-silence-shinoda-1971-vs-scorsese-2017>
- Annedey. (2017, Março 27). Princess Mononoke Told a Story Without Villains. Obtido 21 de Junho de 2018, de <https://www.thefandomentals.com/princess-mononoke-story-without-villains/>
- Biombos Namban | Museu Nacional de Arte Antiga. (sem data). Obtido 16 de Junho de 2018, de <http://www.museudearteantiga.pt/colecoes/arte-da-expansao/biombos-namban>

- Byford, S. (2014, Outubro 17). «The Tale of the Princess Kaguya» is the most gorgeous film you'll see all year. Obtido 21 de Junho de 2018, de <https://www.theverge.com/2014/10/17/6992413/the-tale-of-the-princess-kaguya-review>
- Clark, N. (2011, Outubro 2). 'Vagabond': Takehiko Inoue creates a samurai masterpiece. Obtido 18 de Junho de 2018, de <http://herocomplex.latimes.com/books/vagabond-takehiko-inoue-creates-a-samurai-masterpiece/>
- Ebert, R. (1998). Kundun Movie Review & Film Summary (1998) | Roger Ebert. Obtido 29 de Junho de 2018, de <https://www.rogerebert.com/reviews/kundun-1998>
- Filmmaker Martin Scorsese talks about his faith, upcoming movie «Silence». (4:00am). Obtido 19 de Junho de 2018, de <https://www.ncronline.org/news/media/filmmaker-martin-scorsese-talks-about-his-faith-upcoming-movie-silence>
- Five reasons to celebrate Princess Mononoke – Hayao Miyazaki's animated masterpiece turns 20. (sem data). Obtido 19 de Junho de 2018, de <http://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/five-reasons-princess-mononoke-hayao-miyazaki-ghibli>
- HyConnor. (sem data). Vagabond Vol. 1 & 2: Background and Review. Obtido 18 de Junho de 2018, de <https://tay.kinja.com/vagabond-vol-1-2-background-and-review-1796436191>
- Infopédia. (sem data). Artigo de apoio Infopédia - José Ruy. Obtido 13 de Junho de 2018, de \$jose-ruy
- Japanism | art. (sem data). Obtido 20 de Junho de 2018, de <https://www.britannica.com/art/Japanism>
- Japonism - Van Gogh Museum. (sem data). Obtido 20 de Junho de 2018, de <https://www.vangoghmuseum.nl/en/prints/subject/5772/japonism>
- Jesus Christ, the Nobel Prize and Shusaku Endo. (2015, Setembro 12). Obtido 19 de Junho de 2018, de <https://www.japantimes.co.jp/culture/2015/09/12/books/jesus-christ-nobel-prize-shusaku-endo/>
- Martin Scorsese | Biography, Films, & Facts. (sem data). Obtido 19 de Junho de 2018, de <https://www.britannica.com/biography/Martin-Scorsese>
- Martin Scorsese - Producer, Director - Biography. (sem data). Obtido 19 de Junho de 2018, de <https://www.biography.com/people/martin-scorsese-9476727>
- Martin Scorsese Biography. (sem data). Obtido 19 de Junho de 2018, de <https://www.neh.gov/about/awards/jefferson-lecture/martin-scorsese-biography>

- MatrizNet. (sem data). Obtido 16 de Junho de 2018, de [http://www.matriznet.dgpc.pt/MatrizNet/Objectos/ObjectosConsultar.aspx?l- Matsutani, M. \(2009\), 'Manga': heart of pop culture, obtido a 11 de dezembro de 2017 de Japan Times: https://www.japantimes.co.jp/news/2009/05/26/reference/manga-heart-of-pop-culture/#.V-J6nNyYqRtdReg=260680](http://www.matriznet.dgpc.pt/MatrizNet/Objectos/ObjectosConsultar.aspx?l- Matsutani, M. (2009), 'Manga': heart of pop culture, obtido a 11 de dezembro de 2017 de Japan Times: https://www.japantimes.co.jp/news/2009/05/26/reference/manga-heart-of-pop-culture/#.V-J6nNyYqRtdReg=260680)
- Miyazaki on Mononoke-hime // Interviews // Nausicaa.net. (sem data). Obtido 21 de Junho de 2018, de http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/m_on_mh.html
- Murray, Christopher (2010) Graphic Novels, obtido a 11 de dezembro de 2017 de Encyclopedia Britannica: <https://www.britannica.com/art/graphic-novel>
- Nascimento, F. L. / M. O. / G. (sem data). Os Olhos da Ásia. Obtido 17 de Junho de 2018, de <http://www.cinept.ubi.pt/pt/filme/2021/Os+Olhos+da+%C3%81sia>
- Portugal, R. e T. de. (sem data). OS OLHOS DA ÁSIA - Filmes - RTP. Obtido 17 de Junho de 2018, de <http://www.rtp.pt/programa/tv/p3405>
- Princess Mononoke Research Page. (2012, Maio 21). Obtido 21 de Junho de 2018, de <https://animemovieovers.wordpress.com/resaearch-page/>
- Renascença. (sem data). Shusaku Endo, escritor de «Silêncio». O cristão japonês a quem assentava mal “o fato ocidental” - Renascença. Obtido 17 de Junho de 2018, de http://rr.sapo.pt/noticia/73739/shusaku_endo_escritor_de_silencio_o_cristao_japones_a_quem_assentava_mal_o_fato_ocidental
- Silence (2016). (sem data). Obtido de <http://www.imdb.com/title/tt0490215/plotsummary>
- Takahata Textbook: THE TALE OF THE PRINCESS KAGUYA. (2016, Fevereiro 27). Obtido 18 de Junho de 2018, de <https://nerdist.com/takahata-textbook-the-tale-of-the-princess-kaguya/>
- Wilkinson, A. (2016, Dezembro 21). Silence is beautiful, unsettling, and one of the finest religious movies ever made. Obtido 13 de Junho de 2018, de <https://www.vox.com/culture/2016/12/21/14005760/silence-review-spoilers-martin-scorsese-andrew-garfield-adam-driver>

Anexos

I. Desenho de Influências:



Figura 80: Desenho baseado no *manga Vagabond*

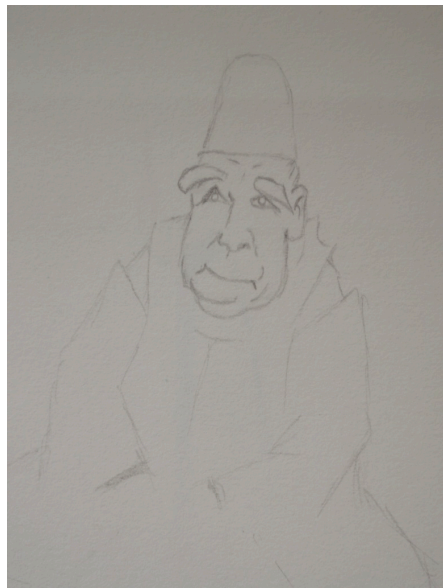


Figura 79: *Sketch* baseado no *Conto da Princesa Kaguya*

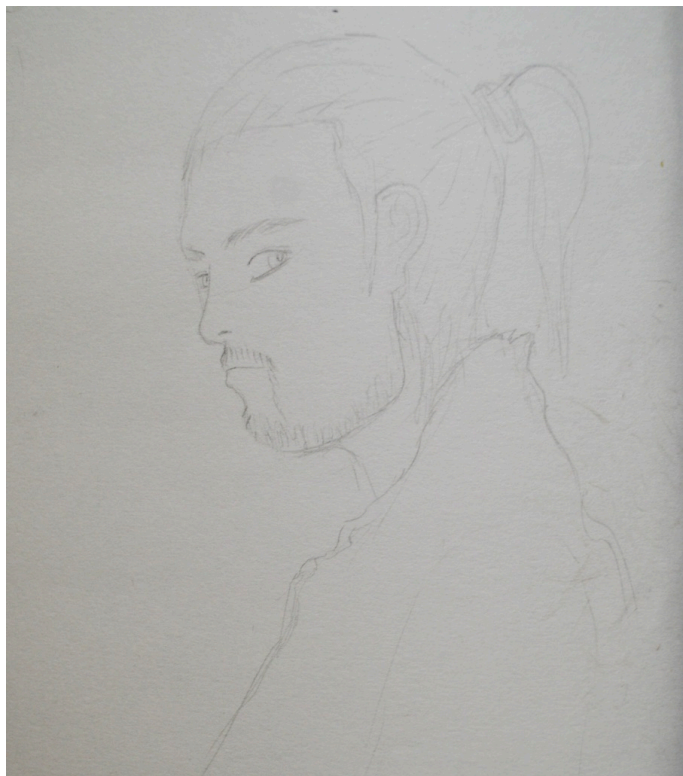


Figura 77: Desenho baseado numa capa do *manga Vagabond*



Figura 78: Desenho baseado no *manga Vagabond*

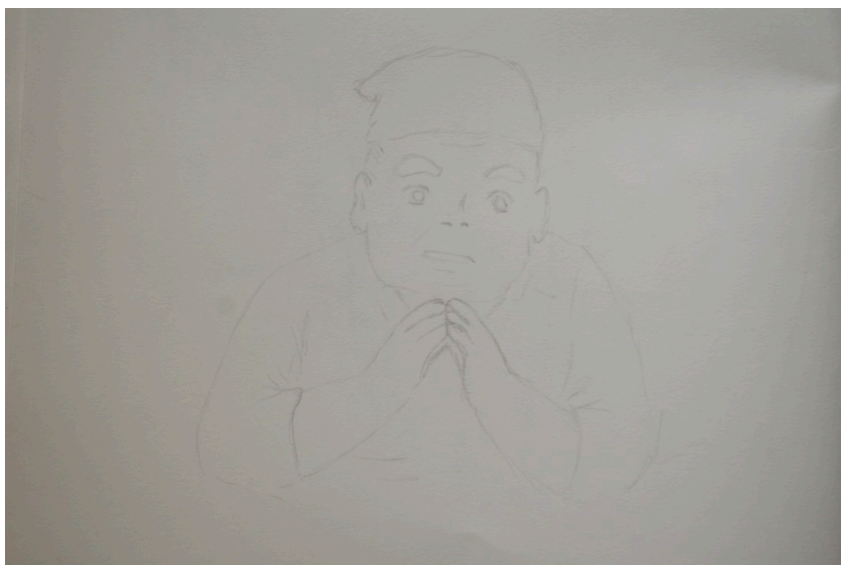


Figura 81: *Sketch de uma personagem do Conto da Princesa Kaguya*

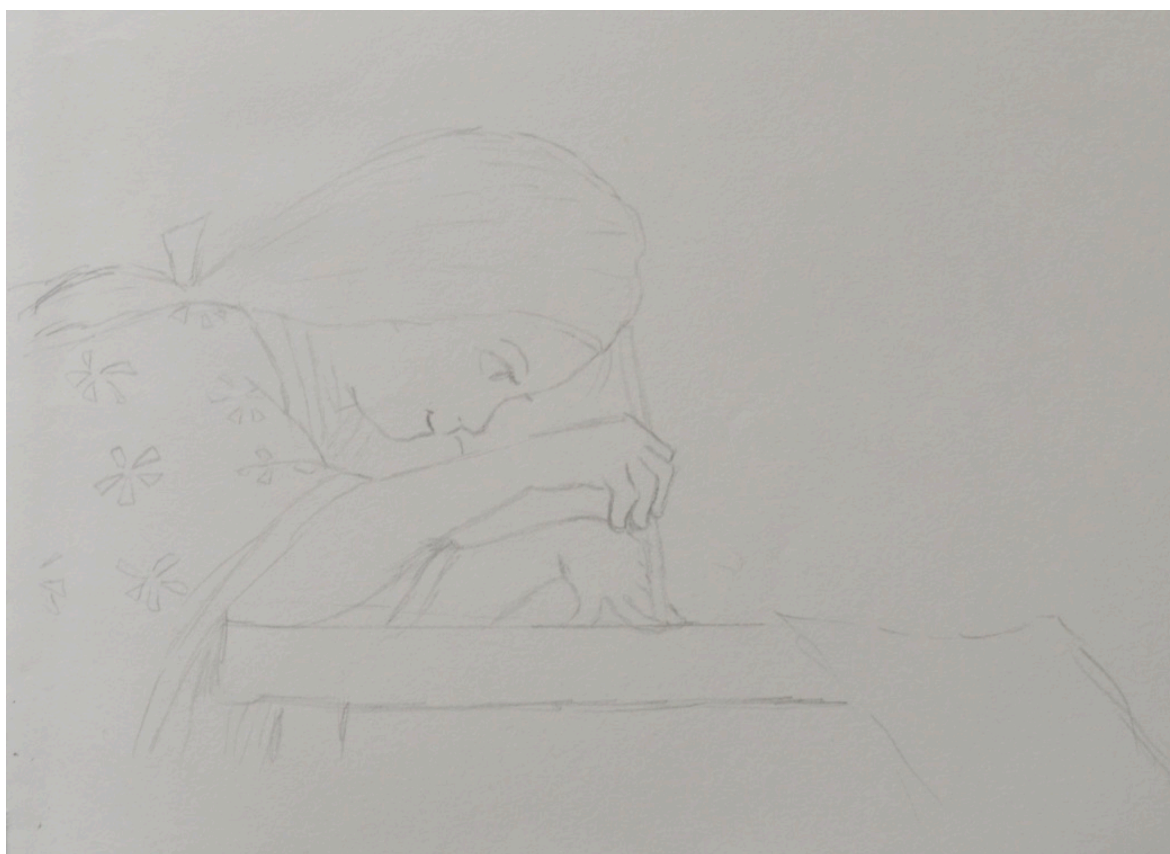


Figura 82: *Sketch de Kaguya*

2. Arte Namban:

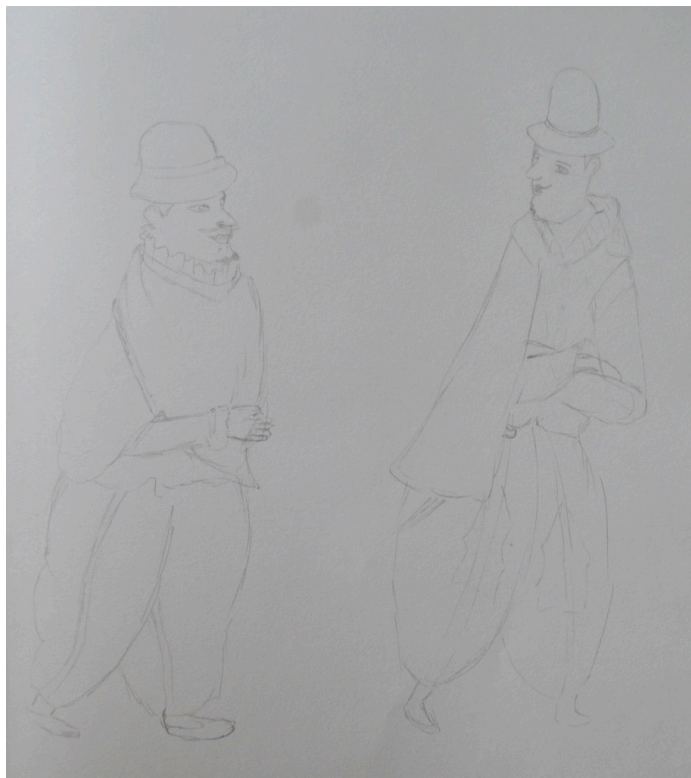


Figura 83: *Sketch* baseado em um biombo de arte namban



Figura 84: *Sketch* baseado em um biombo de arte namban

3. Sketch de Personagens:



Figura 86: Representação inicial de Garupe

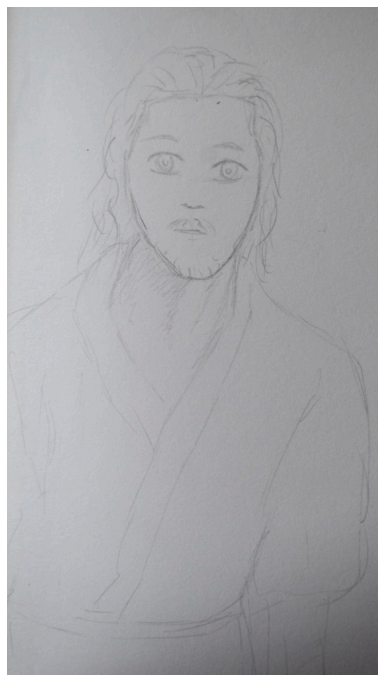


Figura 87: *Sketch* de Rodrigues

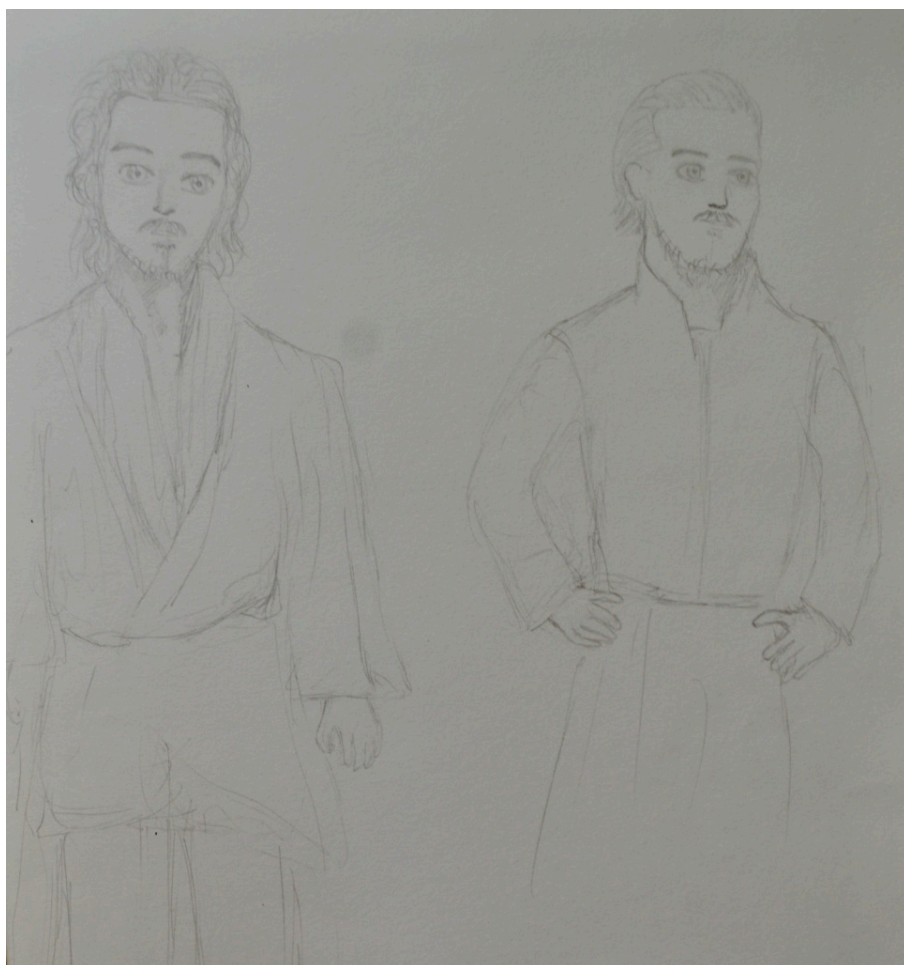


Figura 85: *Sketch* de Rodrigues, com trajes japoneses (esq.) e portugueses (dir.)

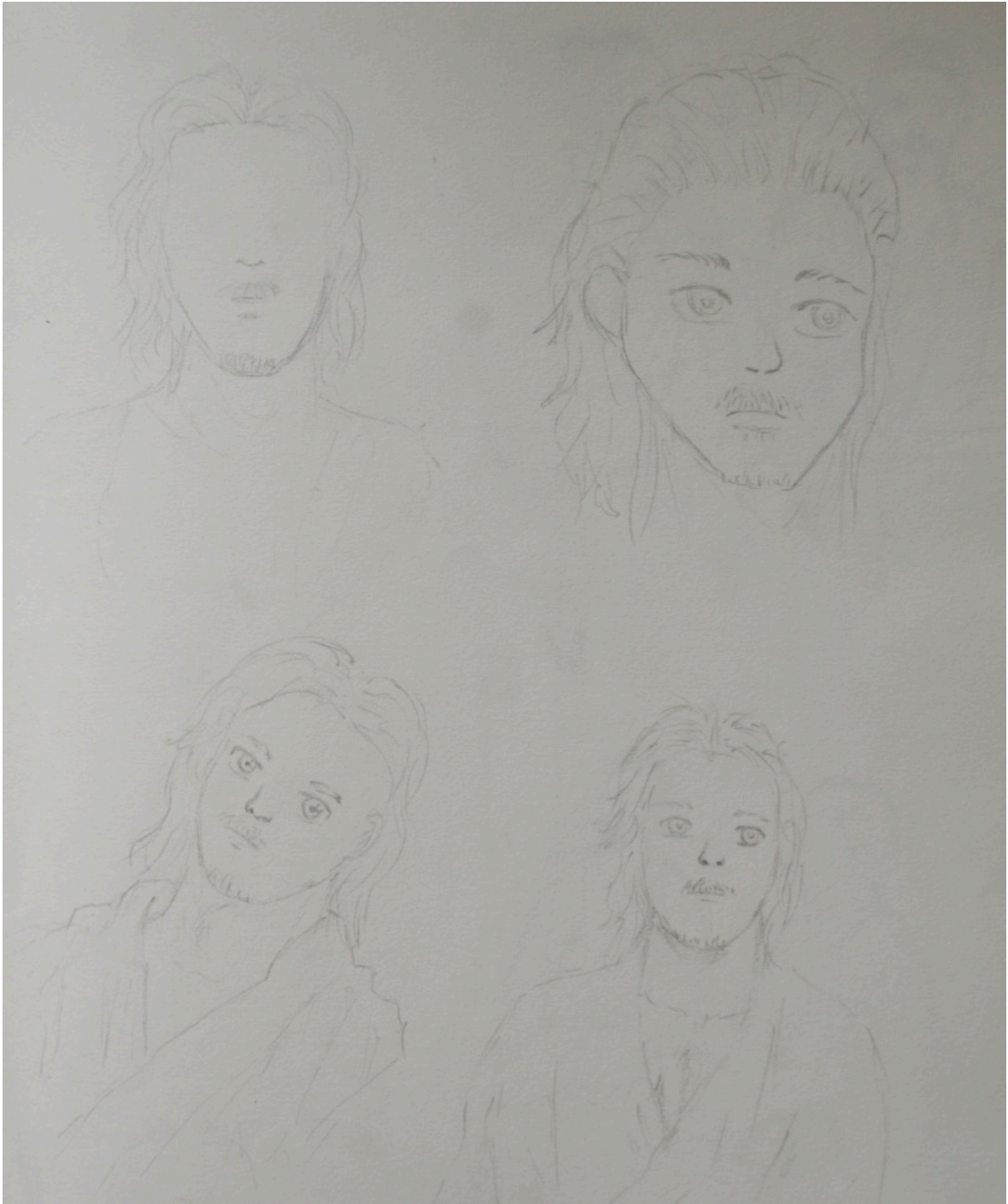


Figura 88: *Sketchs* de Rodrigues

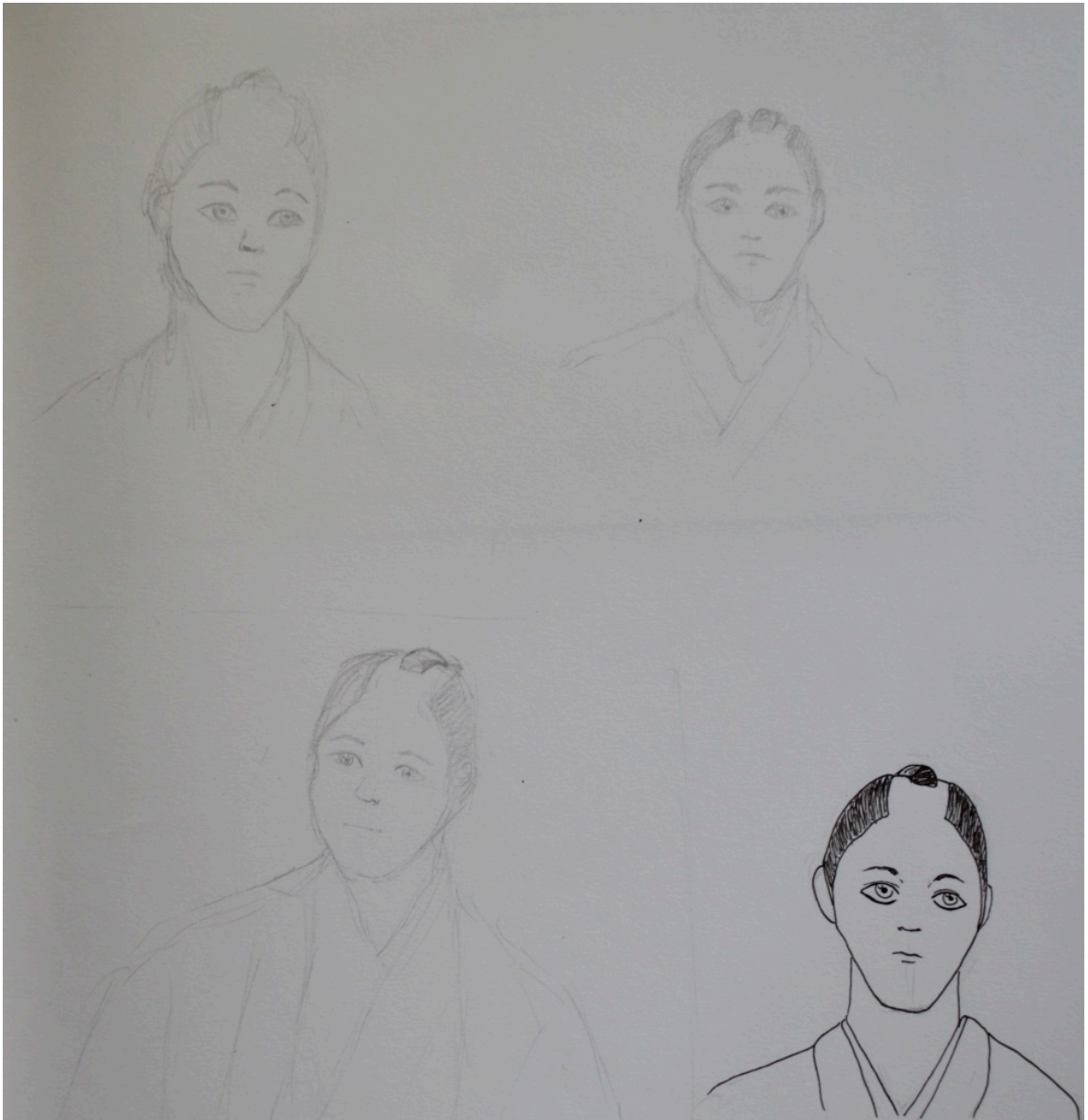


Figura 89: *Sketchs do Tradutor*

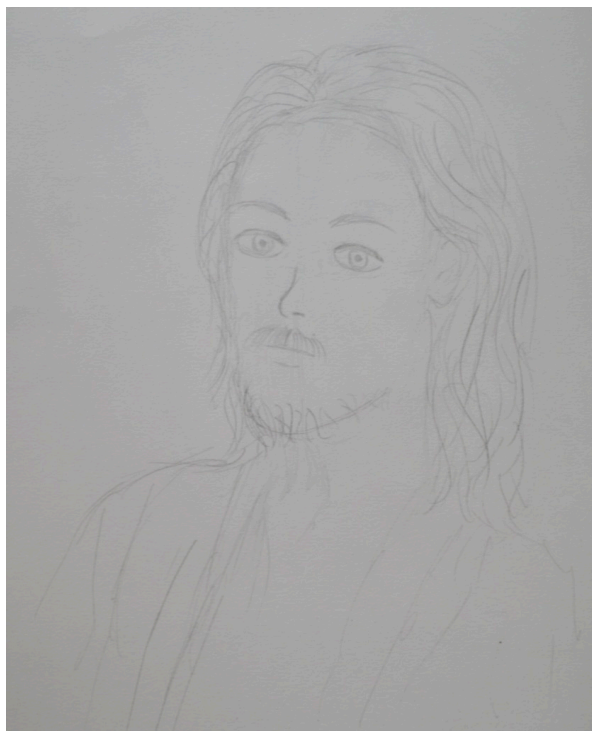


Figura 91: *Sketch* de Rodrigues



Figura 90: Representação de Rodrigues

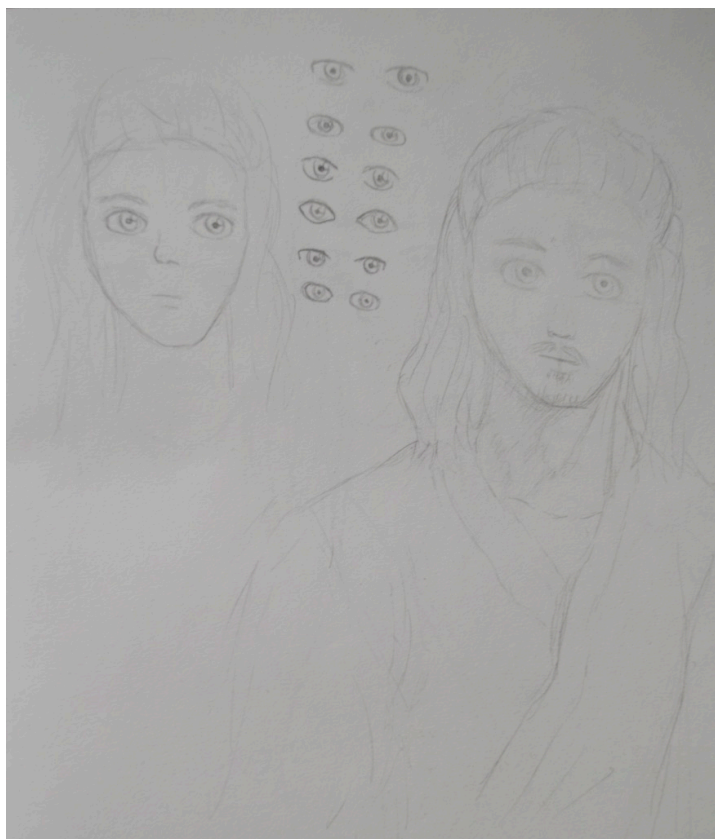


Figura 92: *Sketch* de Rodrigues

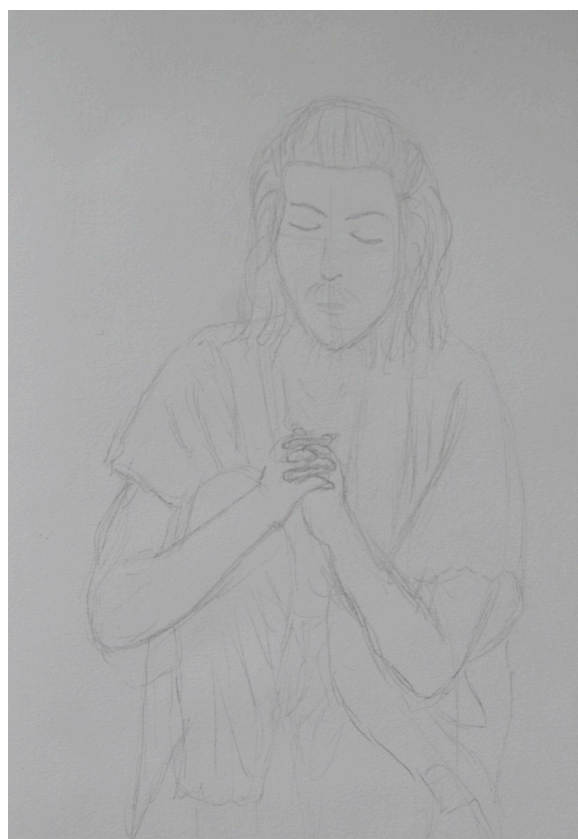


Figura 93: *Sketch* de Rodrigues a rezar

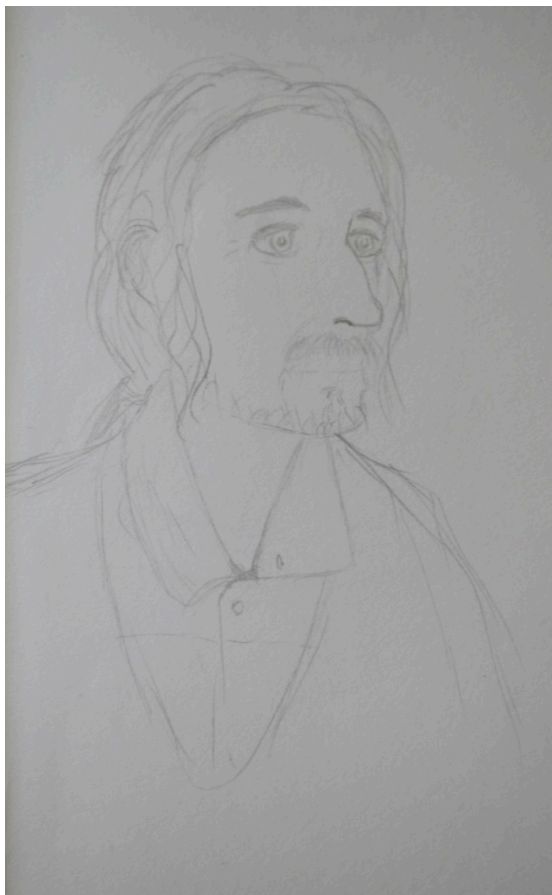


Figura 94: *Sketch de Ferreira*

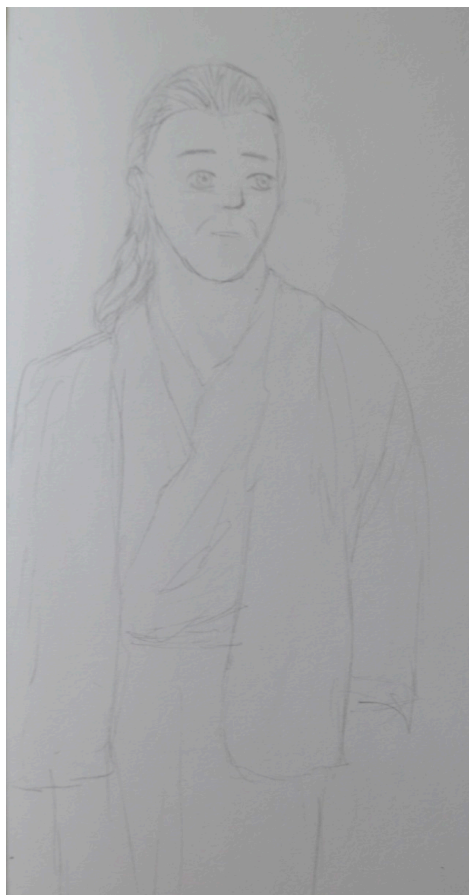


Figura 95: *Sketch de Ferreira*



Figura 97: *Sketch de Inoue-Sama*



Figura 96: *Sketch de Inoue-Same*



Figura 98: Desenho de Rodrigues

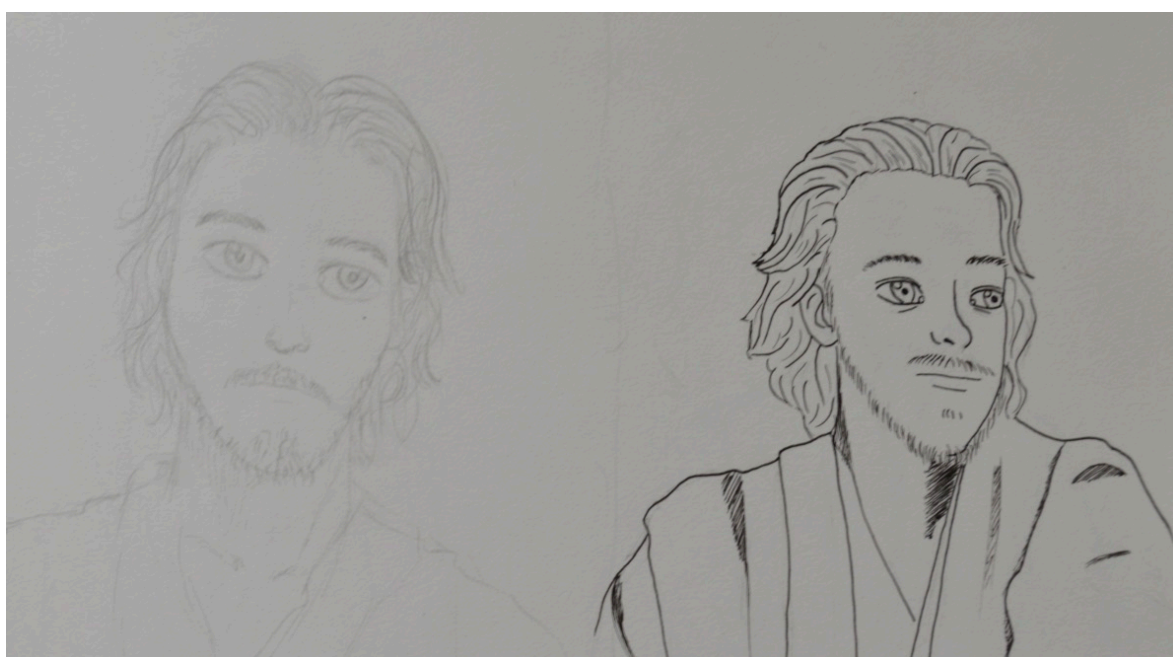


Figura 99: *Sketch* de Rodrigues

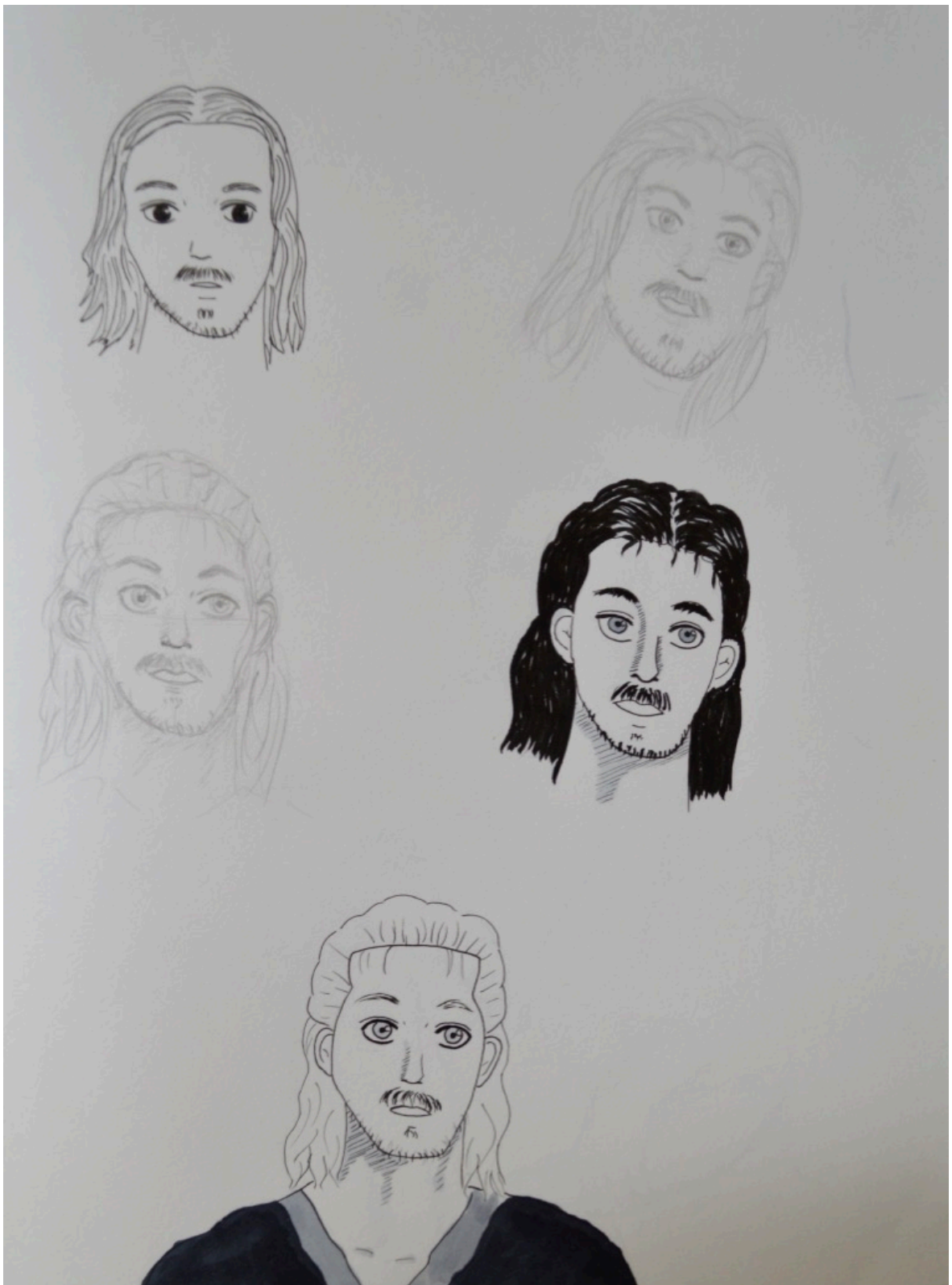


Figura 100: Desenhos de Rodrigues

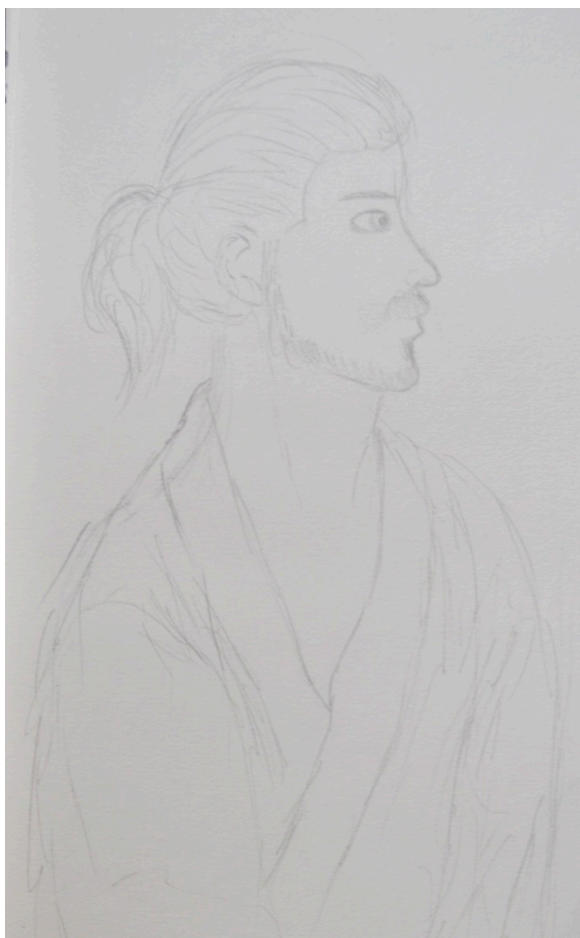


Figura 102: *Sketch de Rodrigues*

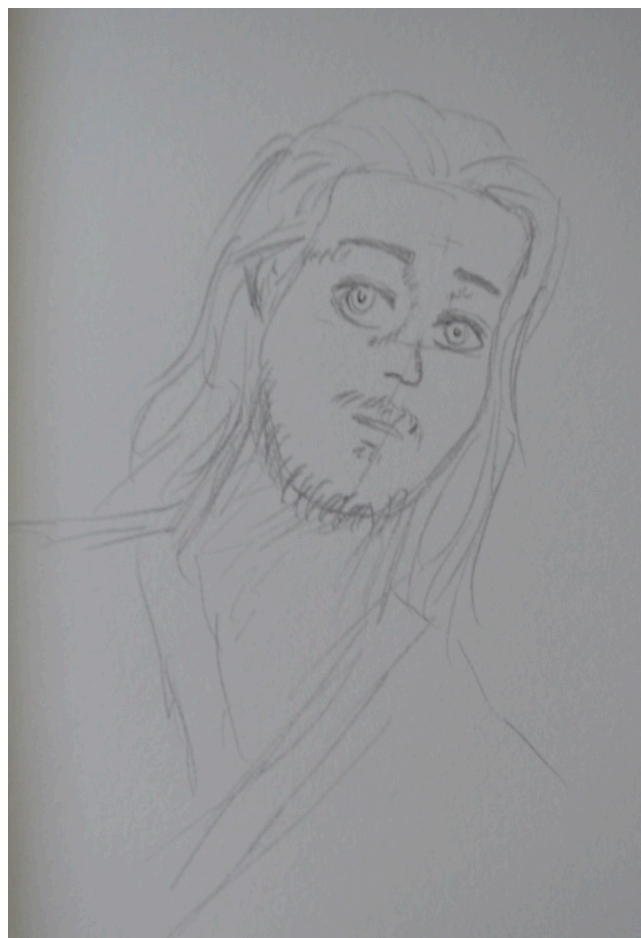


Figura 103: *Sketch de Rodrigues*



Figura 104: *Sketch de Rodrigues*

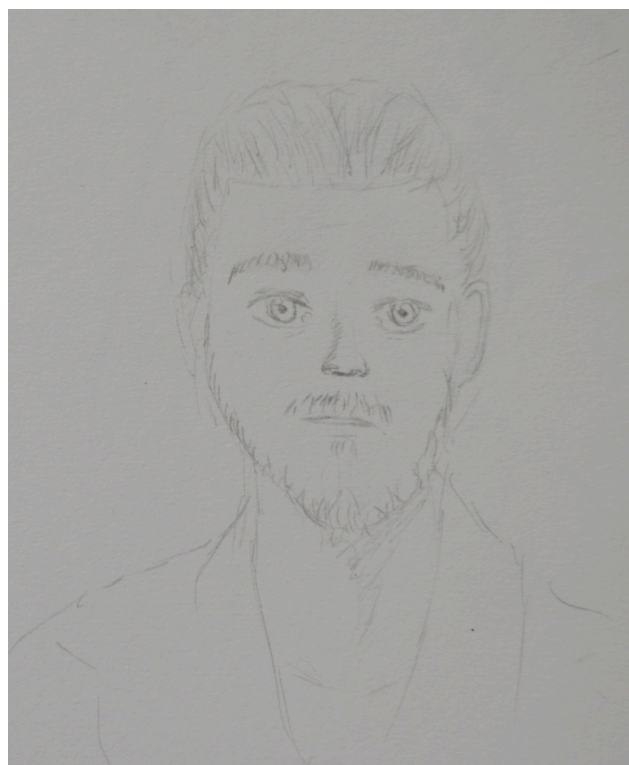


Figura 101: *Sketch de Rodrigues*

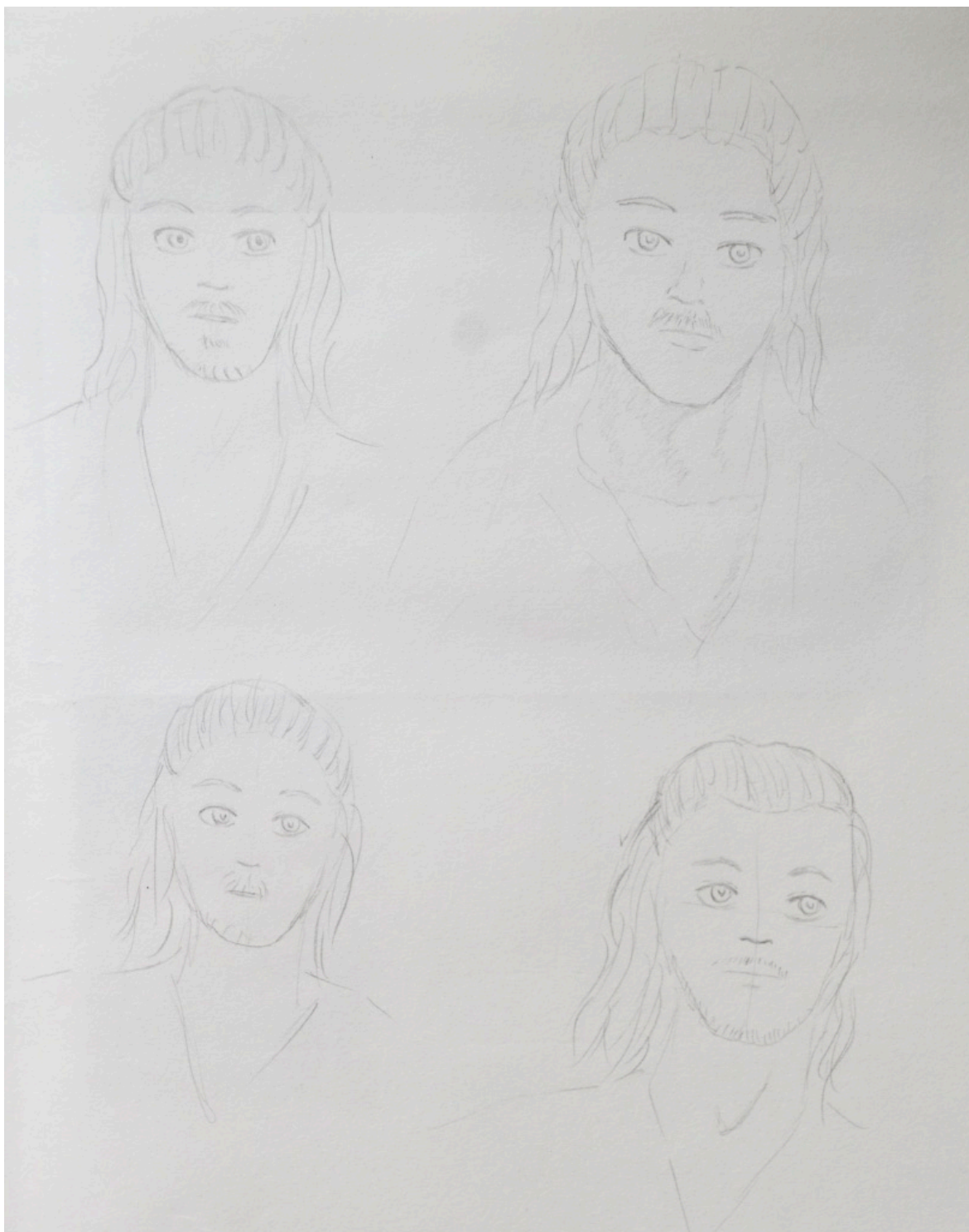


Figura 105: *Sketchs* de Rodrigues



Figura 107: *Sketchs* de Kichijiro

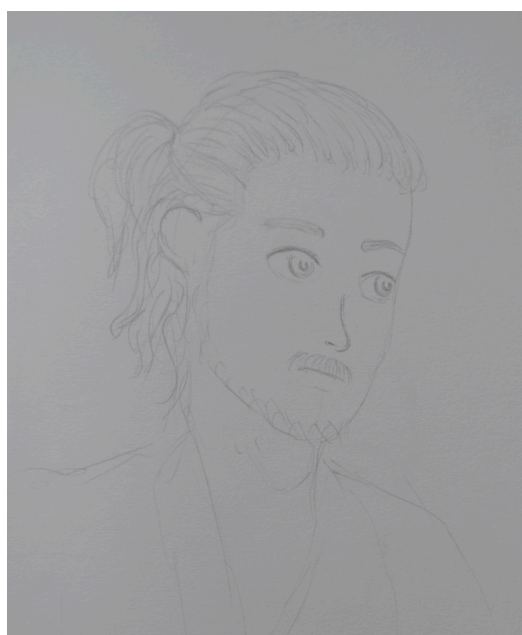


Figura 108: *Sketch* de Rodrigues

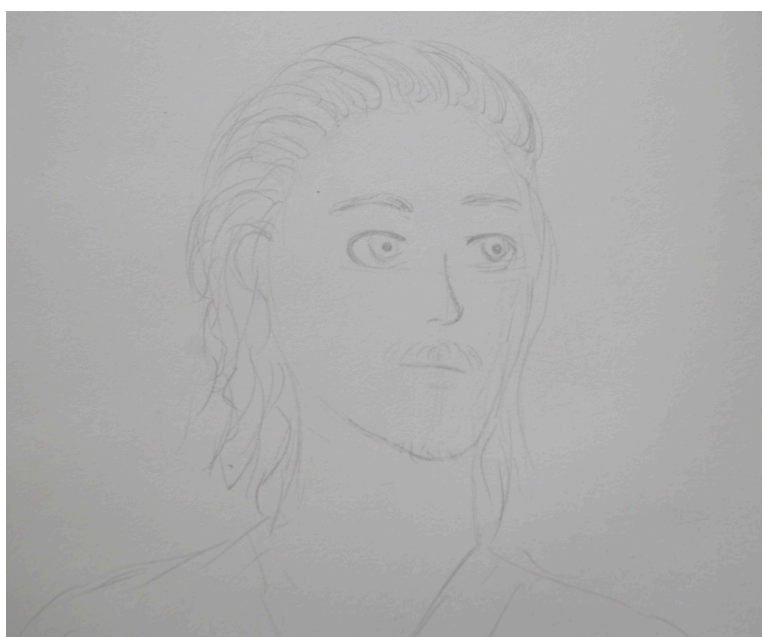


Figura 106 *Sketch* de Rodrigues

4. Storyboards:

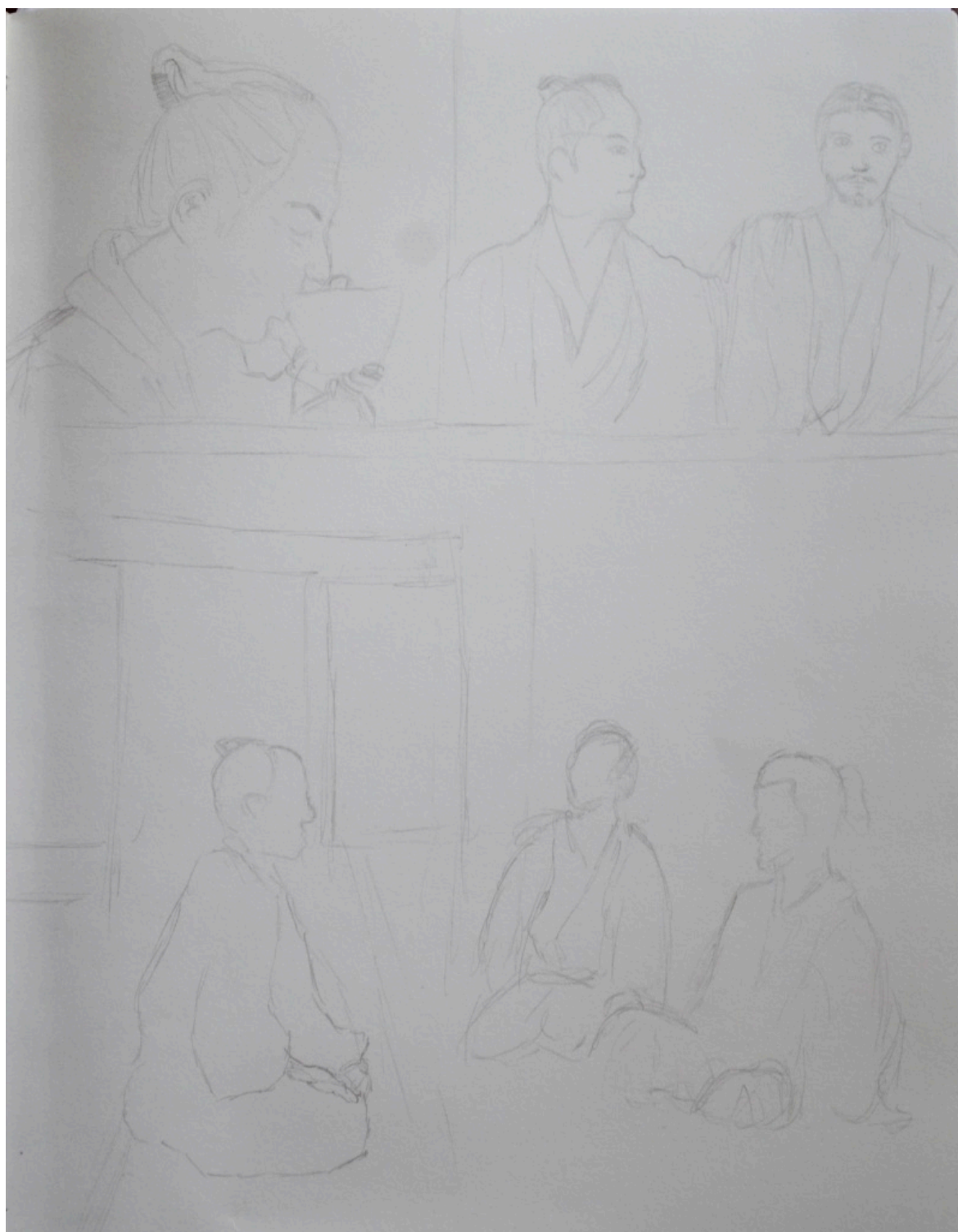


Figura 109: *Storyboard* inicial página 5

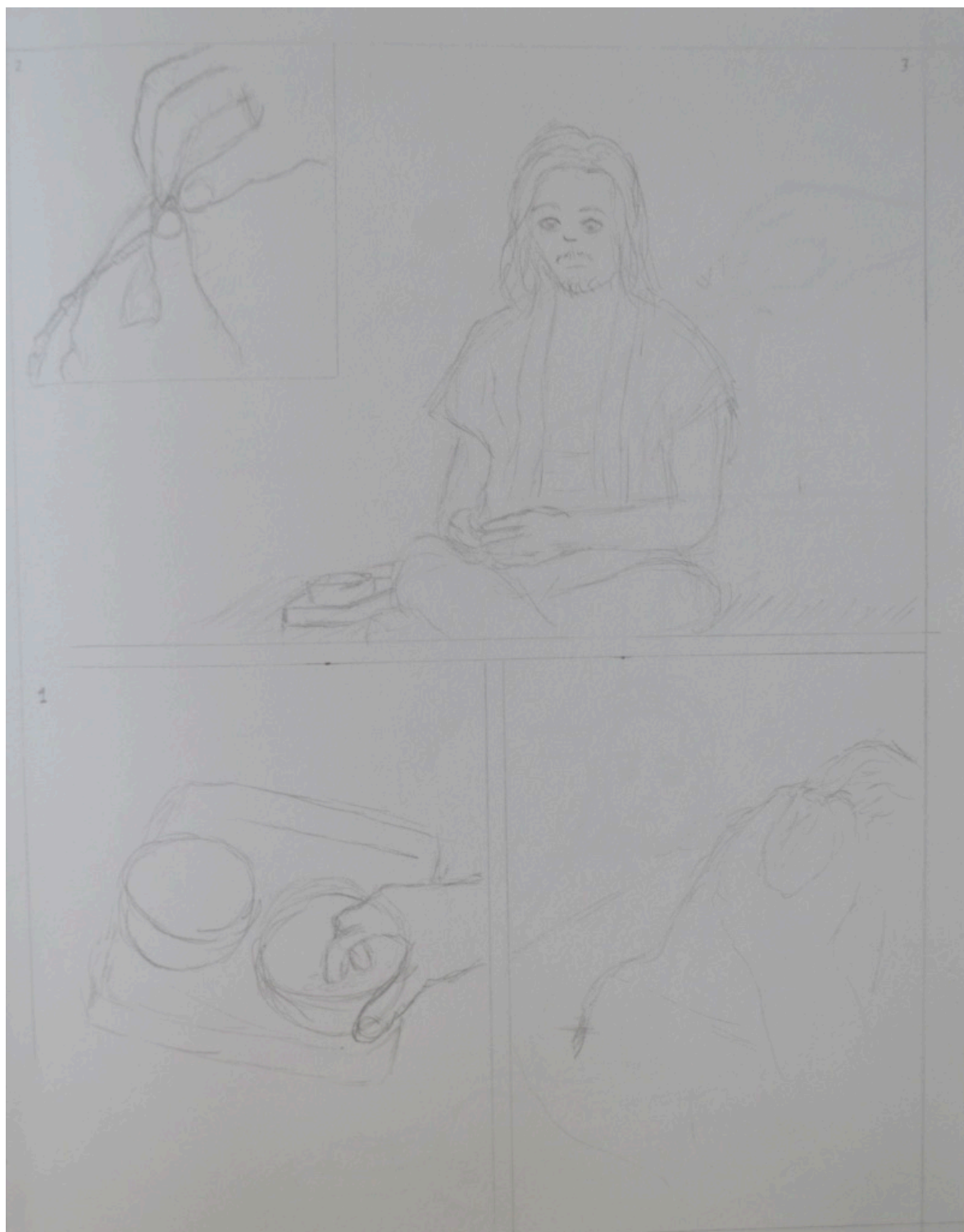


Figura 110: *Storyboard*

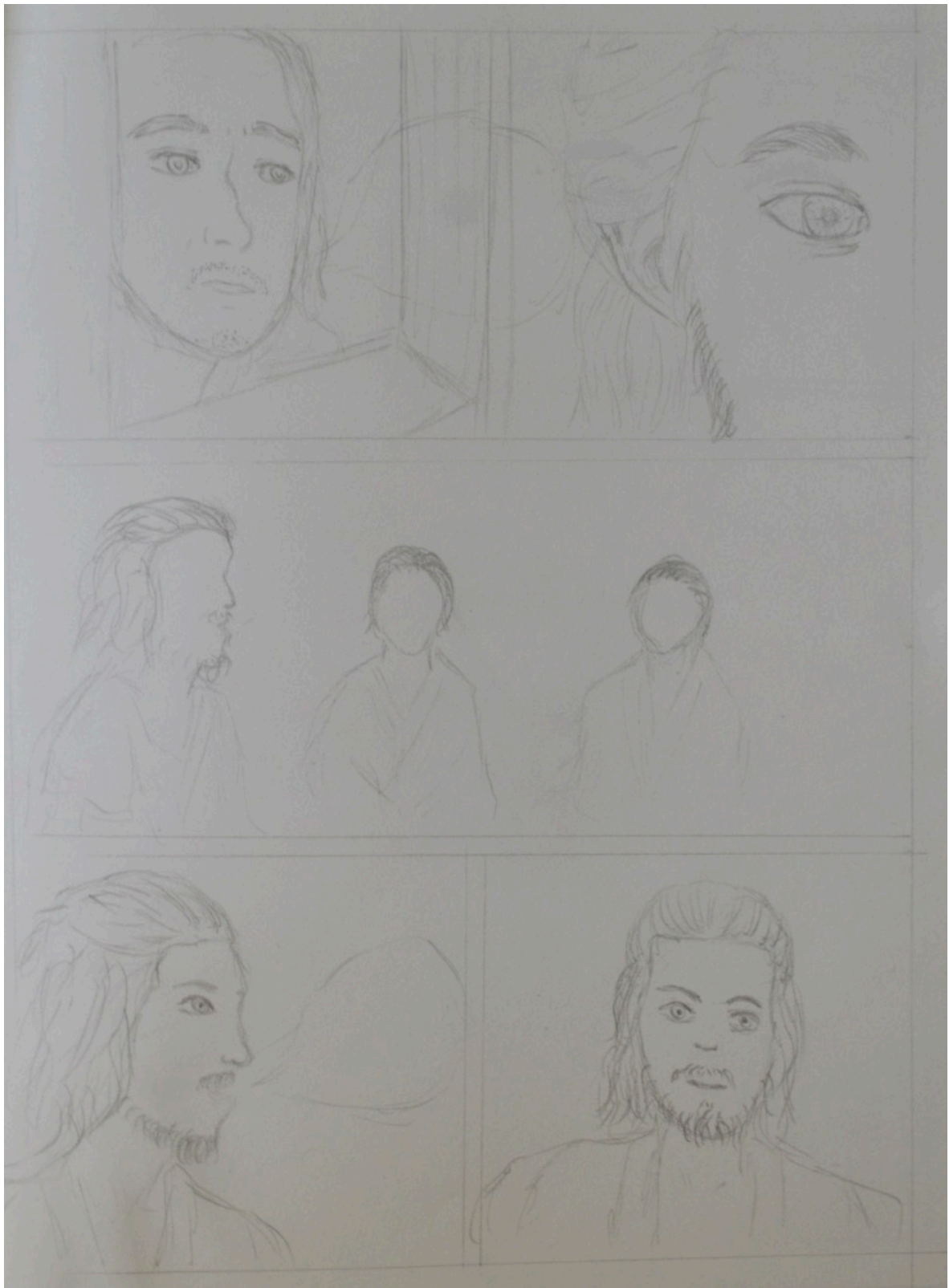


Figura 111: *Storyboard*

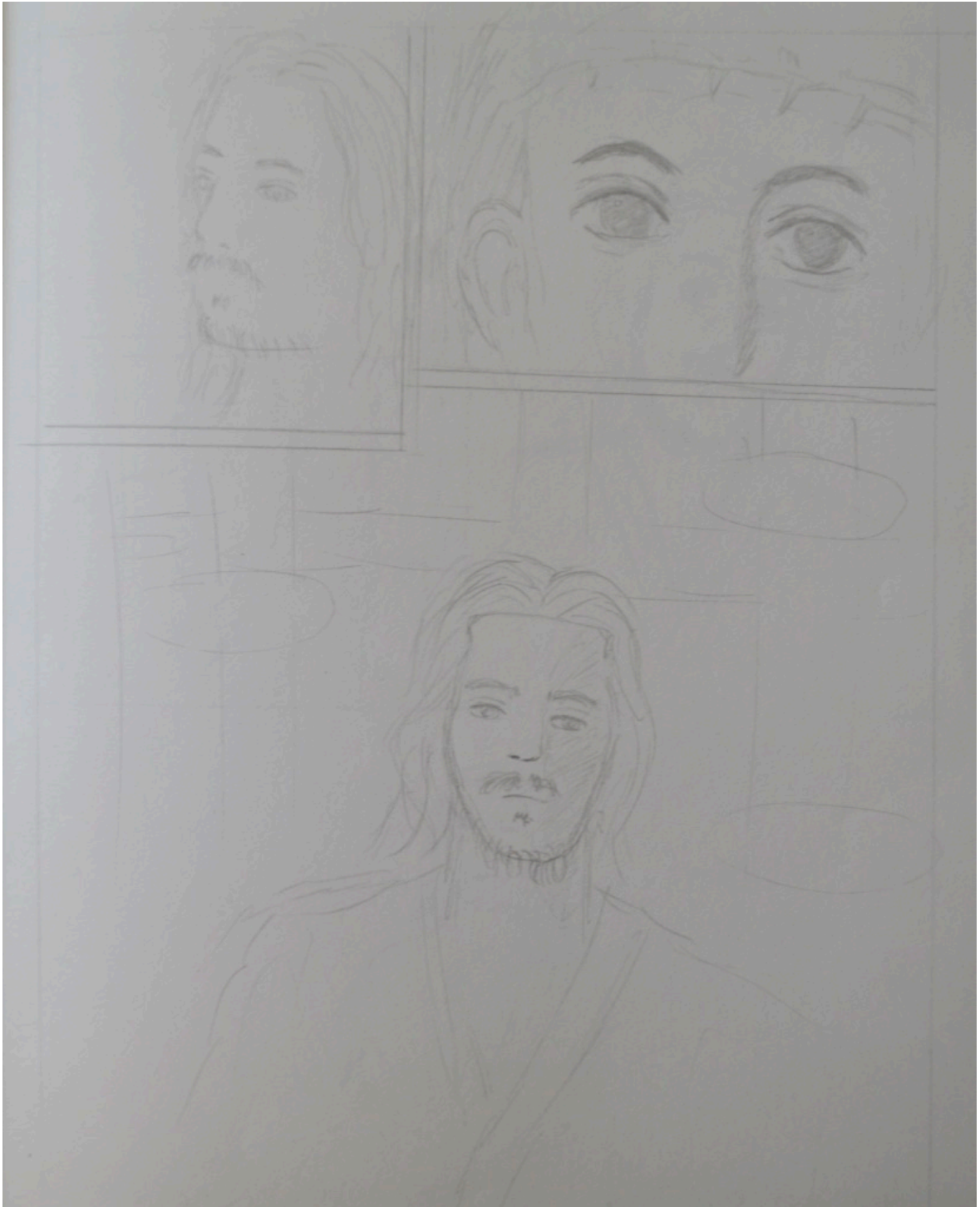


Figura 112: *Storyboard*

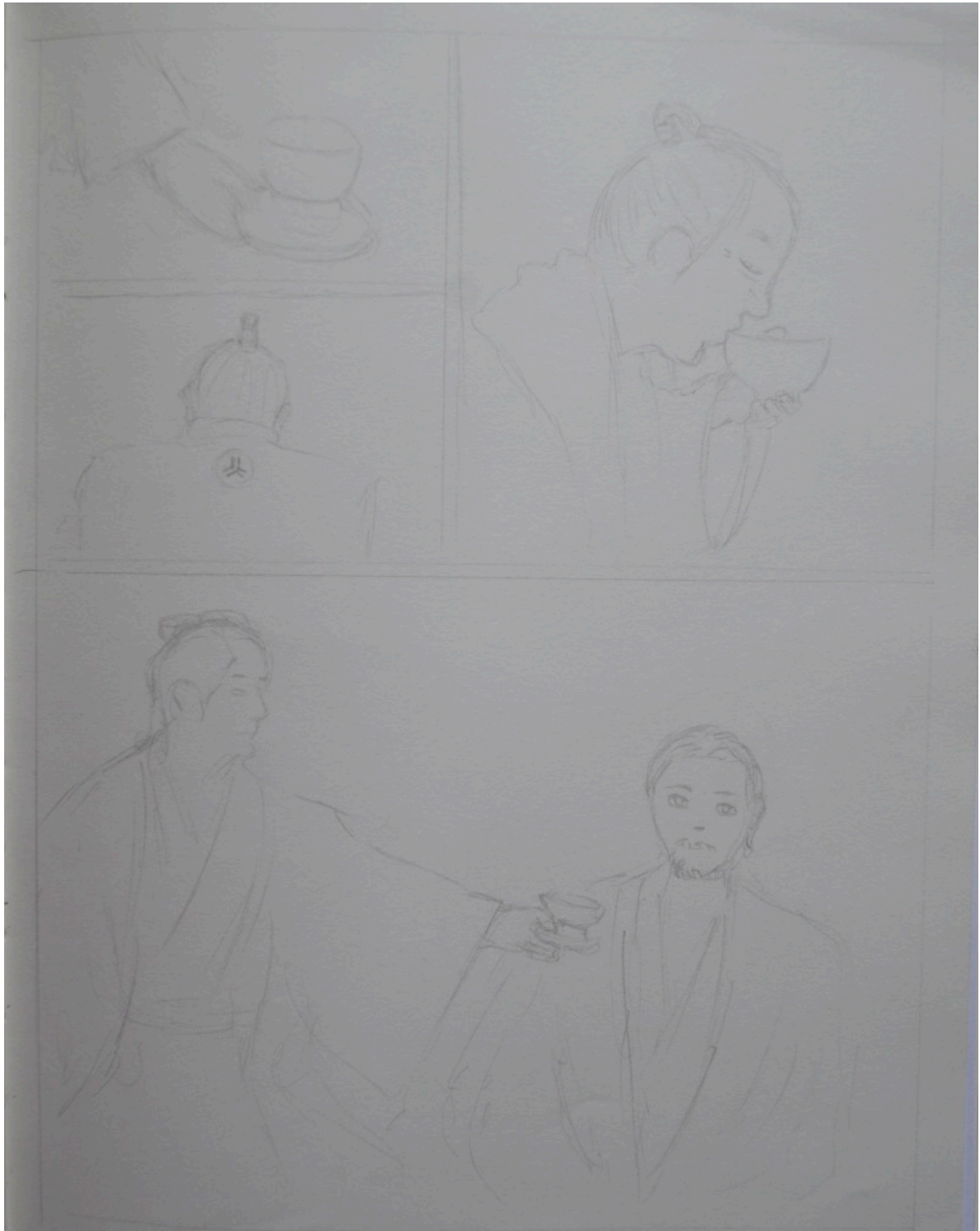


Figura 113: *Storyboard* inicial página 5



Figura 114: *Storyboard* inicial página 6



Figura 115: *Storyboard* página 7



Figura 116: *Storyboard* página 8

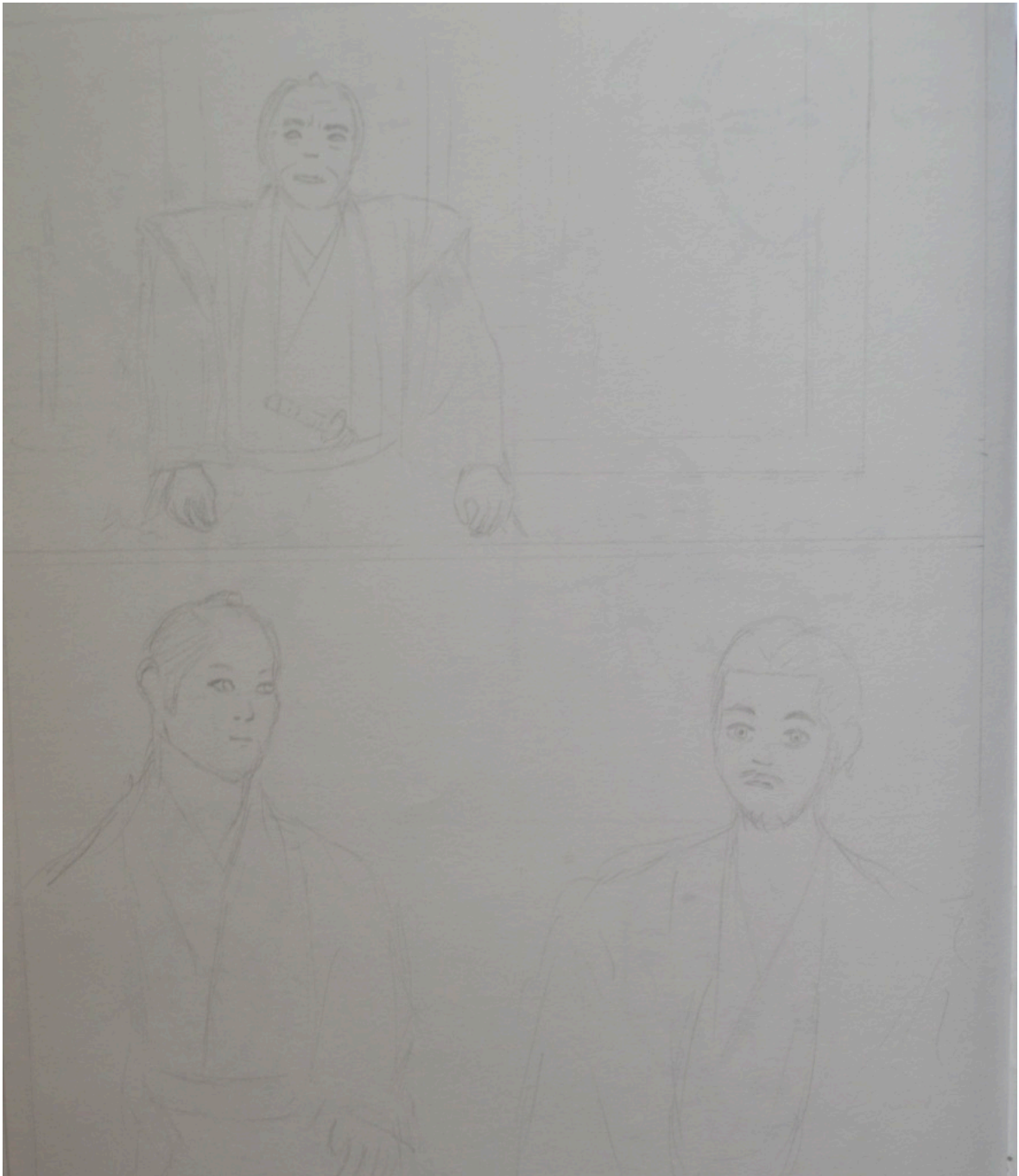


Figura 117: *Storyboard* inicial página 9



Figura 118: *Storyboard* inicial página 9

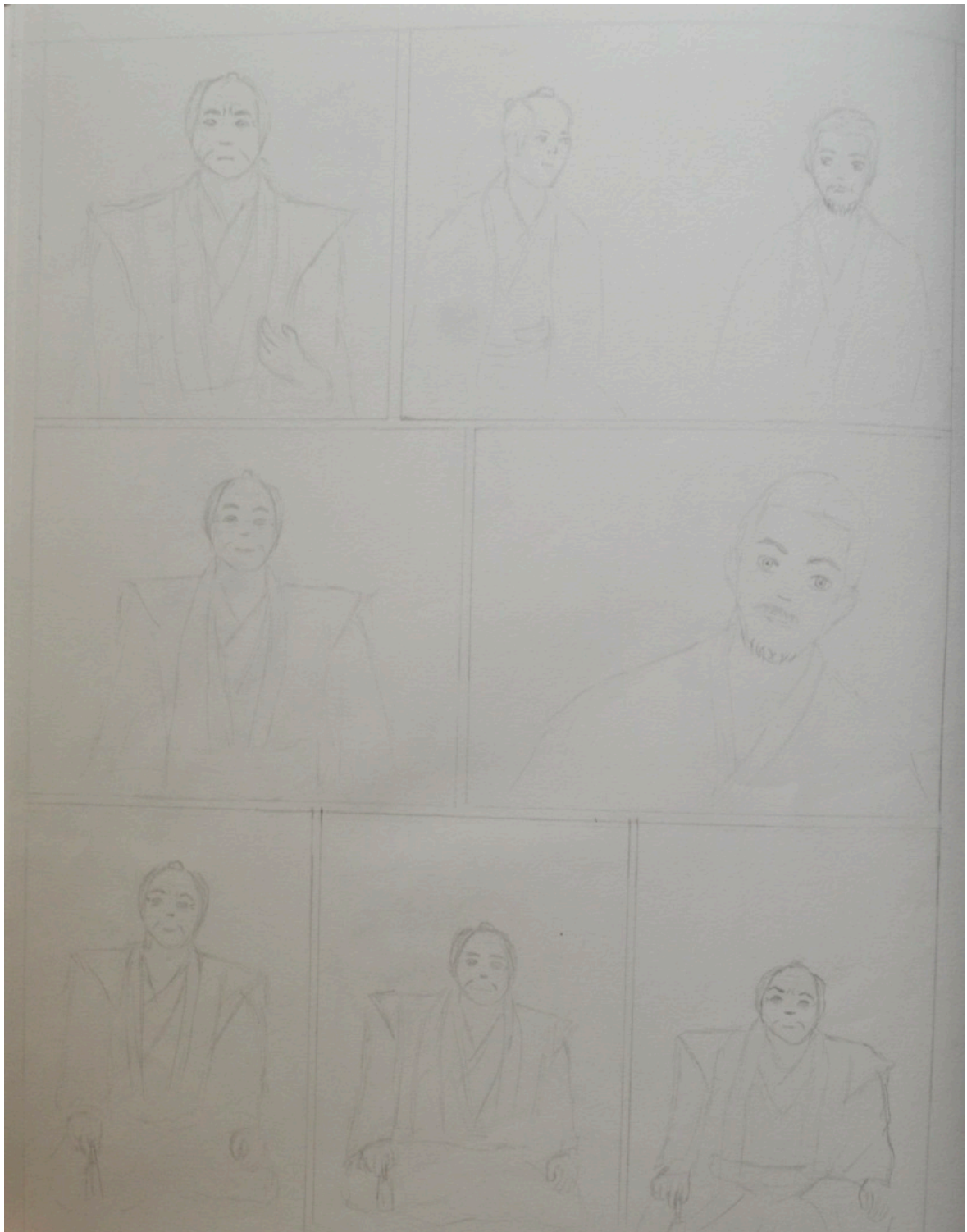


Figura 119: *Storyboard* inicial página 10



Figura 120: Storyboard página 15

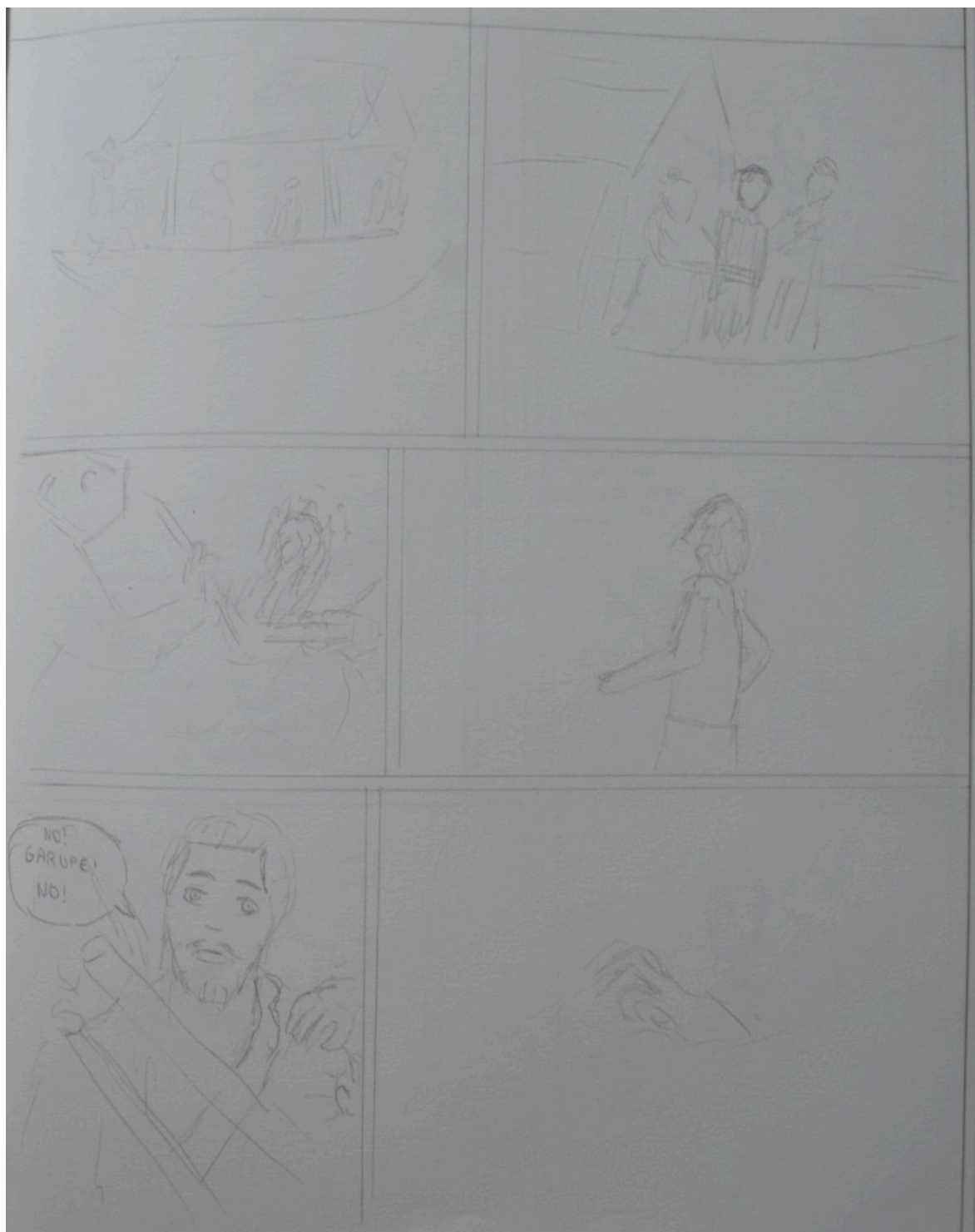


Figura 121: *Storyboard* página 16



Figura 122: *Storyboard* página 17

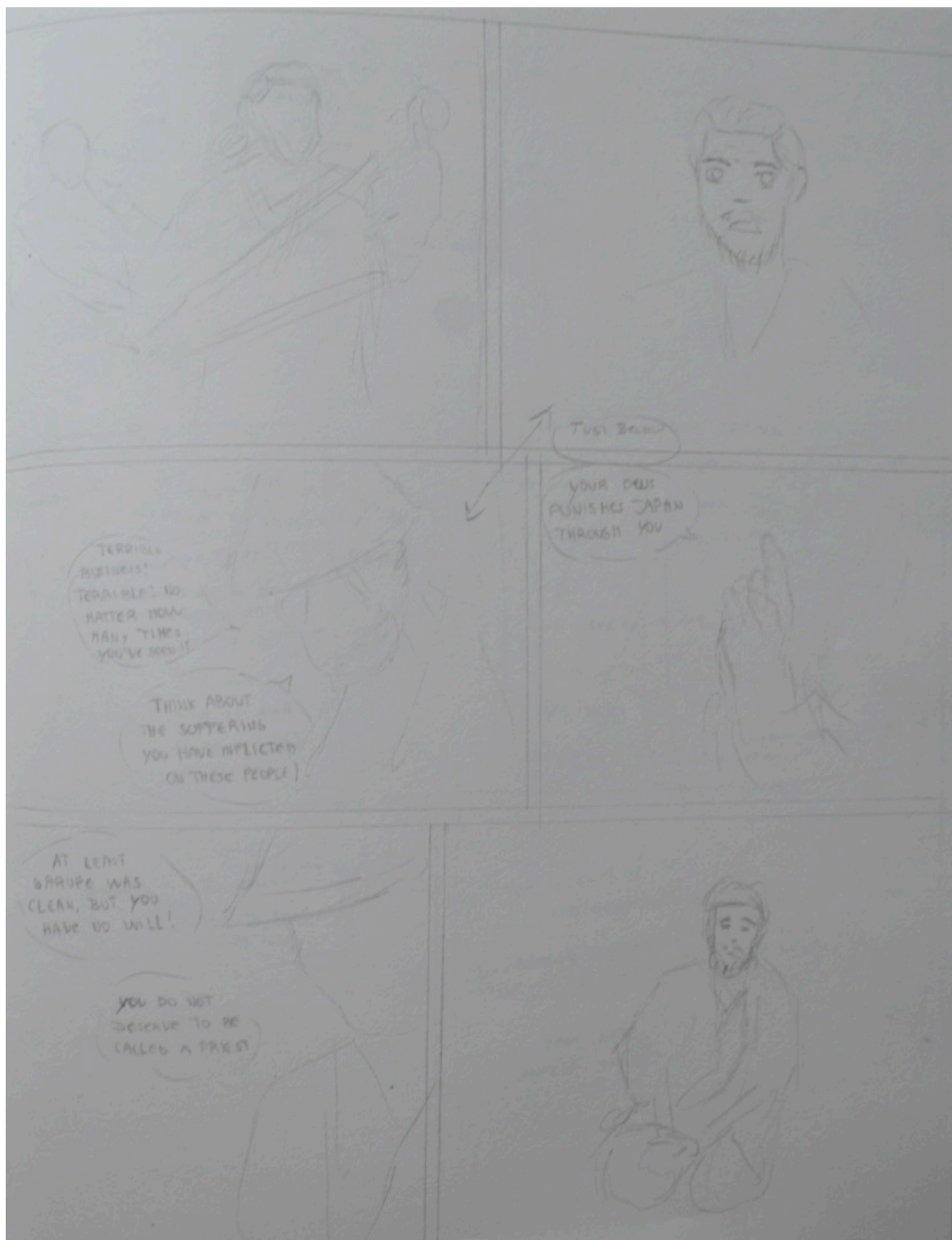


Figura 123: Storyboard página 18

5. Outros:



Figura 125: Desenho de uma personagem a pisar a *fumi-e*



Figura 124: *Sketch* de uma personagem



Figura 126: *Sketch* de um pé



Figura 127: *Sketch* do corpo humano



Figura 128: *Sketch* do corpo humano

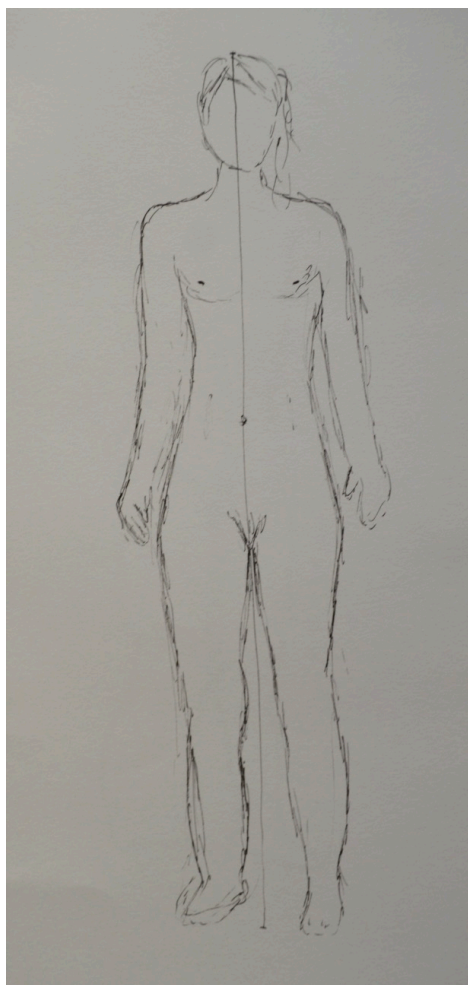


Figura 130: *Sketch* do corpo humano

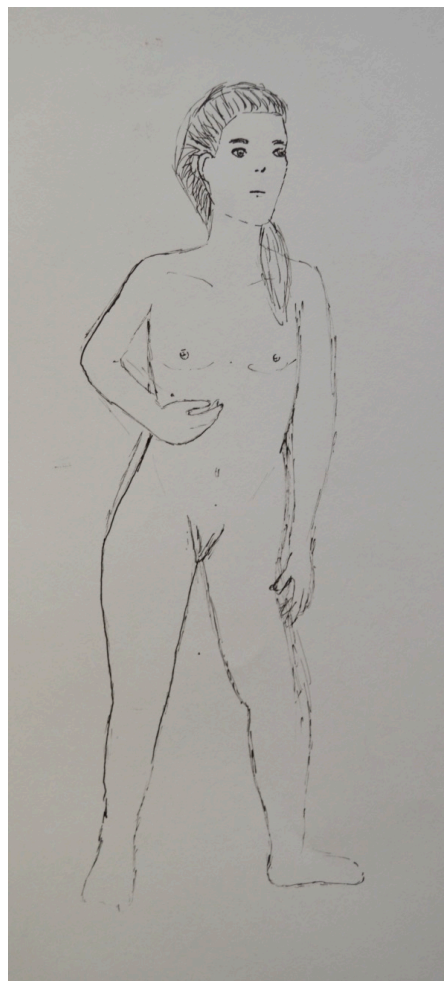


Figura 129: *Sketch* do corpo humano

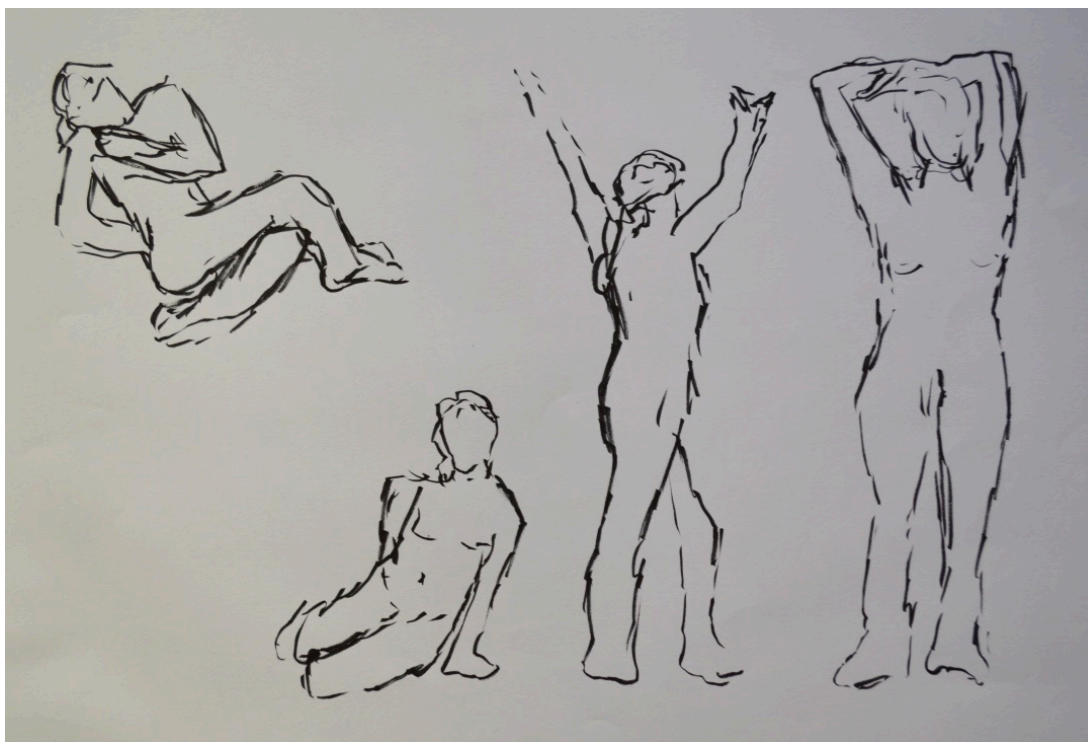


Figura 131: Vários *Sketchs* do corpo humano



Figura 132: *Sketch do corpo humano*



Figura 134: Balões de fala iniciais, feitos a computador

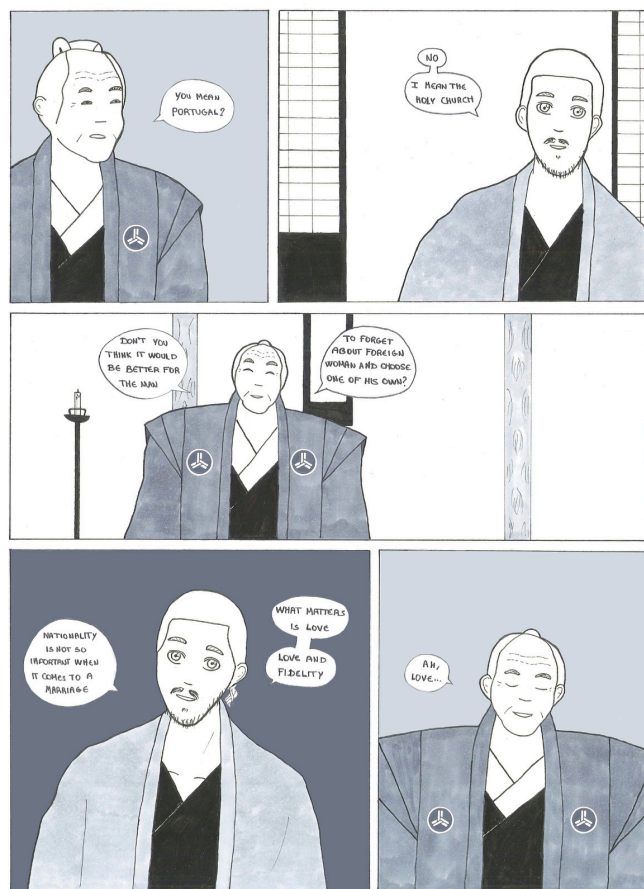


Figura 133: Segunda tentativa de balões de fala, desta vez feitos à mão com caneta de tinta permanente



Figura 135: Exemplo do interior da Novela Gráfica



Figura 136: Exemplo do interior da Novela Gráfica