

# Banda Desenhada MUDA

## Relatório de Projeto

Mafalda Veiga Dias Azevedo

Orientador - Professor Doutor José Saraiva

Co-orientador - Professor Doutor João Lemos

Tese de Mestrado em Design de Comunicação

Escola Superior de Artes e Design

Porto  
novembro de 2020



# Banda Desenhada MUDA

Relatório de Projeto

Mafalda Veiga Dias Azevedo  
Orientador - Professor Doutor José Saraiva  
Co-orientador - Professor Doutor João Lemos  
Tese de Mestrado em Design de Comunicação  
Escola Superior de Artes e Design

Porto  
novembro de 2020



# Índice

Resumo .....	7
Abstract .....	8
Agradecimentos .....	9
Considerações gerais .....	10
<b>Parte I - Estado da Arte</b>	
1.1 O Design .....	12
1.2 A Banda Desenhada .....	14
<b>Parte II - Metodologia</b>	
2.1 Introdução .....	18
2.2 Opções metodológicas .....	19
<b>Parte III - Storyboard</b>	
3.1 A história .....	21
3.2 Desenvolvimento das personagens .....	27
3.3 Esquema de altura das personagens .....	55
3.4 Locais e rendering .....	57
<b>Parte IV - Projeto editorial</b>	
4.1 O tamanho da BD .....	60
4.2 Capa e contra capa .....	60
4.3 Tipografia .....	60
4.4 Folha de rosto .....	60
4.5 Miolo .....	60
4.6 O livro .....	62
<b>Considerações finais</b>	
Considerações finais .....	81
Limites do estudo .....	82
Linhas de investigação no futuro .....	83
Índice de gravuras .....	84
Índice das legendas .....	88
Bibliografia .....	94



## 1 Resumo

O objectivo deste projecto consiste na elaboração de uma Banda Desenhada muda. A escolha deste projecto tem relevância pelo facto de no mercado existirem menos exemplos, deste tipo de Banda Desenhada e pela possibilidade de levar aos limites máximos possíveis a inexistência de texto e onomatopeias.

Tendo como inspiração e ponto de partida o conto infantil *João e o Pé de Feijão* (1807) de Benjamin Tabart, a BD realizada não se limitou à tradução do conto. Este apenas foi tido em conta como ponto de partida, tendo sido elaborada uma nova história, com novos personagens e cenários.

A investigação centrou-se no desenvolvimento das personagens, cenários, cor, sequência e movimento, de forma a explorar as potencialidades da ausência total do “ruído” que caracterizam as BD não mudas e com essa dificuldade acrescida encontrar a melhor forma de transmissão da mensagem.

**Palavras- chave: Design de Comunicação, Banda Desenhada muda, Ilustração sequencial**

## 2 Abstract

The aim of this project is to develop a silent comic book. The choice of this project relates to the fact that there are less silent comic books on the market as well as the possibility of taking to the maximum the limits of the absence of subtitles and onomatopoeias.

Taking Benjamin Tabart's children's story *Jack and the Beanstalk* (1807) as an inspiration, the creation of this book didn't restrict itself to a simple translation of the short story. This was merely the beginning of the creation as a new story with new characters and new sets appeared. The research had the colour and movement, characters and sets as its main target in order to explore all the potentialities of the total absence of "noise" that characterizes the non silent comics and with this plus difficulty find the best way to deliver the final message.

**Keywords: Communication Design, silent comic books, Sequential illustration**

### **3 Agradecimentos**

Chegando ao final de mais um capítulo da minha vida, não poderia deixar de agradecer a quem mais me apoiou, me guiou, me acalmou, me inspirou. Nem tudo foi maravilhoso, houve muitos momentos em que pensei que não fosse conseguir e se não fossem as pessoas que vou referir, nada era possível.

Em primeiro lugar, agradeço ao meu orientador, Professor Doutor José Saraiva e ao meu co-orientador Professor Doutor João Lemos, por toda a disponibilidade e ajuda na elaboração do meu projeto e por toda a confiança que depositaram em mim.

Quero igualmente agradecer aos meus pais, e ao meu irmão. Sem eles, nada disto era possível.

Agradecer à minha família, sem vocês nada era o mesmo, obrigada pela vossa amizade, obrigada por terem entrado nesta aventura comigo, obrigada por se tornarem parte essencial deste capítulo da minha vida.

Não posso também deixar de agradecer a todos os professores, que durante estes anos, me ensinaram tudo o que sabiam e me ajudaram a crescer, não só em termos académicos mas também, e não menos importante, enquanto pessoa.

A todos uma vez mais muito obrigada!

## 4 Considerações gerais

Este livro foi realizado no âmbito do mestrado em Design de Comunicação. Pretendeu-se explorar e aprofundar a leitura imagética levando-a ao máximo dos seus limites, optando-se por essa razão pela realização de uma BD muda. Se uma Banda Desenhada muda comporta onomatopeias, fez-se aqui a opção de as eliminar, retirando assim todo o "ruído" e assumindo de forma literal a palavra "muda".

Com clara inspiração no Manga e nos heróis da Marvel, o livro tem como base de inspiração o conto infantil *João e o Pé de Feijão* de Benjamin Tabart, publicada em 1807 e mais tarde popularizada por Joseph Jacobs em 1890, com a publicação de *English Fairy Tales*. Não se pretendeu nunca fazer uma BD do conto, mas a partir dele, criar uma nova história.

O livro tem como público alvo um público jovem, adolescente, para quem a imagem é geralmente mais apelativa do que o texto em si.

O desafio foi pois a eliminação de todo o "ruído". A retirada de texto, de metáforas visuais, de onomatopeias tendem a dificultar a assertividade da comunicação e foi esse o desafio a que deitamos mãos à obra.

Os signos cinéticos, os planos, as cores, as sombras, as expressões faciais e corporais teriam *per si* de serem capazes de transmitir a mensagem. Levantaram-se, desde logo, inúmeros problemas a que haveria de dar resposta.

Como não cair num exagero de expressões? Como transmitir, num número pré definido de páginas, a história? Como, sem o uso de palavras, imprimir-lhe ritmo?

A pesquisa e estudo de conceitos de design, de comunicação, de inúmeras BDs, do papel e da influência da BD no mundo, foram determinantes na elaboração do projecto.

Parte I  
Estado da Arte



## 1.1 O Design

Definir o que é design não é tarefa fácil e tudo aquilo que pode ser dito será sempre incompleto e fruto da época em que se vive.

Ao longo dos tempos muitas têm sido as definições dadas, e ainda hoje, entendemos que uma das melhores definições de design é a de Saul Bass quando diz: “Design is thinking made visible”. Pode parecer uma definição simplista, poderíamos até dizer básica, na sua expressão formal. Não só nos diz o que é o design como nos transmite, ao mesmo tempo, a ideia da simplicidade, da eliminação, do corte, do não haver nada mais a acrescentar ou eliminar. Transmite-nos o que é, na realidade, o design e a simplicidade da sua definição remete-nos para o que é o *bom design*.

De uma forma geral, podemos dizer que design da comunicação é a transmissão de uma qualquer mensagem através de uma linguagem visual. Para que a comunicação da mensagem seja eficaz tem que se ter em conta a qualidade da informação que se pretende transmitir, a objectividade do meio utilizado e a a forma visual como se faz a interpretação. Torna-se também essencial conhecer e compreender o público alvo a que se destina a mensagem. “A comunicação é a razão do design e representa o princípio e o fim do seu processo criativo” (Frascara, 2004, p.63).

O design vai muito além da estética, implica uma total compreensão do “todo”. “O design é uma disciplina intelectual, estética e prática que compromete consequentemente todos os níveis da actividade humana e requer dos seus profissionais poder de análise, flexibilidade mental, sensibilidade visual, conhecimento visual e destreza manual” (Frascara, 2000, p.123).

O design tem como objectivo crucial a transmissão de uma mensagem. Para que esta seja bem transmitida o designer tem também que estar ciente e conhecer bem o público a que se destina a mensagem a transmitir. Sem esse conhecimento, sem se por no papel do público-alvo da mensagem, esta não se transmite de forma eficaz.

“Compreender uma imagem requer uma convergência de experiências. Requer a compreensão do artista da experiencia de vida do leitor para que a mensagem seja entendida. Tem que haver uma interacção porque o artista está a invocar imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes” (Eisner, 1985, p. 13).

Num mundo cada vez mais rodeado de estímulos a transmissão da mensagem torna-se cada vez mais difícil. É cada vez mais difícil captar a atenção do público, livrá-lo do ruído que o rodeia. É por isso necessário conhecê-lo bem, saber quais os seus desejos e ansiedades, estudá-lo com atenção e só então partir para a arte de projectar, como refere ainda Frascara:

“Mas, para além de ter de conhecer o público-alvo, o designer tem que também conhecer o emissor da mensagem e a sua mensagem. Só assim pode de forma clara transmitir a mensagem. E, ser claro não implica não ser criativo e ter em conta a estética. A crença que a clareza se opõe à criatividade baseia-se, como noutros casos, num mal entendido tanto da criatividade como do desenho: a clareza em desenho não tem nada que ver com a auto-expressão de quem desenha nem com o seu egocentrismo indulgente, mas requer, pelo contrário, uma inteligência objectiva e flexível que permita analisar cada problema desde uma série de pontos de vista, de maneira a poder entender as intenções do cliente (o que origina a mensagem) e as possíveis percepções de uma ampla gama de potenciais receptores.” (Frascara 2000, p.25)

Esta observação refere-se ao design e à sua criatividade em que se expressa a mensagem, que se conecta com a observação feita por Ellen Lupton, que afirma, “O design é uma forma de pensar e de resolver problemas. Incorpora valores e ilustra ideias” (Lupton, 2020, p.11). Assim, “Os designers de hoje produzem mais do que logótipos e caixas de cereal matinal; eles criam situações que estimulam a mente e o corpo ao longo do tempo” (Lupton, 2020, p. 14).

## 1.2. A Banda Desenhada

A Banda Desenhada tem as suas origens na Europa, tendo alcançado a sua maioridade e maturidade nos EUA.

Podemos hoje dizer que um dos pais da Banda Desenhada foi o suíço Rodolphe Töpffer (1799-1846) para quem a BD era a fusão entre a literatura e a história ilustrada, segundo Kjell Knudde, "(...) Töpffer é também considerado como o 'primeiro artista de Banda Desenhada na história'. O trabalho dele está muito mais perto da nossa definição moderna de uma vinheta do que o trabalho dos seus antecessores.[...]" (Knudde, 2020)<sup>1</sup>. Foi ele que reuniu diferentes linguagens para algo novo a que chamou literatura de estampas e que hoje se chama Banda Desenhada, ou vulgarmente designada pela sigla BD. Publica o seu primeiro livro (*Histoire de Mr. Jabot*) em 1833.

Segundo disse Domingos Isabelinho, crítico de BD, em entrevista dada em 2007, na *Ver BD*, a definição e origem da BD será sempre muito difícil de definir com exatidão, porque a origem depende muito, na perspectiva deste crítico, da nacionalidade, quer para a França, Suíça ou Bélgica, se fala em Töpffer ou nos EUA com *The Yellow Kid* (1896) de Mickey Dugan. Nestas perspectivas, torna-se difícil dizer quem é o pai da BD.

A BD, com o formato dos dias de hoje, surge nos EUA em 1905, com a publicação no *New York Herald* das aventuras do *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay.

Em Portugal, podemos dizer que o pai da BD foi Rafael Bordalo Pinheiro ainda no séc XIX. Na década de 30, do séc. XX, começaram a aparecer em Portugal inúmeras revistas especializadas como o *ABCzinho*, *Camarada*, *Pim Pam Pum*, *Mosquito*, revistas estas destinadas tanto a crianças como a adultos. Estas revistas contavam com nomes como Stuart Carvalhais, Almada Negreiros, Cottinelli Telmo, entre outros.

Nos anos 30, surgem, nos EUA, personagens como o Tarzan de Edgar Rice Burroughs, *Super Homem* de Jerry Siegel e Joe Shuster, *Flash Gordon* de Alex Raymond, que rapidamente, graças ao seu sucesso, deixam a imprensa e passam ao formato de livro – *comics*. "A época de ouro da BD iniciou-se em junho de 1938 com a estreia de *Superman* em *Action Comics #1*" (Kowalski, s/data,)<sup>1</sup>.

---

1. Tradução livre.

Na Europa, a explosão da BD dá-se mais tarde com a escola franco-belga, com o surgimento de personagens que marcaram e ainda continuam a marcar gerações como Tintim de Hergé, Lucky Luke de Morris, Spirou de Robert Velter, Asterix de Albert Uderzo e René Goscinny, Corto Maltese do italiano Hugo Pratt.

No Japão, a manga moderna surge pelas mãos de Osamu Tezuka, com Shin Takarajima *A Nova Ilha do Tesouro*, de 1947. A sua obra é de tal forma vasta e definidora de um estilo próprio de BD, que é hoje considerado o *Deus Mangá*.

No Japão, estima-se que cerca um quarto do que é impresso é dedicado à Manga. É uma indústria que movimenta biliões de dólares e continua a crescer.<sup>1</sup>

*Agent of Shield* de Nick Fury é publicada em 1968 e é uma publicação surpreendente porque nas suas 3 primeiras páginas há ausência total de palavras e balões. Podemos apontar aqui o início de um novo estilo de BD, a BD muda. Na década de 70, o francês Jean Giraud, conhecido por Moebius, publica uma série de BDs mudas mas na realidade, só na década de 80 é que se dá a explosão deste género com *G.I. Joe: A Real American Hero #24* de Larry Hama. É a partir daqui que a BD muda começa a aparecer com mais frequência, embora ainda nos dias de hoje a sua publicação seja bastante inferior ao da BD tradicional.

A BD perde, ao longo dos tempos a conotação de ser dedicada a um público maioritariamente jovem, sendo hoje aceite e lida por públicos de todas as idades.

Sendo hoje por muitos considerada a 9ª arte, não podemos deixar de fazer aqui referência a *Maus* (1991) de Art Spiegelman, considerado um clássico contemporâneo da BD, sendo o primeiro livro de BD a ganhar o Prémio Pulitzer de Literatura (1992).

Se durante muito tempo, a BD era geralmente considerada uma arte menor, grande parte deste estigma está ultrapassado.

A comunicação através da BD mostra-se apelativa para o público. A utilização da linguagem icónica e da linguagem literária facilita a transmissão da mensagem. Os balões, os cartuchos, os signos cinéticos, as metáforas visuais, as onomatopeias e os planos, dão vida à mensagem que desta forma deixa de ser apenas literária e elevam a um plano superior, e numa maneira mais rico, a comunicação que se pretende efectuar.

---

1. Chief Learning Officer. (2009). *Comics: They're Not Just for Kids Anymore*. Retirado em 2 de Fevereiro, 2021 em <https://www.chieflearningofficer.com/2009/07/26/comics-theyre-not-just-for-kids-anymore/>



Fig. 1. Moebius, *Arzach*, 1975



Fig. 2. Jiro Taniguchi, *The Walking Man*, 1990

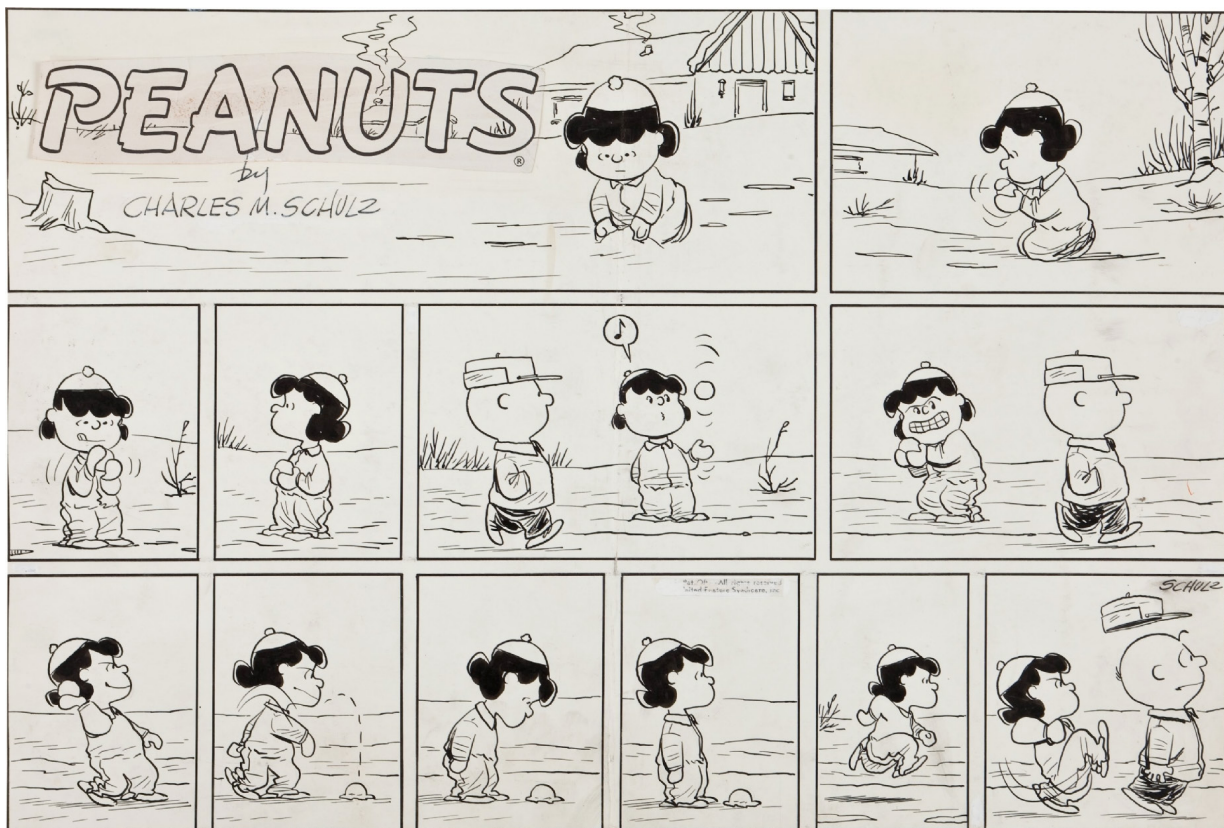


Fig 3. Charles Schulz, *Peanuts*, 1959

Parte II  
Metodologia



## 2.1 Introdução

O objetivo deste projeto consiste a elaboração de uma BD muda inspirada num conto de fadas. Após pesquisa e leitura de vários contos, optou-se pelo conto do *João e o Pé de Feijão*.

Este conto serve apenas de inspiração gráfica, nunca se tendo pretendido fazer uma BD literal do conto. A escolha foi feita tendo em conta a multiplicidade cénica que o conto permitia, o que daria uma maior liberdade criativa.

Foi assim, que se partiu para a elaboração do livro, que por ser uma BD muda, teria que apelar mais à imagem, ao detalhe das expressões e linguagem corporal das personagens e cenários, para que, sem o recurso às palavras e onomatopeias, a história fosse por todos entendida.

O grande desafio passou também pela eliminação das onomatopeias. Se bem que usualmente utilizadas em BD muda, como por exemplo na BD *Ar puro e água fresca* (2012) de Pero (que em muito serviu de inspiração pelo grafismo), optou-se aqui pela sua total eliminação, com o objectivo do “silêncio” total. Esta decisão em muito dificultou a elaboração do livro. Todos os aspetos cénicos e gráficos ganharam maior importância e dimensão, tornando-se fundamentais e prioritários na elaboração da BD que, sem o apoio das palavras e onomatopeias, passaram a desempenhar um papel crucial e principal na história.

Foi assim o silêncio total que norteou a maior parte, para não dizer a totalidade, das decisões gráficas.

## 2.2 Opções Metodológicas

Neste projeto, optou-se por seguir o *Design Thinking* de Tim Brown.

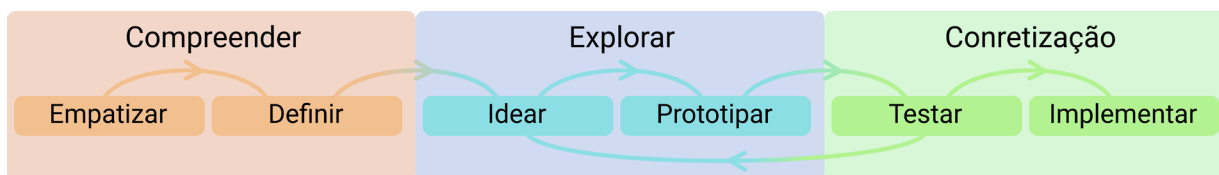


Fig. 4 Design Thinking - esquema

Esta metodologia é usualmente utilizada em grupos e faz apelo à utilização de equipas multidisciplinares. Em tempos de pandemia, como aquele em que vivemos, a sua aplicação torna-se mais difícil, porém não impossível.

Tratando-se de uma BD, todo o projeto deve ser centrado no leitor final, um leitor que goste de BD, manga, dos heróis da Marvel, videojogos.... Um leitor jovem, adolescente.

Iniciou-se uma pesquisa sobre BD muda e foi-se imaginando os vários cenários possíveis de elaboração do livro, tendo por base o conto escolhido e o público alvo.

De seguida, passou-se à planificação. Planificou-se a história, tendo-se elaborado um *storyboard* no programa *Krita* que permitiu logo ter uma ideia mais precisa do número de páginas, da distribuição de pranchas, tiras e vinhetas. Em seguida, utilizou-se o programa *Indesign* para fazer a planificação digital do livro, impressões de teste e versão final do livro.

Foram realizadas diversas impressões de teste e enviadas a um grupo pequeno de adolescentes, e adultos, tendo sido detetados alguns erros ao longo do processo, nomeadamente no que concerne à compreensão da totalidade da história, dada a falta de texto. Ao longo deste processo, foram feitas as correções necessárias.



Parte III  
Storyboard

### 3.1 A história

Tendo como ponto de partida o conto *João e o Pé De Feijão*, deu-se início à elaboração da história.

Como não se pretendia fazer uma BD do conto mas apenas tê-lo como base e ponto de inspiração, optou-se por, com base nele, criar uma história. Se as ilustrações existentes do conto, criado por vários autores, como por exemplo Sophie Rohrbach, Laurent Richard, Roberto Belli, entre outros ao longo dos tempos, se dirigem a um público infantil, tentou-se, com a criação de novos cenários e personagens, fazer apelo a um público adolescente, que se identifique com personagens de acção, com os heróis da Marvel e com a manga e videojogos.

Ficou decidido que a história teria três heróis principais e que a acção decorreria numa cidade e no campo. Manteve-se o pé de feijão e substituiu-se o gigante do conto original por um monstro, permitindo situar a nossa adaptação num universo de maior fantasia.

Optou-se situar a história no tempo da época do Renascimento, Século XIV e Século XV, por ser a época adequada ao uso de espadas, arcos e flechas e portanto uma época adequada ao desenrolar da história.

Definiu-se também o enredo da história. Três personagens vão a uma cidade onde descobrem que algo se teria passado porque na praça central tinha desaparecido uma fonte de água. Em conversa com alguns cidadãos da cidade, ficam a saber que um monstro a teria levado para cima de um pé de feijão. Decidem então ir em busca da planta para encontrar o tal monstro e restituir a fonte à cidade. Deslocam-se com um cidadão para o campo e este semeia um pé de feijão que cresce rapidamente. Os heróis sobem o pé de feijão, descansam a meio da subida e planeiam estratégias de ataque ao monstro, confrontando-se com os seus receios. No dia seguinte sobem o resto do pé de feijão e encontram o esconderijo do monstro. Entram no esconderijo, deparam-se com a fonte que serve de fruteiro ao monstro e descobrem-no a dormir. Tentam retirar a fonte, mas o monstro acorda e desencadeia-se uma luta onde os heróis utilizam as suas armas. Enquanto a luta decorre conseguem retirar a fonte para lugar seguro. Utilizam uma bomba de fumo, similar à utilizada por ninjas, o monstro distrai-se e os heróis conseguem fugir com a fonte. Chegados ao solo, o pé de feijão é cortado pelos cidadãos da cidade, o monstro cai e morre espetado no pináculo da fonte. A fonte é restituída à cidade.

Foi feita pesquisa sobre a roupa da época escolhida, armas, locais, tipo de arquitectura e armaduras da época em que a história se passa, tendo a pesquisa sido centrada no livro *The costume history* (1888) de Auguste Racinet. Foi feita alguma pesquisa também para monstros, animais e algumas personagens de anime, manga e videojogos, que foi utilizada para a elaboração dos *Moodboards*.

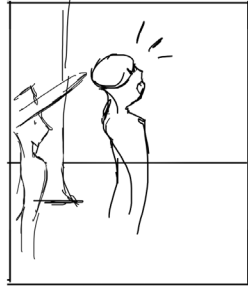
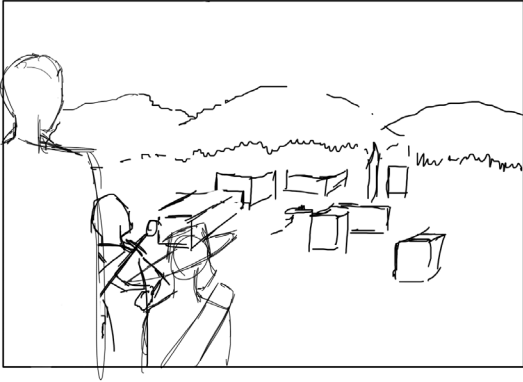


Fig.5 Draft, Página 1

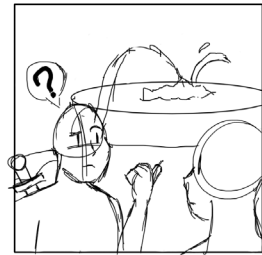
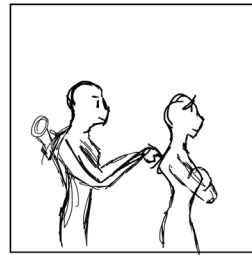
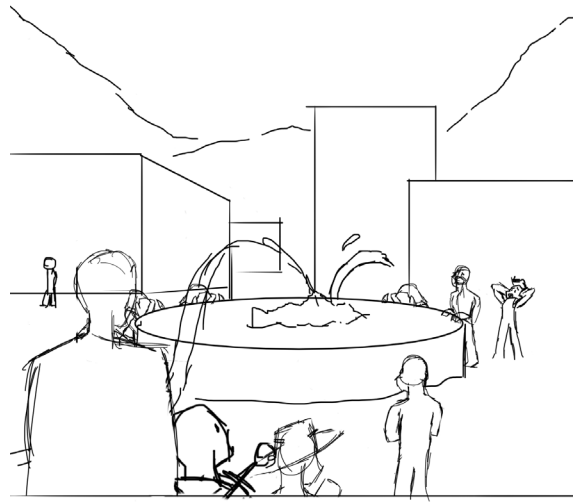


Fig. 6 Draft, Página 2

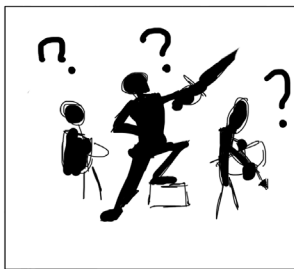


Fig. 7 Draft, Página 3



Fig. 8 Draft, Página 4

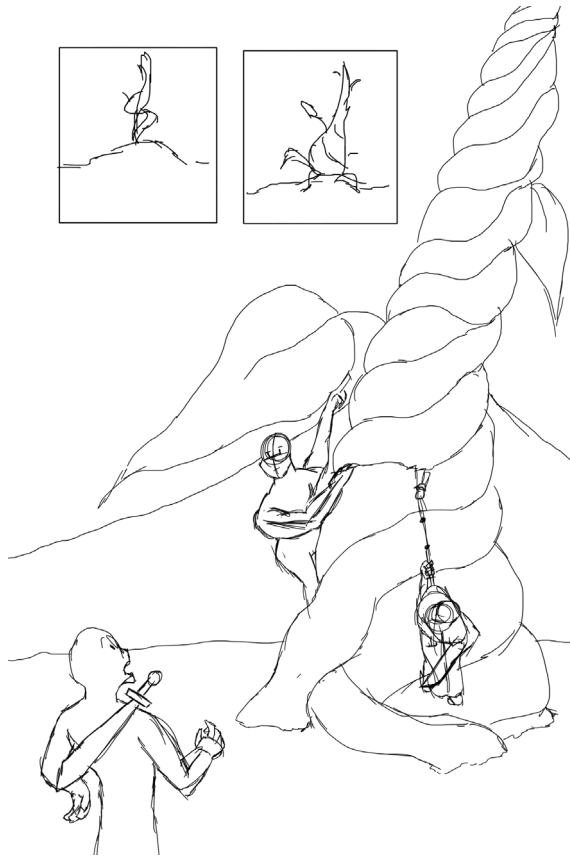


Fig. 9 Draft, Página 5

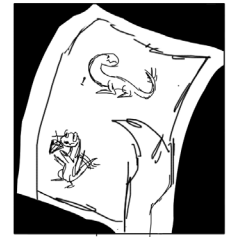
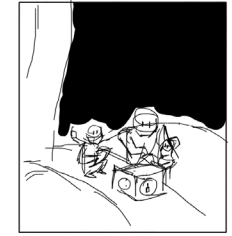
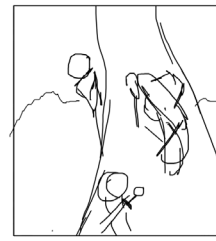


Fig. 10 Draft, Página 6

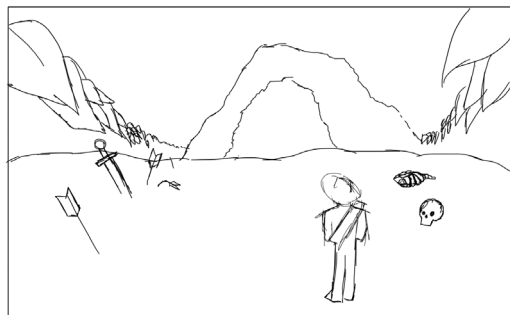


Fig. 11 Draft, Página 7

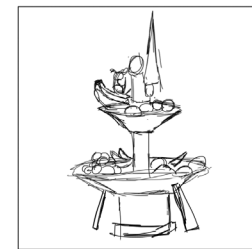
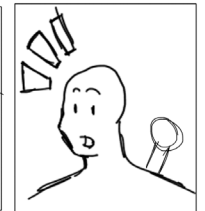


Fig. 12 Draft, Página 8



Fig. 13 Draft, Página 9

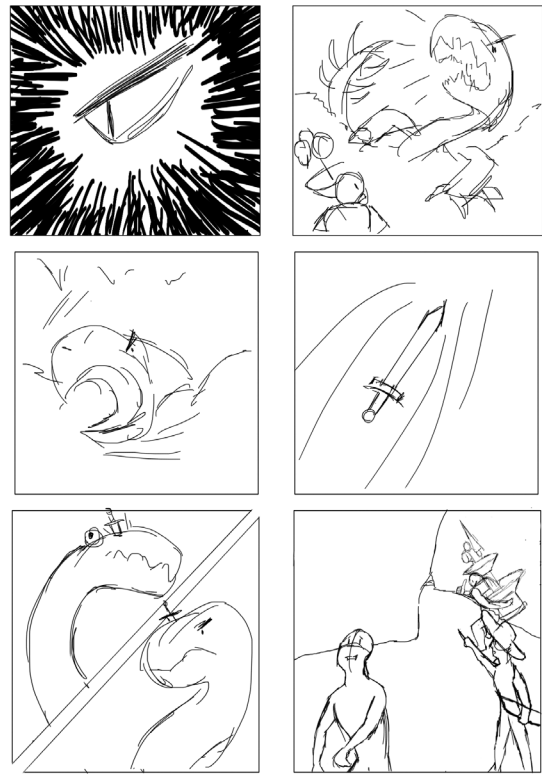


Fig. 14 Draft, Página 10



Fig. 15 Draft, Página 11



Fig. 16 Draft, Página 12



Fig. 17 Draft, Página 13



Fig. 18 Draft, Página 14



Fig. 19 Draft, Página 15

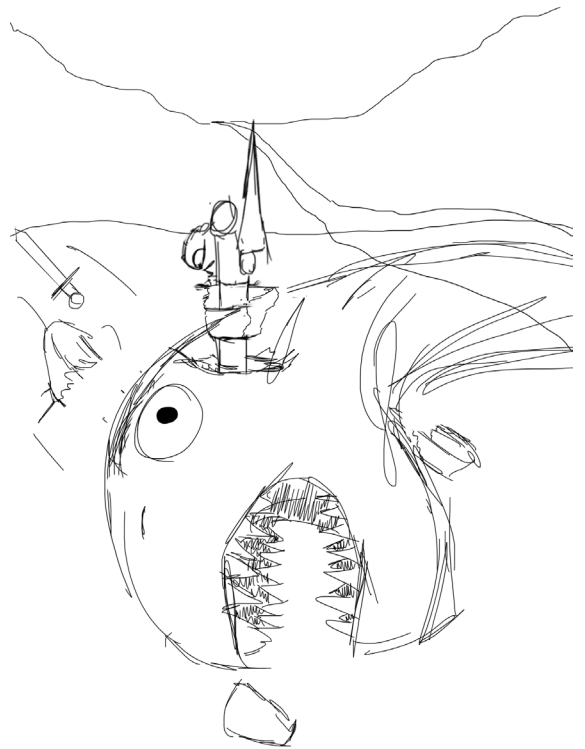


Fig. 20 Draft, Página 16

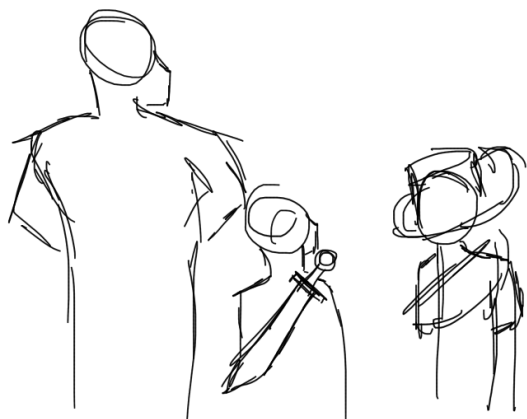
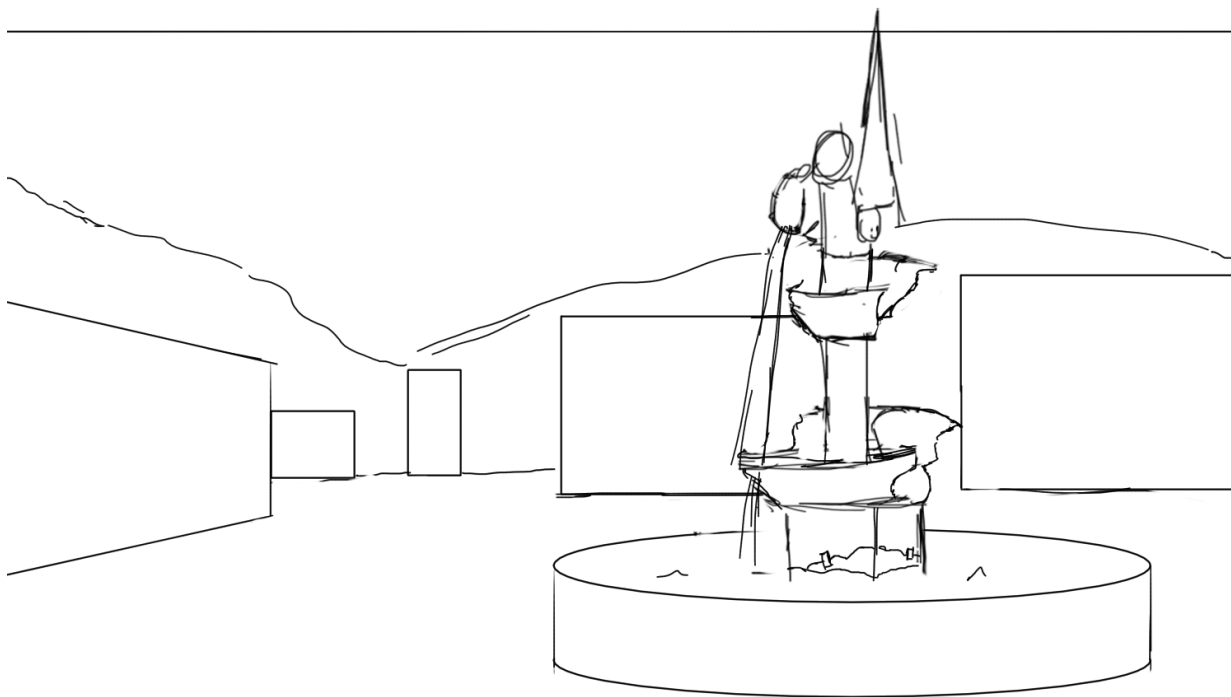
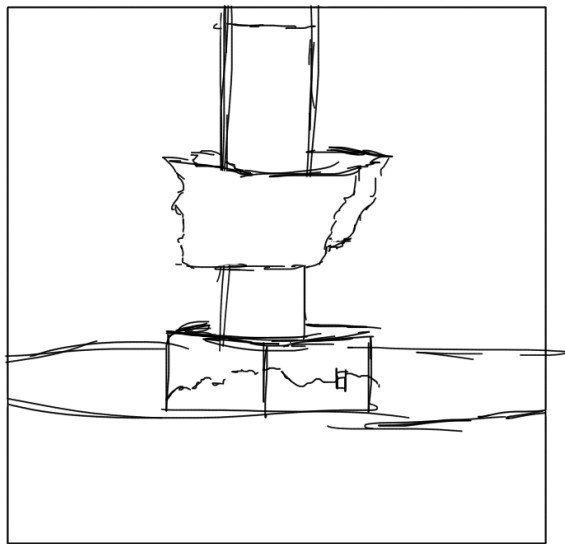


Fig. 21 Draft, Página 17

### 3.2 Desenvolvimento das Personagens e Locais

Foram elaborados *moodboards* para as personagens e elaborados códigos de nomes tendo-se, de seguida, passado ao design das personagens tendo em conta os fundamentos do *character design*. Como refere Super Eyepatch Wolf:

“(...) Bem, eu penso que a melhor maneira para pensar sobre isso é que o *character design*, como todo design, é uma solução ao problema. É uma resposta a uma pergunta e para perceber a resposta, nós precisamos primeiro de controlar a questão, e a questão geral apresentada pelo *character design*, é como conseguimos expressar a personalidade fictícia como uma pessoa real (...)” (Wolf, 2017, tempo do vídeo 2:36 a 3:00, tradução livre)

Foram elaboradas algumas pequenas regras gerais, para diferenciar bem as personagens: o tamanho, o tipo e dimensão da armadura. Estas regras seguem um esquema que parte do maior para o mais pequeno. Foi utilizada a teoria do *character design* referenciada nos vídeos de Super Eyepatch Wolf *What Makes A Good Character Design?* (2017), que fala sobre semiótica, que fala sobre a combinação de objetos diferentes para ter um novo conceito, e as formas básicas de design, o quadrado, círculo e o triângulo, e de *GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks!* (2020) de BaM Animation.

O vídeo de BaM animation foca-se na utilização da linguagem geral de *character design*, das formas básicas das personagens, variedade de corpos, poses, paletas, “shape motif”. A utilização de uma forma básica, como por exemplo o triângulo, permite dar ênfase à personalidade e características da personagem permitindo comunicar melhor à audiência quem é a personagem só utilizando uma imagem “(...) Quando nós escolhermos um “shape motif”, isto reduz a desordem e dá ênfase às coisas que queremos dar ênfase(...)” (BaM, 2020, tradução livre). Esta dica pode ser utilizada para distinguir melhor as personagens só recorrendo à silhueta. Outro exemplo é da hierarquia da cor, que é útil para dar ênfase aos detalhes específicos utilizando contraste e para complementar o design “(...)Para a paleta ser clara, não utiliza muitas cores, sê selectivo. Escolhe uma hierarquia de cor, ou seja uma cor dominante e as outras cores devem dar suporte sem estar a competir(...)” (BaM, 2020, tradução livre). Neste vídeo é também abordada, de forma sucinta, a psicologia da cor e de como a utilizar para fazer personagens icónicas como Sailor Moon, Sonic the Hedgehog, entre outros...

Outro vídeo consultado em Super Eyepatch Wolf intitulado *What Makes A Good Character Design?*, aborda questões de Semiótica “[...] para simplificar substancialmente, Semiótica é o estudo de símbolos e como diferentes objetos visuais se juntam para criar significado, por exemplo se juntarmos uma almofada, um colchão, um cobertor e

uma armação de cama, obteremos o conceito de uma cama (...)” (Wolf, 2017, tradução livre). Aborda também a linguagem das formas básicas, que serve para a criação de uma personagem toda. Estas formas básicas são o triângulo que representa a destreza; dinamismo; competência e agressividade, o quadrado que representa confiança; uniformidade e tradicional, e o círculo que representa carisma; inofensivo e cativante.

Como nesta fase as personagens ainda não tinham nome optou-se por palavras-chave que identificava, as personagens, Guilherme sendo “o Grandalhão”, Duarte o “Herói Medroso”, Hayato o “Ninja Robin dos Bosques”, o monstro “Monstro bebê” e a fonte “Lança de diamante”. Com o nome código e a história em mente, com base nas classes típicas de videogames *Role Playing Games* que são, o tanque, o herói e o arqueiro, e com as regras estabelecidas, começa-se com os primeiros 3 a 4 desenhos e escolher detalhes compatíveis com os critérios definidos, depois passar para a próxima fase que era fazer mais 4 desenhos com os detalhes escolhidos e selecionar 2 e na última fase fazer entre 2 a 4 desenhos para escolher um que seria o design final que encaixa bem nos critérios e na história. Foi tida em conta a “lição” de Scott McCloud:

“Presta atenção aos olhos. Eu entendi que, quando estava a fazer ZOT!, podia realçar as qualidades únicas das personagens ao dar a cada uma um par de olhos único e facilmente reconhecível.” (McCloud, 1994, *Making Comics*, tradução livre).

Passou-se à escolha da paleta de cores tendo em conta a psicologia da cor, de acordo com Art Therapy, Cameron Chapman e Joel Black. Por exemplo, para a personagem Duarte, o novato do grupo mas com muita energia para perseguir qualquer tipo de missão não obstante o seu carácter temeroso, utilizaram-se as cores roxa, que geralmente significa ambição, nobreza, riqueza, e amarela, que é associada a felicidade, energia, optimismo. Isto tudo é explicado com mais pormenor nas outras personagens

Usou-se o programa Adobe Color. Depois destas definições, passou-se à elaboração das poses, expressões, para definir melhor as características específicas de cada personagem. Foram também elaboradas imagens de referência com todas as personagens principais na mesma “pose T”, para manter consistência em termos de proporções e detalhes.

Tendo em conta a personalidade e a história, foram dados nomes às personagens principais.

## Guilherme

Esta personagem embora lenta é a que mais força e capacidade de defesa tem. Para a sua elaboração fez-se pesquisa de inúmeras imagens de armaduras, pessoas musculosas, um tatu, e de personagens de anime e de videojogos para servir de inspiração. Teve-se sempre o cuidado de respeitar a época em que a história se passava. Foram utilizadas as regras estabelecidas pelos dois vídeos mencionados na página anterior. Uma das regras denomina-se “60-30-10” e consiste na distribuição das cores nesta proporção. Assim, nesta personagem, a cor dominante (cinzenta) corresponde a 60 por cento da totalidade da cor; a cor azul e castanho correspondem a 30 por cento e dez por cento a amarelo.

As formas principais desta personagem são o quadrado e o círculo. Foram depois elaborados os olhos e o queixo, ambos rectangulares para não só o distinguir das outras personagens, mas também reforçar o design.

O emblema na armadura da personagem foi adicionado para dar contraste e conferir maior personalidade à personagem.

Para a paleta de cores foram escolhidos tons cinzentos, amarelos azuis e castanhos.

O nome foi escolhido porque, segundo Margarida Madeira, Belly Ballot e Abril Mídia, significa “vontade”, “capacete” e “protecção”, logo era um nome que encaixava na personalidade da personagem.



Fig. 22 Paleta



Fig. 23 Guilherme, Moodboard, a página branca no meio é onde foi desenvolvida a personagem (legenda está no índice das legendas)

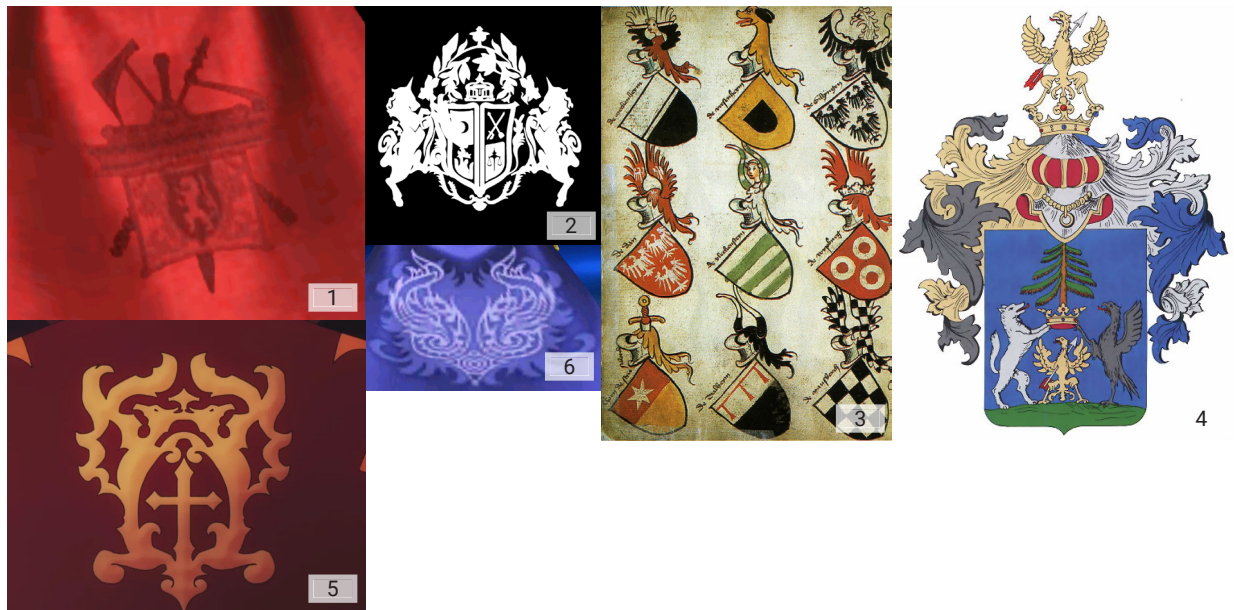


Fig. 24 Guilherme, *Moodboard* para o emblema que se situa no peito do Guilherme (Legenda está no Índice das legendas)

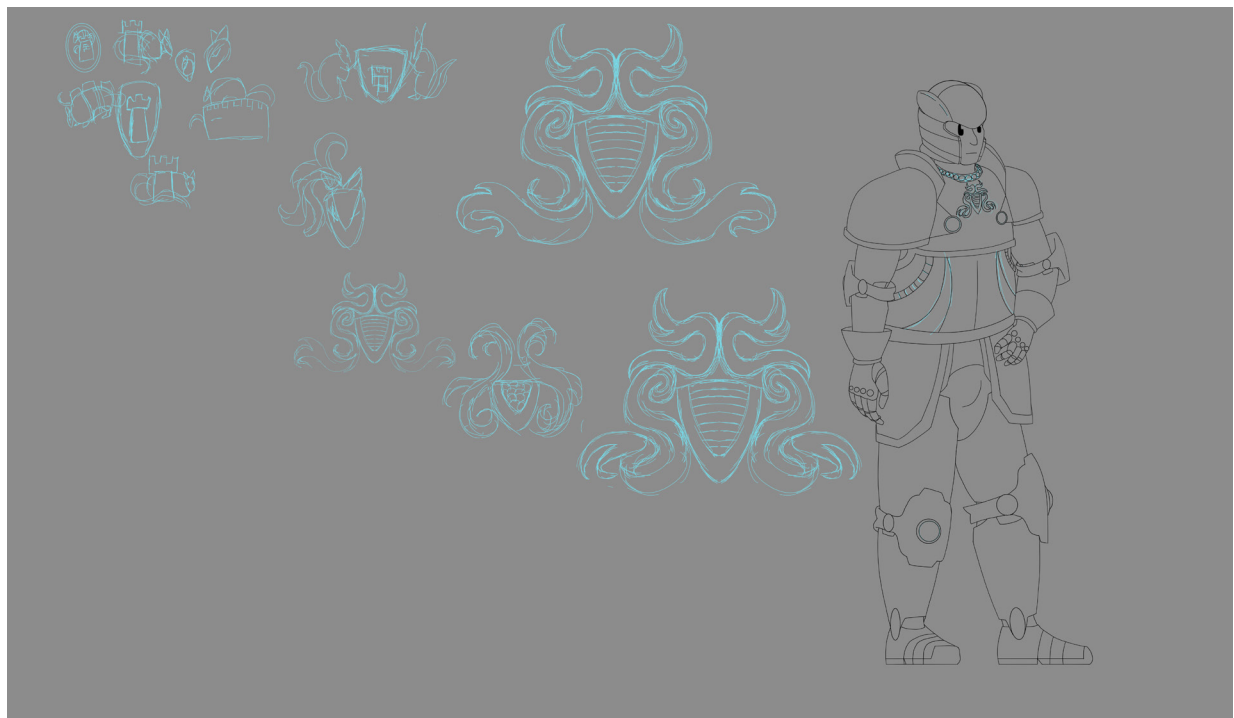


Fig. 25 Guilherme, *Character Design*, emblema

personagem "Grandalhão"  
Forte *motif* de animal  
grande  
armadura  
musculado  
forte

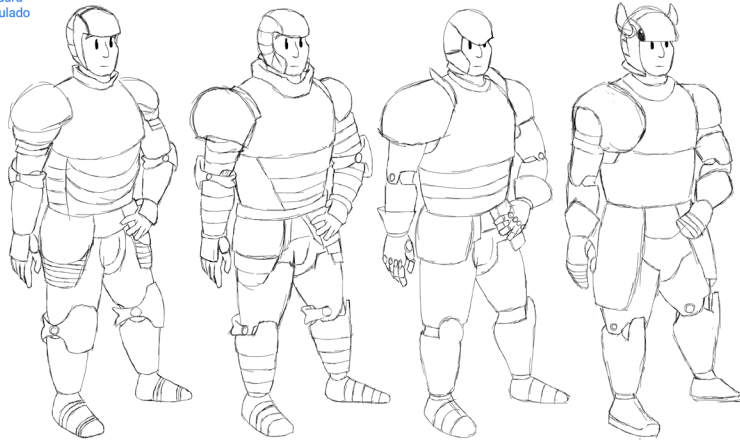


Fig. 26 Guilherme, *Character Design*, fase 1

personagem "Grandalhão"  
Forte *motif* de animal  
grande  
armadura  
musculado  
forte

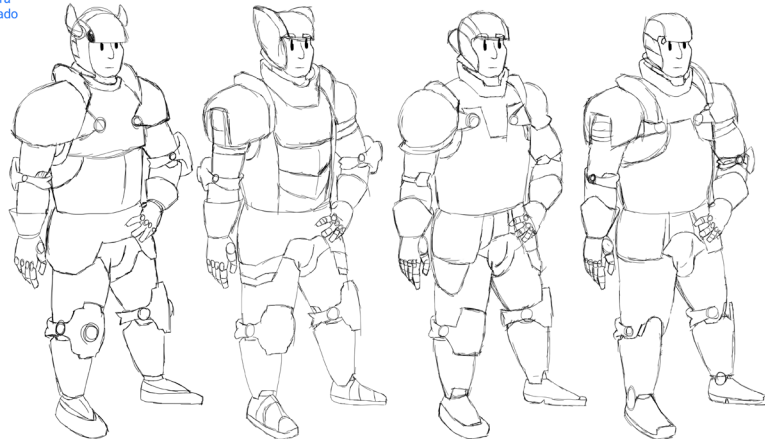


Fig. 27 Guilherme, *Character Design*, fase 2

personagem "Grandalhão"  
Forte *motif* de animal  
grande  
armadura  
musculado  
forte



Escolhido

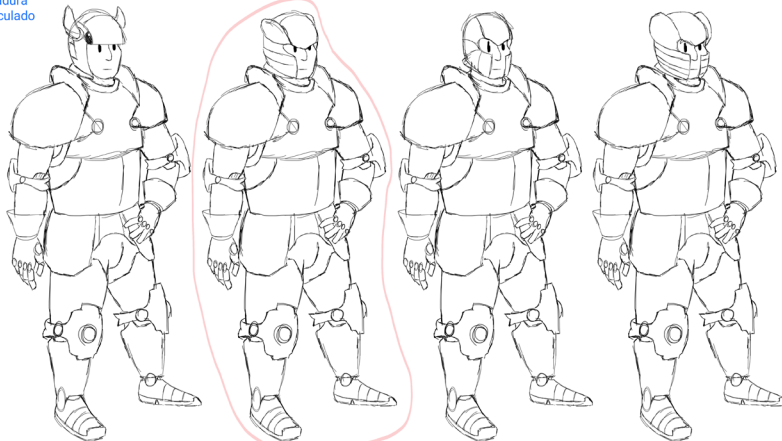


Fig. 28 Guilherme, *Character Design*, fase 3

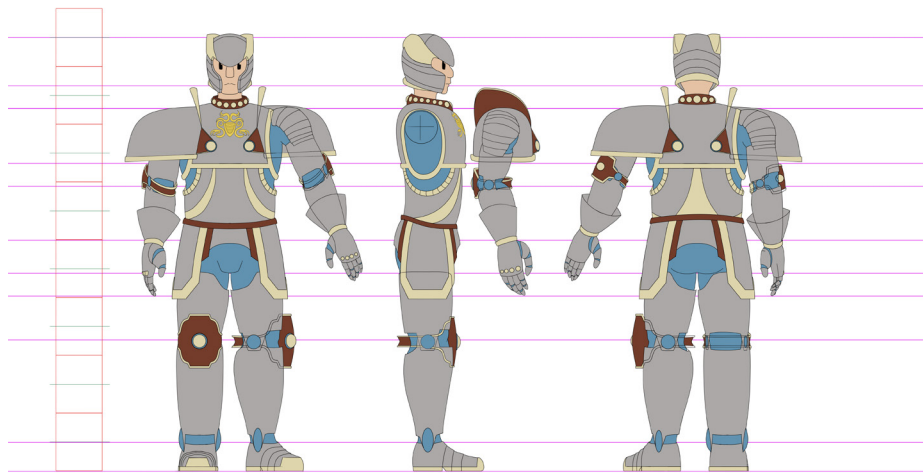


Fig. 29 Guilherme, *Character turnaround*, versão 1

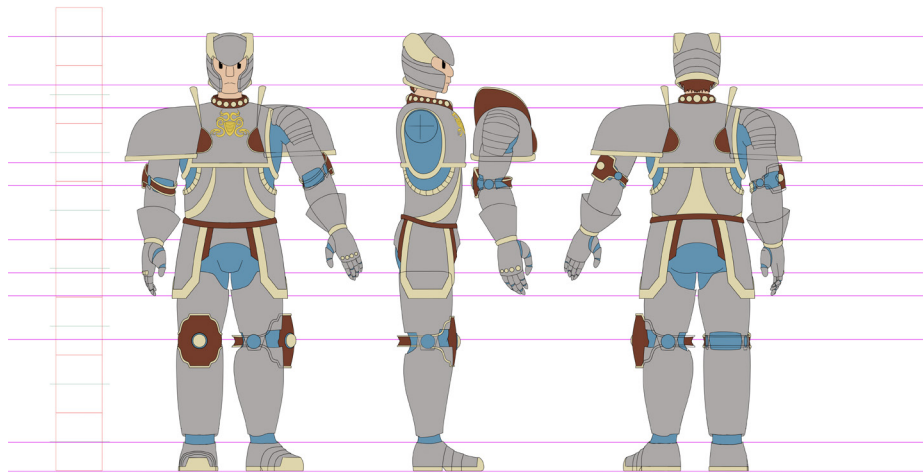


Fig. 30 Guilherme, *Character turnaround*, versão 2

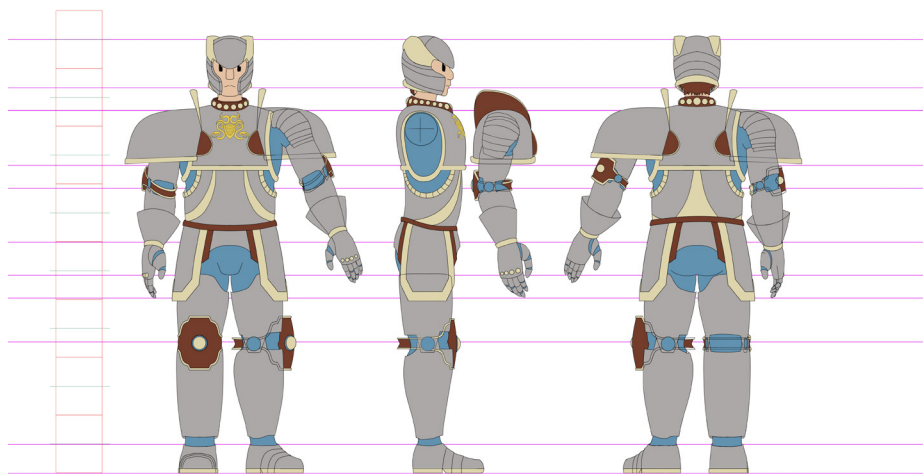


Fig. 31 Guilherme, *Character turnaround*, versão 3 e final



Fig. 32 Guilherme, *Character design*, paletas de cor



Fig. 33 Guilherme, *Character design*, expressões

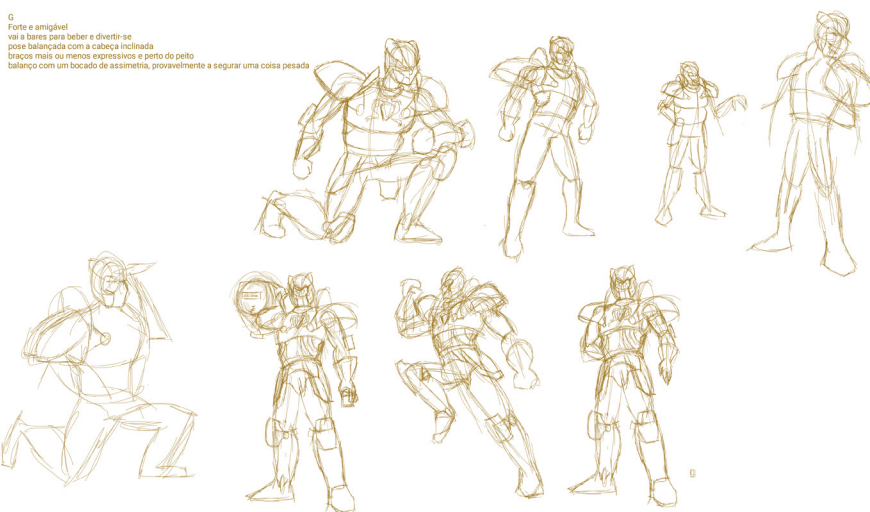


Fig. 34 Guilherme, *Character design*, poses

## Duarte

Esta personagem tem um misto de todas as personagens principais e pertence à nobreza. Pela sua inexperiência neste tipo de aventuras e covardia foi-lhe colocada apenas metade de armadura das outras personagens, porque a personagem tem um preconceito do aventureiro, mas ainda é ingênuo, conforme foi inicialmente definido.

Respeitando as regras estabelecidas, as formas principais desta personagem são o círculo e o triângulo.

O queixo e os olhos são redondos para conferir à personagem um ar de inocência.

Nas costas, optou-se por uma maior ornamentação, com detalhes mais refinados para lhe conferir o aspecto de nobreza.

A arma que utiliza é uma mistura de rapieira e de uma espada com guarda que cobre o punho e os dedos.

Para as cores inicialmente optou-se pela utilização predominante da cor roxa, que de acordo com a psicologia e a simbologia da cor, significa luxo ou de pertença à realeza e amarelo para simbolizar a sua inocência e amizade.

Optou-se pelo nome Duarte que, de acordo com a pesquisa, significa “guardião rico”.



Fig. 35 Paleta

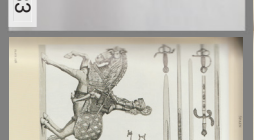
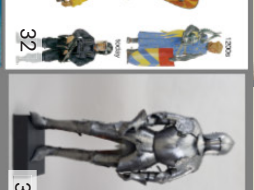
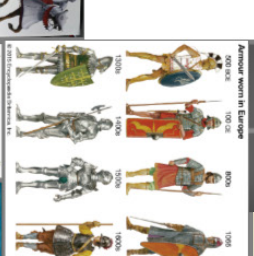
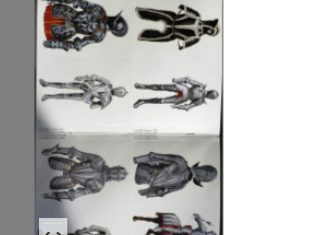
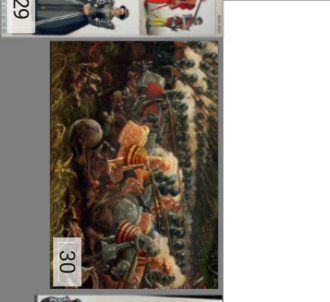
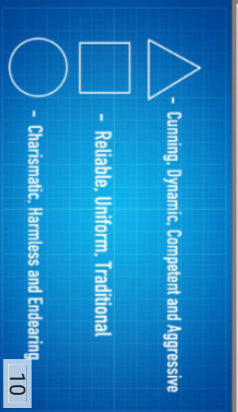


Fig. 36 Duarte, *Woodboard*, a página branca no meio é onde foi desenvolvida a personagem (Legenda está no índice das legendas)

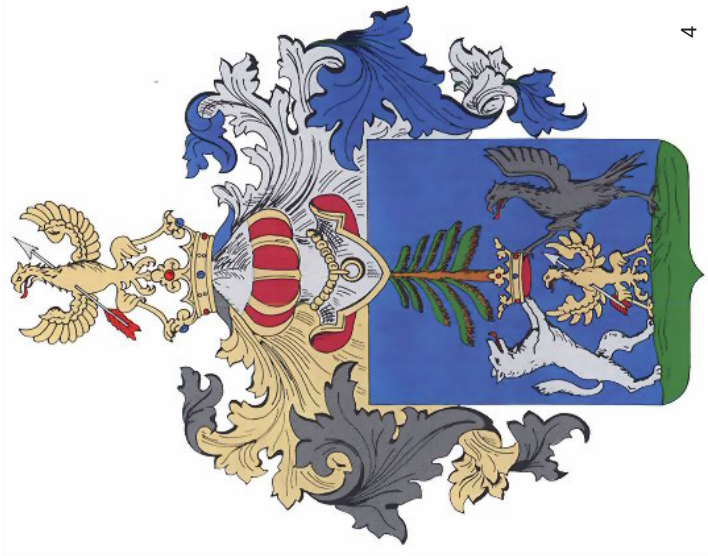
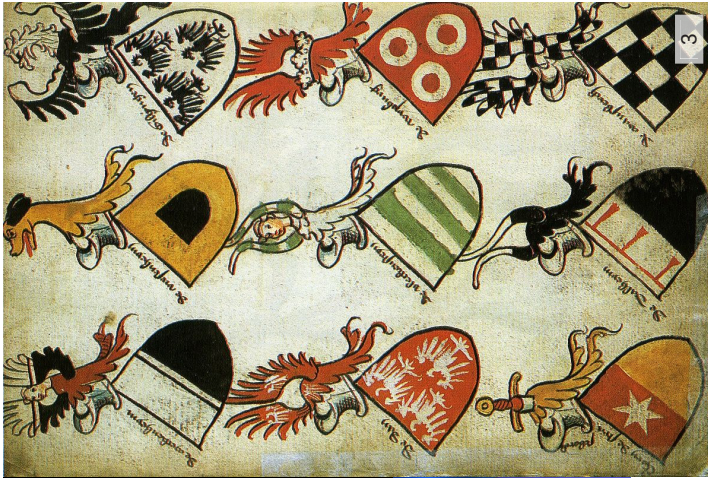
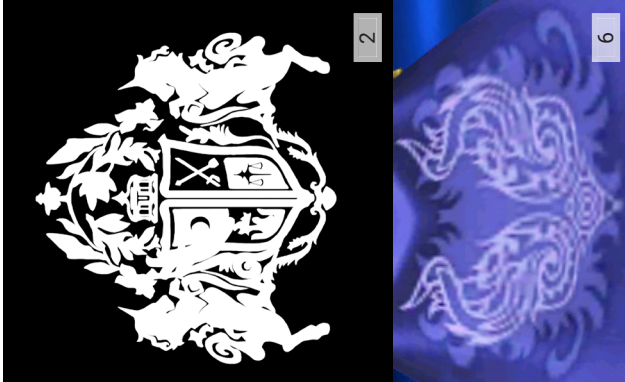
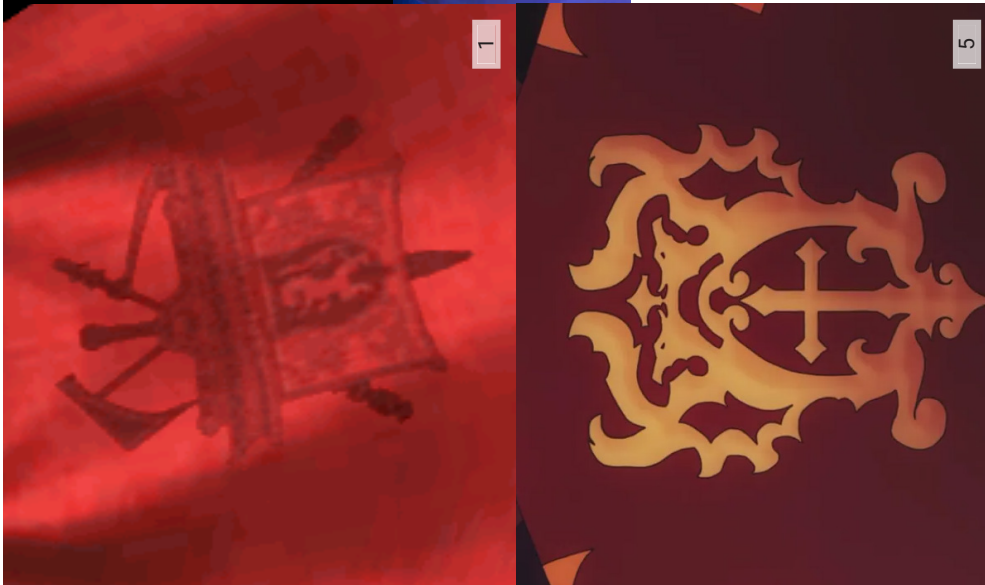


Fig. 37 Duarte,  
Moodboard para o  
emblema (Legenda está  
no índice das legendas)

personagem "Herói Medroso"  
metade da armadura da do grandalhão  
atitude de herói  
ingênuo com muito medo  
altura mediana  
intuitivo  
armadura cara

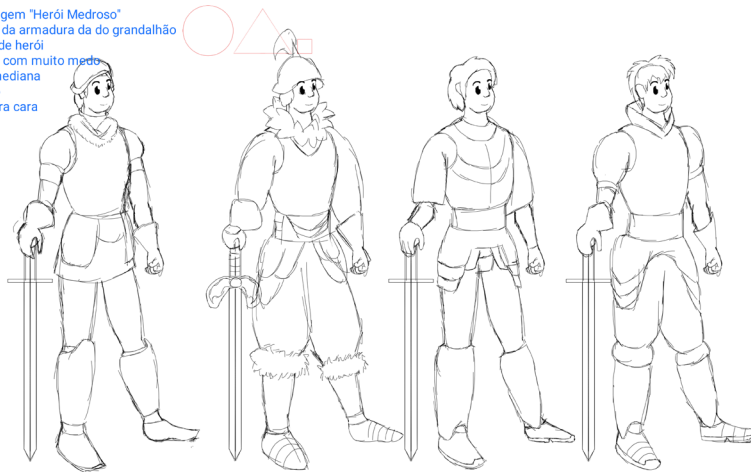


Fig. 38 Duarte, *Character Design*, fase 1

personagem "Herói Medroso"  
metade da armadura da do grandalhão  
atitude de herói  
ingênuo com muito medo  
altura mediana  
intuitivo  
armadura cara



Fig. 39 Duarte, *Character Design*, fase 2

personagem "Herói Medroso"  
metade da armadura da do grandalhão  
atitude de herói  
ingênuo com muito medo  
altura mediana  
intuitivo  
armadura cara  
Escolhido



Fig. 40 Duarte, *Character Design*, fase 3

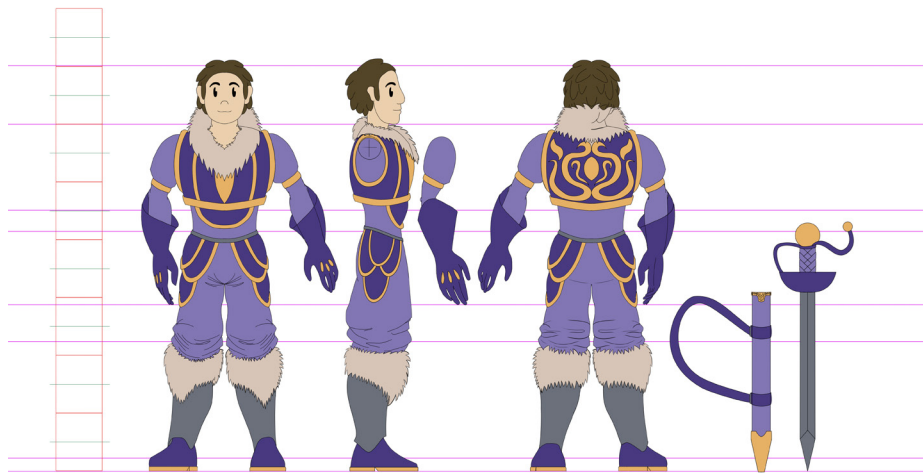


Fig. 41 Duarte, *Character turnaround*, versão 1

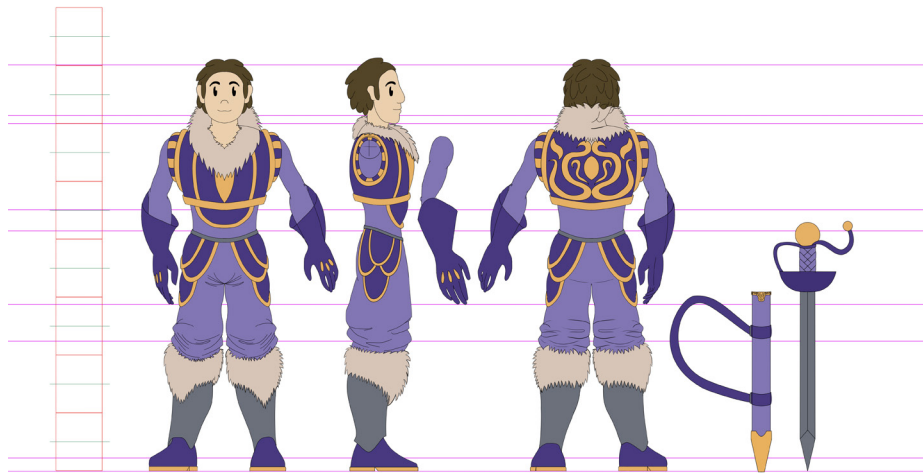


Fig. 42 Duarte, *Character turnaround*, versão 2

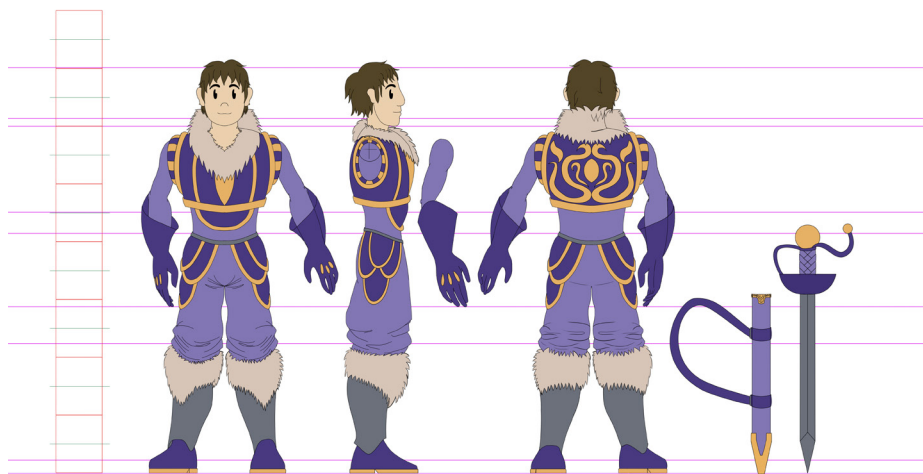


Fig. 43 Duarte, *Character turnaround*, versão 3 e final



Fig. 44 Duarte, *Character design*, paletas de cor



Fig. 45 Duarte, *Character design*, expressões



Fig. 46 Duarte, *Character design*, poses

## Hayato

Esta é a personagem mais ágil do grupo. Tem aparência de arqueiro, sendo na realidade um ninja. Tornou-se um desafio conjugar estas duas facetas, já que em termos de roupa se tornava impossível fazer a distinção, se num lado fosse mais do lado do arqueiro, o público teria muita dificuldade em descobrir quem ele é. Assim, a única maneira era ler a BD, por o outro lado tornava-se muito óbvio. Deste modo fez-se a opção de dar uma aparência de arqueiro à personagem, conferindo-lhe detalhes de ninja nos braços, peito, e nas costas das mãos.

As formas principais desta personagem são o triângulo e o quadrado, sendo os significados por detrás destas formas que enquadravam melhor.

A máscara da personagem é inspirada em *Tengen Toppa Gurren Laggann* (série de TV de anime, que situa-se na Fig. 49). A máscara retira expressividade, tão fundamental neste projecto, dado que é uma BD muda, por isso optou-se por cobrir os olhos de preto para demonstrar expressões de irritabilidade e embaraço.

Os olhos têm a forma triangular para, como nas outras personagens, reforçar o simbolismo da forma.

A paleta de cores da personagem varia entre o verde da máscara e o azul.

A arma, o arco e flecha, são uma mistura do arco Yumi, tipo de arma japonesa, com as armas da época do renascimento.

Para as bombas de fumo que a personagem tem foi necessária alguma precaução para que não houvesse algum erro de percepção histórico dado que estamos na época do Renascimento e neste caso se fosse colocar alguma tecnologia moderna por exemplo os telemóveis, podia romper a imersão. Foram, por isso, usadas com cautela. A inspiração das bombas são um apelo à faceta ninja da personagem e tiveram por influência o livro "Ninjitsu - history and tradition" (1981) de Masaaki Hatsumi, especificamente de *Metsubushi*, que é um tipo de bomba de fumo, que ajudou com o design das bombas de fumo.

"(...)Metsubushi ou "removedores de vista, levava os atacadores a hesitar o seu avanço ou serviam de tela para cobrir o escape do ninja.(...) Cascas de ovo cozidas ou cascas de noz e pacotes de papel eram usados para levar o pó que cega contra o inimigo.(...)" (Hatsumi,1981, Pág. 175).

O nome Hayato significa, na linguagem japonesa, "Falcão" e "Pessoa", e como os falcões são rápidos e têm muita precisão, pareceu ser o nome adequado à personagem.



Fig. 47 Paleta

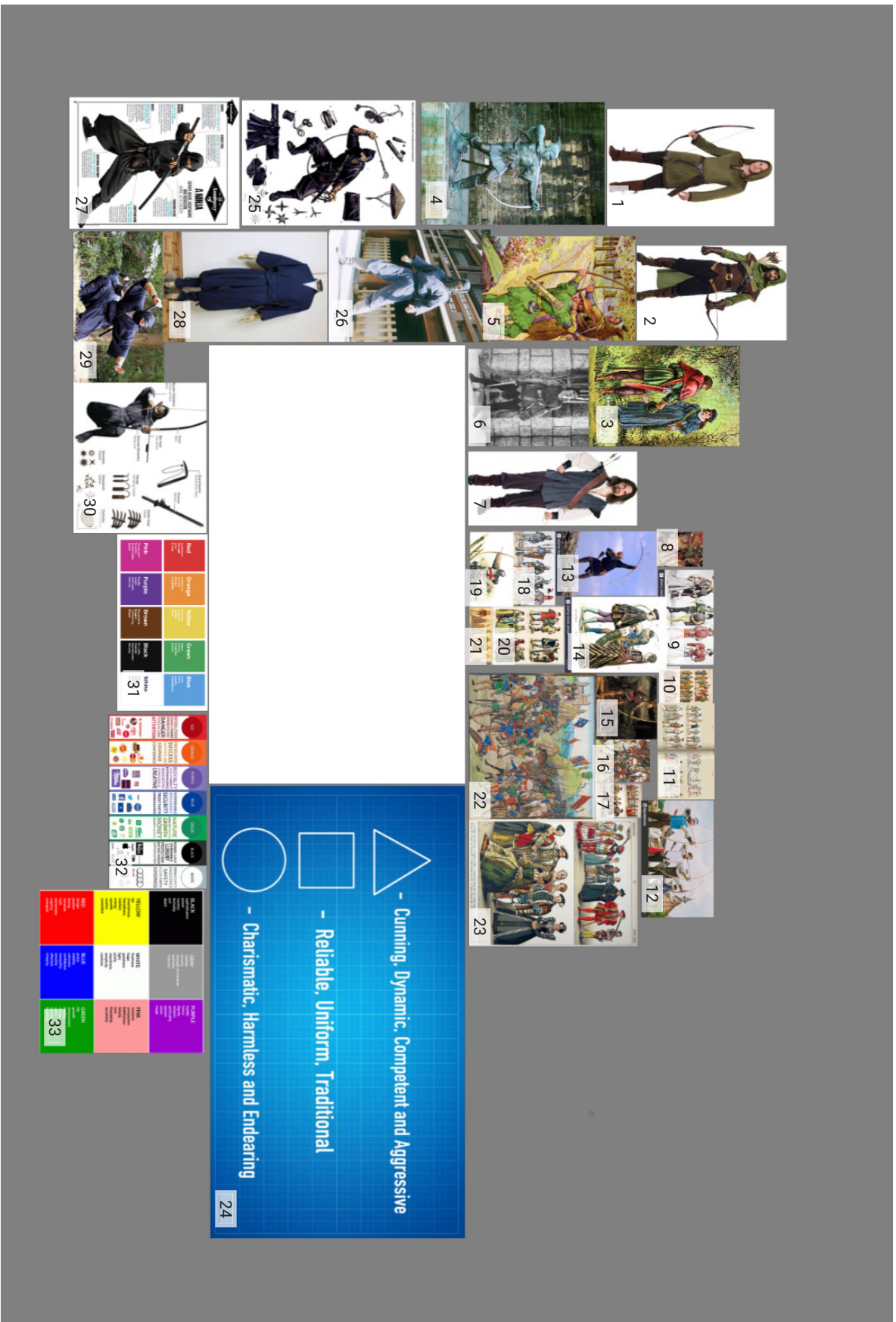


Fig. 48 Hayato, Moodboard, a página branca no meio é onde foi desenvolvida a personagem (Legenda está no índice das legendas)



1



5



4

alamy stock photo



2



6



3

Fig. 49 Máscara de Hayato, Moodboard (Legenda está no Índice das legendas)

personagem "Ninja Robin dos Bosques"  
pequeno  
arqueiro  
ágil  
esperto do grupo  
chapéu  
arco e flecha

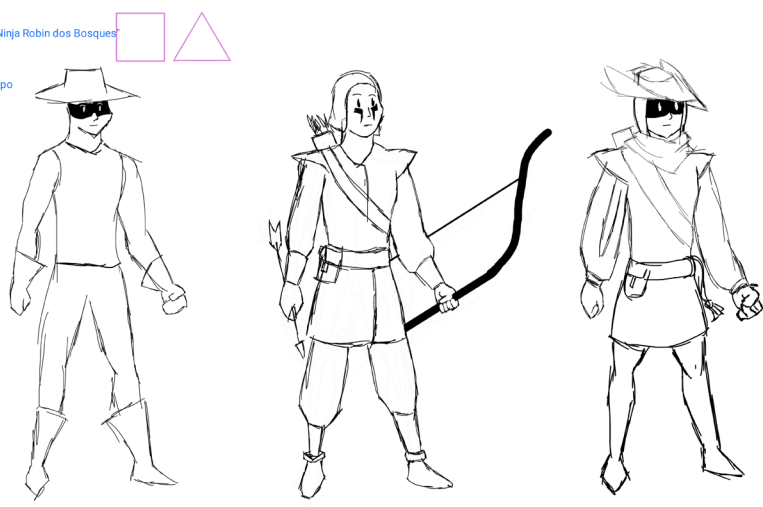


Fig. 50 Hayato, Character Design, fase 1

personagem "Ninja Robin dos Bosques"  
pequeno  
arqueiro  
ágil  
esperto do grupo  
chapéu  
arco e flecha

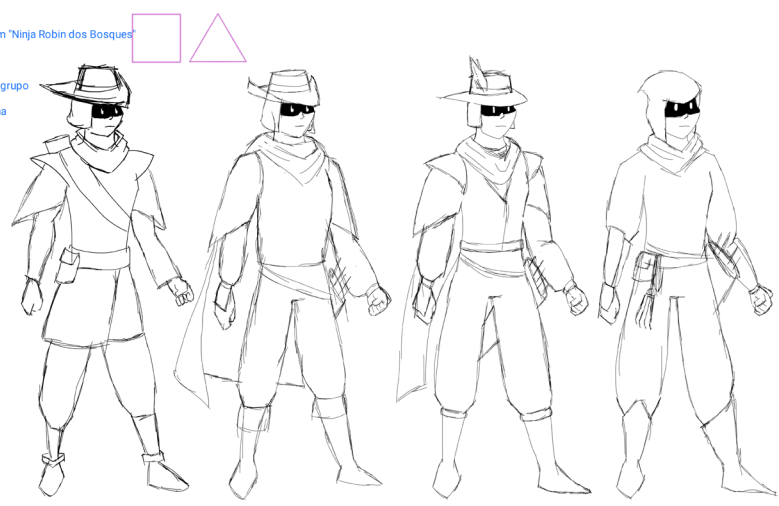


Fig. 51 Hayato, Character Design, fase 2

personagem "Ninja Robin dos Bosques"  
pequeno  
arqueiro  
ágil  
esperto do grupo  
chapéu  
arco e flecha

Escolhido

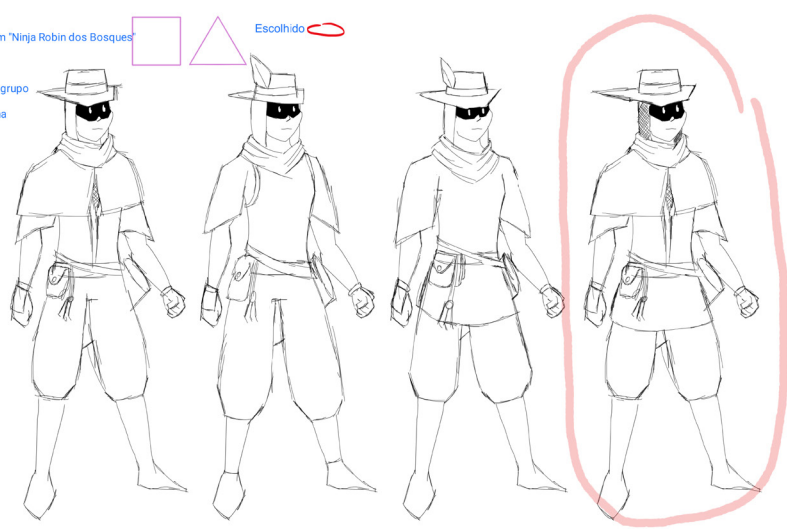


Fig. 52 Hayato, Character Design, fase 3

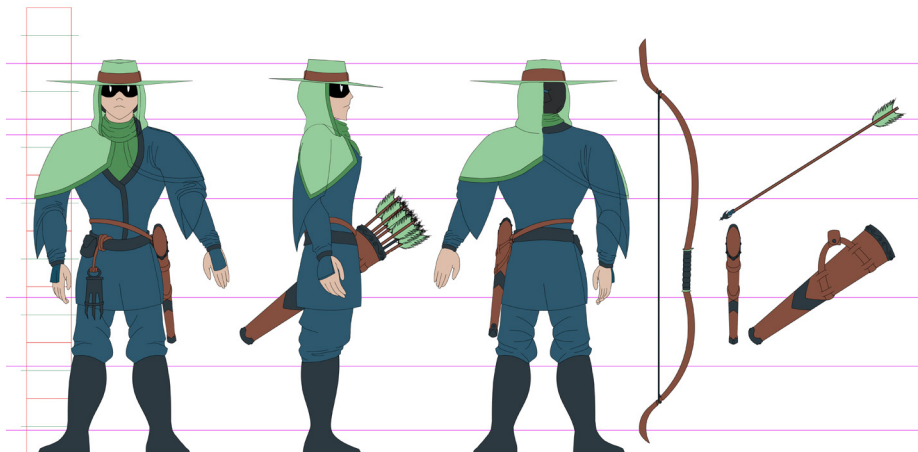


Fig. 53 Hayato, *Character turnaround*, versão 1

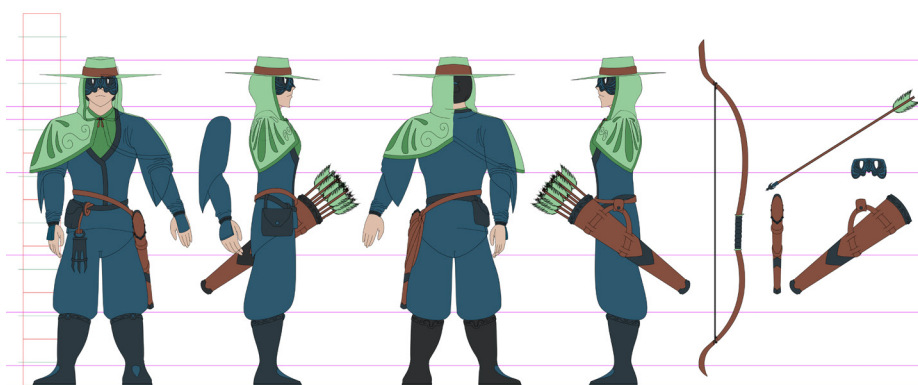


Fig. 54 Hayato, *Character turnaround*, versão 2

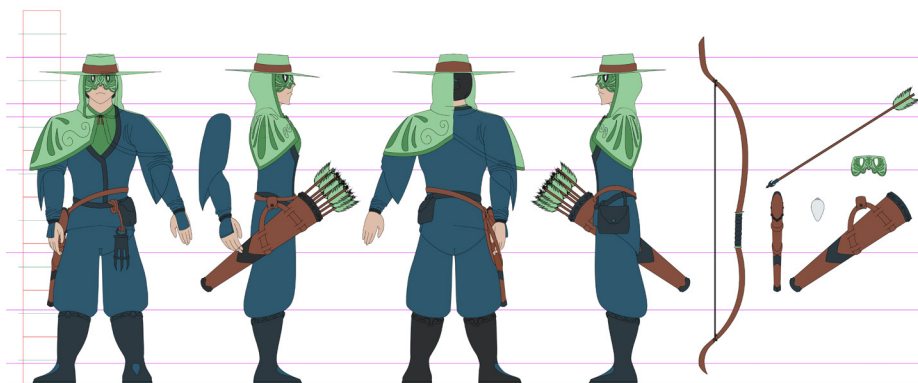


Fig. 55 Hayato, *Character turnaround*, versão 3 e final

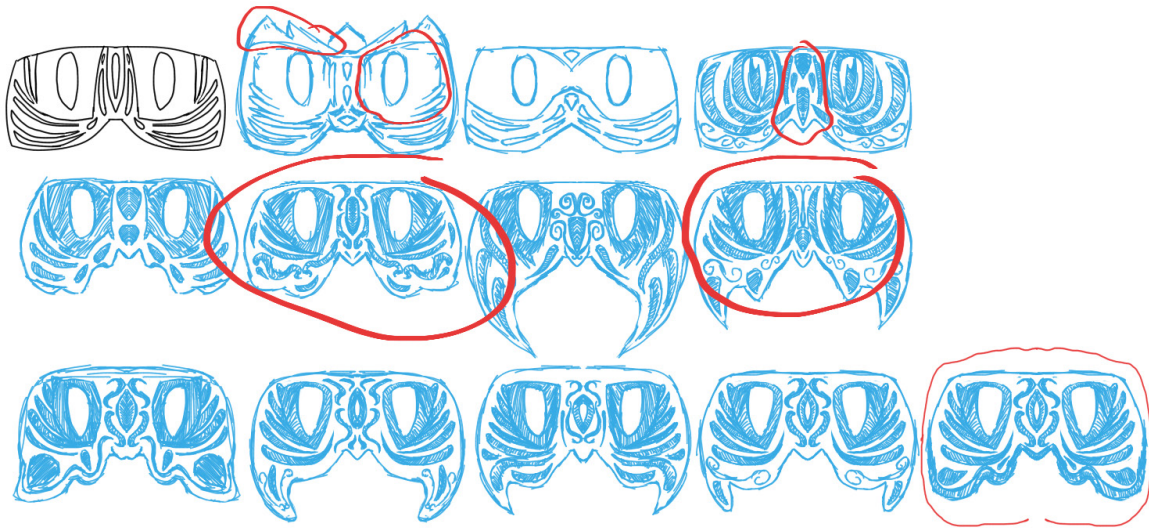


Fig. 56 *Design da Máscara* fases 1, 2, 3 e escolha da máscara



Fig. 57 *Design da Máscara, cores*



Fig. 58 Hayato, *Character Design*, paletas de cor



Fig. 59 Hayato, *Character Design*, expressões



NB: pessoa silenciosa e cumpridora no trabalho da maneira mais eficiente possível. Pose dinâmica com braços perto do corpo enquanto segura o arco e a flecha por assimetria no mesmo com ação.

Fig. 60 Hayato, *Character Design*, poses

## Monstro

Para a elaboração desta personagem foi utilizado o *Imaginative Realism*, que é um método de criação de personagens que permite a representação de algo imaginário da forma mais realista possível. Utilizando a figura mitológica da Quimera (monstro mitológico grego com duas cabeças, composto por diversos animais – tradicionalmente um leão, uma cabra e uma serpente). Tendo também como fonte de inspiração o dinossauro anquilossauro. Optou-se por mãos humanas na personagem que resolveriam o problema de como poderia esta personagem pegar em objectos, nomeadamente na fonte de água e atribuiu-se-lhe uma boca com dentes na língua inspirada nos gansos, tendo em conta com o resto do *design*, tendo-se mantido a característica dos dentes de dragão.

Para os olhos escolheu-se um estilo diferente, optando-se pela mistura da figura do triângulo e do círculo, adicionando-lhes na parte branca do olho uma íris maior do que o habitual. Dessa forma pretendeu-se fazer uma maior distinção entre os heróis (os bons) e o monstro (o mau).



Fig. 61 Paleta



Fig. 62 Monstro, Moodboard, a página branca no meio é onde foi desenvolvida a personagem (Legenda está no índice das legendas)

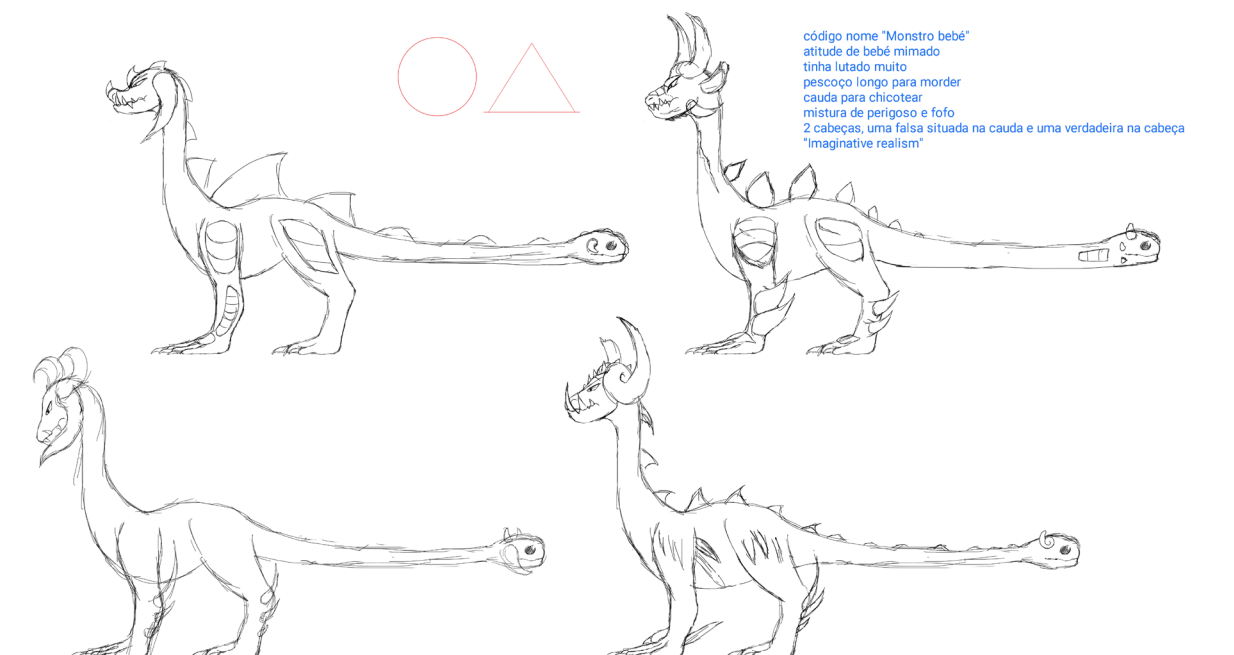


Fig. 63 Monstro, Character Design, fase 1

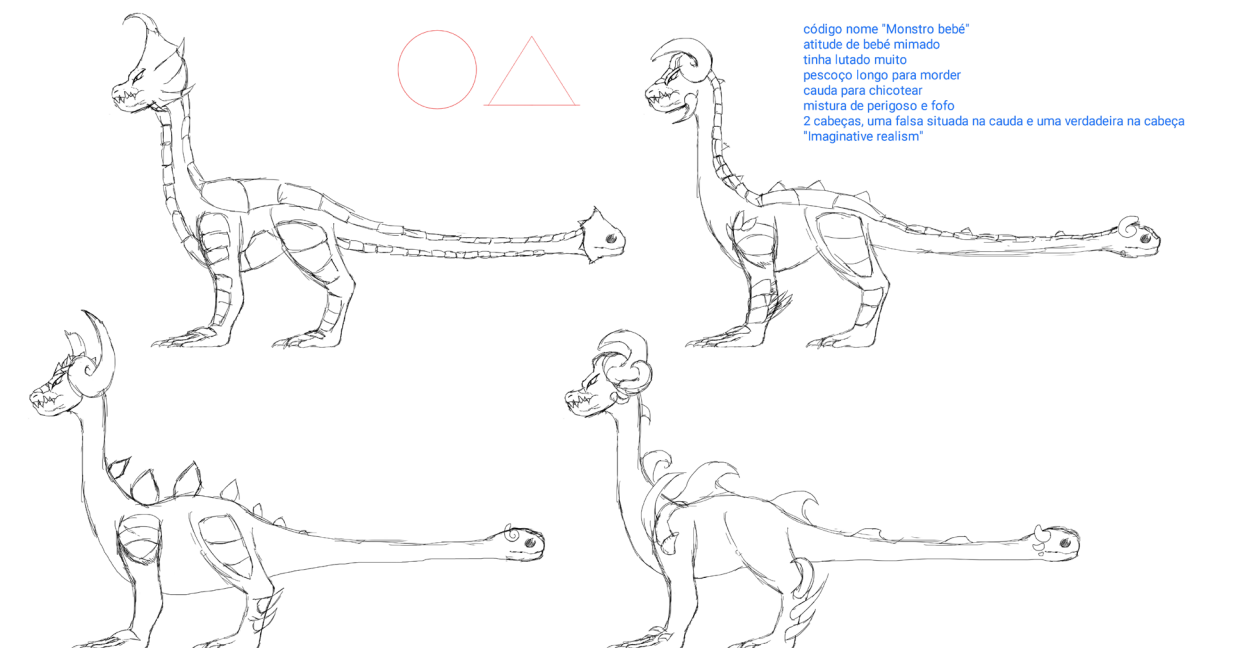


Fig. 64 Monstro, Character Design, fase 2

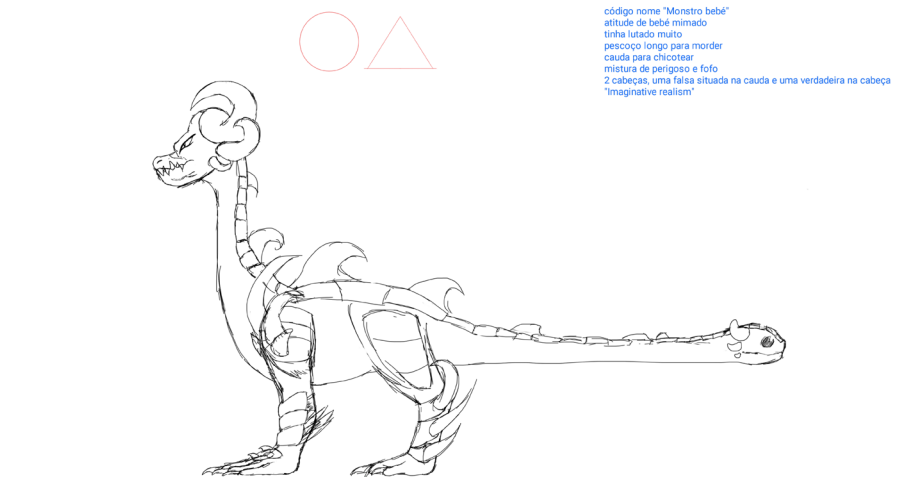


Fig. 65 Monstro, *Character Design*, fase 3

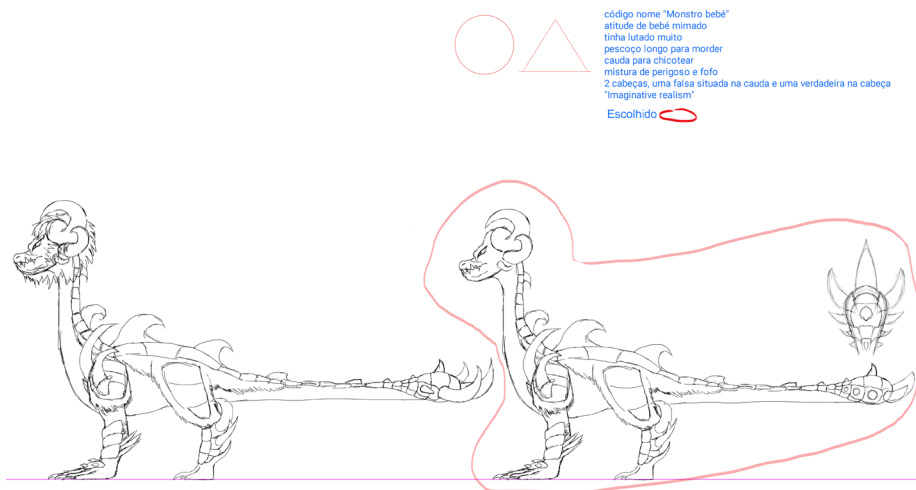


Fig. 66 Monstro, *Character Design*, fase 4



Fig. 67 Monstro, *Character turnaround*, versão 1

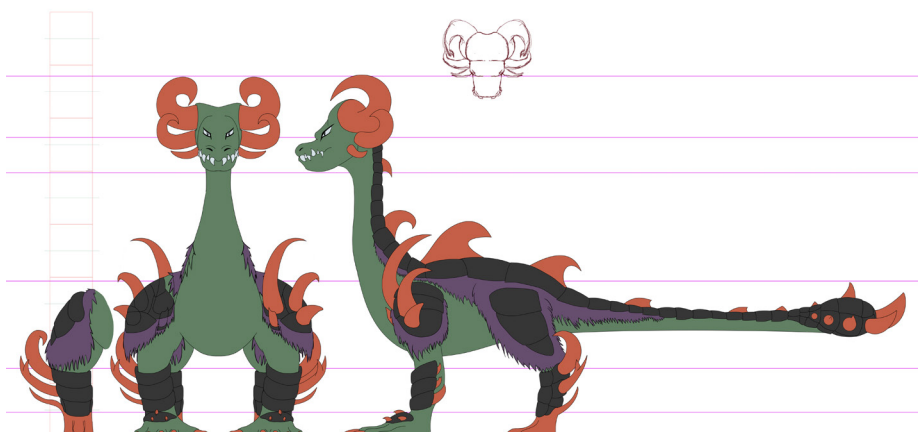


Fig. 68 Monstro, *Character turnaround*, versão 2 e final

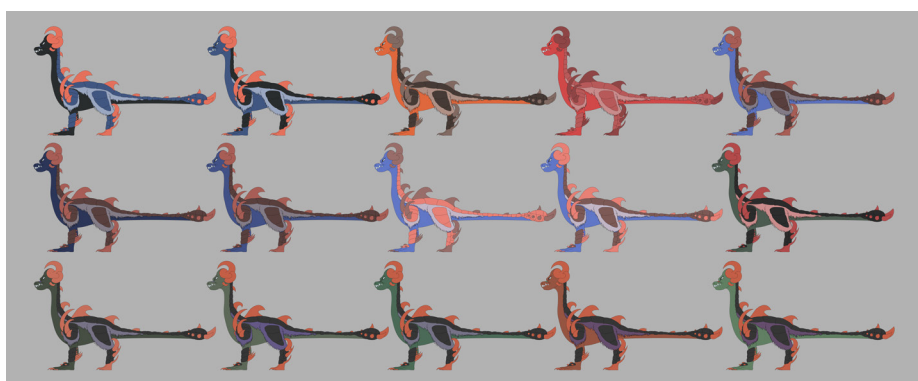


Fig. 69 Monstro, *Character Design*, paletas de cor



Fig. 70 Monstro, *Character Design*, expressões

## Fonte e Lança de diamante

Como a história se passa na época do Renascimento, utilizaram-se imagens de fontes para o *moodboard* para servir de inspiração.

A lança tinha de ser de diamante, já que o monstro ia cair em cima dela e morrer. Utilizar um material extremamente duro era necessário para que penetrasse a cabeça do monstro e o matasse e justificava ainda a razão pela qual o monstro a tinha roubado.

A fonte remete-nos para a época em que se desenrola a acção, tendo havido a preocupação de lhe conferir aspectos que caracterizam a arquitectura dessa época: formas equilibradas e harmoniosas, cuidado com a proporção, simetria, predomínio de linhas horizontais e inspiração nos modelos clássicos.



Fig. 71 Aldeões, *Character Design*

código nome "Lança de Diamante"  
lança de diamante  
inspiração vinda do Renascimento  
cesto de fruta  
mulher

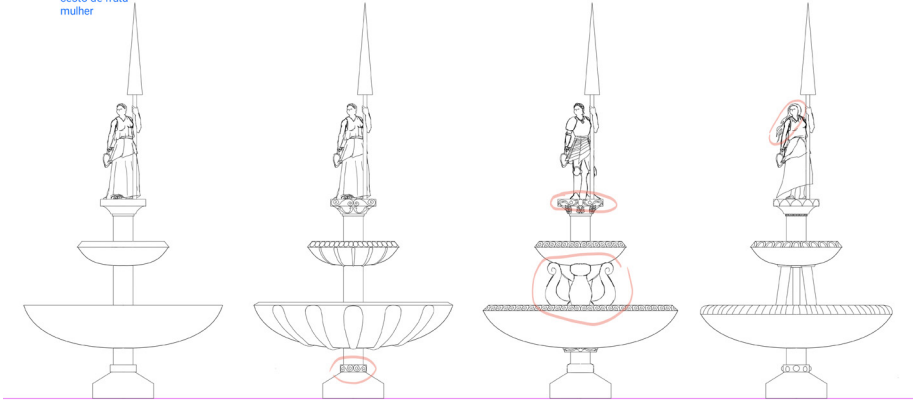


Fig. 72 Fonte e Lança de diamante, *Character Design*, fase 1

código nome "Lança de Diamante"  
lança de diamante  
inspiração vinda do Renascimento  
cesto de fruta  
mulher

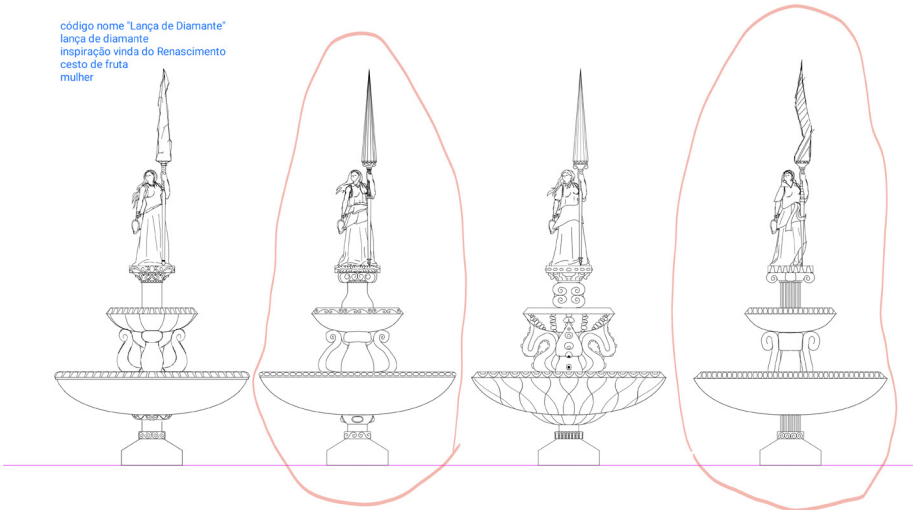


Fig. 73 Fonte e Lança de diamante, *Character Design*, fase 2

código nome "Lança de Diamante"  
lança de diamante  
inspiração vinda do Renascimento  
cesto de fruta  
mulher

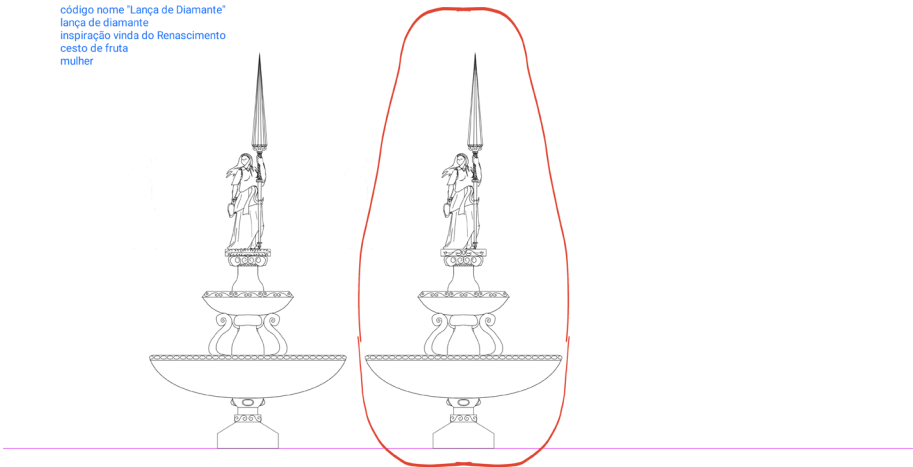


Fig. 74 Fonte e Lança de diamante, *Character Design*, fase 3

### 3.3 Esquema de altura das personagens



Fig. 75 Personagens  
Principais, altura para  
referência

### 3.4 Locais e *rendering*

Começámos por fazer o desenho da *piazza*, respeitando-se a arquitectura da época do Renascimento.

O desenho da praça serviria de teste para o estilo de *rendering* que iria ter o produto final.

Rendering é um termo que se refere à modelação da luz e sombra das imagens, quer sejam 2D ou 3D.

Foram utilizados *layers* diferentes para misturar, tendo-se optado, no fim, por delinear todas as personagens com linha com um pouco de cor para melhor contraste com o fundo.

No fundo optou-se por linhas de contorno mais finas para dar a sensação de profundidade, sendo o *rendering* suave e texturado.

Para a luz e sombra foi utilizada uma combinação de *hatching* e de *shading* suave texturado.

Hatching é um dos inúmeros exemplos de rendering, que existe para criar o efeito da luz e sombra utilizando linhas paralelas para dar o efeito de sombras e que foi utilizado durante muito tempo em gravuras.

A paleta de cores escolhida tem uma saturação média.

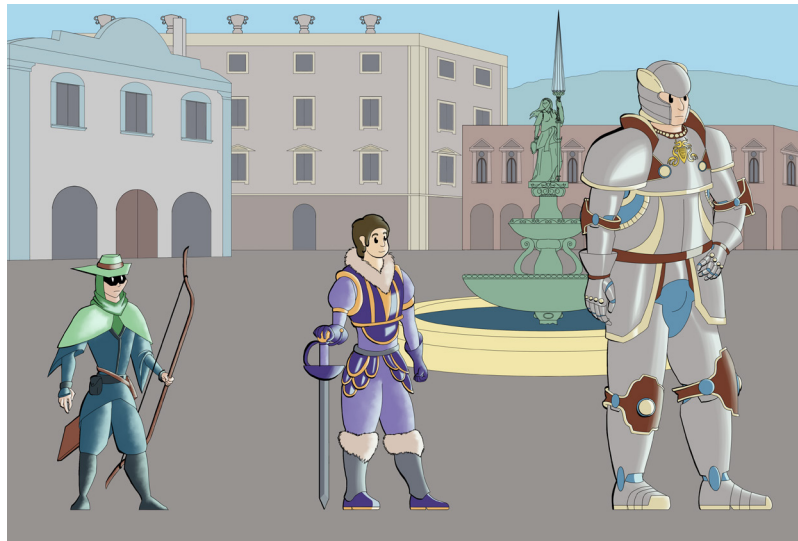


Fig. 76 Estilo de rendering 1

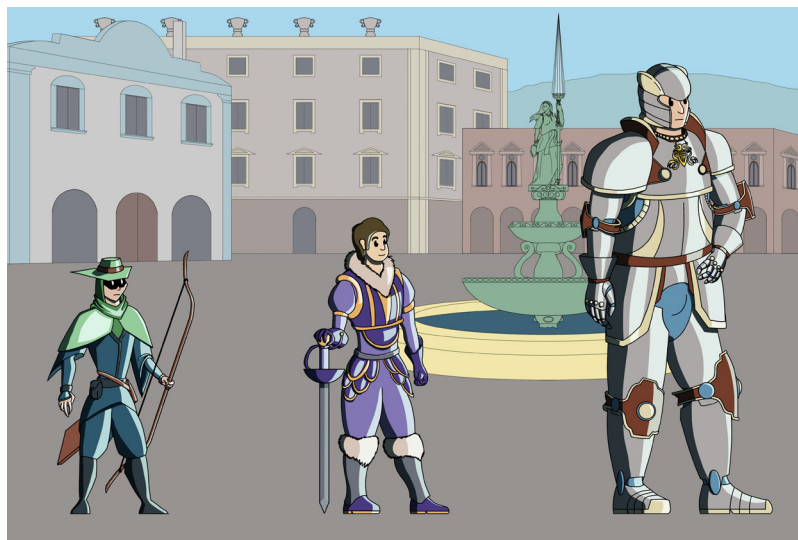


Fig. 77 Estilo de rendering 2

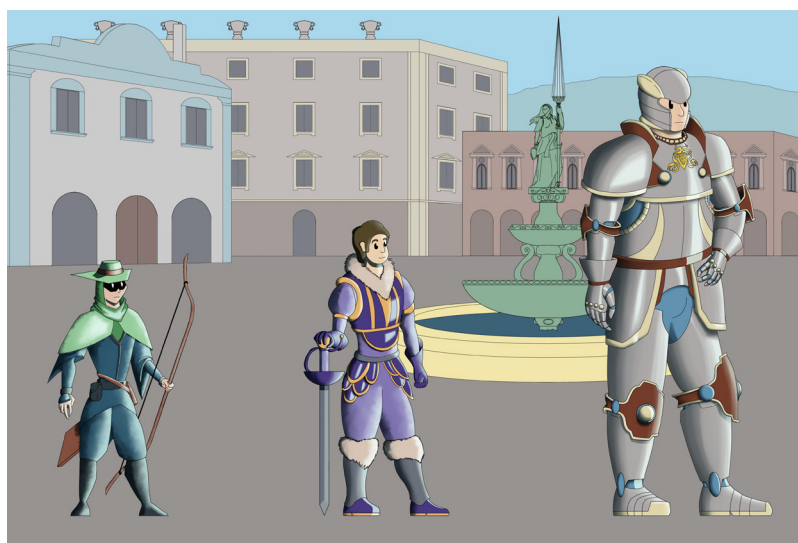


Fig. 78 Estilo de rendering 3

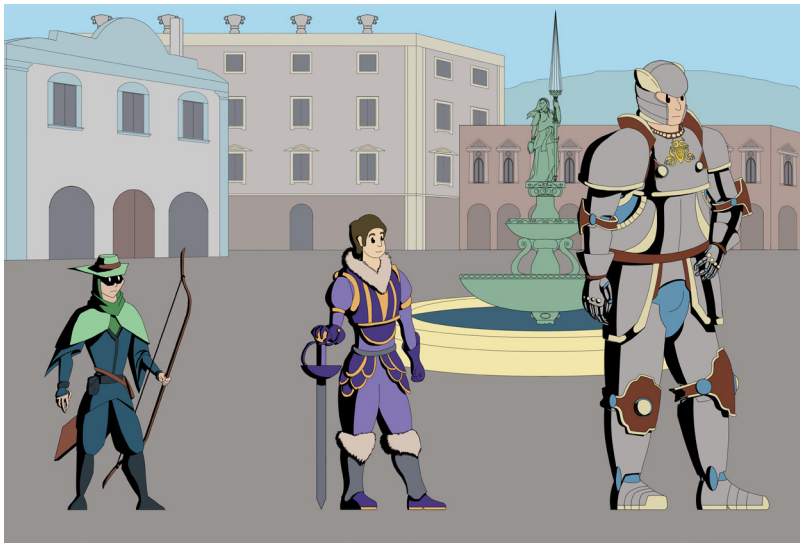


Fig. 79 Estilo de rendering 4

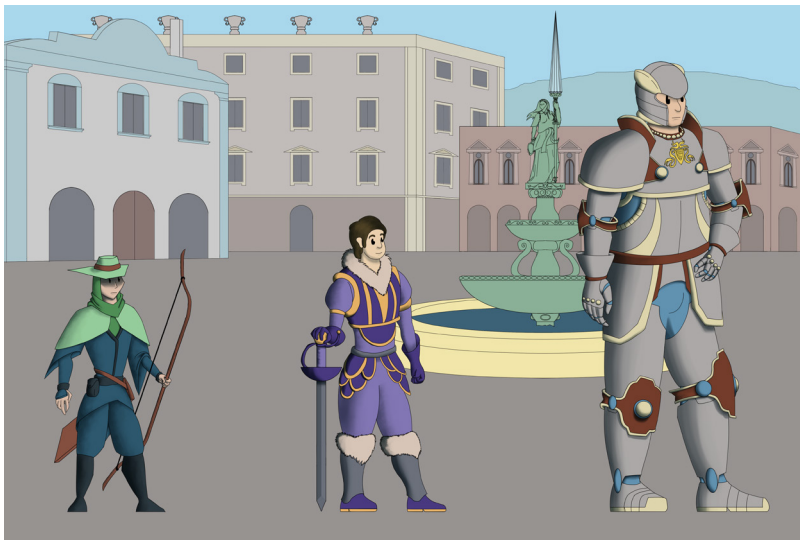


Fig. 80 Estilo de rendering 5



Fig. 81 Estilo de rendering 6, o escolhido

Parte IV  
Projeto Editorial



## 4.1 O tamanho da BD

Os tamanhos dos livros de BD são diversos e variados, dependendo a escolha do seu tamanho do autor e editor.

Optou-se por fazer uma BD do tamanho usualmente utilizado pela manga (largura 12,6cm, altura 19cm), por ser mais portátil que os outros tamanhos e ser suficientemente grande para permitir detalhes.

Ficou também definido que o livro teria cerca de 18 páginas, porque o conto é curto e esse número de páginas seria o suficiente para contar a história.

Foi também estabelecido que o tamanho das páginas mestre seriam 150% do tamanho final a 600 DPI. Dado que a resolução da impressão é geralmente feita a 300 DPI. Esta escolha deveu-se ao facto de no início se assegurar a melhor qualidade possível do resultado final porque, desta forma, caso houvesse necessidade de se alterar o tamanho inicialmente definido, poderia ser feito. A qualidade da imagem ficaria assim assegurada.

## 4.2 Capa e contra capa

A capa de um livro reveste uma importância fundamental que é preciso não esquecer. Ela é o primeiro contacto com o público e deve por isso ser apelativa e dar indicações de que tipo de BD se trata. Para o desenho da capa fez-se a opção de colocar o pé de feijão e as três personagens, que estão na mesma sequência dos seus nomes no título para que, dessa maneira, o público alvo soubessem o seu nome.

Optou-se por um papel de gramagem 210gr.

Para a contra capa optou-se pela imagem de folhas do pé de feijão a cair para dar referência às últimas páginas da história.

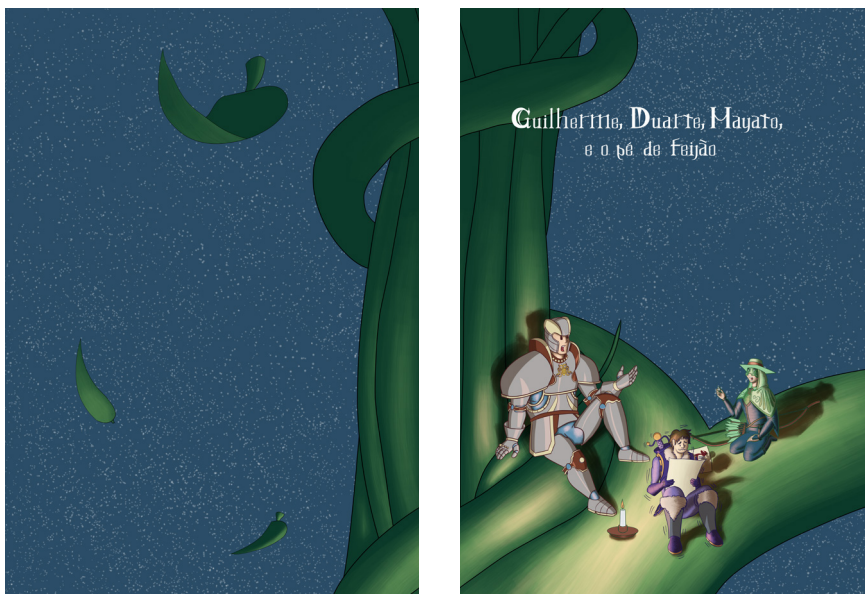


Fig. 82 Contra capa e Capa

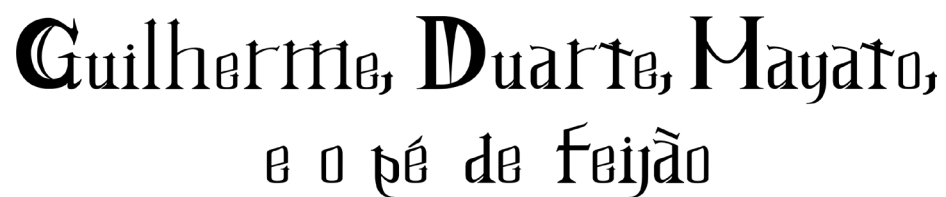
### 4.3 Tipografia

Para o título foi criada de raiz uma fonte de letra. A fonte deveria ter dois aspectos fundamentais: ser legível e fazer referência à época.



a e i o u  
A B C D E

Fig. 83 Fonte



Guilherme, Duarte, Mayato,  
e o pé de feijão

Fig. 84 Título

### 4.4 Folha de rosto

A folha de rosto é toda branca com o título do livro o nome da autora e o mês e ano da sua elaboração.

### 4.5 O miolo

O miolo é constituído por 20 páginas impressas em papel de 140gr.

## 4.6 O livro

Ao longo do processo da BD, iniciou-se os testes de impressão para assegurar a qualidade das cores, da imagem e corrigir erros.

O primeiro teste, foi muito importante para ver como a BD ia ficar no que toca à qualidade geral do livro. Este teste levou á alteração da capa pois entendeu-se ser pouco apelativa. Foi também alterado o formato da nuvem pois, depois de testado com o público alvo, constatou-se que a mesma não era perceptível e assemelhava-se a um erro de impressão.

Passou-se ao segundo teste, onde foram feitas correções gerais das pranchas, e a núvem de fumo, que teve um novo design. A capa foi redesenhada com as personagens colocadas na mesma ordem do título, para ajudar o leitor a adivinhar o nome das personagens. Tinha-se considerado a ideia de colocar folhas de guarda da mesma cor que o céu da capa, mas optou-se pela sua eliminação.

O terceiro teste foi feito para verificar a cor e a qualidade das pranchas e testar a gramagem do papel, dado que nas testagens anteriores a impressão foi feita em papel de gramagem de 80gr.

No quarto teste foi adicionada a folha de rosto e na capa incluído o título final. Passou-se depois à impressão final.



Fig. 85 Capa



Fig. 86 Folha de rosto



Fig. 87 Página 1



Fig. 88 Página 2 e 3

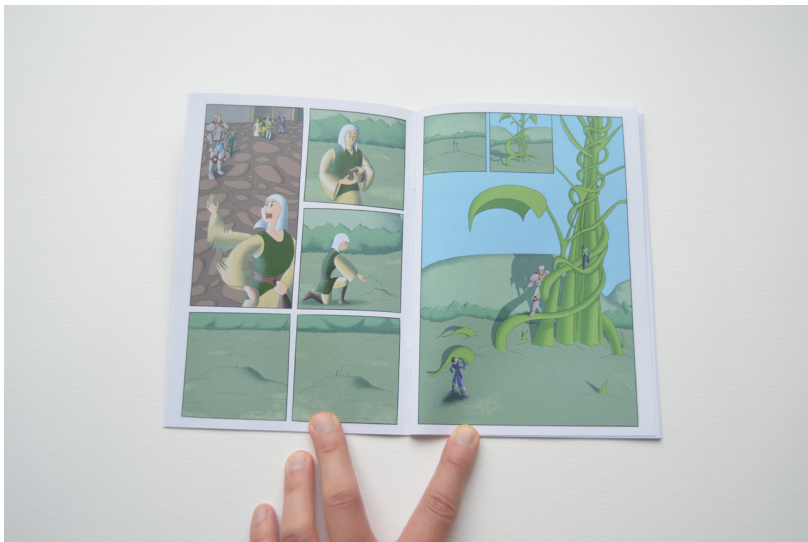


Fig. 89 Página 4 e 5



Fig. 90 Página 6 e 7



Fig. 91 Página 8 e 9



Fig. 92 Página 10 e 11



Fig. 93 Página 12 e 13



Fig. 94 Página 14 e 15



Fig. 95 Página 16 e 17



Fig. 96 Ficha técnica



Fig. 97 Contra capa



Fig. 98 Teste 1, capa



Fig. 99 Teste 1, Página 1



Fig. 100 Teste 1, Página 2 e 3



Fig. 101 Teste 1, Página 12 e 13



Fig. 102 Teste 1, contra-capá



Fig. 103 Teste 2, capa

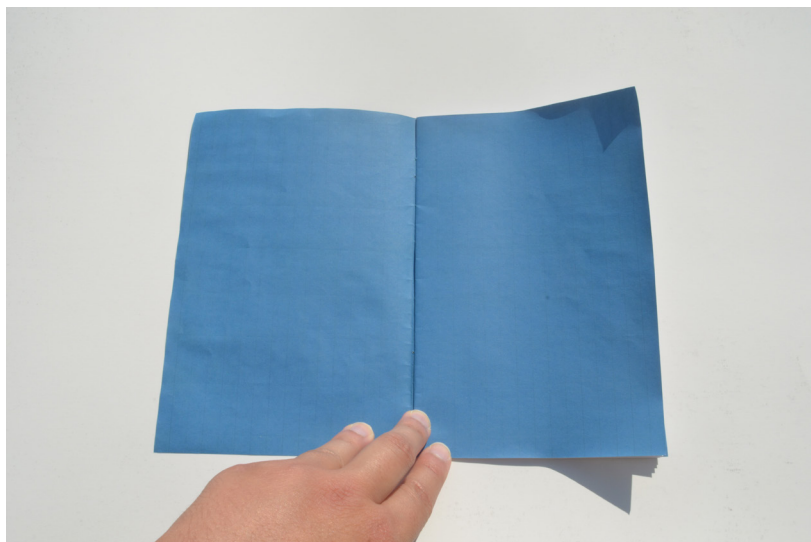


Fig. 104 Teste 2, Página de guarda



Fig. 105 Teste 2, Página 1



Fig. 106 Teste 2, Página 9 e 10



Fig. 107 Teste 2, Página 11 e 12

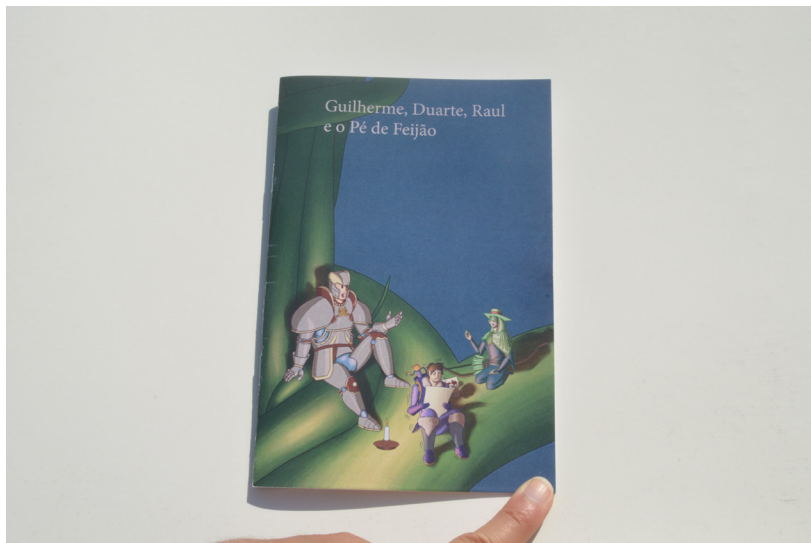


Fig. 108 Teste 3, testar a cor, capa



Fig. 109 Teste 3, testar a cor, Página 1



Fig. 110 Teste 3, testar a cor, Página 4 e 5



Fig. 111 Teste 3, testar a cor, Página 10 e 11



Fig. 112 Teste 4, capa

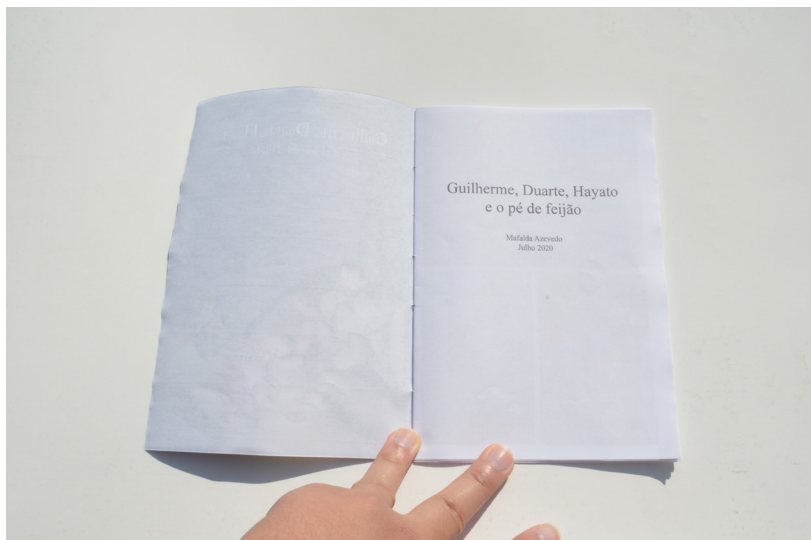


Fig. 113 Teste 4, Página de rosto



Fig. 114 Teste 4, Página 1



Fig. 115 Teste 4, Página 10 e 11



Fig. 116 Teste 4, Página 12 e 13



Fig. 117 Teste 4, Contra-cap



Fig. 118 Impressão 1, Capa

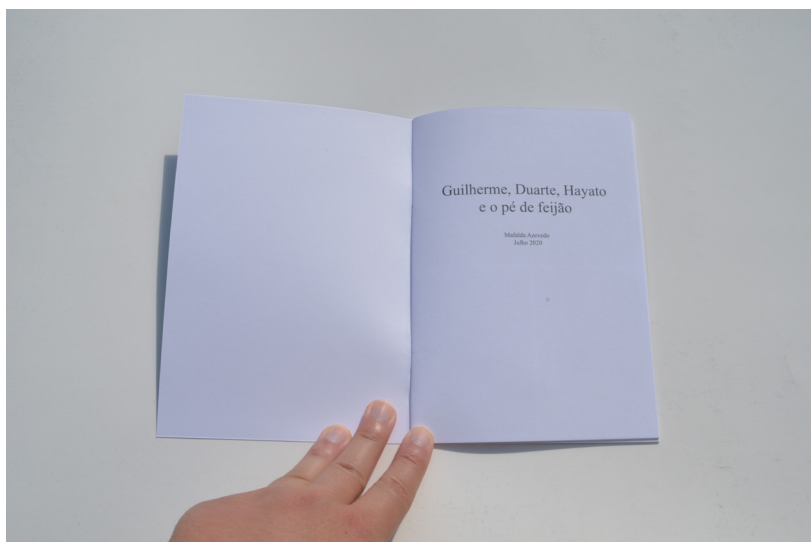


Fig. 119 Impressão 1, Página de rosto



Fig. 120 Impressão 1, Página 1



Fig. 121 Impressão 1, Página 4 e 5



Fig. 122 Impressão 1, Página 10 e 11



Fig. 123 Impressão 1, Página 12 e 13



Fig. 124 Impressão 2, Página 6 e 7



Fig. 125 Impressão 2, Página 10 e 11



Fig. 126 Impressão 2, Página 12 e 13



Fig. 127 Impressão 2, Página 14 e 15



Fig. 128 Impressão 2, Página 16 e 17



# Parte V

## Considerações finais

## Considerações finais

Elaborar um projecto em tempo de pandemia e confinamento, dificultou todo o processo. Embora, nos dias de hoje, as ferramentas tecnológicas nos permitam ultrapassar grande parte dos obstáculos, podemos, com toda a certeza afirmar que, a falta do contacto pessoal, torna todo o processo mais difícil e moroso. O debate de ideias, a testagem, tudo aquilo que uma autora de BD necessita e não deve prescindir para fazer passar a sua mensagem, se bem que, neste projecto ultrapassadas com recurso à utilização de ferramentas digitais, ficaram seguramente prejudicadas.

“É no momento da desgraça que a gente se habitua à verdade, quer dizer, ao silêncio.” (Camus, 1947, p. 83)

Partimos, então, rodeados de “silêncio”, para a elaboração de um projecto que, por ironia do destino, também ele se queria silencioso.

A opção da elaboração de uma BD muda foi feita de forma consciente, sabendo que a ausência de palavras e onomatopeias iriam proporcionar um estudo focado na transmissão da mensagem, da história, recorrendo apenas à imagem.

As cores, os cenários de fundo, as sombras, as expressões das personagens e as suas poses têm que ser só elas suficientes e foi este o desafio a que nos propusemos: explorar apenas a imagem como meio de transmissão de uma história/mensagem em BD.

Apesar de ser já por muitos considerada como a 9ª arte, nos dias de hoje, a BD muda é raramente publicada. Se bem que possa ter como público alvo quase toda a população e, não obstante neste projeto nos centrarmos num público juvenil para contar um conto tradicional infantil, o certo é que, qualquer história, mensagem, pode ser transmitida através da BD muda e ser assim esta um meio quase universal de transmissão de mensagem.

Não obstante as limitações já elencadas, e não obstante ainda o facto de um projecto nunca estar acabado, no sentido em que pode ser sempre melhorado, pensamos que os objetivos a que nos propusemos, foram alcançados.

## Limites do estudo

Este projecto apresenta algumas limitações que não se conseguiram ultrapassar. Desde logo, o facto de ter sido realizado em tempos de pandemia limitou o debate de ideias com terceiros sendo que a principal limitação centrou-se na testagem. Ao se ter inicialmente limitado o projecto a um número fixo de páginas (18) era vital uma boa testagem com o público alvo dado tratar-se de uma BD Muda. Sem o auxílio de balões, e onomatopeias era crucial saber se a mensagem passava dado que estando a mensagem na cabeça do criador poderia haver passos essenciais à sua compreensão que poderiam ter ficado omitidos.

O projecto fica também prejudicado pelo fator tempo. Não obstante o planeamento, que de forma geral se cumpriu, o tempo, em período de pandemia, torna-se diferente. Se por um lado se fica com a ideia de que há muito, a impossibilidade de sair, dado o confinamento, limita a concentração e tudo demora mais tempo do que habitualmente demoraria.

Dir-se-à também que o confinamento limitou em muito a pesquisa e consulta de bibliografia. Com bibliotecas fechadas torna-se mais difícil aprofundar o que se quer e resolver os problemas que vão surgindo ao longo do projecto. O planeamento foi determinante, muita da pesquisa e consulta foi elaborada antes de se iniciar o projecto em si e ainda antes do confinamento, mas o confinamento com o consequente encerramento de bibliotecas não deixou de ser um fator limitativo do projecto.

Podemos assim dizer que a pandemia, com todas as suas implicações, foi o principal entrave a uma melhor concretização do projecto.

## **Linhas de investigação no futuro**

O silêncio na arte existe já há muito tempo e encontra-se explorado e investigado. Contudo, na BD isso ainda não acontece logo, as linhas futuras de investigação são inúmeras.

Se analisarmos, a título de exemplo, os vitrais das igrejas da Idade Média, que retratavam cenas religiosas e desta forma transmitiam ao público cena bíblicas, vemos que até aos dias de hoje a evolução da transmissão de uma história sem o uso de palavra escrita é muito grande, fruto da constante evolução tecnológica.

A BD Muda é praticamente universal. É por todos compreendida e pode ser uma ferramenta importante de transmissão de mensagem.

Será assim pertinente continuar a investigação no futuro não só em termos do estudo de personagens, de cenários, cor, gestos como forma cada vez mais eficaz de transmissão da mensagem mas também investigar as possibilidades de alcance e a aceitação deste tipo de BD para transmissão de mensagens de conteúdo institucional.

## Índice de gravuras

Fig. 1 Moebius, *Arzach*, 1975

Fig. 2 Jiro Taniguchi, *The Walking Man*, 1990

Fig. 3 Charles Schulz, *Peanuts*, 1959

Fig. 4 *Desgin Thinking* - esquema

Fig. 5 *Draft*, Página 1

Fig. 6 *Draft*, Página 2

Fig. 7 *Draft*, Página 3

Fig. 8 *Draft*, Página 4

Fig. 9 *Draft*, Página 5

Fig. 10 *Draft*, Página 6

Fig. 11 *Draft*, Página 7

Fig. 12 *Draft*, Página 8

Fig. 13 *Draft*, Página 9

Fig. 14 *Draft*, Página 10

Fig. 15 *Draft*, Página 11

Fig. 16 *Draft*, Página 12

Fig. 17 *Draft*, Página 13

Fig. 18 *Draft*, Página 14

Fig. 19 *Draft*, Página 15

Fig. 20 *Draft*, Página 16

Fig. 21 *Draft*, Página 17

Fig. 22 Paleta

Fig. 23 Guilherme, *Moodboard*, a página branca no meio é onde foi desenvolvida a personagem (Legenda está no Índice das legendas)

Fig. 24 Guilherme, *Moodboard* para o emblema (Legenda está no Índice das legendas)

Fig. 25 Guilherme, *Character Design*, emblema

Fig. 26 Guilherme, *Character Design*, ronda 1

Fig. 27 Guilherme, *Character Design*, ronda 2

Fig. 28 Guilherme, *Character Design*, ronda 3

Fig. 29 Guilherme, *Character turnaround*, versão 1

Fig. 30 Guilherme, *Character turnaround*, versão 2

Fig. 31 Guilherme, *Character turnaround*, versão 3 e final

Fig. 32 Guilherme, *Character design*, paletas de cor

Fig. 33 Guilherme, *Character design*, expressões

Fig. 34 Guilherme, *Character design*, poses

Fig. 35 Paleta

Fig. 36 Duarte, *Moodboard*, a página branca no meio é onde foi desenvolvida a personagem (Legenda está no Índice das legendas)

Fig. 37 Duarte, *Moodboard* para o emblema (Legenda está no Índice das legendas)

Fig. 38 Duarte, *Character Design*, ronda 1

Fig. 39 Duarte, *Character Design*, ronda 2

Fig. 40 Duarte, *Character Design*, ronda 3

Fig. 41 Duarte, *Character turnaround*, versão 1

Fig. 42 Duarte, *Character turnaround*, versão 2

Fig. 43 Duarte, *Character turnaround*, versão 3

Fig. 44 Duarte, *Character design*, paletas de cor

Fig. 45 Duarte, *Character design*, expressões

Fig. 46 Duarte, *Character design*, poses

Fig. 47 Paleta

Fig. 48 Hayato, *Moodboard*, a página branca no meio é onde foi desenvolvida a personagem (Legenda está no Índice das legendas)

Fig. 49 Máscara de Hayato, *Moodboard* (Legenda está no Índice das legendas)

Fig. 50 Hayato, *Character Design*, ronda 1

Fig. 51 Hayato, *Character Design*, ronda 2

Fig. 52 Hayato, *Character Design*, ronda 3

Fig. 53 Hayato, *Character turnaround*, versão 1

Fig. 54 Hayato, *Character turnaround*, versão 2

Fig. 55 Hayato, *Character turnaround*, versão 3

Fig. 56 *Design* da Máscara rondas 1, 2, 3 e escolha da máscara

Fig. 57 *Design* da Máscara, cores

Fig. 58 Hayato, *Character Design*, paletas de cor

Fig. 59 Hayato, *Character Design*, expressões

Fig. 60 Hayato, *Character Design*, poses

Fig. 61 Paleta

Fig. 62 Monstro, *Moodboard*, a página branca no meio é onde foi desenvolvida a personagem (Legenda está no Índice das legendas)

Fig. 63 Monstro, *Character Design*, ronda 1

Fig. 64 Monstro, *Character Design*, ronda 2

Fig. 65 Monstro, *Character Design*, ronda 3

Fig. 66 Monstro, *Character Design*, ronda 4

Fig. 67 Monstro, *Character turnaround*, versão 1

Fig. 68 Monstro, *Character turnaround*, versão 2

Fig. 69 Monstro, *Character Design*, paletas de cor

Fig. 70 Monstro, *Character Design*, expressões

Fig. 71 Aldeões, *Character Design*

Fig. 72 Fonte e Lança de diamante, *Character Design*, ronda 1

Fig. 73 Fonte e Lança de diamante, *Character Design*, ronda 2

Fig. 74 Fonte e Lança de diamante, *Character Design*, ronda 3

Fig. 75 Personagens Principais, altura para referência

Fig. 76 Estilo de *rendering* 1

Fig. 77 Estilo de *rendering* 2

Fig. 78 Estilo de *rendering* 3

Fig. 79 Estilo de *rendering* 4

Fig. 80 Estilo de *rendering* 5

Fig. 81 Estilo de *rendering* 6, o escolhido

Fig. 82 Contra capa e Capa

Fig. 83 Fonte

Fig. 84 Título

Fig. 85 capa

Fig. 86 Página rosto

Fig. 87 Página 1

Fig. 88 Página 2 e 3

Fig. 89 Página 4 e 5

Fig. 90 Página 6 e 7

Fig. 91 Página 8 e 9

Fig. 92 Página 10 e 11

Fig. 93 Página 12 e 13

Fig. 94 Página 14 e 15

Fig. 95 Página 16 e 17

Fig. 96 Ficha técnica

Fig. 97 Contra capa

Fig. 98 Teste 1, capa

Fig. 99 Teste 1, Página 1

Fig. 100 Teste 1, Página 2 e 3

Fig. 101 Teste 1, Página 12 e 13

Fig. 102 Teste 1, contra-capa

Fig. 103 Teste 2, capa

Fig. 104 Teste 2, Página de guarda

Fig. 105 Teste 2, Página 1

Fig. 106 Teste 2, Página 9 e 10

Fig. 107 Teste 2, Página 11 e 12

Fig. 108 Teste 3, testar a cor, capa  
Fig. 109 Teste 3, testar a cor, Página 1  
Fig. 110 Teste 3, testar a cor, Página 4 e 5  
Fig. 111 Teste 3, testar a cor, Página 10 e 11  
Fig. 112 Teste 4, capa  
Fig. 113 Teste 4, Página de rosto  
Fig. 114 Teste 4, Página 1  
Fig. 115 Teste 4, Página 10 e 11  
Fig. 116 Teste 4, Página 12 e 13  
Fig. 117 Teste 4, Contra-capas  
Fig. 118 Impressão 1, Capa  
Fig. 119 Impressão 1, Página de rosto  
Fig. 120 Impressão 1, Página 1  
Fig. 121 Impressão 1, Página 4 e 5  
Fig. 122 Impressão 1, Página 10 e 11  
Fig. 123 Impressão 1, Página 12 e 13  
Fig. 124 Impressão 2, Página 6 e 7  
Fig. 125 Impressão 2, Página 10 e 11  
Fig. 126 Impressão 2, Página 12 e 13  
Fig. 127 Impressão 2, Página 14 e 15  
Fig. 128 Impressão 2, Página 16 e 17

## Índice das legendas

### Guilherme

1. Dailyhunt (Techno), *s/título*, 2019
2. FIGHTSTATE, *Mariusz Pudzianowski, strongman professional*, 2019
3. Milissa Skelton, *KNOW YOUR BODY TYPE*, 2020
4. thundercluck-blog, *Male anatomy*, 2017
5. Autor desconhecido, *form vs function*, *s/data*
6. Autor desconhecido, *Battle of Auray (detalhe)*, 1364
7. Historical image collection by Bildagentur-online, *Clothing, fashion in France in the first half of the 15th century, French society, noble youth in falconry, digital improved reproduction of an original print from the 19th century*, 2018
8. Friedrich Hottenroth, *Middle Ages. Poland (15th century)*, 1840–1917
9. Auguste Racinet, *The costume history plates 238 e 239 (pág. 366 e 367)*, 1888
10. Alex\_Marina, *Group of medieval archers are training on archery. Knights camp. Historical Reconstruction of the 14-15th century, Flanders*, 2019
11. Neil Holmes, *Medieval re enactment English long bow and arrow 14th century costume historical history bowman archer archery*, 2019
12. Historical image collection by Bildagentur-online, *National costume, clothes, history of the costumes, man from Rimini, Beatrice d'Este, national costumes from Italy, 15th century, Volkstracht, Kleidung, Geschichte der Kostüme, Mann aus Rimini, Trachten aus Italien, 15. Jahrhundert*, 2019
13. Burgkmair, *Archer in Santa Croce in Gerusalemme*, 1504
14. Autor desconhecido, *Battle of Auray (detalhe)*, 1364
15. Albert Kretschmer, *The costume of all nations, French 1500-1550*, 1882
16. Bildagntur-online, *s/título*, *s/data*
17. DATTATREYA MANDAL, *s/título*, 2016
18. World4, *14th century clothing in italy*, 2013
19. Enchanted Serenity, *Period Fashion over the years*, 2010
20. Autor desconhecido, *Battle of Auray (detalhe)*, 1364.
21. Albert Kretschmer, *The costume of all nations, English 1500 - 1550*, 1882
22. Nauticalmart, *Real Gothic Suit of armor*, *s/data*
23. Autor desconhecido, *Battle of Edgecote Moor*, 1463
24. Musée de l'Armée, *Bourguignotte au griffon*, 1540
25. Polish Army Museum, *maximilian armor*, 1510
26. Autor desconhecido, *Animals Of The World*, 2020
27. Jim Mullhaupt, *Armadillo Pups*, 2015

28. Yathin S Krishnappa, *Kodiak Bear (Ursus arctos middendorffi) in Kodiak National Wildlife Refuge, Alaska, United States*, 2010
29. Monagza, *armadillo*, 2018
30. Vlad Lazarenko, *Armadillo playing in the grass in Palm Coast, FL*, 2009
31. Olhar Direto, *Divulgação/Associação Caatinga/Mark Payne-Gill/NaturePL, Tatu-bola ('Tolypeutes tricinctus') se defende de predadores enrolando seu corpo. A carapaça do animal lembra uma bola de futebol.*, 2012
32. Greg W. Lasley, *Nine-banded Armadillo*, 2008
33. Birdphotos.com, *A Nine-banded Armadillo in the Green Swamp, central Florida.*, 2008
34. The Walters Museum, *Antonio Missaglia, Sallet*, 1450
35. The Metropolitan Museum of Art, *Elements of an Italian Light-Cavalry Armor alla Tedesca (in the German Fashion)*, 1510
36. Hirohiko Araki. David Production, *JoJo's Bizzare Adventure (adaptação para a série de Anime) Jonathan e Joseph*, 2013
37. Nakaba Suzuki. A-1 Pictures, *Seven Deadle Sins (adaptação para a série de anime) Escanor (c/ armadura)*, 2015
38. Hirohiko Araki. David Production, *JoJo's Bizzare Adventure Parte 4; Diamond is Unbreakable (adaptação para a série de Anime) Jotaro key art*, 2016
39. Super Eye Patch Wolf, *What Makes A Good Character Design (foto do vídeo sobre as Formas básicas)*, 2017
40. John Batchelor, *Renaissance Armor: 24 Full-Color Cards*, 1998
41. Amor of Armour, *Almain rivet*, 2018
42. Auguste Racinet, *The Costume History plate 254 (pág. 388)*, 1888
43. Auguste Racinet, *The Costume History plate 219 e 220 (pág. 338 e 339)*, 1888
44. Auguste Racinet, *The Costume History plate 217 (pág. 335)*, 1888
45. Albrecht Altdorfer, *gendarmes cavalry (detalhe)*, 1518
46. Peter Mansoor, *Armour protective clothing*, 2019
47. InfoBlog de JD, Pedro Gaião, *Homens-de-Armas e Cavalaria no Contexto Militar Inglês*, 2019

## **Emblema**

1. Nintendo, *Super Smah Bros for Wii U, Emblema de Ike*, 2014
2. Nintendo, *Super Smah Bros for Wii U, Emblema de Marth*, 2014
3. Autor desconhecido, *Hyghalmen Roll alemã*, 1485
4. Autor desconhecido, *Brasão de Armas de Liptov, s/data*
5. Netflix, *Castlevania (série de Netflix), Emblema de Simon*, 2017
6. Nintendo, *Super Smah Bros for Wii U, Emblema de Roy*, 2014

## Duarte

1. Scott McCloud, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels (detalhe focado sobre os olhos)*, 1993
2. Hub Page, INDIESWEBS, *The Psychology behind colors and their effects on modern Web Designs*, 2013
3. first design, Logo design, *The Meaning Of Colors In Design*, 2020
4. Creative aly's, *The Psychology of Color in Logo Design*, 2020
5. Amor of Armour, *Almain rivet*, 2018
6. Polish Army Museum, *maximilian armor*, 1510
7. Nauticalmart, *Real Gothic Suit of armor*, s/data
8. Auguste Racinet, *The Costume History plate 256 (pág. 390)*, 1888
9. Auguste Racinet, *The Costume History plate 217 (pág. 335)*, 1888
10. Super Eye Patch Wolf, *What Makes A Good Character Design (foto do vídeo sobre as Formas básicas)*, 2017
11. The Metropolitan Museum of Art, *Elements of an Italian Light-Cavalry Armor alla Tedesca (in the German Fashion)*, 1510
12. Auguste Racinet, *The Costume History plate 254 (pág. 388)*, 1888
13. Auguste Racinet, *The Costume History plate 219 e 220 (pág. 338 e 339)*, 1888
14. Autor desconhecido, *Battle of Auray (detalhe)*, 1364
15. Historical image collection by Bildagentur-online, *Clothing, fashion in France in the first half of the 15th century, French society, noble youth in falconry, digital improved reproduction of an original print from the 19th century*, 2018
16. Friedrich Hottenroth, *Middle Ages. Poland (15th century)*, 1840–1917
17. Auguste Racinet, *The costume history plates 238 e 239 (pág. 366 e 367)*, 1888
18. Alex\_Marina, *Group of medieval archers are training on archery. Knights camp. Historical Reconstruction of the 14-15th century, Flanders*, 2019
19. Neil Holmes, *Medieval re enactment English long bow and arrow 14th century costume historical history bowman archer archery*, 2019
20. Historical image collection by Bildagentur-online, *National costume, clothes, history of the costumes, man from Rimini, Beatrice d'Este, national costumes from Italy, 15th century, Volkstracht, Kleidung, Geschichte der Kostüme, Mann aus Rimini, Trachten aus Italien, 15. Jahrhundert*, 2019
21. Burgkmair, *Archer in Santa Croce in Gerusalemme*, 1504
22. Autor desconhecido, *Battle of Auray (detalhe)*, 1364
23. Albert Kretschmer, *The costume of all nations, French 1500-1550*, 1882
24. Bildagntur-online, s/título, s/data
25. DATTATREYA MANDAL, s/título, 2016
26. World4, *14th century clothing in italy*, 2013

27. Enchanted Serenity, *Period Fashion over the years*, 2010
28. Autor desconhecido, *Battle of Auray (detalhe)*, 1364.
29. Albert Kretschmer, *The costume of all nations, English 1500 - 1550*, 1882
30. Albrecht Altdorfer, *gendarmes cavalry (detalhe)*, 1518
31. John Batchelor, *Renaissance Armor: 24 Full-Color Cards*, 1998
32. Peter Mansoor, *Armour protective clothing*, 2019
33. The Walters Museum, *Antonio Missaglia, Sallet*, 1450
34. Auguste Racinet, *The Costume History plate 258 (pág. 393)*, 1888
35. InfoBlog de JD, Pedro Gaião, *Homens-de-Armas e Cavalaria no Contexto Militar Inglês*, 2019
36. Autor desconhecido, *Battle of Edgecote Moor*, 1463
37. Auguste Racinet, *The Costume History plate 262 e 263 (pág. 398 e 399)*, 1888

## **Emblema**

1. Nintendo, *Super Smash Bros for Wii U, Emblema de Ike*, 2014
2. Nintendo, *Super Smash Bros for Wii U, Emblema de Marth*, 2014
3. Autor desconhecido, *Hyghalmen Roll alemã*, 1485
4. Autor desconhecido, *Brasão de Armas de Liptov*, s/data
5. Netflix, *Castlevania (série de Netflix), Emblema de Simon*, 2017
6. Nintendo, *Super Smash Bros for Wii U, Emblema de Roy*, 2014

## **Hayato**

1. halloween costumes, *Mens Robin Hood Costume*, s/data
2. Amazon, *Spooktacular Creations Renaissance Robin Hood Deluxe Men Costume Set Made of Leather for Halloween Dress Up Party Brown*, s/data
3. Alexander Barclay, *Maid Marian*, 1500
4. James Woodford, *Robin Hood statue in Nottingham*, 1952
5. The Robin Hood Project, Louis Rhead (artista), *Robin Shoots with Sir Guy (pág. 192)*, 1912
6. Autor desconhecido, *Douglas Fairbanks in Robin Hood*, 1922
7. Medieval Collectibles, *Mens Robin Hood Costume*, s/data
8. Autor desconhecido, *Battle of Auray (detalhe)*, 1364
9. Historical image collection by Bildagentur-online, *Clothing, fashion in France in the first half of the 15th century, French society, noble youth in falconry, digital improved reproduction of an original print from the 19th century*, 2018
10. Friedrich Hottenroth, *Middle Ages. Poland (15th century)*, 1840–1917
11. Auguste Racinet, *The costume history plates 238 e 239 (pág. 366 e 367)*, 1888
12. Alex\_Marina, *Group of medieval archers are training on archery. Knights camp*.

*Historical Reconstruction of the 14-15th century, Flanders, 2019*

13. Neil Holmes, *Medieval re enactment English long bow and arrow 14th century costume historical history bowman archer archery, 2019*
14. Historical image collection by Bildagentur-online, *National costume, clothes, history of the costumes, man from Rimini, Beatrice d'Este, national costumes from Italy, 15th century, Volkstracht, Kleidung, Geschichte der Kostüme, Mann aus Rimini, Trachten aus Italien, 15. Jahrhundert, 2019*
15. Burgkmair, *Archer in Santa Croce in Gerusalemme, 1504*
16. Autor desconhecido, *Battle of Auray (detalhe), 1364*
17. Albert Kretschmer, *The costume of all nations, French 1500-1550, 1882*
18. Bildagntur-online, *s/título, s/data*
19. DATTATREYA MANDAL, *s/título, 2016*
20. World4, *14th century clothing in italy, 2013*
21. Enchanted Serenity, *Period Fashion over the years, 2010*
22. Autor desconhecido, *Battle of Auray (detalhe), 1364.*
23. Albert Kretschmer, *The costume of all nations, English 1500 - 1550, 1882*
24. Super Eye Patch Wolf, *What Makes A Good Character Design (foto do vídeo sobre as Formas básicas), 2017*
25. hubpages.com, HAUNTY, *Ninja in traditional costume with essential equipment, 2011*
26. factsanddetails.com, Jeffrey Hays, *NINJAS IN JAPAN AND THEIR HISTORY, 2016*
27. Autor desconhecido, *The anatomy of a ninja, s/data*
28. autor desconhecido, *s/título, s/data*
29. Japan National Tourism Organization, Stephan Phelan, *Festival of Ninjas, 2017*
30. BBC News, Mariko Oi, *Japan's ninjas heading for extinction, 2012*
31. first design, Logo design, *The Meaning Of Colors In Design, 2020*
32. Creative alys, *The Psychology of Color in Logo Design, 2020*
33. Hub Page, INDIESWEBS, *The Psychology behind colors and their effects on modern Web Designs, 2013*

## **Másquera**

1. Gainax, *Tengen Toppa Gurren Lagann (série de anime, intervalo para os comerciais), 2007*
2. Toren Monson, *The History of Masquerade Masks, 2013*
3. 4everStore, *Masquerade Mask, 2013*
4. Luciano Leon, *Masks being sold at the Renaissance Pleasure faire, 2009*
5. Muza-chan, *japanese traditional mask, 2014*
6. Autor desconhecido, *Komendo Fox Mask, 2019*

## Monstro

1. Scott McCloud, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels (detalhe focado sobre os olhos)*, 2006
2. The Pokémon Company, *Pokémon Black and white Heidreigon key art*, 2010
3. The Pokémon Company, *Pokémon Sun and Moon (Versão anime) Scizor*, 2016
4. The Pokémon Company, *Pokémon X and Y Mega Scizor Key art*, 2013
5. Capcom, *Monster Hunter 4 Ultimate - Khezu*, 2014
6. Capcom, *Monster Hunter 3 Ultimate - Gigginox*, 2011
7. Capcom, *Monster Hunter portable 3rd - Zinogre render*, 2010
8. Rare, *Star Fox Adventures - Galdon Model*, 2002
9. New York Public Library / Science Source, *Amphisbaena, Legendary Creature*, s/data
10. n·e·r·g·a·l, *Amphisbaena*, 1200
11. The Verge, *It's time you learned the truth about geese*, 2016
12. MedievalRich, *EdlesboroughS02, Séc XV*
13. Super Eye Patch Wolf, *What Makes A Good Character Design (foto do vídeo sobre as Formas básicas)*, 2017
14. Carlos Herrera, *Balaur*, 2015
15. Applibot, *s/título*, 2012
16. Shmewkey, *Fishy fishes*, 2017
17. Chien C. Lee, *Satanic Leaf-tailed Gecko (Uroplatus phantasticus)*, s/data
18. Geoff McCabe, *Butterfly, owl or snake*, s/data
19. Raanes Sunshine, *Giant Butterfly*, s/data
20. Themetapicture, *s/título*, s/data
21. Autor desconhecido, *Brasão de Gmina Zapolice*, 2014
22. DeNA, Michael Anthony (mictones), *Chains Of Durandal - Amphisbaena*, 2012

## Bibliografia

Abril Mídia S A. (s/data). *Nomes de Bebê Guilherme*. Retirado em 2 de Fevereiro, 2021 de <https://bebe.abril.com.br/nomes-de-bebes/guilherme/>

Andrew, H. (2010). *O livro e o designer II- como criar e produzir livros*. São Paulo: Rosari

An, B.(2020). *From Comic Strips to Comic Books: The History of Comic Art in America*. Retirado em 15 de Setembro, 2020 de [http://www.people.vcu.edu/~djbromle/cartoon04/projects/barry/barry\\_comic-strips.htm](http://www.people.vcu.edu/~djbromle/cartoon04/projects/barry/barry_comic-strips.htm)

Al-Ali, H. (2019). *The Shape of Character Design*. Retirado de 1 de Fevereiro, 2021 <https://medium.com/media-reflections-past-present-future/the-shape-of-character-design-78c66eb97518>

Anime news network (2020). *Osamu TEZUKA (The God of Manga)*. Retirado em 20 de Outubro, 2020 de <http://animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=883>

Audie, C. (2018). *The Moral Of The Story Is: Great Kids' Books Don't Always Need Morals* Retirado em 15 de Novembro, 2019 de <https://www.krwg.org/post/moral-story-great-kids-books-dont-always-need-morals>

Art Therapy. (2019). *Color Meanings & Symbolism*. Retirado em 20 de Outubro, 2020 de <http://www.arttherapyblog.com/online/color-meanings-symbolism/#.X5C0I9BKHPZ>

BaM Animation. (2020). *GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks!*. Retirado em 21 de Março, 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM>

Belly Ballot. (s/data). *Duarte*. Retirado em 2 de Fevereiro, 2021 de <https://www.babynames.net/names/duarte>

Belly Ballot. (s/data). *Guilherme*. Retirado em 20 de Abril, 2020 de <https://www.babynames.net/names/guilherme>

Bruno, M. (1981). *Das coisas nascem coisas*. Lisboa: Edições 70

Bruno M. (2014). *Design e comunicação visual*. Lisboa: Edições 70

Chief Learning Officer. (2009). *Comics: They're Not Just for Kids Anymore*. Retirado em 2 de Fevereiro, 2021 de <https://www.chieflearningofficer.com/2009/07/26/comics-theyre-not-just-for-kids-anymore/>

Eggleston, B. (2020). *Make BETTER Character Designs Using These Tools and Ideas! -Rapid-Fire Critique Round-ups*. Retirado em 11 de Fevereiro, 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=xAIR10fXaq0>

Eggleston, B. (2019). *How To Achieve CLARITY in Character Design!*. Retirado em 11 de Fevereiro, 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=sNhZun4-h7c>

Eggleston, B. (2017). *How to Use Color Theory in Character Design and Like, Actually Know What You're Doing!*. Retirado em 11 de Fevereiro, 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=W2LJAP-Srhk>

Cameron, C. (2010). *Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color*. Retirado em 25 de Março, 2020 de <https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>

Camus, A. (1947). *A peste*. Brasil. Edições Record

Cartwright, M. (2019). *Ninja*. *Ancient History Encyclopedia*. Retirado em 4 de Abril, 2020 de <https://www.ancient.eu/Ninja/>

Creative Bloq Staff. (2013). *Silent comics need no words to shine*. Retirado em 13 de Dezembro, 2019 de <https://www.creativebloq.com/comics/silent-comics-need-no-words-shine-10134740>

David, M. (2017). *Comic strip*. Retirado em 20 de Outubro, 2020 de <https://www.britannica.com/art/comic-strip>

David, R. (2014). *Are we hard-wired to doodle?*. Retirado em 13 de Dezembro, 2019 de <https://www.bbc.com/future/article/20140930-are-we-hardwired-to-doodle>

Ellen, L. (2020). *O design como storytelling*. Brasil: Editora G. Dilli, Ltda.

Fussell M. *Graphite Drawing Techniques* (2019) Retirado em 1 de Fevereiro, 2021 de <https://thevirtualinstructor.com/graphite-drawing-techniques.html>

Grenby, M. (2014). *Moral and instructive children's literature*. Retirado em 15 de Novembro, 2019 de <https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/moral-and-instructive-childrens-literature>

Ishaan, T. (2013). *The Smartest Ninja Didn't Wear Black*. Retirado em 4 de Abril, 2020 de <https://world.time.com/2013/02/05/you-dont-know-ninjas-8-new-revelations-about-the-shadow-warrior/slide/the-smartest-ninjas-didnt-wear-black/>

Jazza. (2017). *How to DESIGN a GREAT CHARACTER - Step-by-step drawing tutorial!*. Retirado em 11 de Fevereiro, 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=XxNUIRV0mMw>

Jesse, K.(2020). *Comics: Comic Books*. Retirado em 15 de Setembro, 2020 de <https://www.illustrationhistory.org/genres/comics-comic-books>

Joel, B. (2013). *Understanding Color and The Meaning of Color*. Retirado em 25 de Março, 2020 de <https://www.blackbeardesign.com/blog/graphic-designers/understanding-color-the-meaning-of-color/>

Jorge, F. (2000). *Diseño Grafico Y Comunicacion*, Ediciones Infinito, Buenos Aires, Argentina

Jorge, F. (2004). *Communication design- principles methods, and practise*. New York: Allworth Press

Kallie, S. (2019). *The History of Japanese Ninjas Feudal Warriors Who Practiced Ninjutsu*. Retirado em 4 de Abril, 2020 de <https://www.thoughtco.com/history-of-the-ninja-195811>

Katy, W. (2016). *How Did Children's Literature Evolve From Prim Morality Tales to the Likes of Captain Underpants?*. Retirado em 15 de Novembro, 2019 de <https://slate.com/culture/2016/08/how-did-childrens-literature-evolve-from-prim-morality-tales-to-the-likes-of-captain-underpants.html>

Kjel, I K. (2020). *Rodolphe Töpffer*. Retirado em 20 de Outubro, 2020 de <https://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm>

Knudde, K. *Émile Cohl* (2020). Retirado em 1 de Fevereiro, 2021 de [https://www.lambiek.net/artists/c/cohl\\_emile.htm](https://www.lambiek.net/artists/c/cohl_emile.htm)

Lamberto R. (2015). *Duarte*. Retirado em 2 de Fevereiro, 2021 de <http://oblogdosnomes.blogspot.com/2015/06/duarte.html>

Lancaster E. *Guide to Shading Techniques: Hatching, Cross-Hatching, Scribbling and Others* (2017). Retirado em 1 de Fevereiro, 2021 de <https://www.erikalancaster.com/art-blog/guide-to-shading-techniques-hatching-cross-hatching-scribbling-and-others>

Lakshmi, M. (2018). "What is the moral of the story?" Do you ask your child this question and answer it yourself?. Retirado em 15 de Novembro, 2019 de <https://medium.com/lakshmimitter/what-is-the-moral-of-the-story-784c3e27edda>

Luiz, B.(2014). *BD E HISTÓRIA DE PORTUGAL (6) - NUNO ÁLVARES PEREIRA*. Retirado em 20 de Outubro, 2020 de <http://bloguedebd.blogspot.com/2014/08/bd-e-historia-de-portugal-6-nuno.html>

Mark, P. (2017). *Shaolin Cowboy and the Massive Impact of Silent Comics*. Retirado em 13 de Dezembro, 2019 de <https://www.pastemagazine.com/articles/2017/04/shaolin-cowboy-and-the-massive-impact-of-silent-co.html>

Madeira M., Lamberto R. (2016). *Guilherme*. Retirado em 2 de Fevereiro, 2021 de <http://oblogdosnomes.blogspot.com/2016/06/guilherme.html>

Masaaki, H. (1981) *Ninjutsu - history and tradition*. U.S.A: Unique Publications

Matthew, D. (2014). *Structured Silence: Comics Storytelling, Minus Text*. Retirado em 13 de Janeiro, 2020 de <https://www.popmatters.com/182123-structured-silence-comics-storytelling-minus-text-2495656586.html>

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial.

McCloud, S. (1993). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels* . New York: HarperPerennial.

Mel, G. Golnar, N. & Kay, S. (2014). Pages 241-244. *Watch this space: childhood, picturebooks and comics*. Retirado em 6 de Janeiro, 2020 de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21504857.2014.943013>

Mike C. (2017). *Hayato*. Retirado em 20 de abril, 2020 de <https://www.behindthename.com/name/hayato>

Na-Demo-Ya. (2016). *Japanese Name Gender Finder: The Japanese name chart to find out if it is a boy's name or girl's name / given name or family name*. Retirado em 20 de Abril, 2020 de [https://epublishing.nademoya.biz/japan/names\\_in\\_japan.php?nid=J](https://epublishing.nademoya.biz/japan/names_in_japan.php?nid=J)

Pedro, M. (Autor), Paulo S. (Realizador) (2007). *Verbd Episódio 1*. Portugal

Pero, B. (2012), *Ar puro e água fresca*. Edições Polvo

Philinthecircle. (2017). *Rendering - Art Vocab Definition*. Retirado em 1 de Fevereiro, 2021 de [https://www.youtube.com/watch?v=Eh30I8\\_qkd4](https://www.youtube.com/watch?v=Eh30I8_qkd4)

Phoenix M. (2020). *Awesome Portuguese Baby Name List!*. Retirado em 20 de abril, 2020 de <https://nameberry.com/userlist/view/80083>

Ronne, R. & Sophie, R. (2018) *João e o Pé de Feijão* Lisboa: Booksmile

rliciavar. (s/data). *How to Draw Rendering: for Makers*. Retirado em 1 de Fevereiro, 2021 de <https://www.instructables.com/How-to-Draw-Rendering-For-Makers/>

Ross Draws. (2019). *Illustration Master Course - Ep. 2: CHARACTER DESIGN*. Retirado em 11 de Fevereiro, 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=W5QgC5UVYI>

Sara, M. (2017). *What Disney Villains Can Tell Us About Color Psychology [Infographic]*. Retirado em 20 de Outubro, 2020 de <https://venngage.com/blog/disney-villains/>

Stephen, S. (2017). *The Silver way Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. U.S.A: Design Studio Press

South H. (2018). *What Is Hatching? A Basic Art Technique to Add Tone and Shadows*. Retirado em 1 de Fevereiro, 2021 de <https://www.liveabout.com/what-is-hatching-1123056>

Wolf, S. (2017). *What Makes A Good Character Design*, Retirado em Fevereiro, 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=euTe191sAWg>

Tezuka Productions (2020). *New Treasure Island*. Retirado em 20 de Outubro, 2020 de <https://tezukaosamu.net/en/manga/207.html>

Toda Matéria (2016). Arquitetura Renascentista. Retirado em 4 de Fevereiro, 2021 de <https://www.todamateria.com.br/arquitetura-renascentista/>

Tomatatoro (2016). *Character Design Tips*. Retirado em 29 de Março, 2020 de <https://tomatatoro.tumblr.com/post/154791597753/some-people-have-asked-how-i-went-about-drawing>

Vincent, P. (2018). *CBR Exclusives. A Thousand Words: Silent Superhero Comics, From Steranko to Aja*. Retirado em 13 de Janeiro, 2020 de <https://www.cbr.com/silent-comics-steranko-aja/>

Will, E. (1985) *Comics & sequential art*. U.S.A: Poohouse Press

