the Ancient DOOR



1

story and art by

CAROLINA SILVA

the Ancient DOOR

Narrativa gráfica adaptada
ao estilo Manga, género Isekai

Carolina Isabel Silva

Setembro de 2024

Título: The Ancient Door
Narrativa gráfica adaptada ao estilo Manga, género Isekai

Autor: Carolina Isabel Silva
carolinaimovsilva@gmail.com

Projeto elaborado no âmbito do Mestrado de Desgin Gráfico e Projectos Editoriais, para obtenção do grau de Mestre, sob orientação do Professor Doutor Júlio Dolbeth.

Setembro de 2024
Faculdade de Belas Artes, da Universidade do Porto

U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

Agradecimentos

Quero agradecer a toda a minha família e amigos que me apoiaram incondicionalmente durante todo o processo do projeto, por me apoiarem nos momentos em que me sentia pior e não acreditava no meu processo criativo. Um agradecimento a minha colega de estudo Beatriz Gomez por me acompanhar na procura de elementos bibliográficos, por me acompanhar nos eventos e dar-me a coragem de falar com artistas que desconhecia, que me fizeram olhar para o meu trabalho com agrado.

Quero agradecer a todos os artistas na área de ilustração de anime/manga, por estarem abertos a responder a perguntas e me apoiarem na realização do meu projeto, por me receberem de braços abertos para futuros trabalhos conjuntos, e por me ajudarem a encontrar um caminho em que possa partilhar as minhas ilustrações.

Um especial agradecimento ao professor Júlio Dolbeth, por acompanhar e ajudar em todo o processo do projeto e pelo apoio emocional em todas as fases do projeto, mesmo quando eu acreditava que não estava no rumo certo, ajudou-me sempre aclarar as ideias.

Um especial agradecimento também ao meu namorado, Cristiano Castro, por me ajudar a corrigir erros do texto e na revisão da literatura do manga, de me apoiar a ver o talento que não acreditava que tinha e especial nunca me deixar desistir do meu trabalho.

Também quero agradecer a toda a minha equipa de trabalho, que mesmo não sendo a mesma área de estudo, permaneceram sempre interessados e apoiaram a minha partilha artística para toda a comunidade.

A todos agradeço por nunca me deixarem desistir e apoiarem a uma futura continuação do projeto "The Ancient Door".
Muito Obrigada.

Resumo

O Manga e o nome característicos das histórias de banda desenhada japonesas, conhecidas pelos seus desenhos marcantes e expressivos. Existem diversos géneros de manga, e neste projeto, o enfoque recai sobre o género Isekai.

Isekai e um género japonês de light novel que se centra em torno de uma pessoa que é transportada para outro mundo e tem de sobreviver nesse novo ambiente. Este tipo de enredo permite que o público descubra o novo mundo ao mesmo ritmo que o protagonista.
Muitas das histórias existentes neste género apresentam um protagonista que começa como uma pessoa comum no mundo original e, ao chegar ao novo mundo, adquire habilidades que o ajudam a prosperar. Muitas vezes, os conhecimentos e experiências do mundo real, faz com que o personagem torne as suas habilidades mais valiosas no contexto do novo mundo. O facto de transportar uma pessoa do mundo real para uma realidade alternativa permite ao autor da história uma grande liberdade criativa e narrativa, permitindo-lhe criar o mundo com as suas próprias regras e características.

The Ancient Door é um projeto pratico com o objetivo de desenvolver um Manga no estilo Isekai. Propõe-se um capítulo piloto, que se concentra na vida de uma jovem adulta que morre de forma subtil e reencarna num mundo fantástico. Este capítulo incidira na aprendizagem deste novo mundo, onde a personagem principal poderá comunicar com o leitor de várias formas, de modo a que ambos compreendam os contos e desafios desta nova realidade.

Abstract

Manga is the characteristic name of Japonese comic book stories, know for their distincive and expressive drawings. There are various genres of manga, and in this project, the focus is on the Isekai genre.

Isekai is a Japonese light novel genre that revolves around a person beign transported to another world and having to survive in this new environment. This type of plot allows the audience to discover the new world at the same pace as the protagonist. Many of the stories in this genre feuture a protagonist who starts as an ordinary person in the original world and, upon arriving in the new world, acquires abilities that help them thrive. Oftenm real-world knowlegde and experiences make the character's abilities more valuable in the context of the new world. Transporting a person from the real world to an alternative reality allows the author of the story significant creative and narrative freedom, enabling them to create the world with is own rules and characteristics.

The Ancient Door is a pratical project with the aim of developing a manga in the Isekai genre. It proposes a pilot chapter thart focuses on the life of a young adult who dies subtly and is reborn in a fantastic world. This chapter will focus on the protagonist's learning of this new world, where the main character can communicate with the public in various ways, so that both understand the tales and challenges of this new reality.

Keywords

Isekai, New World, Fantasy, Illustration, Publication

Palavras-chave

Isekai, Novo Mundo, Fantasia, Ilustração, Publicação.

INTRODUÇÃO

The Ancient Door é um projeto de ilustração e investigação, cujo objetivo será produzir um capítulo-piloto no estilo ilustrativo japonês, no formato manga. Com o foco num mundo imaginário, este projeto visa compreender e representar o subgénero Isekai, um género que teve mais exploração no início do século XXI. A narrativa centra-se numa rapariga que morre espontaneamente e reencarna num mundo de magia e poderes onde ela terá de aprender e lidar com este novo mundo.

O formato de novela gráfica, com o lançamento estratégico de um capítulo piloto, foi concebido com o objetivo claro de suscitar a pesquisa da narrativa japonesa e explorar a evolução desse meio ao longo do tempo, especialmente desde o período pós-guerra. Este projeto visa proporcionar uma compreensão mais profunda da influência significativa que as histórias da banda desenhada japonesa exercem sobre a cultura global. O crescimento notório dos Animes/Mangas não comprovam apenas a popularidade como também a relevância duradoura dessas narrativas visuais, não proporcionando um momento de lazer, mas incentivando gerações a refletirem sobre questões sociais, culturais e individuais.

A decisão da criação de um capítulo piloto não se encerra na apresentação do trabalho, mas também pretende a conexão ou imersão com o público-alvo, para promover a continuação da obra *The Ancient Door*.

O subgénero de Isekai, que se destaca por narrativas que envolvem personagem do mundo real transportadas para um novo mundo/universo, revela-se como um formato de narrativa que proporciona ao leitor uma experiência única, enquanto a descoberta do novo mundo coincide com a jornada do protagonista.

Este tipo de enredo permite criar uma ligação direta entre o personagem e o leitor, em que o conceito transcende os limites da realidade, permitindo a liberdade ao autor de criar as suas próprias regras, um exemplo deste tipo de narrativa *Digimons*, obra de *Akiyoshi Hongo*, é caracterizado como Isekai, a história gira em torno de um grupo de jovens transportado para um mundo digital e acabam por ganhar companheiros caracterizados como monstro em que a meta desse grupo é voltar ao mundo real).

O objetivo será abordar esta temática como discussão formal académica, para envolver análises aprofundadas das motivações psicológicas por trás da atração de mundos alternativos, e a representação simbólica desses universos e da influência cultural dessas narrativas no contemporâneo da ficção especulativa.

O entusiasmo por trabalhar nesta área veio por influências pop japonesas, onde me despertou o interesse pela área da ilustração e do grafismo robusto em que muitos mangakas (ilustradores de Man gá japonês) representavam nas suas obras, como *Akira Toroyama*, mais conhecido pela obra *Dragon Ball (1984), Eiichiro Oda*, em *One Piece (1997*), e *Hiro Mashima* em *Fairy Tail,* estas

obras lançaram-me na descoberta de novos autores e que potenciam o imaginário das minhas narrativas.

Sempre pelo interesse por um mundo fantástico fortemente ligado a várias culturas do universo da animação como a *Disney* e a *Marvel*, comecei por explorar individualmente género de narrativas gráfica, como fantasia, magia, ficção científica… O que me levou atualmente ao Isekai, aprofundando a pesquisa deste estilo de narrativa e compará-lo com histórias antigas, como *Alice no País das Maravilhas*, onde o objetivo ao longo deste relatório é definir e defender as características de um Isekai em conjunto com um projeto ilustrativo do mesmo.

O objetivo principal desta investigação é responder a diversas questões que dizem respeito ao desenvolvimento do Manga como um património cultural japonês. O objetivo é aprofundar a compreensão da origem do manga, examinando suas raízes históricas e culturais, e estudando como a forma de arte se espalhou pelo mundo, consolidando-se como parte integrante do patrimônio cultural. Uma parte significativa da pesquisa será dedicada ao género Isekai, um subgénero popular de manga caracterizado por histórias onde os protagonistas são transportados para mundos paralelos ou alternativas. Este género não só reflete aspetos específicos da cultura e imaginação japonesas, mas também tem uma grande audiência global, contribuindo assim para a globalização da manga.

A pesquisa aplicará diferentes metodologias para analisar o impacto cultural da evolução do Isekai, desde a sua conceção até a sua popularização contemporânea. Para complementar a parte teórica, o projeto inclui o desenvolvimento de um capítulo-piloto de um Manga do género Isekai, onde se aplicará a componente prática da proposta de investigação.

Este capítulo-piloto servirá como uma demonstração concreta dos conceitos estudados e das metodologias aplicadas, proporcionando uma visão holística do processo de criação e do potencial inovador dentro do contexto do Manga enquanto património cultural japonês.

INDICE

01. Contextualização teórica do conceito Manga e o género Isekai.

23 ..... **1.1- O que é o Manga? A explosão da cultura japonesa para o Mundo.**

24 ..... 1.1.1- A chegada da animação ao Japão
26 ..... 1.1.2- O período pós-guerra
32 ..... 1.1.3- A expansão da cultura japonesa para o mundo.

39 ..... **1.2- A influência de grandes artistas do mundo de animação japonesa**

40 ..... 1.2.1- A ascensão do Astro Boy, Osamu Tezuka
48 ..... 1.2.2 - Os mundos criados de Hayao Miyazaki

51 ..... **1.3- Vamos falar sobre géneros! O Isekai e a sua popularização!**

52 ..... 1.3.1- A possibilidade de criar mundos! (um género sem regras).
59 ..... 1.3.2 - Estudos de Caso
60 ..... 1.3.2.1-Viagem de Chihiro (Miyazaki)
64 ..... 1.3.2.2- Sword Art Online (A popularização e a inserção nos novos média)
68 ..... 1.3.2.3- Outras obras populares

02. O novo mundo? A obra The Ancient Door

74 ..... **2.1-Enquadramento**

80 ..... 2.1.1- Narrativa
86 ..... 2.1.2- Sinopse
80 ..... 2.1.3- Personagem principais e o Character Design .....
98 ..... 2.1.4- Referências de obras no próprio universo Isekai

102 ..... **2.2-Técnicas e Processos do grafismo**

114 ..... 2.2.1- Desenvolvimento página mapa
116 ..... 2.2.2- Tipografia e texto
120 ..... 2.2.3- Paginas final
146 ..... 2.2.4- Capa do Manga, linguagem gráfica

148 ..... **Conclusão/ Considerações Finais**
150 ..... **Bibliografia**
152 ..... **Referências**
154 ..... **Anexos**

WHAT THE HELL IS THIS PLACE !?

Capítulo 1:
Contextualização teórica do conceito manga e o género Isekai.

1.1- O que é o manga?

A explosão da cultura japonesa para o Mundo.



1-Sword Art Online
Página pertencente ao primeiro capitulo lançado para a Light Novel

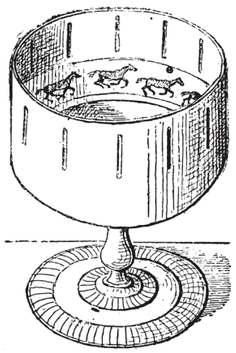
1.1.1- *A chegada da animação ao Japão*

Anime é a abreviação de *Animation* e é a forma que que os japoneses usavam para designar qualquer produção de desenho animado, produzido dentro ou fora do Japão. Sendo consumido internacionalmente por diversas culturas, o anime é um ponto muito forte para a cultura nipónica e essa importância surgiu há pouco mais de duas décadas, mostrando que a mistura de culturas, etnias e faixas etárias é bastante diversificada. (Bestor, V; Bestor, T; Yamagata, 2011, p. 226).

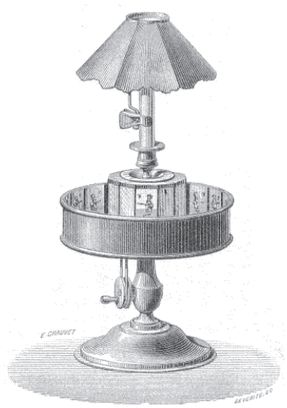
A determinação do ponto exato de origem da animação na história do cinema é uma tarefa desafiadora. Pode-se argumentar que todo filme é, de certa forma, uma forma de animação, pois confere a ilusão de movimento a imagens que, em seu estado original, estão estáticas.

Nesse sentido, dispositivos como o zootrópio (img.2) e o praxinoscópio (img.3), juntamente com outras invenções da era vitoriana, podem ser considerados formas primitivas de animação, contribuindo para o desenvolvimento do cinema como o conhecemos hoje.

Da mesma forma, os estudiosos do pré-cinema defendem que o espetáculo da lanterna mágica foi precursor dos desenhos animados verdadeiros. Embora não haja registos da primeira chegada desse dispositivo ao Japão, exemplos foram vistos na China. Na década de 1670, o jesuíta italiano *Claudio Filippo Grimaldi* apresentou uma série de "milagres" óticos perante a corte de *Kangxi*, o Imperador da Prosperidade Ardente, evidenciando o uso precoce desse tipo de



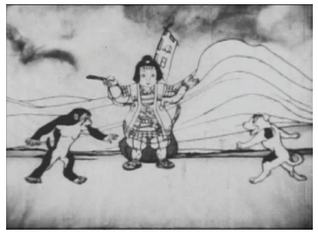
2-zootrópio
Máquina criada em 1834 por William George Horner.



3-praxinoscópio
Aparelho que projeta em uma tela imagens desenhadas sobre fitas transparentes, inventado pelo francês Émile Reynaud.



4-Saru Kani Kasse
Frame da "Batalha de um Macaco e de um Caranguejo", curtametragem, 1917 de Seitarō Kitayama.



5-Momotaro
Frama da curta "O Menino Pessego" de Seitarō Kitayama.

entretenimento (Mannoni, 2000, p.73). As primeiras curtas de animação japonesa surgiram por volta de 1913, *Seitarô Kitayama* conseguiu produzir curtas-metragens através de estudos com papel e nanquim (tipo de tinta), esses estudos eram baseados em fabulas infantis japonesas como *"Saru Kani Kassen"* (A luta entre o caranguejo e o macaco), (img.4) em 1917, e *"Momotaro"* ("O Menino-Pêssego") (img.5), em 1918, que foi o primeiro desenho animado japonês exibido no exterior, em França.

Os anos 20 foram marcados por uma grande evolução técnica e artística da animação no Japão, produzido por *Zenjiro "Sanae" Yamamoto* em 1925, *"Uba Sute Yama"* ("A Montanha das Idosas Abandonadas") foi o primeiro drama animado japonês, *Noburo Ofuji*, produtor de *"Kujira"* (lit. "A Baleia") em 1927 e *"Sekisho"* (lit. "O Inspetor de Estação"), primeiro desenho animado sonoro japonês em 1930, firmou a idéia de que a animação não era necessariamente uma arte cômica, mas uma forma de criar sátiras para tratar de temas adultos, dramáticos e eróticos. Só em 1937 é que foi lançado oficialmente o primeiro desenho animado japonês, produzido por Ofuji, *"Katsura Hime"* (lit. "A Princesa Katsura"). (SATO, 2007).

Com o tempo, a tecnologia da lanterna mágica chegou ao Japão, ao perceberem que as lanternas metálicas europeias eram pesadas e difíceis de manusear, os artesãos japoneses começaram a fabricar as suas próprias lanternas de madeira de paulownia, mais leves e portáteis, facilitando a incorporação de movimento nas apresentações japonesas (Koyama-Richard, 2010, p.54). O termo japonês para essas apresentações varia segundo a região, refletindo a natureza itinerante

desses espetáculos. Desde os primeiros espetáculos de lanterna mágica ou fantasmagoria em 1803, conhecidos como utsushi-e ('imagens refletidas') na área de Edo (Tóquio), até os espetáculos em Osaka, chamados *nishiki kage*-e ('imagens de sombra de brocado'), e em *Shimane*, simplesmente como *kage ninge* ('marionetas de sombra').

Os materiais utilizados nos espetáculos de lanterna mágica eram extremamente frágeis. Cada projetor de madeira (ou furo) tinha duas lentes e, cada frame da lanterna mágica era pintado no vidro mais fino possível. Poucos artefactos sobreviveram desse período, o que levou muitos historiadores a supor que os espetadores japoneses não tinham experiência em assistir a imagens no escuro. No entanto, os espetáculos da lanterna mágica no Japão, em geral, envolviam vários espectadores que corriam atrás da tela, criando, como disse o diretor da companhia *Minwa-za, Yamagata Fumio*, "um verdadeiro espetáculo", com cada lanterna projetando um personagem específico, dando a impressão de movimento e interação mais próximos das marionetas do que de diapositivos projetados.
Além disso, as lanternas mágicas não se limitavam a contos de fadas ou lendas, mas também eram utilizadas para fins educacionais.

Desde a sua introdução em palestras de anatomia em 1877, até a sua expansão para eventos espetaculares de notícias militares em 1895, com narrador, coro e músicos, que emocionavam o público japonês com histórias da Guerra Sino-Japonesa (Clements, 2017).
O desenvolvimento do modernismo como uma "estrutura de sentimento" no início dos anos 1900 está

claramente ligado à intervenção consciente da elite governante, que, seguindo o exemplo dos instigadores da Restauração *Meiji* de 1868, defendeu uma política de industrialização rápida patrocinada pelo estado como uma forma de manter a autonomia nacional. Dessa forma, o conceito de "modernismo", que é derivado da visão dos filósofos do Iluminismo ocidental, acompanhou a importação e adaptação da tecnologia que sustentava o desenvolvimento do capitalismo industrial.

Apesar de os oligarcas da *Era Meiji* tentarem resistir a essa tendência com uma política de 'ética oriental e ciência/tecnologia ocidental', no plano ideológico, o 'modernismo' tornou-se ligado a uma mudança qualitativa, enquanto as reivindicações de progresso ofereciam a perspetiva de melhoria em relação ao passado. O progresso foi definido de acordo com as projeções do presente das sociedades ocidentais no futuro potencial do Japão, bem como, em termos individuais, por conceitos como "o culto do sucesso". Segundo o neocolonialista *Tokugawa*, a ideia de progresso social através do sucesso individual era contrária à ordem mundial estabelecida, que pregava o 'ideal' em um passado remoto.

O cinema, em si uma nova tecnologia, interveio e, como se tornará evidente, foi um meio fundamental para preencher a lacuna entre a adoção das 'ciências e tecnologias ocidentais' e a adaptação das estruturas ideológicas implícitas inerentes às próprias tecnologias à situação japonesa.

O Japão ganhou o seu primeiro cinema dedicado, o *Denki-kan* (Pavilhão Elétrico), em *Asakusa (fig.6),* Tóquio, em 1903 (Standish 2005). Um evento como esse é um marco importante no desenvolvimento do cinema inicial, já que a presença de "locais fixos" sugere um aumento imediato na demanda por produtos para preenchê-los. Embora houvesse trezentos cinemas japoneses até 1916, a grande maioria deles estava concentrada nas metrópoles de Tóquio e Osaka.

A experiência cinematográfica no interior permanecia nas mãos de espetáculos itinerantes que se apresentavam em tendas. Em todos os casos, o *benshi* era um elo crítico de significado e entretenimento.



6-Teatro Denkikan
Asakusa,1937

1.1.2- *O período pós-guerra*

O manga japonês tem as suas raízes no período *Edo* (1603-1868), quando várias formas de arte e entretenimento popular começaram a se desenvolver no Japão. Durante esse período, a arte de pintura em rolos (*emakimono*) (fig.7) e os livros ilustrados (*kibyoshi*) (fig.8) foram formas populares de entretenimento visual, muitas vezes narrando histórias satíricas, históricas ou folclóricas.



7-Excerto do Hell Scroll
Cor no papel, período de Heian, século XII,
Museu Nacional de Nara,
fonte de imagem: emuseum. jp

Entretanto, o manga moderno começou a propagar-se de maneira mais significativa no final do século XIX e início do século XX. A influência das bandas-desenhadas americanas e europeias, bem como a popularização das técnicas de impressão em massa, contribuíram para o desenvolvimento do manga japonês. O manga japonês foi moldado por uma variedade de influências culturais e artísticas. A Era *Meiji* (1868-1912), marcada pela modernização e ocidentalização do Japão, trouxe uma série de mudanças sociais e tecnológicas que também impactaram o mundo do manga (Koba, 2020).



8-Sonho Esplêndido do Mestre Flashgold
Harumachi Koikawa 1775, Japão
fonte de imagem: matt-thorn.com

"A introdução da imprensa de massa e das técnicas de impressão permitiu uma distribuição mais ampla e acessível do manga" (Kinsella, 1998, pp. 294–300). Desde então, o manga tornou-se parte da cultura popular japonesa, abrangendo uma variedade de géneros, estilos, e ganhou reconhecimento internacional. As bandas-desenhadas tornaram-se uma forma de expressão cultural amplamente reconhecida, influenciando leitores em outros países asiáticos e em todo o mundo devido ao seu estilo de arte e narrativa únicos.



9-Lutadores de Sumo, Hokusai manga
Katsushika Hokusai 1800-1830, 1840-1860
fonte de imagem: moonlitseaprints.com/

No século XIX, o pintor japonês Katsushika Hokusai publicou uma série de livros encadernados chamada *Hokusai Manga*, deixando um legado notável na história dos mangas. A série de 15 volumes contém uma variedade de desenhos que retratam cenas da vida quotidiana, animais, pessoas e figuras mitológicas (fig.9)(Katsushika Hokusai, 2017). O trabalho seminal de Hokusai é amplamente considerado como uma das primeiras formas de manga, estabelecendo as bases para a narrativa visual contínua que caracterizaria mais tarde os mangas modernos.

O manga também se tornou um ponto de crítica à cultura de massas nos anos 1960, no rescaldo das manifestações contra o Tratado de Segurança entre os EUA e o Japão, à medida que intelectuais se afastavam do Partido Comunista estabelecido. Houve uma reconsideração da ideia de *taishu* (cultura popular) como substituto do proletariado, que parecia inatingível. A imensa popularidade do manga — e o seu apelo contínuo durante um período de grande crescimento e uma indústria de media eletrónica em plena expansão — suscitou uma série de debates sobre a natureza da cultura de massas versus cultura popular e as possibilidades de resistência popular contidas nas formas de massas.

Este debate envolveu estudiosos como Tsurumi Shunsuke, com a sua divisão tripartida entre "artes puras", criadas e apreciadas por profissionais; *artes taishū*, feitas por profissionais e apreciadas por amadores; e as artes que ocupam a fronteira entre as duas, onde a arte é criada e apreciada por amadores (Artistas Por Movimento Artístico: Período *Taishō* (1912–1926) - WikiArt.org, 2024). No final da década de 1960, o manga era produzido e consumido dentro das três categorias de Tsurumi.

A televisão rapidamente tornou-se o meio que circunscrevia os limites do debate sobre a cultura de massas. A introdução da televisão em 1953 mudou radicalmente a natureza da publicidade e do consumo, em parte porque as televisões se tornaram um dos objetos de consumo mais desejados. A transmissão nacional do casamento do príncipe herdeiro em 1959 estimulou fervorosamente as vendas de televisões (casamentos reais parecem operar como estímulos universais ao consumo).

Quando as transmissões televisivas começaram em 1953, poucas pessoas podiam pagar 15 mil ienes por uma televisão; no entanto, de 1956 a 1960, a percentagem de famílias japonesas com televisões aumentou de menos de 1% para quase 50% (Gordon, 1993). Em poucos anos, a televisão rivalizava com os jornais de grande circulação do Japão como o principal meio de comunicação em massa. Rapidamente, a televisão superou o cinema como a principal fonte de entretenimento.

A palavra "manga" é composta por dois termos: "man", que significa inconsciente ou aleatório, e "ga", que se refere a um desenho ou imagem. O termo passou a significar não apenas as bandas desenhadas japonesas, mas uma arte visual narrativa que se tornaria uma parte relevante da cultura pop japonesa. "Embora algumas editoras tenham publicado as primeiras histórias em banda desenhada nos anos 1920 e 1930" (Alt, 2021, pp. 12–14), os mangas só se tornaram conhecidos e reconhecidos nos anos 1940 devido à censura e à falta de recursos financeiros. No entanto, com o término da guerra de 1945, a publicação de mangas começou a se recuperar. Após a guerra e as dificuldades do pós-guerra, os mangas tornaram-se uma forma de entretenimento e escapismo. A crescente demanda por entretenimento contribuiu para

a popularidade e o desenvolvimento da indústria de mangas no pós-guerra.

Após a derrota do Japão na Segunda Guerra Mundial (1939-1945), os mangas quase desapareceram devido à escassez de papel e aos mecanismos de censura, decorrentes do controlo de publicações que deveriam seguir as disposições militares durante a Segunda Guerra e no período pós-guerra sob a administração americana.
Era suspensa qualquer atividade que lembrasse o espírito guerreiro japonês e os valores do bushidô. O desejo por entretenimento rápido e de baixo custo fez surgir o *kamishibai*, teatro de papel que acontecia em espaços públicos, e o *kashihon-ya,* locais que ofereciam livros para renda a baixo custo. (Juliana, 2016). Os mangas são editados por editores de Osaka em volumes de capa vermelha, impressos em papel barato, denominado "*akaihon*". Essas editoras publicaram os primeiros livros que deram impulso às atividades do autor conhecido como "Deus dos Mangas".

Foi neste período que vários artistas começaram a destacar-se, sendo um dos mais destacados Osamu Tezuka. Osamu Tezuka não apenas revolucionou o estilo e a narrativa do manga, mas também desempenhou vários papéis de artista, diretor e roteirista de manga. A sua influência na indústria foi tão grande que ele foi frequentemente chamado de "Deus dos Mangas" e até comparado ao *Walt Disney* no Japão. As suas obras incluem clássicos como "*Astro Boy*" e "*Black Jack*", que ainda hoje são apreciados e influentes (Kinsella, 1998).

1.2- O que é o Manga? A influência de grandes artistas do mundo de animação japonesa.



10-Capa Astro Boy vol.4
Kobunsha, 1962
fonte de imagem: tezukaosamu.net

1.2.1- *A ascensão do Astro Boy, Osamu Tezuka*

Tezuka é venerado como um "deus do manga", um pioneiro no desenvolvimento da banda desenhada e animação, criou 150.000 páginas de manga, sessenta filmes de animação e uma série de personagens icónicas-do Imperador da Selva, conhecido para o público como *Kimba*, o Leão Branco, para Tetsuwan Atom, o cativante robô amado internacionalmente como A*stro Boy*. Variando amplamente em vários estilos e géneros-sentia-se igualmente confortável a escrever épicos de ficção. (Tsutsui) Considerado um definidor e até um "deus do anime" e também um "deus das banda-desenhada", segundo Sato (2005, p. 33). Os seus mangas e a suas animações lançaram as linhas gerais seguidas até hoje nessas produções. Os olhos grandes, os cabelos espetados e coloridos, por exemplo, são as características que mais se destacam no género.



11-Ambassador Atom
Abril 1951- Março1952
(Kobunsha Publishers, Ltd.)
fonte de imagem: tezukaosamu.net



12- Pagina Original Ambassador Atom
Abril 1951
(Kobunsha Publishers, Ltd.)
fonte de imagem: tezukaosamu.net

Tezuka é um "evolucionário" e também um "revolucionário" as suas inovações são baseadas e derivadas do seu conhecimento da banda desenhada existente, antiga e nova, nacional e estrangeira. Esta visão de Tezuka não desconsidera as realizações de Tezuka, mas antes caracteriza-o como um mestre em técnicas tradicionais como um inovador. Reconhecendo referências à banda desenhada pré-guerra na sua obra.

A intertextualidade na obra de Tezuka não era uma mera imitação, mas um complexo sistema de "busca séria da verdade via uma pluralidade de vozes numa narrativa específica em contexto e de modo irónico" (Worton e Still 3). Ao citar ativamente elementos do mundo exterior e ao chamar a atenção para o ato de citar, Tezuka catalisa a imaginação dos leitores, trazendo à existência um "mundo" tão vasto que parece impossível estar contido numa banda desenhada.

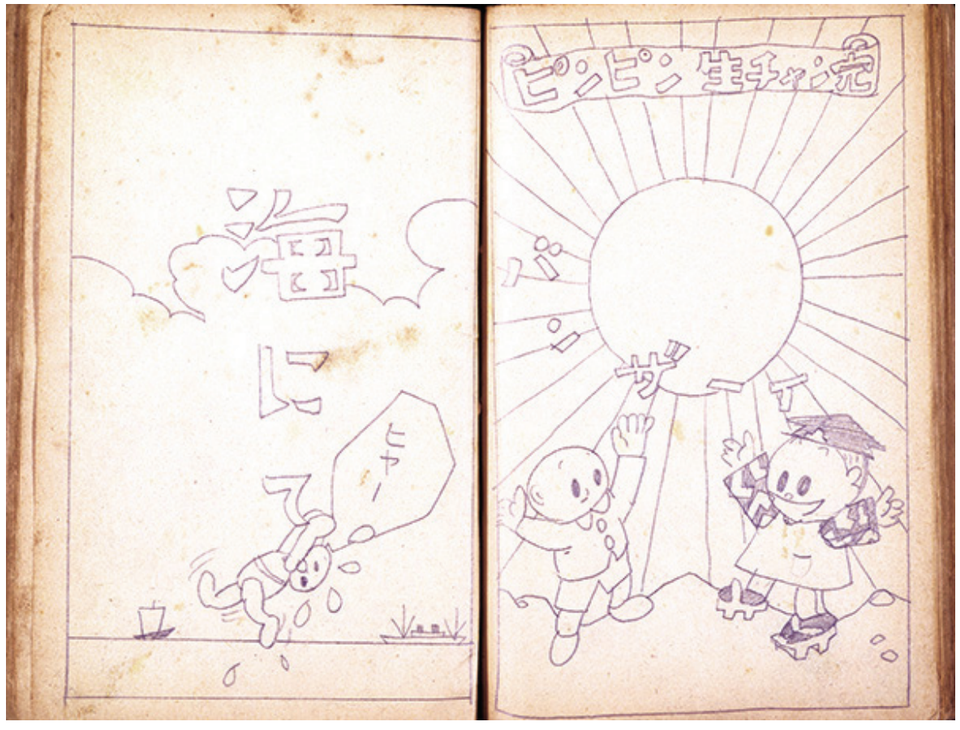
Era um jovem inteligente e precoce com muitos interesses, incluindo leitura, natureza (especialmente insetos), astronomia, cinema e música. Tezuka seguiu os passos dos seus muitos ancestrais que eram médicos ilustres. Mas a sua verdadeira paixão sempre foi o manga, desenhou compulsivamente desenhos animados e aperfeiçoou as suas capacidades como artista e narrador de histórias desde a escola primária. A biografia gráfica de Ban traça meticulosamente a ascensão de Tezuka, de um jovem emergente no cenário do manga de Osaka, ao artista de banda-desenhada mais popular do Japão, a um pioneiro em anime cinematográfico e televisivo e a uma força líder na internacionalização da cultura popular japonesa.

A sua preocupação com o meio ambiente e o seu fascínio pela metamorfose cresceram a partir da sua obsessão infantil em caçar besouros e mariposas, e as suas tendências pacifistas e imaginação apocalíptica cresceram a partir do trauma de sobreviver ao bombardeamento incendiário de Osaka durante a guerra.



13-A Color Picture Book/1943
Primeiro livro ilustrado de insetos publicado de Tezuka.
fonte de imagem: tezukaosamu.net

Podemos ver na página oficial criada para o artista, Tezuka desenvolveu uma pequena história com apenas nove anos (img.14), onde aprendeu composição com o seu professor Inui Hideo desenvolvendo assim o seu primeiro manga intitulado "*Pin Pin Sei-chan*", que apresentava um rapaz de cabelo curto que tinha as mesmas características que o autor. Aos onze anos quando muda de escola, com os seus amigos cria um clube literário, onde desenhavam e partilhavam cartões pela escola, nesta altura aproveita a oportunidade e começa a partilhar uma das suas histórias, "*A Night in China*", e começa a ficar popular entre estudantes e professores, nesta altura lê sobre um inseto chamado "*Osamushi* (inseto do chão)" no "Livro Ilustrado das 1.000 Espécies de Insetos" que pede emprestado a um amigo, e cria o seu nome artístico "Osamu" ao adicionar um caratere que significa "inseto" ao seu nome verdadeiro. Começa a colecionar insetos e a desenhar mais banda-desenhada, incluindo "*Pi-pi-pi-ko*".



14-Pin Pin Sei-chan/1937
Primeiro manga desenvolvido por Tesuka's , Lively Little Sei
fonte de imagem: tezukaosamu.net

A história pessoal de Tezuka, tal como aqui apresentada, aparece como um microcosmo virtual da experiência coletiva do Japão de reconstrução nacional, crescimento sem precedentes e reintegração internacional após a Segunda Guerra Mundial.

Tezuka, tal como a nossa imagem do povo japonês na totalidade durante as décadas intensas da "economia milagrosa", era trabalhador, até mesmo viciado em trabalho, focado, até mesmo obstinado, altamente competitivo e movido por uma "ambição e energia ardentes". A carreira de Tezuka refletiu não apenas o ressurgimento económico do Japão da devastação dos tempos de guerra, mas também o regresso gradual do Japão à comunidade pacífica e culta das nações. Tezuka era um viajante internacional ávido e um defensor entusiasta dos mangas e animes japoneses no exterior. Na verdade, mesmo muito antes de o "*soft power*" se tornar um objetivo expresso do Estado japonês, Tezuka era regularmente enviado para o estrangeiro para promover a cultura popular japonesa pela *Japan Foundation* e foi até nomeado "Embaixador do Manga" em 1980, dando palestras sobre o seu trabalho no Nações Unidas.

A série semanal de televisão baseada na manga futurista de Tezuka, intitulada *AstroBoy,* teve um papel fundamental na evolução da animação japonesa. Após esse grande sucesso, a década de 1960 viu uma grande explosão de produções cinematográficas de ficção científica/ação e aventura na televisão. No início dos anos 1960, com a popularização da televisão, o primeiro desenho animado para televisão foi *Manga Calendar* (1962), produzido pelo estúdio Oto. Contudo, poucos capítulos foram produzidos e exibidos irregularmente. Tezuka lançou a série *Tetsuwan Atomu* (Atom Boy), que se baseia em um manga criado pelo artista. A produção foi exibida semanalmente e durou três anos. Em Tetsuwan, uma nova área foi criada para os animes na televisão, e mais cinco séries foram lançadas em 1963.

Em 1965, a Tezuka lançou a primeira série televisiva em cores, *Jungle Taitei* (Kimba, o Leão Branco) (fig.15). A trama conta a história de um filhote de leão que se aventura pelas savanas africanas, mas seu pai, o rei dos animais, falece após salvá-lo. A série foi alvo de uma acusação de plágio contra os estúdios Disney, devido à semelhança da história com o Rei Leão (Roger Allers e Rob Minkoff), lançado em 1994. (SATO, 2005, p. 34). Na década de 1970, a gama expandiu-se consideravelmente e os estúdios foram ocupados a produzir dramas de mistério, telenovelas e clássicos ocidentais como Heidi, Rapariga dos Alpes e O Diário de Anne Frank. A popularidade da animação televisiva deveu-se muito ao estilo eclético de Tezuka, uma fusão aventureira dos códigos e convenções de uma grande variedade de meios, incluindo livros infantis ilustrados, novelas românticas destinadas a revistas femininas, obscenos revistas masculinas e desenhos animados políticos, estabelecendo assim a noção cultural de que o cartoon deve ser visto como uma forma de contar histórias adequadas a qualquer faixa etária, em vez de apenas crianças.



15-Kimba, o Leão Branco
1965
fonte de imagem: themoviedb.org

Devido à exposição inicialmente limitada do Ocidente ao anime, muitas pessoas tenderam associar esta forma de arte exclusivamente à ação violenta, à pornografia e ao sangue coagulado. Consequentemente, vários vídeos receberam classificações X apenas com base no facto de terem originado no Japão.
A influência do autor, contudo, persistiu durante anos e ainda determina a maioria das características das animações japonesas. Os olhos grandes e as bocas pequenas, que diferem as características físicas dos personagens das dos japoneses, por exemplo, foi uma influência de Tezuka. Diversos críticos questionaram o motivo pelo qual o escritor se inspirou nos desenhos americanos dos anos 1930, como os de Max Fleischer, criador de *Betty Boop* (cf. CAVALLARO, 2006, p. 16). Tezuka, em síntese, "inventou virtualmente a indústria de histórias da banda-desenhada japonesa moderna", além de ensejar as relações entre o manga e o anime (CAVALLARO, 2006, p. 17). "Muitos jornalistas vêem-no como um subgénero de culto, caracterizado por enredos obscuros, cenários de ficção científica, sexo explícito e violência, e animação barata... a noção de um anime inteligente e refinado torna-se contraditória." Esta visão é diretamente contestada, de acordo com Osmond, pelos níveis únicos de realização do *Studio Ghibli*. (Cavallaro, 2006).

1.2.2- *Os mundos criados de Hayao Miyazaki*

Hayao Miyazaki, nascido em Tóquio, no dia 5 de janeiro de 1941, durante a Segunda Guerra Mundial. Notamos a importância da relação do diretor com a guerra, apesar de ter vivido muito pouco o conflito. O pai, Katsuji, era diretor de uma fábrica, cujo dono era tio de Miyazaki, que produzia componentes para os Zero–aviões usados na guerra pelo Japão. A relação da família com a fábrica, além de influenciar na temática da guerra, constantemente revisitada na sua obra, aparece também na paixão do cineasta pelo voo, tanto por aeronave, quanto por uma visão mágica do ato de voar, repetida em filmes como "A Viagem de Chihiro" e o "Serviço de Entregas de Kiki" (Majo no takkyuubin, 1989).



Sinopse: Ao completar 13 anos, seguindo a tradição de todas as bruxas, Kiki deve-se mudar para uma cidade na qual não haja nenhuma bruxa e passar lá um ano a morar sozinha em uma espécie de "estágio". Após achar uma bela cidade à beira mar, Kiki e seu gatinho Jiji tentam se adaptar à nova vida.

16-Cartaz desenvolvido para a divulgação
1990
fonte de imagem: studioghibli.com

Aos três anos, mudou-se com a família de Tóquio para fugir dos bombardeios americanos e foi para um distrito mais seguro. Em 1950, a família retornou à cidade. Após um ano, Miyazaki trocou de escola e foi para um estabelecimento educacional influenciado pelos americanos, que agora ocupavam o país. Neste período, Cavallaro (2006) e McCarthy (2002) concordam que o fato que mais marcou a obra do animador foi a doença da mãe. Ele teve de acompanhar o progresso da doença da mãe, uma mulher forte, que teve várias idas ao hospital entre 1947, dois anos após o nascimento do quarto filho, e 1955, devido a uma tuberculose. Após esse período mais crítico, ela pôde se tratar em casa com a ajuda de enfermeiras e viveu até a velhice. (MCCARTHY, 2002, p.26).

Em 1963, após deixar a universidade Gakushin, Miyazaki decidiu retomar o seu sonho de infância e ingressou ao estudio *Toei Animation*. Nesse período conheceu Isao Takahata, o homem com quem fundaria o Studio Ghibli. O cineasta iniciou suas atividades nas obras dirigidas por Takahata, inicialmente como designer de cenários e animador.
O Studio Ghibli foi criado em parceria com a Tokuma Shoten e teve o apoio financeiro da Tokuma e do sucesso comercial de Nausicaa.

O nome demonstra mais uma vez a admiração de Miyazaki pela aviação. Ghibli é o nome de um tipo de vento característico do deserto do Sahara, bem como de um avião italiano produzido durante a Segunda Guerra Mundial.
A primeira obra de Miyazaki a ser produzida totalmente por computador foi "A Viagem de Chihiro", no qual também é possível notar a introdução de imagens em computação gráfica (CG), usadas principalmente em alguns cenários, aliadas ao desenho animado tradicional (CAVALLARO, p. 42).

1.3- Vamos falar sobre géneros! O Isekai e a sua popularização!



16-Isekai Quartet
Um anime que junta Konosuba, Overlord, Re:Zero Kara Hajimeru Isekai Seikatsu, e Youjo Senki, todas publicadas pela Kadokawa Corporation.
fonte de imagem: crunchyroll.com

1.3.1- *A possibilidade de criar mundos! (um género sem regras).*

O *Isekai* é um tipo de narrativa presente em animes, mangas e light novels que apresenta a trajetória de um indivíduo comum, geralmente um *NEET* (Not in Education, Employment, or Training)(fig.17), que sofre um acidente trágico, comete suicídio, é assassinado ou simplesmente fica exausto após um longo dia de trabalho, como retratado em *"Isekai de Mofumofu Nadenade suru Tame ni Ganbattemasu",* após esses eventos adversos, a protagonista renasce numa nova realidade, mundo ou universo, permitindo ao público explorar junto com o personagem



17-Mushoku Tensei, anime
Representação do protagonista, antes de reencarnar no mundo Isekai
fonte de imagem: medium.com

principal essas novas descobertas. O protagonista costuma ser representado por cabelos e olhos escuros, uma característica comum na população japonesa, facilitando a identificação do público. Ao adentrar nesse novo universo, o protagonista pode manter a sua aparência original ou renascer com traços diferentes, podendo ser humano, elfo, aranha e até mesmo criaturas

inéditas, como "*Tensei Shitara Slime Datta Ken"* (Thew, 2019), onde o protagonista reencarna como um *Slime*, uma entidade azul e gelatinosa com capacidade de absorver outras criaturas e os seus poderes (fig.18). O objetivo do personagem é explorar e conquistar esse mundo habitado por monstros. Esse estilo narrativo tem conquistado um público significativo nos últimos anos, atraindo uma ampla audiência não só no Japão, mas também internacionalmente. Com a sua temática fantasiosa e muitas vezes escapista, essas histórias oferecem aos espetadores e leitores uma fuga cativante da realidade, transportando-os para cenários repletos de aventura, magia e possibilidades infinitas.

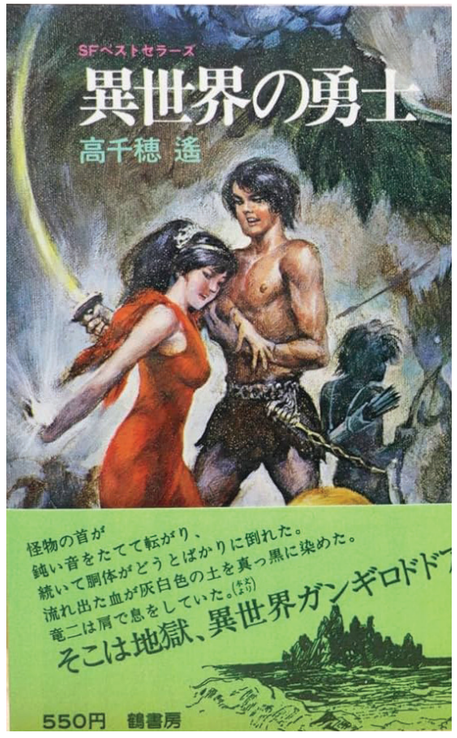


18- That Time I Got Reincarnated as a Slime
Protagonista reencarnado como um Slime
Outono de 2018
fonte de imagem: crunchyroll.com

As histórias de *Isekai*, muitas vezes criticadas como sendo a realização de desejos escapistas, mostram a diferença nas condições socioeconómicas que afetam a juventude japonesa e o mal-estar que experimentam como consequência. Ao analisarmos a evolução económica do Japão após a crise, notamos que os antigos modos de vida que privilegiam o emprego vitalício está a ser menos acessível para os jovens japoneses. Dessa forma, as histórias de *Isekai* são histórias de amadurecimento atualizadas para a era atual, refletindo as realidades vividas pelos jovens no Japão atual. A popularidade atual do género não é uma coincidência, mas sim uma função relevante para o seu público.

Ao invés de obrigar os leitores a aceitarem o mundo ao seu redor como ele é, o *Isekai* oferece um novo campo de provas para os seus heróis, um que opera com regras mais familiares para o leitor-como-protagonista, permitindo que eles cumpram um ritmo de passagem alternativo, livre das limitações de uma estrutura de poder frequentemente contraditória e frustrante mente injusta. Esses mundos, repletos de elementos "parecidos com jogos" - força sobre-humana, missões e um inimigo claro, podem parecer mais reais para o público familiarizado com o género.

Isekai é um género onde o protagonista, geralmente um homem jovem do Japão moderno, é transportado para um mundo de fantasia. Esse mundo é frequentemente inspirado em RPGs japoneses e em contos de fantasia ocidentais e épicos chineses. A transferência para o novo mundo ocorre de três maneiras principais: transferência, invocação ou reencarnação. Um exemplo inicial é a *light novel Isekai no Yūshi* (1979), onde um estudante é teletransportado para um mundo cheio de demónios, recebe uma espada lendária e parte numa missão heroica (Toole, 2019). A maioria das histórias de *Isekai shōjo* segue a fórmula da transferência, com o mecanismo sendo explicado e utilizado várias vezes.



19- Isekai no Yūshi
Brave of Another World cap.1
Yoshikazu Yasuhiko
fonte de imagem: crunchyroll.com



20- Sword Art Online
Exemplo de um Standart Isekai,
Anime lançado em 2012
fonte de imagem: imdb.com



21- Hitagomi, Mushoku Tensei
Plocamado Deus dos Homens, aparece pontualmente nos sonhos do protagonista
fonte de imagem: myanimelist.net

Segundo o artigo **The Darker Sides of the Isekai Genre: A Examination of the Power of Anime and Manga** de Curtis Lu, existem diversos tipos de *Isekai*, como o *Standart Isekai*. Essa classificação de *Isekai* é considerada por alguns como o padrão estereotipado que a maioria das obras introdutórias adotou. As obras apresentadas nas secções seguintes têm como base esse modelo e ramificam-se em diferentes direções, demonstrando a popularidade desta categoria. Além disso, é o estilo predominante *Isekai,* com diversas características que o diferenciam. E, essas obras são fortemente influenciadas por videojogos.
Dessa maneira, elas têm muitas similaridades e referências com mecânicas e objetos de videojogo, proporcionando uma sensação de reconhecimento para muitos espetadores (fig.20). Essa característica também auxilia na compreensão do género, já que muitos protagonistas podem aceder a um "menu" onde todos os seus dados numéricos, como força, inteligência e sorte, podem ser visualizados. Isso torna mais fácil para os leitores identificarem imediatamente os personagens e avaliarem a sua capacidade de atuação atual.

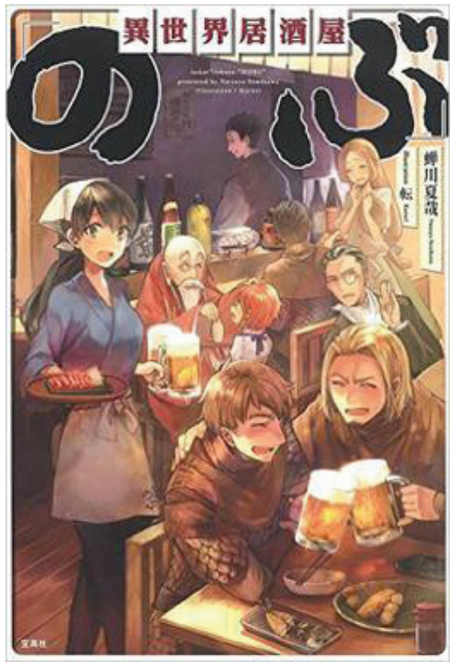
Outro aspeto relevante é que os protagonistas têm um objetivo específico em mente. O objetivo pode ser derrotar o grande mal, que, geralmente, é um rei demoníaco, ou salvar o mundo. A última característica, que também se aplica a outras categorias de *Isekai*, é que os protagonistas possuem uma habilidade ou poder especial e, às vezes, dominante. Essas habilidades podem ser descobertas por conta própria ou concedidas por um deus, ou deusa no novo mundo (fig.21)(Lu , 2020, pp. 45-48).

Enquanto os *Standards Isekais* se concentram na ação, na aventura e no drama, retratando a utilização do protagonista de suas capacidades dominantes, alguns *Isekais* se concentram no romance. Em romances, as capacidades especiais tornam o protagonista mais popular junto ao sexo oposto, o que reforça a importância desta característica. Para a maioria dos *Isekai* que se enquadram nesta categoria, o público-alvo é facilmente identificado. A maioria apresenta um protagonista masculino com novas habilidades em um novo mundo, que se apaixona por uma jovem de beleza extraordinária e, ao longo da história, torna-se um "alvo" para diversas mulheres.

Ao contrário das histórias de *Isekai* com personagens masculinas, à medida que a popularidade deste género cresce, os autores tentam atrair também o público feminino. Em *Otome Game No Hametsu Flag Shika Nai Akuyaku Reijou Ni Tensei Shiteshimatta*, de Yamaguchi (fig.22), a heroína reencarna num jogo de Otome que ela conhece bastante. Ao invés de ser a heroína, transforma-se numa personagem vilã que costuma intimidar o herói. Ela está ciente de que, se seguir a história original do jogo, poderá morrer ao longo da história. A fim de evitar isso, decide alterar o rumo da sua personagem, tornando-a uma amiga. As suas ações, curiosamente, também despertam o interesse dos homens por quem se apaixona, em detrimento do protagonista, sem que ela se torne a protagonista.



22- Otome Game no Hametsu Flag Shika Nai Akuyaku Reijou ni Tensei Shiteshimatta
Cartaz filme, 2023
fonte de imagem: imdb.com



23- Isekai Izakaya "Nobu"
Exemplo de Isekai Slow-life, 2018.
Numa rua deserta em algum lugar de Kyoto, há um bar japonês chamado "Izakaya Nobu." Mas este buraco sujo tem um segredo: sua entrada está misteriosamente ligada a outro mundo! Nobuyuki Yazawa, um chef de cozinha, decidiu abrir um negócio com sua empregada Shinobu Senke em uma terra distante e misteriosa, na antiga cidade de Aitheria
fonte de imagem: tvtime.com

O termo *Isekai Slow-life* é derivado da palavra japonesa *nonbiri* [のんびり], que significa despreocupado/sem preocupações e tranquilo. Enquanto a maioria dos *Isekais* concentra-se na ação tensa e nas batalhas contra adversários fortes, há alguns *Isekai* que são completamente o oposto, demonstrando a força e a diversidade do género. A categoria "*Slow-life*" é outra categoria de *Isekai* mono que pode atingir um amplo publico, mas é destinada àqueles que desejam se distrair das suas vidas agitadas e aborrecidas e relaxar. Ao contrário do personagem principal, os principais leitores deste subgénero podem apresentar um nível mais elevado de escapismo.

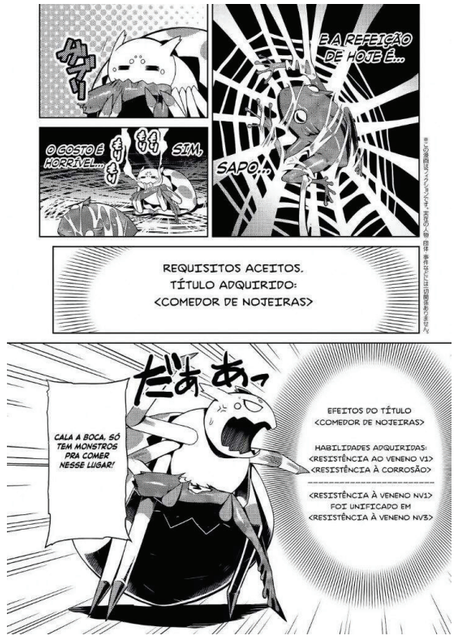
Em comparação com a história típica do outro mundo, as personagens do novo mundo não estão geralmente interessadas em se tornar heróis ou aventureiros. Além disso, as competências e habilidades que adquirem raramente são úteis em combate. Em vez disso, preferem seguir um ritmo mais lento e apreciar o ambiente do Novo Mundo (fig.23).

Paralelamente temos o *Outlier Isekai* que, por um lado, incorpora histórias extravagantes inspiradas em muitos aspetos de outros géneros e, por outro lado, sai do molde estabelecido e vai exatamente na direção oposta. Assim como em outros géneros, os criadores precisam inovar e surpreender constantemente para manter os consumidores curiosos. Isso é benéfico para

o género, ao significar que tanto os criadores quanto os leitores têm um interesse estabelecido nestas histórias. Mas os criadores também precisam criar situações cada vez mais ridículas para fazer com que o seu trabalho se sobressaia. O resultado são obras de outro mundo muito divertidas que mantêm o género fresco e vital.

Nos últimos anos, este estilo tornou-se uma das formas mais populares e interessantes de perceber o género "outro mundo", tanto do ponto de vista do espetador quanto do escritor. Para o autor, a liberdade de usar as regras elementares do cenário permite a criação de novas histórias com um espírito livre. Consequentemente, o público também pode usufruir de mais liberdade criativa, mantendo intactas as regras fundamentais. No anime *Kumo desu ga, Nani ka* narra uma história sobre uma turma transportada para um mundo *Isekai* com monstros e magos. A protagonista, separada dos outros personagens, reencarna como uma aranha. O objetivo desta é se tornar cada vez mais forte para se transformar num monstro de *Rank-S* (categoria máxima atribuída em jogos), enquanto os outros membros da turma transformam-se em magos poderosos para eliminar monstros (fig.24).

Apesar de a técnica utilizada para transportar o protagonista entre dimensões ser diversa, os três tipos de *Isekai,* tanto shōjo[1] quanto shōnen[2], têm uma característica em comum: os seus heróis desempenham um papel de extrema relevância como salvadores amados e respeita-



24- Excerto do Manga
Kumo desu ga Nani ka?
Capitulo 5, 2015
fonte de imagem: horadomanga.wordpress.com

1.Shojo: é uma categoria editorial de mangas e animes japoneses destinado ao público feminino adolescente e jovem adulto.
2.Shonen: categoria destinado ao publico adolescente, entre a faxa etária dos 12 aos 18 anos.

dos em todo o mundo. Muitos heróis são atormentados por uma ameaça iminente de grande escala: uma nação inimiga hostil ou um grupo conspira para destruir o mundo. Alguns heróis aceitam esse destino após uma hesitação inicial; outros, especialmente nas séries recentes, compreendem rapidamente a situação e aguardam ansiosamente as aventuras que os esperam.

Segundo o site *MyAnime List*, existem atualmente, 392 obras de *Isekai* registado na sua base de dados.

https://myanimelist.net/anime/genre/62/Isekai

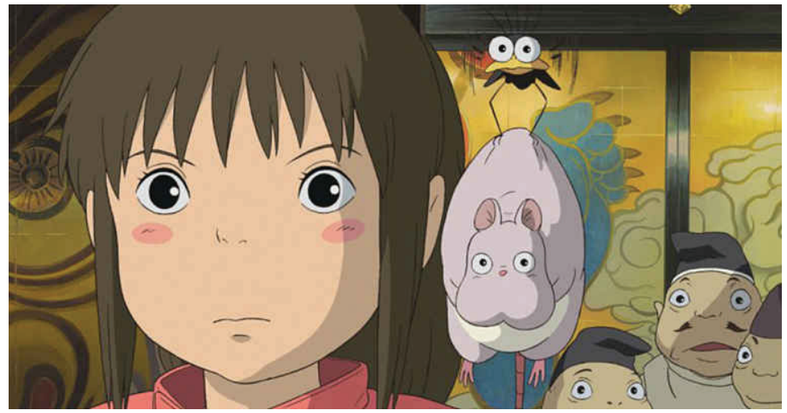
1.3.2- *-Estudos de Caso*

1.3.2.1- *-Viagem de Chihiro (Miyazaki)*

Ao analisarmos os padrões e características do género Isekai, surgindo apenas o conceito perto do ano de 2012, há obras mais antigas que nos permite refletir se são reconhecidas como *Isekai*. No ano de 2001 Hayao Miyasaki lançou "*Sen to Chihiro no Kamikakushi*" a "Viagem de Chihiro", que retrata uma rapariga que foi visitar uma vila com os pais, os pais desrespeitando as regras dessa cidade foram castigados pelos espíritos e transformados em porcos (fig.25). Chihiro sem compreender a situação fugiu e com a ajuda de um rapaz desconhecido consegue passar a barreira que divide o mundo para o mundo espiritual com o intuito de conseguir voltar a normalidade com os seus pais.
Este é o resumo de A Viagem de Chihiro (Sen to Chihiro no kamikakushi, 2001). Hayao Miyazaki, diretor, ganhou o Urso de Ouro de melhor filme no Festival de Berlim de 2002 e o Óscar de melhor animação em 2003, além de ser o filme com maior bilheteria da história do cinema japonês.



25- Imagem retirada do filme "A Viagem de Chihiro
Momento em que os pais da protagonista foram transformados em porcos.
fonte de imagem: www.oqver.net



26- Imagem retirada do filme "A Viagem de Chihiro
Alguns dos companheiros de Chihiro
fonte de imagem: coisasdojapao.com

Podemos notar, inclusive, alguns pontos em comum com o livro Alice no País das Maravilhas, uma vez que, assim como Alice, Chihiro se vê sozinha num mundo estranho, com seres que não existem no mundo real e sozinha. Ambas se sentem sozinhas, mas acabam sendo auxiliadas por outros indivíduos (fig.26).

O filme se relaciona com outras obras do seu género. De acordo com Turner, filmes com essas características tendem a ser reconhecidos pelo público. "Os filmes precisam alimentar expectativas que possam ser atendidas; ou, se não o fizerem, deve haver uma razão plausível e uma recompensa para o público no desenlace final." (TURNER, 1997, p. 89) Turner indica também que, apesar de agradar o público, o género – nesse caso, a fantasia – também pode ser visto como uma ameaça à criatividade.

No que diz respeito a "A Viagem de Chihiro", devemos ter em mente que o longa é visto de maneiras diferentes pelo público japonês e pelo ocidental. Se um filme sobre a Segunda Guerra Mundial nos lembrar da violência do nazismo e do Holocausto, podemos imaginar que um japonês se lembraria da destruição causada pelos ataques americanos e pelas bombas atómicas em Hiroshima e Nagasaki, assim como alguém que mora em uma ilha do Pacífico invadida pelo Japão.

O filme de Hayao Miyazaki é, sem dúvida, um universo dietético semelhante ao de filmes de fantasia, como a trilogia O Senhor dos Anéis (de Peter Jackson) e o livro Alice no País das Maravilhas, mencionado no início deste capítulo. A narrativa de uma rapariga que acaba adentrando um mundo diferente, com bruxas, magos, monstros, demónios e dragões, nos lembra mais uma história medieval do que uma história do Oriente.

Assim, compreendemos que o universo dietético mencionado por Miyazaki pode ser diferenciado para cada público, seja ele ocidental, oriental ou até mesmo japonês contemporâneo. A partir de uma história de aventura e fantasia, até um tema religioso, que remete a seres mitológicos e ao folclore. De fato, essa característica não é nova nem incomum nos filmes do diretor. De certa forma, os seus filmes costumam se passar no mundo da fantasia, mas abordando temas atuais. Se Nausicaa fala de um futuro distante e apocalíptico, vemos também uma história sobre o desprezo à natureza e ao seu poder. Em O Castelo Andante, a história passa-se num mundo onde magos convivem com outros seres humanos, mas esse mundo também é corroído pela guerra (fig.27).
É importante lembrar que esta obra foi lançada em 2004, durante as guerras do Iraque e Afeganistão.
É importante relembrar que o Japão foi um dos países que enviou tropas para o Afeganistão e, posteriormente, para o Iraque no início desta década. Dada a proibição da ação militar das forças armadas no exterior, os soldados participaram da reconstrução da cidade de Samawa. Sabemos, portanto, que o cineasta costuma combinar mundos fantásticos com assuntos atuais para os japoneses. Em A Viagem de Chihiro, ele não escapa dessa fórmula, criando uma história inspirada em Alice no País das Maravilhas, com a dicotomia do moderno e tradicional na cultura japonesa.



27- Imagem retirada do filme "O Castelo Andante"
Fogo causado por soldados
fonte de imagem: chimichangas.com

1.3.2.2- *Sword Art Online*
(A popularização e a inserção nos novos média)

A história de *Sword Art Online* (SAO) passa-se no Japão num futuro próximo. Kazuto Kirigaya, também conhecido como "Kirito" no jogo, é um dos muitos jogadores que participam do lançamento de um novo e totalmente imersivo jogo de realidade virtual de multiplayer online de interpretação de papéis (VRMMORPG) chamado *Sword Art Online*. Quando os primeiros 10.000 jogadores entram no jogo no dia do lançamento, descobrem que não conseguem sair (fig.28). O criador do jogo, Akihiko Kayaba, aparece e explica que falecer no jogo agora também significa uma morte no mundo real. Fora do jogo, centenas de jogadores cujos capacetes de realidade virtual foram removidos à força já morreram.



28- Sword Art Online ep 01
Momento em que o protagonista Kirito entra no jogo
fonte de imagem: swordartonline.fandom.com

A premissa de *Sword Art Online* (SAO), segundo a qual a morte no jogo resulta numa morte permanente no mundo real, tem diversos efeitos sociais para os jogadores que estão presos. Em primeiro lugar, dada a ausência de personagens não jogadores (NPCs), os jogadores presos são responsáveis por todos os elementos necessários para a sobrevivência a longo prazo. Alguns se especializam em criar equipamentos de alto nível para explorar masmorras, enquanto outros adquirem habilidades culinárias e adquirem casas. As crianças que se juntaram ao jogo agora precisam de um sistema de acolhimento. Segundo, o tempo passa mais rapidamente no jogo.



29- Yggdrasil
Sword Art Online,
O arco da Dança das Fadas
fonte de imagem: swordartonline.fandom.com

Os jogadores estão presos por um período suficiente para que possam considerar as suas vidas virtuais como a sua realidade, mas não o bastante para que as crianças presas deixem de lado o mundo real que está fora do jogo. Isso quer dizer que os relacionamentos no jogo, muitas vezes, são responsáveis por determinar a vida e a morte em um mundo repleto de monstros. Terceiro, existem poucas restrições morais integradas no jogo. É de responsabilidade das guildas assegurar proteção aos jogadores contra os "player-killers" (assassinos de jogadores) que exploram o mundo do jogo para executar outros jogadores.

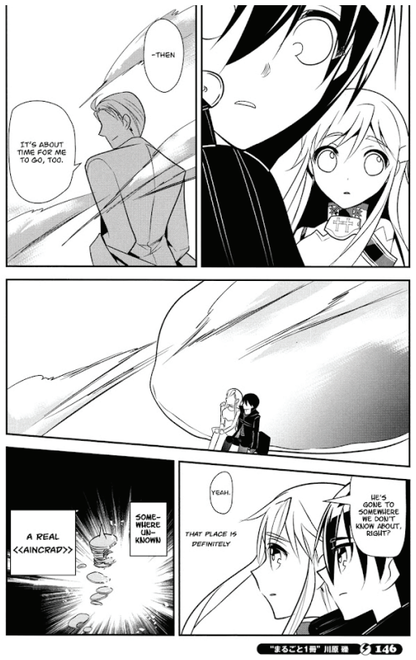
A série revela um código de honra cavalheiresco implícito, mas nunca é completamente cumprida. Finalmente, o design do mundo não apresenta instituições religiosas familiares ao Japão. O projeto de Aincrad foi elaborado com base em tropas de fantasia reconhecidas internacionalmente, extraídas de contos e mitos, tais como as lendas britânicas sobre o Rei Artur e a espada Excalibur ou as figuras nórdicas *Thor, Skuld, Thrym* e a *Yggdrasil* (Árvore do Mundo)(fig.29).

Em *Sword Art Online* (SAO), uma atividade é considerada decisivamente imoral: matar outros jogadores. A ação de matar jogadores ou "*player killers*" (PKing ou PKers) viola um dos poucos limites morais presentes em *Sword Art Online*, mas as consequências não poderiam ser mais graves. Em suma, matar outro jogador é considerado um homicídio. Os riscos de vida ou morte do jogo trazem a mentalidade jurídica do mundo real para o mundo virtual. A terceira temporada derivada segue essa tendência, onde os antigos "player killers" presos em *Sword Art Online*

cometem assassinatos no mundo real sob o pseudônimo de outro *VRMMORPG, Gun Gale Online* (GGO). Os PKers são personagens relevantes neste jogo, pois demonstram a sua mentalidade de jogo através do limiar virtual. Quando o jogo se tornou real, a vida também se tornou um jogo.

Em SAO, os assassinatos cometidos pela *Laughing Coffin* são uma questão criminal, já que um cidadão japonês está a matar outro, mesmo que isso ocorra num ambiente virtual. Nenhuma das mortes aproveita a oportunidade para levantar questões religiosas explícitas. É notório que o senso de legalismo está presente em todas as fases da obra, uma vez que elas buscam demonstrar jogadores que compreendem as regras dos novos mundos virtuais.

Os personagens discutem os seus temas e buscam controlar o máximo possível as suas circunstâncias. Após Kirito derrotar Kayaba no episódio 14 da primeira temporada de SAO, o criador disse que se propôs a criar "um mundo que ultrapassasse todas as nossas leis e limitações". Na derrota, observa a vitória de Kirito, um verdadeiro "deus ex-machina", que "agora eu consegui ver algo que superou a lei do meu próprio mundo" (fig.30). O "mundo" (de Ainclad) foi criado para causar consequências concretas ao virtual, mas o seu criador o considerava como um sistema de leis e regras. Ele terminou quando



30- Vol . 2 Capitulo 11
A despedida do criador de Ainclad
fonte de imagem: swordartonline.fandom.com

um jogador finalmente ultrapassou as regras.
A ausência de elementos religiosos japoneses é uma característica perceptível, mas também uma tendência da cultura popular japonesa de apresentar conteúdos que extrapolam as fronteiras culturais, especialmente quando o objetivo é aumentar a popularidade de um produto fora do Japão (McKevitt, 2017). Efeitos semelhantes são observados quando os mundos dos jogos representados em *SAO* utilizam tropas medievais ocidentais. Rabia Gregory (2014) sustenta que esses elementos são similares ao que Umberto Eco chamou "neomedievalismo" (Gregory, 2014, p.135) Eles existem não como artefactos históricos, mas como significantes parciais para treinar os jogadores nas regras do mundo dos jogos. Eles não são religiosos em si. A fantasia medieval, segundo ela, ajuda a justificar a violência contra os monstros do mundo e facilita o reconhecimento de elementos simbólicos que os elementos religiosos ocidentais representam nos jogos.

1.3.2.3- *Outras Obras Populares*

Re: ZERO –Starting Life In Another World

Media: Manga
Género: Ação, Aventura, Fantasia, Romance, Drama
Ano: 27 de Junho de 2014
Escrito por: Tappei Nagatsuki
Ilustrado por: Daichi Matsuse

Natsuki Subaru, um adolescente comum, conhece uma linda garota de cabelos prateados vinda de outro mundo. Subaru quer ficar ao lado dela, mas o fardo que ela carrega é maior do que Subaru pode imaginar. Eles enfrentam o feroz ataque de monstros, traições, violência irracional... e, por fim, a morte. Subaru promete derrotar qualquer inimigo, qualquer destino, tudo para protegê-la. E assim, o pobre garoto sem poder algum obtém o "Retorno da Morte", uma habilidade única que permite ao usuário voltar no tempo ao morrer. Usando esse poder, o passado é perdido e as memórias são reescritas.



Capa Cap. 1 (lightnovel)
Tappei Nagatsuki ilustrada por Shintarō Ōtsuka

Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation

Media: Manga
Género: Fantasy, Harem, Isekai
Ano: 23 de Outubro de 2014
Escrito por: Rifujin na Magonote
Ilustrado por: Shirotaka

Quando um fracassado de 34 anos é atropelado por um autocarro, a sua história não acaba. Reencarnado num novo mundo como criança, Rudy aproveitará cada oportunidade para viver que sempre quis. Com novos amigos, habilidades mágicas e coragem para fazer tudo o que sempre sonhou, ele embarca numa aventura épica – com toda a sua experiência do passado intacta!



Capa Cap. 1 (manga)
Rifujin na Magonote ilustrada por Shirotaka

Digimon Adventure V-Tamer 01

Media: Manga
Género: Ação, Aventura, Fantasia
Ano: 21 de Novembro de 1998
Escrito por: Hiroshi Izawa
Ilustrado por: Tenya Yabuno

Takato, Ruki e Lee são crianças que, por destino, receberam Digimons reais, ao contrário dos imaginários no jogo de cartas que jogam. Cada uma das crianças, ou "Digimon Tamers", tem opiniões diferentes sobre a forma como os Digimon devem ser tratados. Mas quando outros Digimon começam a aparecer no Japão, têm de pôr de lado as suas diferenças para afastar os intrusos digitais.



Capa Vol. 1 (manga)
Hiroshi Izawa ilustrada por Tenya Yabuno

KonoSuba: God's Blessing on This Wonderful World!

Media: Manga
Género: Fantasy, Isekai, Comédia
Ano: 9 de Setembro de 2014
Escrito por: Natsume Akatsuki
Ilustrado por: Masahito Watari

Depois de sofrer uma morte ridícula e patética ao voltar da compra de um jogo, o estudante do ensino médio e hikikomori Kazuma Satou vê-se sentado diante de uma bonita deusa chamada Aqua. Ela dá ao NEET duas opções: continuar para o céu ou reencarnar no sonho de todos os jogadores – um mundo de fantasia real! Escolhendo começar uma nova vida, Kazuma é rapidamente encarregue de derrotar um Rei Demónio que está a aterrorizar aldeias. Mas antes de partir, ele pode escolher um item de qualquer tipo para ajudá-lo na sua missão, e o futuro herói seleciona Aqua.



Capa Cap. 1 (lightnovel)
Natsume Akatsuki ilustrada por Masahito Watari

So I'm A Spider, So What?

Media: Manga
Género: Aventura, Isekai
Ano: 27 de Maio de 2014
Escrito por: Okina Baba
Ilustrado por: Tsukasa Kiryu

A protagonista, era só uma rapariga do ensino medio como qualquer outra, mas acabou reencarnando num monstro-aranha de um mundo de fantasia. E como se isso não fosse o bastante, acordou numa dungeon cheia de monstros tenebrosos. Munida apenas do seu conhecimento humano e do seu inabalável otimismo, foi obrigada as teias e armadilhas para derrotar monstros muito mais forte só para ficar viva... Esta é a história de uma rapariga com uma incrível força mental, tentando sobreviver num labirinto como uma das criaturas mais fracas que existem!



Capa Cap. 1 (lightnovel)
Okina Baba ilustrada por Tsukasa Kiryu

The Eminence in Shadow

Media: Manga
Género: Dark Fantasy, Harem, Isekai
Ano: 5 de Novembro de 2018
Escrito por: Daisuke Aizawa
Ilustrado por: Tōzai

Cid Kagenou tem um sonho. Não sendo um protagonista típico ou o Boss Final – tem como objetivo tornar-se um génio oculto trabalhando nas sombras. Agora que renasceu noutro mundo, Cid tem trabalhado arduamente para construir o palco perfeito para representar o seu tão desejado papel. O único problema? Os seus adversários imaginários e enredos parecem realmente existir neste novo reino... e só ele fica às escuras!



Capa Cap. 1 (lightnovel)
Daisuke Aizawa ilustrada por Tōzai

Overlord

Media: Manga
Género: Ação, Aventura, Fantasia
Ano: 30 de Julho de 2012
Escrito por: Kugane Maruyama
Ilustrado por: So-bin

Yggdrasil é um popular jogo online que, de repente, tem seus servidores desligados. Momonga, um jovem jogador, decide não sair do jogo e é transformado num esqueleto, o Overlord. Como não tem família, amigos ou lugar na sociedade real, o jovem Momonga decide lutar para dominar o novo mundo que o jogo se tornou.



Capa Vol. 1 (manga)
Kugane Maruyama ilustrada por So-bin

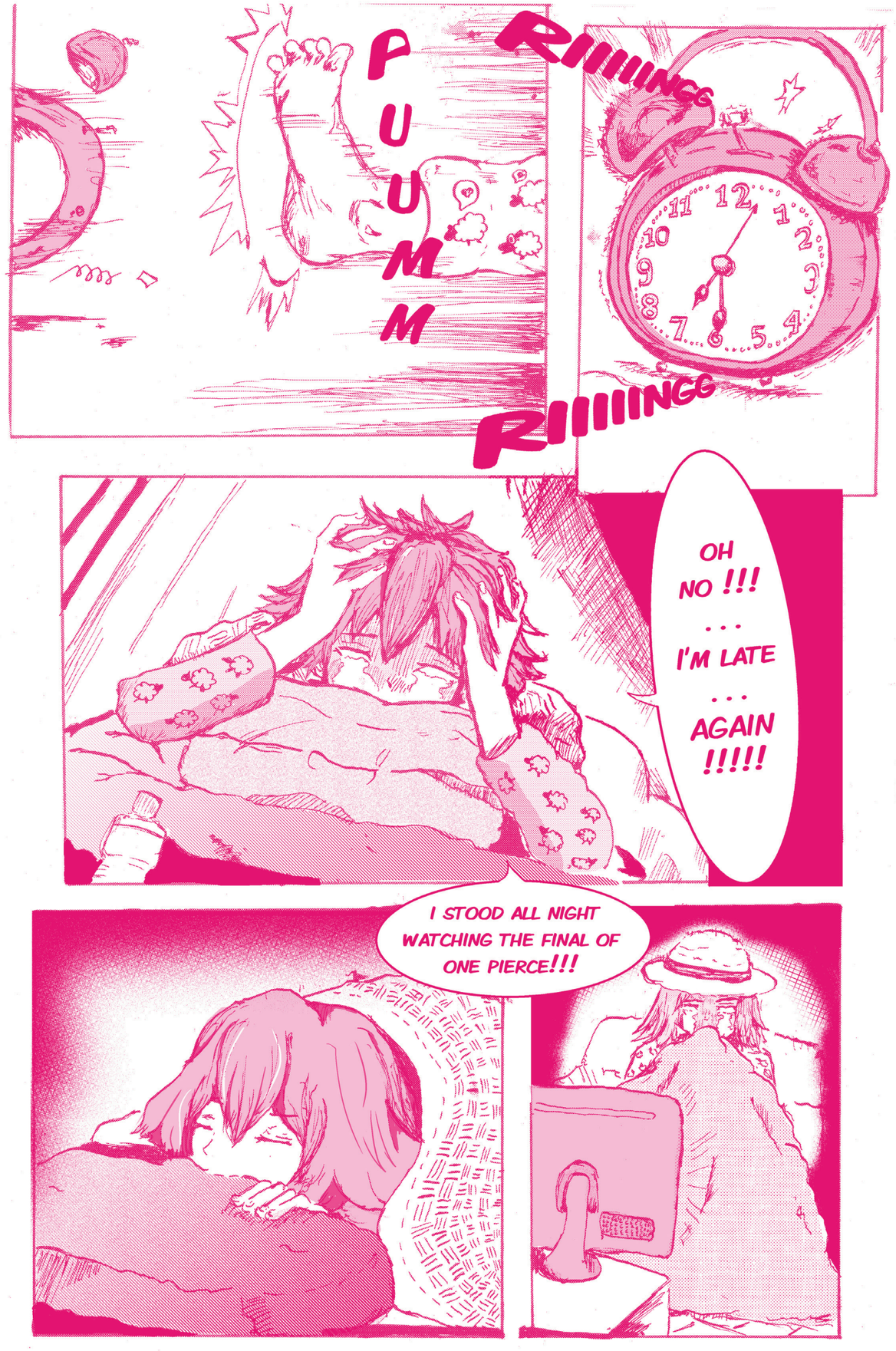
The Saga Of Tanya The Evil

Media: Manga
Género: Dark fantasy, Isekai, Military
Ano: 30 de Outubro de 2013
Escrito por: Carlo Zen
Ilustrado por: Shirotaka

Em junho de 1923. Uma jovem loira de olhos azuis, Tanya Degurechaff, estuda no último nível na Academia Militar Imperial e treina na terceira linha de patrulha do distrito militar do Norte, o Norden Theater, como parte de seu serviço para as forças armadas. Na transição, Tanya é apontada para tarefas de observação, mas um ataque surpresa força Tanya a entrar em combate com as tropas de magos da Federação. Tanya está em menor número e não resistirá até a chegada de reforços, mas não pode fugir, sob pena de ser condenada ao crime de deserção.



Capa Cap. 1 (manga)
Carlo Zen ilustrada por Chika Tōjō



Capítulo 2:
O novo mundo?
A obra The Ancient Door

2.1.- *Enquadramento*

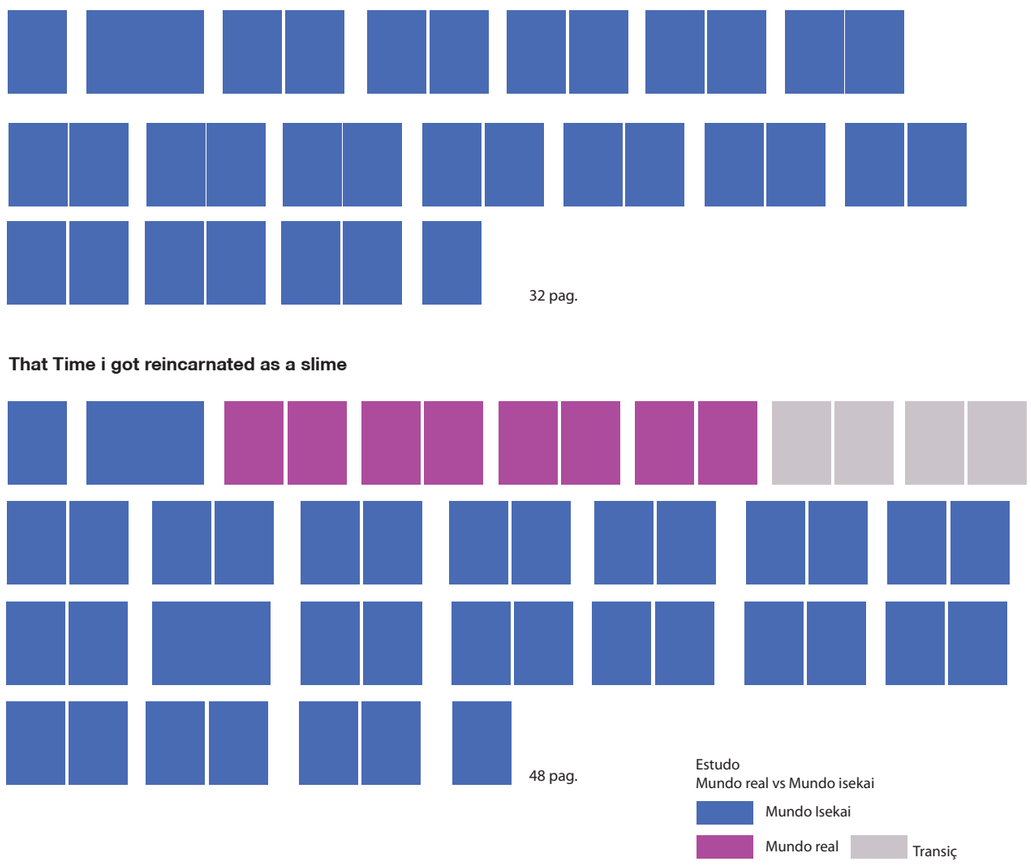
O projeto teve início do seu desenvolvimento em 2023 na modalidade de projeto para conclusão do Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais, sob a orientação do professor Júlio Dolbeth.
The Ancient Door aponta para a criação de um capítulo-piloto com o objetivo de desenvolver entre 36 a 42 páginas, para responder à problemática da criação de um manga do género Isekai, neste capítulo vai ser desenvolvido o início da narrativa, onde a protagonista, Yuna, morre num acidente de trânsito e reencarna como uma princesa num universo de magia e criaturas especiais.

Muitas vezes podemos refletir sobre a questão "porque é que uma banda-desenhada de um país tao distante e tao diferente funciona tão bem em outras culturas". A resposta mais certa seria pelo tipo de ilustração com desenho tão marcantes e pelo carisma das personagens, mas não é só isso, as narrativas pela sua intensidade e velocidade do consumo das histórias.

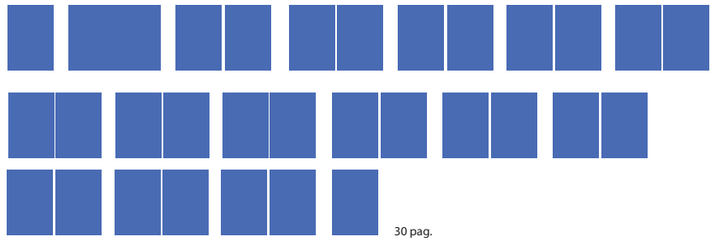
Se pensarmos no funcionamento da banda-desenhada americana, as publicações são mensais com 25 páginas de histórias independentes, na banda-desenhada europeia sai álbuns de 45 páginas, publicadas de ano a ano, isso educa o leitor a um ritmo completamente diferente.
No ocidente fomos habituados a consumir histórias no estilo clássico:

exposição → nó → desenlace

Enquanto no manga a cada página temos uma nova informação, o que permite que o modo de consumo do leitor, crie mais interesse e siga mais rápido o fluxo da história. Os americanos usam o termo "*Cliff-hanger*", que é utilizado relativamente ao pico do capítulo, neste caso os *mangakas* utilizam no momento final do capítulo.
Algo que deve sempre ter em mente ao desenhar manga é a distribuição das páginas. Não importa quão bom seja o seu evento principal, se apenas lhe dar algumas páginas, não deixará uma impressão duradoura no seu público. Para o colocar em termos extremos, poderia até considerar dedicar metade do número total de páginas para o evento principal. Um evento que apenas requer um pequeno número de páginas provavelmente não é digno de estado de "evento principal". O que quer retratar? Que tipo de evento precisamos para expressar isso?. Refletindo sobre estas questões realizei um exercício de recolha conforme o estado da Arte referido no capítulo 1, selecionei algumas obras e fiz uma síntese das páginas do primeiro capitulo das mesma, para definir quantas dedicar ao mundo real (evento secundário) ao mundo *Isekai* (evento principal).

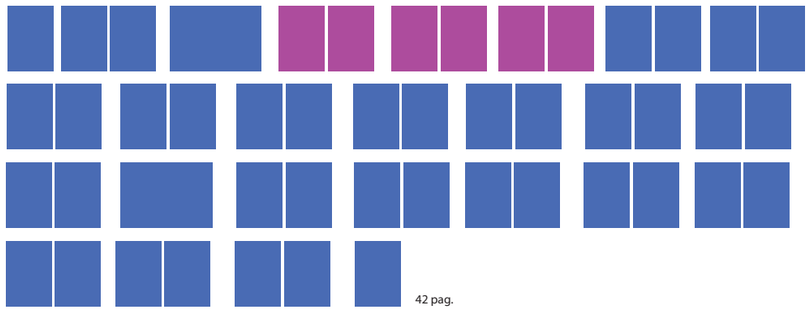


Re: ZERO –Starting Life In Another World



30 pag.

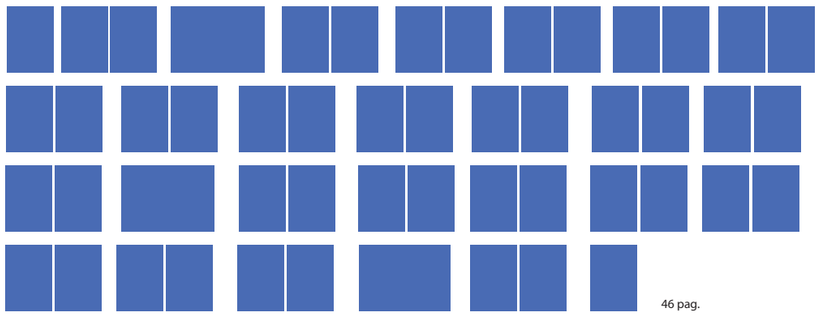
Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation



42 pag.

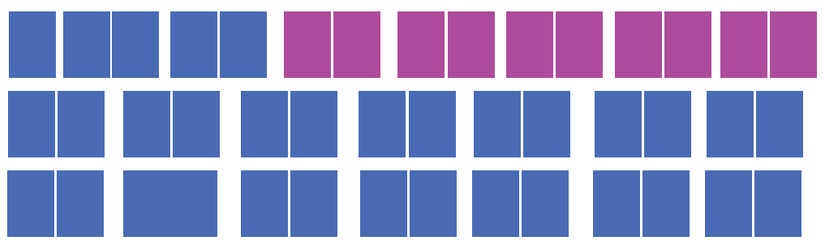


KonoSuba: God's Blessing on This Wonderful World!



46 pag.

So I'm A Spider, So What?

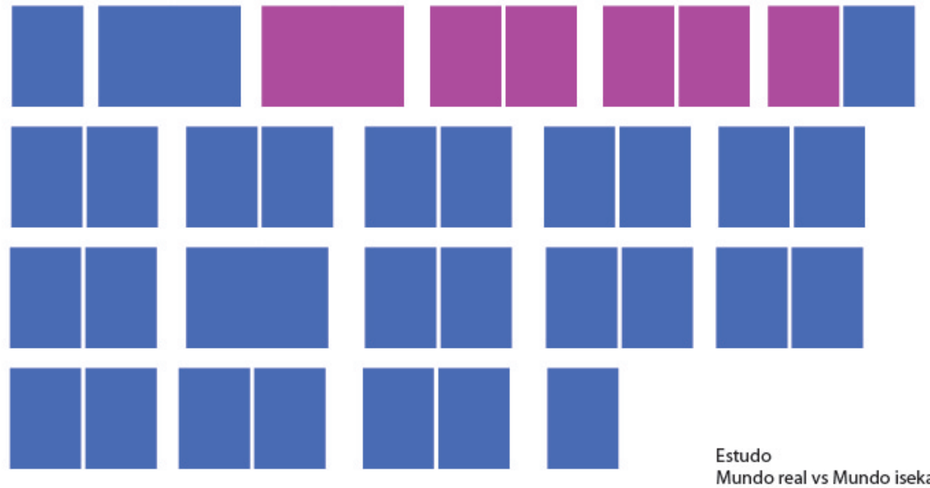


42 pag.

Após esta analise defeni uma sintese guia para a realização da sinopse e do projeto:

O novo Mundo? A Obra The Ancient Door

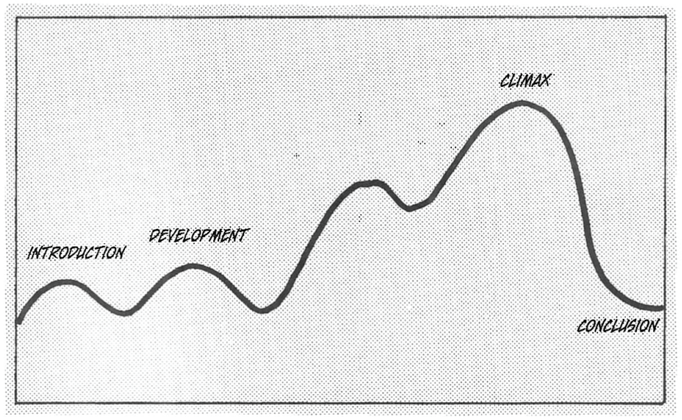
The Ancient Door



42 pag.



Todos os eventos secundários têm o objetivo de criar o evento principal. É importante juntar os eventos anteriores para criar emoção. Se houver uma personagem principal que, no final das contas, será feliz, será preciso dedicar o mesmo tempo para pensar em como ela será infeliz. A personagem principal vive um momento de grande frustração e, surpreendentemente, tem o poder de superar essa situação. Arrancar isso é o seu final feliz! Uma acumulação como essa conseguirá aumentar a receção do público(fig. 31).



31- Gráfico explicativo do Climax no desenvolvimento da sinopse
Shojo Beat Manga Artist Academy, Hiroyuki IIzuka (Autor), Amu Sumoto (Ilustrador), 2017.

O fluxo da história é a sua sustentação. É claro que há estruturas de história não convencionais bem-sucedidas. Um exemplo é iniciar com o *"clímax"* e, posteriormente, prosseguir com a "introdução" e o "desenvolvimento". Isso proporciona um primeiro contacto com o público, permitindo-lhe a oportunidade de explicar o que ocorreu até aquele momento, e, de certa forma, deixa uma impressão duradoura. O mesmo ocorre com os esboços, mas a importância do básico não pode ser tão stressante para realizar uma ideia original. Inicialmente, é necessário seguir as estruturas de narrativa mais tradicionais para dominar a forma elementar.

2.1.1- *Narrativa*

The Ancient Door está previsto a realização de mais capítulos, com a continuação das aventuras da protagonista neste novo mundo. Este primeiro capítulo será focado em alguns personagens comuns do dia a dia de Amelia, sendo que em capítulos seguintes irá se focar na apresentação de personagens e de novos desafios, tornando a vida da protagonista muito mais agitada conforme ela vai crescendo.

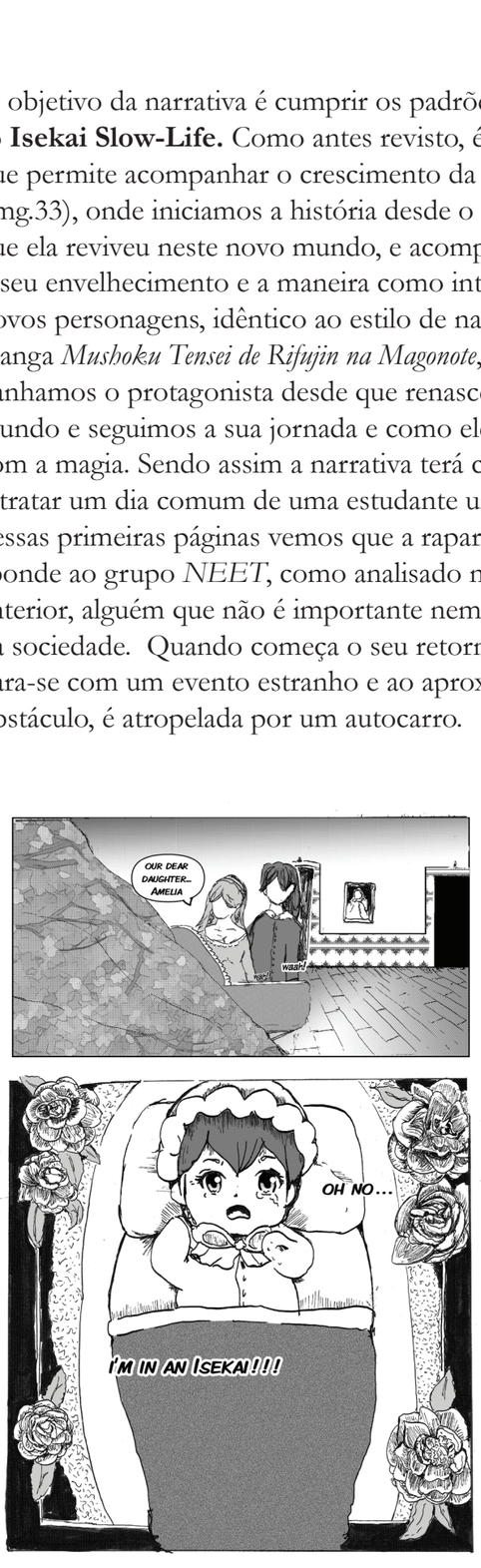
O objetivo será apresentar este projeto em dois formatos, um para a web, para alcançar um grupo maior de futuros leitores, e num formato físico, para participar ativamente com a comunidade de Animes/Manga que existe em Portugal, como o *IberAnime*, *ComicCoon* e outras feiras realizadas em vários recintos ao redor do pais. Através de entrevista informais com os próprios artista destes eventos, é importante a comunidade se manter ativa, e claro, propor a novos artistas publicarem a sua arte e dar um novo estatuto aos artistas de manga português. O objetivo será lançar diversos capítulos e no fim fazer um publicação do artefacto manual, denominado volume.

Segundo o autor Marcos Mariano, um capítulo é uma parte individual da história, enquanto um volume é uma coleção de vários capítulos. Os capítulos são frequentemente lançados semanalmente ou mensalmente, enquanto os volumes podem ser lançados a cada poucos meses, dependendo da frequência de publicação do manga. Essa estrutura permite que os fãs tenham acesso contínuo à história, enquanto os volumes oferecem uma forma mais prática de leitura. Vários mangas populares, como "One Piece", "Naruto" e "Fairy Tail" (fig.32), têm volumes que se tornaram best-sellers. Cada um desses títulos possui uma vasta coleção de volumes que atraem leitores de todas as idades. A popularidade desses volumes não só ajuda a manter a série viva, mas também contribui para o crescimento da cultura do manga globalmente, com eventos e convenções dedicados a essas obras.

Os volumes de manga podem ser encontrados em diferentes formatos, incluindo edições físicas e digitais. As edições físicas são geralmente encontradas em brochura ou capa dura, enquanto as digitais estão disponíveis em plataformas online. Cada formato apresenta suas vantagens, tais como a conveniência das edições digitais e a estética das edições físicas, que são, frequentemente, colecionáveis.

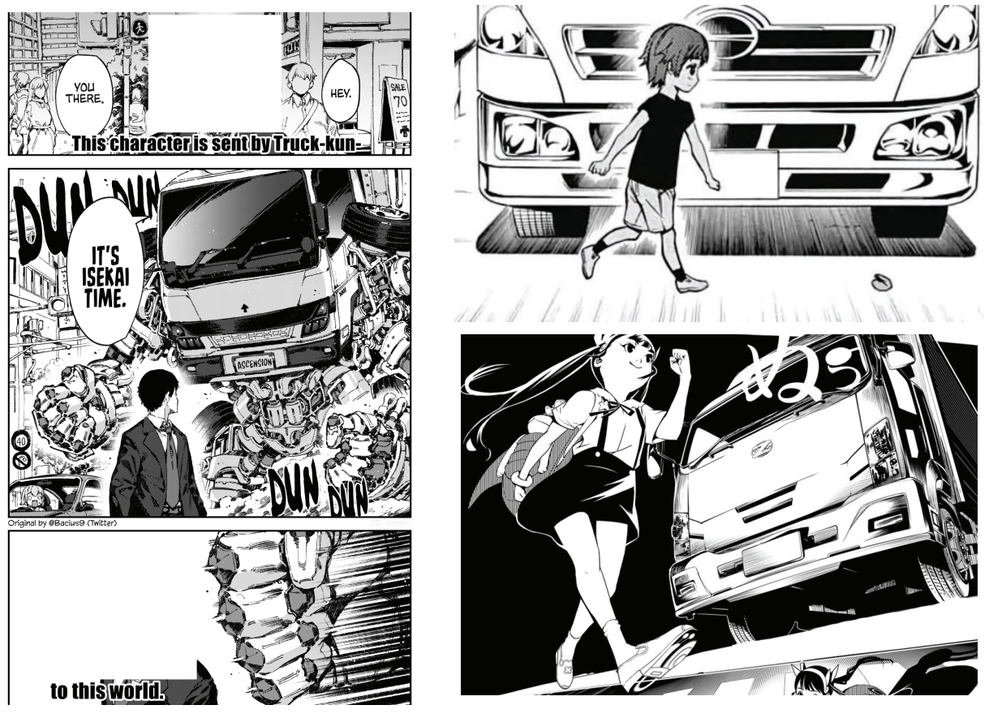
32- Exemplos de Capas de Volumes mencionados
Da esquerda para direita: One piece Vol.1 (Eiichiro Oda, 2004); Naruto Vol.5 (Masashi Kishimoto, 2008); Fairy Tail Vol.43 (Hiro Mashima, 2014).
fonte de imagem: googleimagem.com

O objetivo da narrativa é cumprir os padrões do género **Isekai Slow-Life.** Como antes revisto, é um estilo que permite acompanhar o crescimento da protagonista (img.33), onde iniciamos a história desde o momento que ela reviveu neste novo mundo, e acompanhamos o seu envelhecimento e a maneira como interage com novos personagens, idêntico ao estilo de narrativa do manga *Mushoku Tensei de Rifujin na Magonote*, onde acompanhamos o protagonista desde que renasceu no novo mundo e seguimos a sua jornada e como ele interage com a magia. Sendo assim a narrativa terá como início retratar um dia comum de uma estudante universitária, nessas primeiras páginas vemos que a rapariga corresponde ao grupo *NEET*, como analisado no capítulo anterior, alguém que não é importante nem se destaca na sociedade. Quando começa o seu retorno a casa depara-se com um evento estranho e ao aproximar-se do obstáculo, é atropelada por um autocarro.



33- Pagina do Projeto The Ancient Door
Momento em que a protagonista renasce no mundo Isekai

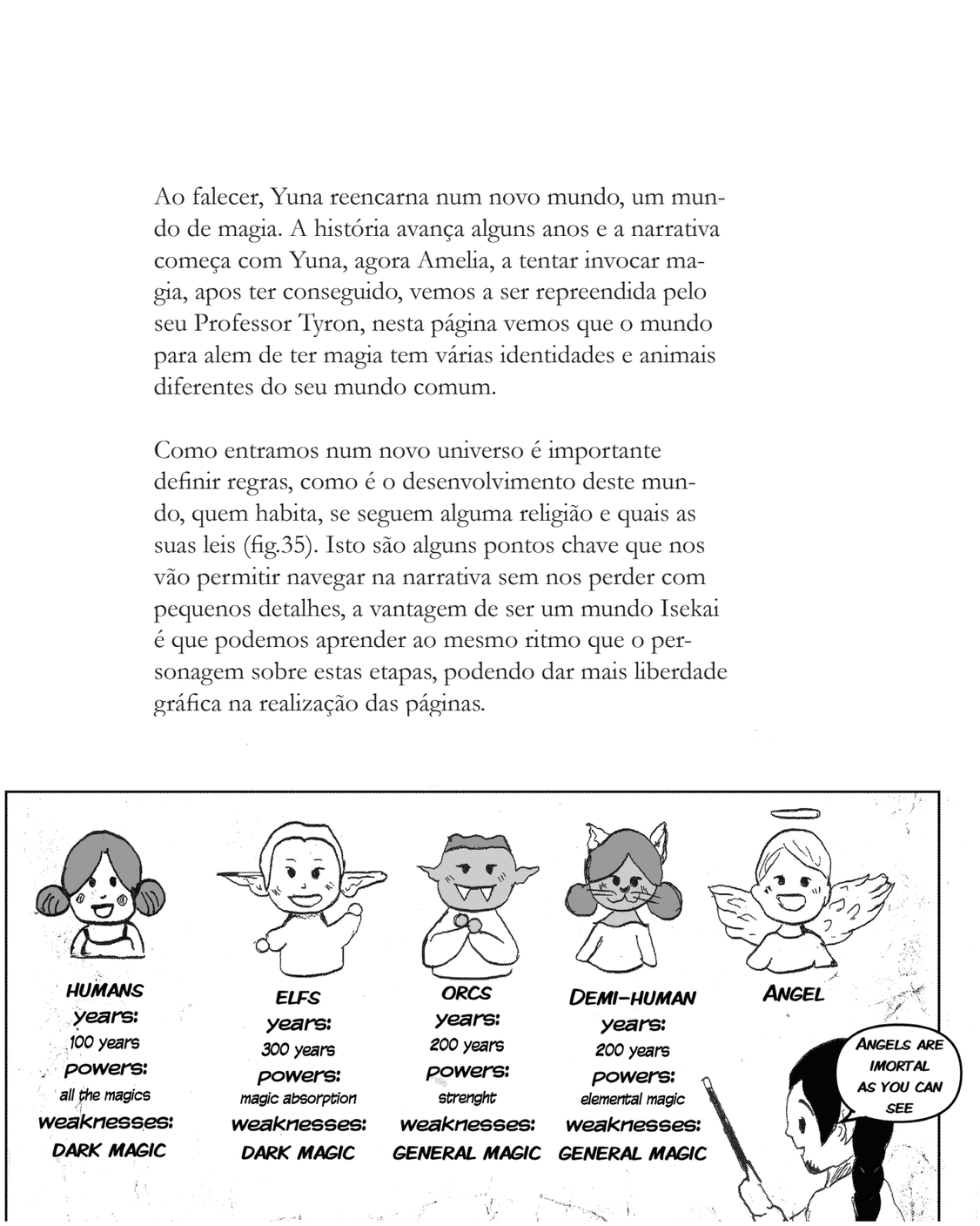
O evento do autocarro ou camião é algo muito comum usado na representação de eventos traumáticos dos personagens de manga/anime, quase se tornando um "*meme*" (imagem, informação ou ideia que se espalha rapidamente através da Internet, correspondendo geralmente à reutilização ou alteração humorística ou satírica de uma imagem) e um cliché, este evento até recebeu o apelido de "*Truck-kun*", em que a comunidade quase como defini como um personagem maquiavélico que faz diversos ataques aos vários personagens do anime/manga, no site anime planet, fizeram uma publicação em que pelo menos 85 obras, os protagonistas foram alvos deste evento (img.34).



34- Exemplos do evento Truck-kun
Retratam a aparição do camião e a imagem à esquerda retrata uma maneira cómica de como este evento é importante para o "assassinato" do protagonista.

Ao falecer, Yuna reencarna num novo mundo, um mundo de magia. A história avança alguns anos e a narrativa começa com Yuna, agora Amelia, a tentar invocar magia, apos ter conseguido, vemos a ser repreendida pelo seu Professor Tyron, nesta página vemos que o mundo para alem de ter magia tem várias identidades e animais diferentes do seu mundo comum.

Como entramos num novo universo é importante definir regras, como é o desenvolvimento deste mundo, quem habita, se seguem alguma religião e quais as suas leis (fig.35). Isto são alguns pontos chave que nos vão permitir navegar na narrativa sem nos perder com pequenos detalhes, a vantagem de ser um mundo Isekai é que podemos aprender ao mesmo ritmo que o personagem sobre estas etapas, podendo dar mais liberdade gráfica na realização das páginas.



35- Pagina 20, do projeto The Ancient Door
Momento em que o Rei Explica a protagonista como funciona a divisão do mundo

2.1.2- *Sinopse*

Para construção da história é importante definir três marcos na narrativa, o primeiro é chamado "*elevator speech*" que tal como indica "conversa de elevador" em que se define numa frase rápida o que a história é, seguidamente desenvolvemos um script, onde se defini de modo mais detalhado os acontecimentos do capítulo.

"O capitulo foca o renascimeto de Yuna num mundo Mágico"

elevator speech

Apresentação de Yuna a protagonista, acorda exaltada pois mais uma vez atrasou-se para as aulas, porque ficou a assistir anime até tarde. Arranja-se enquanto tem recordações dos seus pais. A caminho da escola os seus pensamentos são interrompidos por uma presença, como não viu nada continuou a sua jornada. Faz uma pequena pausa nas lembranças de como ficou sozinha apos a morte dos pais. Apos isso a campainha da escola da sinal que esta na hora de voltar a casa.
Retoma o seu percurso e novamente sente uma presença estranha, ou ver uma porta de um prédio abandonado a abrir-se sozinha, esta entra em pânico e resolve atravessar para ir fechar a porta, no momento que esta se aproxima da estrada um autocarro aparece de repente (Truck-kun) e atropela.
No seu leito da morte esta reflete que teve um fim muito rápido, mas conclui que também não tinha muitos objetivos com a sua vida. Quando abre os olhos percebe-se que renasceu num novo mundo.

A história avança uns anos e percebemos que Yuna agora se chama Amelia (origem do nome Camélia símbolo relacionado ao seu nascimento), e esta tenta praticar magia, ao conseguir brotar uma pequena flor esta fica feliz mas e logo repreendida pelo seu mestre Tyson, um elfo, percebemos que este possui uma magia capaz de sugar energia de seres vivos fazendo murchar a flor que tinha nascido para curar um ferimento de Amelia. Nesse momento aparece um raio do céu e aparece um personagem bastante importante, Luminus, rei e pai da princesa Amelia.

Este abraça logo a sua filha por ela ter conseguido fazer magia, e presentea com um ovo estranho. Amelia fica confusa enquanto Tyson repreende o seu velho amigo por andar a estragar os seus treinos, estes envolvem se num pequeno conflito enquanto discutem sobre o seu passado, quando o rei menciona a idade do seu amigo, Amelia fica surpresa e o rei faz uma pequena pausa para poder explicar as diferentes raças deste mundo. Com isto Amelia rodeia-se de memorias do seu passado como era considerada a pior em tudo, com medo de cair no mesmo destino, Luminus desperta dos pensamento e tenta alegrá-la.

Com isto a protagonista regressa ao castelo e podemos ver num painel como as coisas são tao diferentes nesse mundo. Quando chega ao castelo temos uma pequena apresentação de alguns seres desse mundo, Tam Tam (a que conduzia a carruagem, menina esquilo), Lucy e Luka (as empregadas irmãs coelho). Com isto ela dirige-se aos aposentos da mãe, onde vemos esta a passar a mão na barriga e conclusão que esta esta gravida. Amelia olha pela janela enquanto pensa na organização das magias naquele mundo, de fundo a mãe narra um pouco da historia e conta como os reinos se dividem e a importância da sua família como

centro da capital. Esta ate menciona que Amelia esta prometida a um dos reinos e que num futuro próximo ate se poderia casar, com isto ela fica muito atrapalhada já que nem no mundo real ela teve algum interesse amoroso, enquanto isso o rei entra e esta lamenta os pensamentos da mãe, a mãe ri-se com esta interação, mas fica muito feliz por a família estar reunida, pai e a filha pensa que tudo aquilo e das hormonas da gravidez dito isto o rei avança que precisa de ficar sozinha com a rainha porque tem informações importantes, e ficam num clima serio. Amelia assenta e começa a teorizar do que e que poderia ser assim tao importante, e recorda que um grande evento celestial esta para acontecer então todos o reinos terão de reunir, da ultima vez que houve assim um concentração de energia foi no nascimento desta e pensa que pode ter algo haver com a gravidez da mãe.

Ao abrir a porta sem perceber ativa uma magia e ao atravessar cai num abismo, um som se escuta no meio da escuridão, confusa sem perceber onde esta, olha em sua volta e vê se repleta de elementos antigos com uma linguagem desconhecida.
Uma esfera se ilumina e se apresenta como deus e sugere que esta na hora de começar a cumprir com o seu prepósito neste mundo, alias foi por causa disso que ele a escolheu.



36- Pagina 40, do projeto The Ancient Door
Momento Final do Capitulo

2.2.3- *Personagens e o Mundo*

Segundo o autor, John Truby, Os maiores erros que os escritores cometem ao criar personagens são que pensam neles como diferentes indivíduos. A primeira etapa para criar o herói, assim como todos os outros personagens, é estabelecer uma conexão e compará-los entre si.

As etapas para criar o personagem:

• Liguar e definer o personagem de quatro formas principais: por função da história, arquétipo, tema e oposição.

• A seguir, concentrar no herói e construilo passo a passo para criar uma pessoa complexa.

• Crie o adversário detalhazdamente (em muitas formas, a chave para definir o herói)

• Acabar por trabalhar nas técnicas de personagens para construir conflitos ao longo da história

Personagens

estudos inciais em formato sketch

Nome da personagem: Yuna
Idade: 19 anos
Personalidade: É uma pessoa deprimida, sem nenhum rumo apenas segue uma rotina simples sem muitos objetivos.
Fraqueza:
Fraqueza psicológica (relativamente a ela): Uma pessoa independente sem a necessidade de ajuda das outras pessoas, não confia em ninguém desde o falecimento dos pais.
Fraqueza Moral (relativamente com os outros): Como ela não confia em ninguém as outras pessoas tratam-na como alguém irrelevante
Necessidades:
Necessidades Psicológica:
Ganhar autoconfiança e criar objetivos na vida
Necessidade Moral:
Tornar a vida mais positiva
Objetivos: Nenhuns, apenas viver a vida.
Valores: Sabe que não pode desistir.
Status: É uma estudante normal vive sozinha já alguns anos o que a torna independente e impulsiva.
Poderes: Nenhum Humana
Skills: Devora animes e mangas rapidamente.

Nome da personagem: Amelia
Idade: 6 anos
Personalidade: criança extrovertida com muita curiosidade com tudo o que a rodeia, é a princesa do reino de Tedaisia
Fraqueza:
Fraqueza psicológica (relativamente a ela):
Pouca auto-estima com medo de se tornar alguém sozinha como na última vida.
Fraqueza Moral (relativamente com os outros):
Tem pouca confiança naquilo que faz e não consegue cumprir os objetivos por medo
Necessidades:
Necessidades Psicológica:
Conciliar os objetivos, e esquecer o passado e focar na nova vida.
Necessidade Moral:
Ela precisa de deixar as pessoas entrar na sua vida e aprender sobre este novo mundo
Objetivos: Aprender magia e tornar-se capaz de governar o país.
Valores: Ela da valor a familia, ja que teve oportunidade de ter uma nova, e tornar-se poderosa com magia.
Status: É a princesa do reino principal, é a primeira filha do rei e da rainha o que faz com que ela seja a primeira a ter acesso ao trono.
Poderes: Ela ainda não tem conhecimento, mas ela obtém um poder ancestral, que é capaz de desbloquear vários poderes nela, isto é, consegue aprender todas as magias existentes nesse mundo.
Skills: O facto de ela ter várias aprendizagens do outro mundo faz com que ela mentalmente resolva os problemas muito mais rápido. No fundo ela é uma adulta presa no corpo de uma criança



Nome da personagem: Tyson
Idade: 154 anos
Personalidade: Uma pessoa bastante racional com conhecimento em várias áreas do mundo.
Fraqueza:
Fraqueza psicológica (relativamente a ele):
Bastante perfecionista, o que acaba por ser prejudicial para ele pensando que é único que tem razão.
Fraqueza Moral (relativamente com os outros):
Por ser uma pessoas muito ríspida acaba por transparecer que é uma pessoa fria.
Necessidades:
Necessidades Psicológica:
Precisa de se tornar mais compreensível.
Necessidade Moral:
Ele precisa de respeitar as pessoas a sua volta.
Objetivos: ter uma família
Valores: Ele respeita os valores familiares e tem medo de perder as pessoas que gosta.
Status: É um professor de magia e de batalha, já treina os herdeiros do reino há bastantes anos.
Poderes: Como ele é um elfo a magia dele foca-se na absorção de energia, isto é, ele pode tirar vida dos seres-vivos, como as plantas e aplicar sobre magia.



Nome da personagem: Luminous
Idade: 37 anos
Personalidade: É bastante amigável, e gosta bastante do convívio, normalmente anda sempre alegre e preocupa-se bastante com os outros.
Fraqueza:
Fraqueza psicologica (relativamente a ela): Tenta sempre agradar a toda agente, e deixa-se para ultimo, não gosta que tentem prejudicar a família.
Fraqueza Moral (relativamente com os outros): Como tem a personalidade bastante animada, acabam por achar que ele é um tonto e não tem postura para ser rei.
Necessidades:
Necessidades Psicologica:
Tornar-se mais ríspido com as pessoas, e não se deixar enganar.
Necessidade Moral:
Aprender a gerir melhor as suas tarefas como governador.
Objetivos: Manter o reino seguro.
Valores: Prioriza a família.
Status: É o rei do reino.
Poderes: Ele nasceu com o poder da luz dai o seu nome ser Luminous, e consegue manipular a luz e teleportar-se.
Skills: Ele para além de ter uma das magias elementares mais poderosas, domina a luta de duas espadas.



Nome da personagem: Hikari
Idade: 29 anos
Personalidade: Ela é uma pessoa bastante calma, e maternal, costuma ocupar ao lado de Tyson nas decisões governamentais.
Fraqueza:
Fraqueza psicologica (relativamente a ela): Ela sente-se sempre bastante cansada, e foca-se demasiado nos assuntos enquanto não os resolve.
Fraqueza Moral (relativamente com os outros): Devido ao status dela, poucos se aproximam dela, mas aos mais próximos sentem que ela é uma pessoa desconfiada.
Necessidades:
Necessidades Psicologica:
Precisa de pedir mais ajuda, já que a saúde dela esta afetar, mas ninguém o sabe
Necessidade Moral:
Ela precisa de ser mais sincera e não ter medo de criticar os outros.
Objetivos: Conseguir manter a paz no reino, e ter uma família grande e unida.
Valores: Devido a magia que ela possui, a mesma quer manter o mundo com a energia pura sem deixar a magia negra predominar.
Status: Ela é a rainha.
Poderes: Ela contém a magia celestial, pois o pai era humano e mãe um dos quatros anjos no mundo, o que faz com que ela seja uma mistura de uma raça, sendo que muitas vezes a condição de saúde é posta em perigo por não haver maneiras de analisar se esta saudável ou não. Ela no fundo invocou a alma de Yuna para o seu mundo, e foi a real forma de esta se ter transportado para o Isekai. A magia celestial consegue mover o mundo e a gravidade a sua volta, e funciona como um canalizador da magia pura para eliminar a magia negra.
Skills: É uma ótima mãe.



Nome da personagem: HIKO
Idade: recém nascido.
Personalidade: bastante curioso
Fraqueza:
Fraqueza psicologica (relativamente a ela):
Ainda não conhece nada do mundo.
Fraqueza Moral (relativamente com os outros):
É algo fofinho não aparenta ter poder algum.
Necessidades:
Necessidades Psicologica:
Aprender sobre o mundo.
Necessidade Moral:
Proteger Amelia
Objetivos: Proteger a sua familia.
Valores: É um animal de estimação.
Status: Ele foi dado a Amelia, com o objetivo de a proteger
Poderes: Ele como representa um anfíbio pode nadar, e andar de baixo de agua, mas como ele é um animal raro possui as capacidade de voar e domínio sobre o elemento de fogo.
Skills: Auto-regeneração.

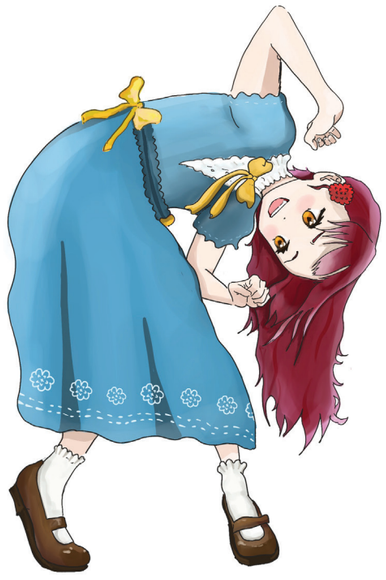


Nome da personagem: Ash
Idade: 7 anos
Personalidade: Gosta de estar sozinha, e faz má cara as pessoas.
Fraqueza:
Fraqueza psicologica (relativamente a ele):
Ele sente-se sozinho em relação ao resto da família, como ele é o único com características diferentes e a magia dele não funciona como os outros tornou-se frio e cauteloso.
Fraqueza Moral (relativamente com os outros):
Devido a sua personalidade fechada as pessoas veem no apenas como alguém preconceituoso e que se aproveita do seu status.
Necessidades:
Necessidades Psicologica:
Deixar de ver toda agente como sua inimiga.
Necessidade Moral:
Começar a trabalhar mais em equipa
Objetivos: Tornar-se o membro mais forte da sua família
Valores: Valoriza a magia e quer aprender mais sobre a mesma, mas a única pessoa que pode abrir esses conhecimentos é Amelia.
Status: Principe do reino elementar.
Poderes: Domina a magia elemental do fogo branco, onde o fogo dele não prejudicial, mas ajuda na cura.
Skills: É bastante astuto e possui a habilidade de lutar com matracas.



2.1.4 - *Referências de obras no próprio universo Isekai*

Ao longo da obra há vários referencias relacionadas a outras obras. Uma das principais é as características físicas de Amelia, o design do personagem, é inspirada na personagem Alice da obra "Alice no Pais das Maravilhas". A representação da personagem é feminina e esta na mesma situação de Alice, num mundo completamente diferente onde tem de aprender a sobreviver e escapar do perigo, para alem de na decisão gráfica das suas roupas ser inspirada pela mesma, com um vestido em balão azul e com detalhes na roupa em branco, o dourado do cabelo de Alice acaba por ser representado por laços da mesma cor na roupa de Amelia, e usam ambas uns sapatos pretos acompanhados por umas meias altas brancas.





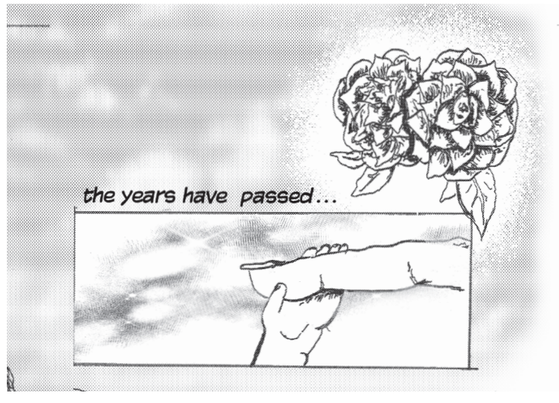
37- Comparação das duas personagens
Do lado esquerdo, ilustração digital a cores de Amelia, e do lado direito uma imagem da protagonista Alice da Obra "Alice no País das Maravilhas".

O novo Mundo? A Obra The Ancient Door

O nome Amelia vem da abreviação do nome Camélia, flor que o Porto (cidade natal da autora) adotou há cerca de 200 anos, é considerada património natural e cultural da cidade. Terá sido a partir do Porto, que esta vistosa flor, com origem no sudeste asiático, em países como a China, o Japão e o Vietname, se expandiu por todo o Norte de Portugal e também pela Galiza, as camélias são flores de uma perfeição quase única em cada botão e caracterizam-se pela ausência de cheiro. (Kendall, 2021). Foi uma maneira simbólica de ligar a personagem Amelia à autora da obra The Ancient Door.
com origem na tradição celta que foi mantida quando esses povos foram cristianizados (Silva, n.d.).



38- Camélias Japónicas
Fotografia tirada no Jardim Botanico do Porto



39- Camélias na Obra The Ancient Door
Página 8 do Projeto

Uma outra referência é o trocadilho no nome “One piece”, obra de Eiichiro Oda, para “One Pierce”, se tivermos com atenção a primeira página do capitulo (fig.40), a personagem faz a menção a obra, e no frame vemos a personagem com um chapéu de palha, acessório usado pelo protagonista Luffy (fig.41).



40- Referência a obra “One piece”
Uma das obras que tenho mais referência devido a sua historia e decisões gráficas como o uso da tipografia, e o uso forte do preto para contrastar as cenas.



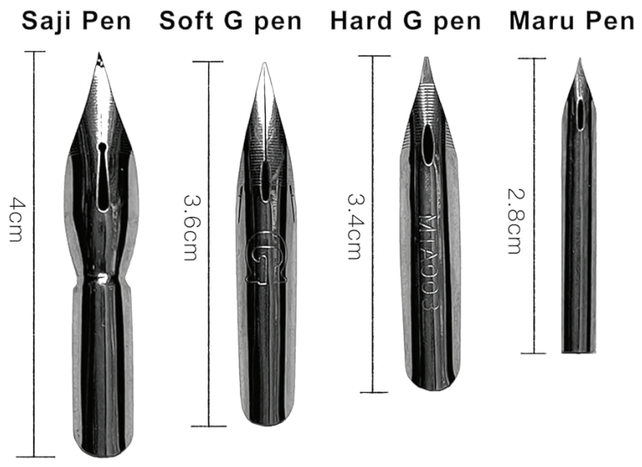
41- Monkey D. Luffy
Retrato do Protagonista da obra One piece de Eiichiro Oda.

2.2- *Técnicas e processos do grafismo*

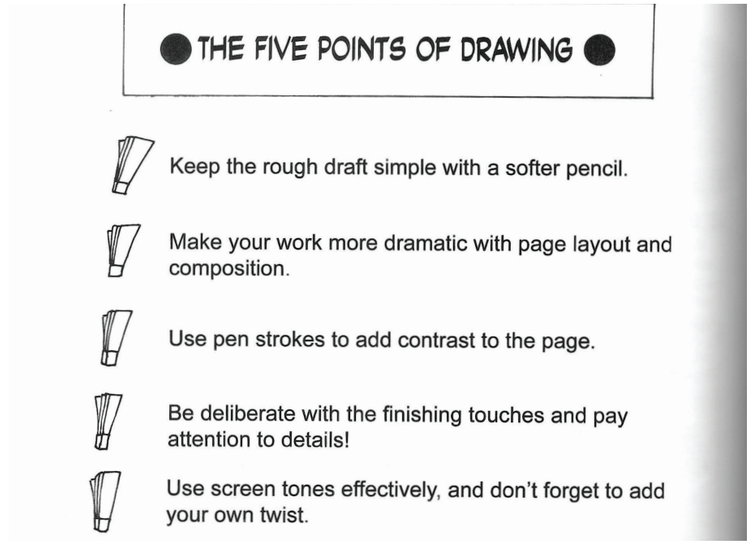
Materiais

Para a criação desta narrativa gráfica, uma variedade de materiais específicos será utilizada para garantir a qualidade e a autenticidade das ilustrações. Os aparos G serão empregues pela sua facilidade de manuseamento, permitindo traços precisos e controlados (fig.42). O aparo Maru será utilizado para áreas mais pequenas e detalhes delicados, enquanto o aparo Saji será ideal para desenhar cenários, proporcionando linhas fluídas e contínuas.

Um truque para deixar a tinta mais aderente é queimar a ponta dos aparos, pois estes como são feitos de ferro, a probabilidade de ser contaminada por gordura dos dedos é muito alta, e quando formos a utilizar a ferramenta sentimos que a tinta não segura ao aparo e temos de estar constantemente a molhar na tinta, e a limpar com mais frequência. É importante termos sempre um papel absorvente ao nosso lado, e de 5 em 5 minu-



42- Formato dos aparos



43- Dicas para elaborar as nossas ilustrações
Manga Artist Academy de Hiroyuki Lizuka e Amu Sumoto

Tradução:

Mantenha o rascunho simples com um lápis mais macio.

Torne o seu trabalho mais dramático com o layout da página e composição.

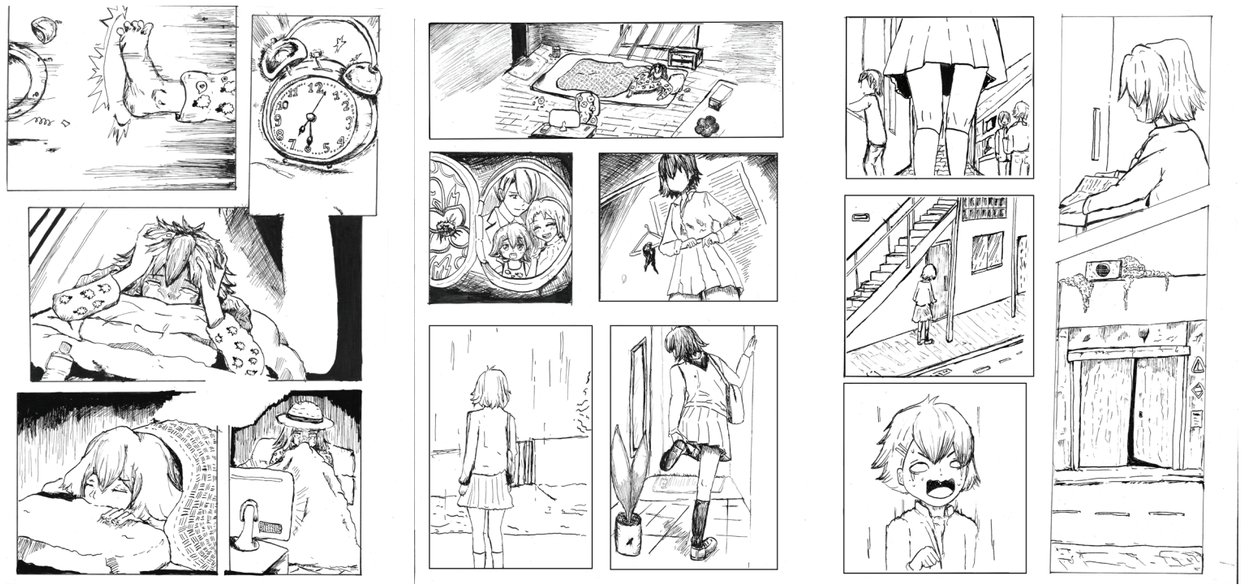
Utilize traços de caneta para adicionar contraste à página.

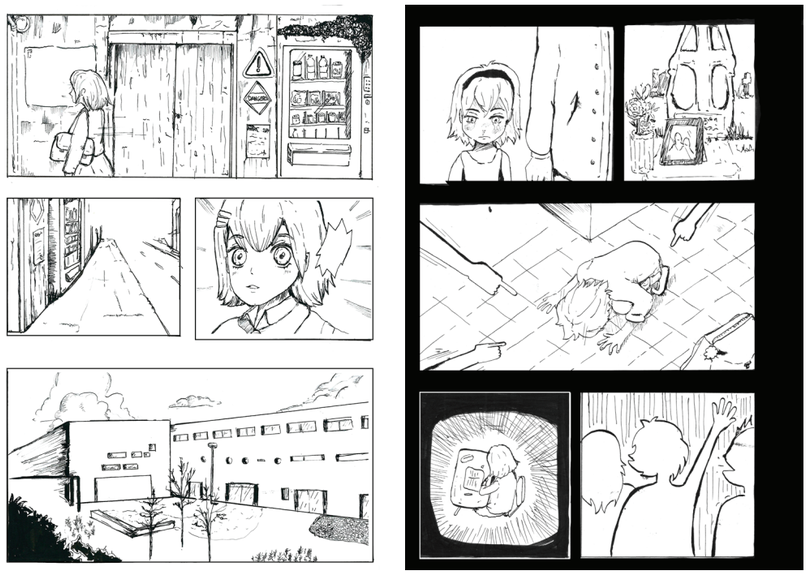
Seja deliberado com os últimos retoques e tenha atenção aos detalhes!

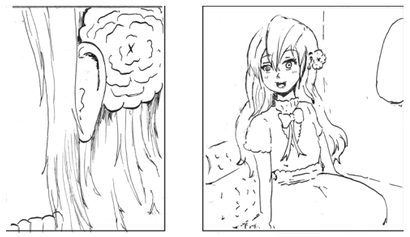
Utilize os screentones de forma eficaz e não se esqueça de adicionar o seu próprio toque.

tos, limpar com água o aparo, isto vai fazer com que o mesmo seja mais durável, e também, não interfira na nossa arte final. Além dos aparos, serão utilizadas canetas e pincéis pretos para áreas que necessitam de maior preenchimento, garantindo uniformidade e profundidade nas ilustrações. A tinta sumi, uma tinta preta aguada conhecida por sua capacidade de secagem rápida, será utilizada para evitar o arrastamento de tinta e garantir a nitidez dos desenhos ao longo de todo o processo de criação. Esta seleção cuidadosa de materiais não apenas facilita o processo de ilustração, mas também assegura que o estilo visual permaneça fiel às tradições do manga.

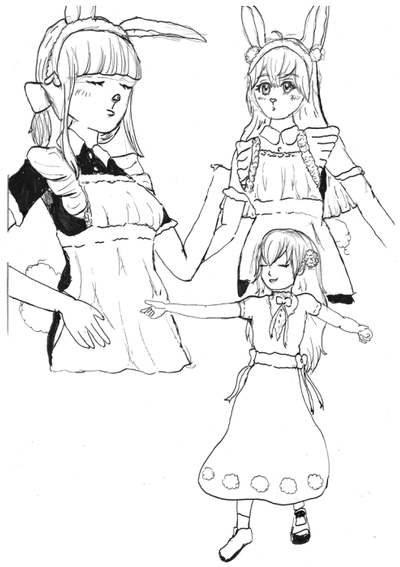
Paginas finalizadas a tinta



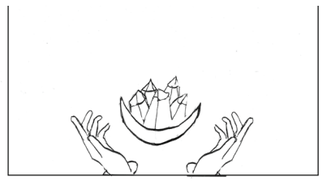




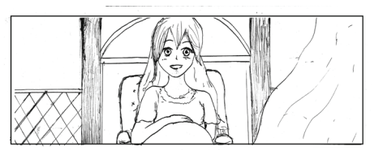


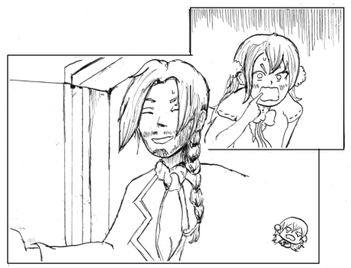




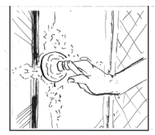




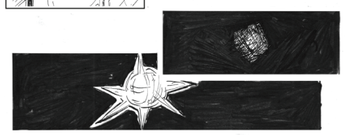








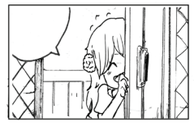


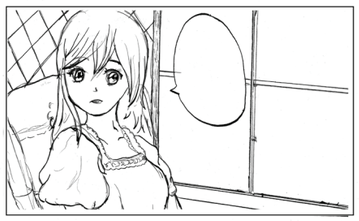


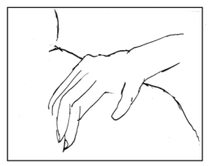




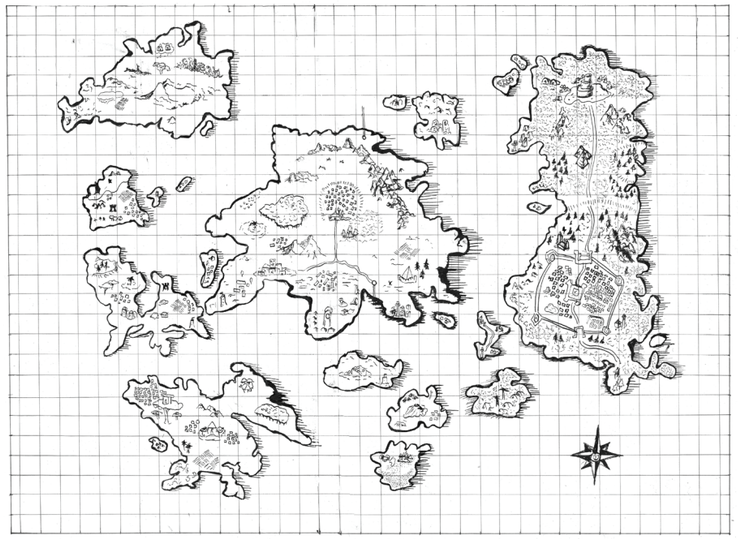










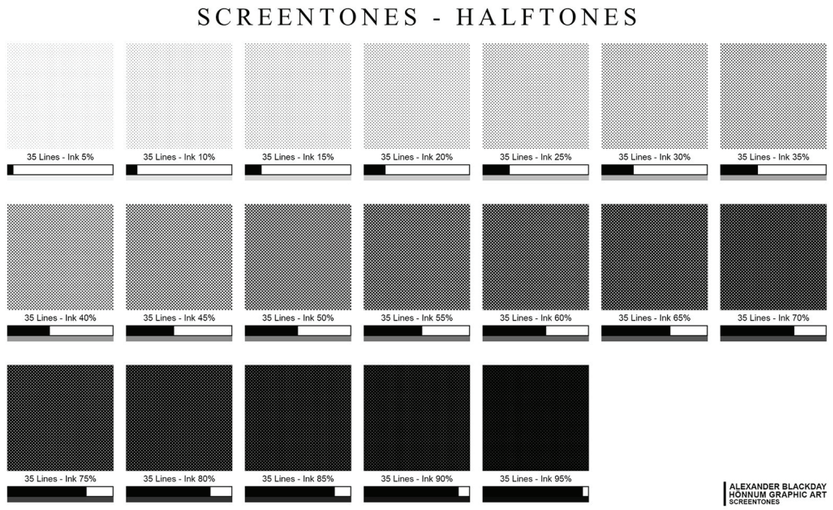




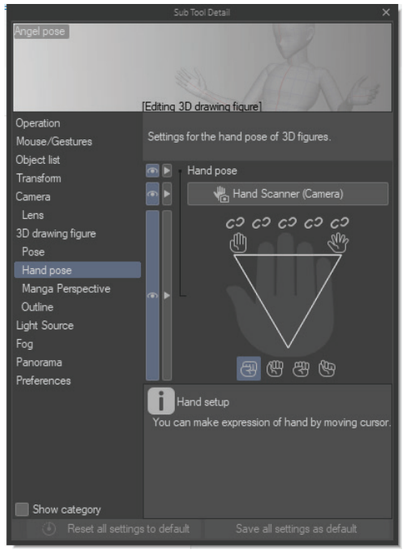


Concluindo a parte manual das ilustrações, prepara-se os artefactos para a sua digitalização, para concluir a obra na colocação da tipografia e screentones. Para isso é importante termos um scanner com uma resolução alta, pois o objetivo é digitalizar aos 1200 dpi, pois como vamos utilizar a tipografia esta possui vetores e como a ilustração é manual não queremos que seja notório a diferença entre os traços dos personagens, ambiente, etc… com o resto dos elementos que as completam, outro ponto importante é que a digitalização seja realizada em preto e branco, e não monocromático, pois as obras originais de manga só contem o preto, presente nas ilustrações, o resto dos gradientes (fig.44) que normalmente vemos em cenas impactantes, são diferentes percentagens do preto ou então os efeitos cousados pelos screentones, que normalmente são padrões de ponto, quadrados, e outras figuras, que muito concentradas dão nos a perceção de movimento ou preenchimentos nas obras, estes também podem ser utilizados com padrões diferentes, como por exemplo, as fardas dos colégios no japão.

É importante a garantia que o scanner esteja completamente limpo, sem pó nem fibras que nos possam prejudicar o trabalho. Concluído a transferência do trabalho para o plano digital começa-se a preparação do artefacto final. No caso da obra, será utilizado o modelo B5, pois o objetivo é apresentar um artefacto físico, com 44 páginas, inclusivo 40 páginas de corpo da obra, e a capa, contracapa e folhas de rosto.



44- Screentones
Comportamento das percentagens de preto, normalmente vai de 30 % a 85 %, 30 os pontos estão muito mais densos e 85 mais concetrados, dando o aspeto de textura.



45- Ferramenta Hand Scanner
Ferramenta util para a construção de modelos sketch.

O programa a utilizar será o *ClipStudio Paint*, inicialmente comecei estudos no programa AdobePhotoshop (ex: página elaborada), mas apesar de sentir mais liberdade a nível de estudos de composição tipográfica, senti que o programa prendia nos momentos de aplicação das técnicas dos screentones, e o resultado não se identificava com tanta autenticidade como nas outras obras analisadas. Então dei a oportunidade de conhecer as funcionalidades deste novo programa.

Este apresenta diversas ferramentas de ajuda a nível de concretização das próprias ilustrações, para alem de conter as ferramentas de pintura, ilustração, o mesmo contem ferramentas 3D que nos permite manipular modelos, a nível de posições, peso altura e até mexer nas proporções do rosto. Uma das funcionalidades contem um scanner das mãos, que quando não conseguimos mexer devidamente nos eixos X,Y,Z as mãos, devido as varias articulações do modelo, podemos ativar a função scanner de mãos, que através da camara do computador conseguimos fazer com as nossas próprias mãos, a posição desejada e o programa automaticamente faz uma leitura da mesma, e de uma maneira mais rápida obtemos o modelo finalizado.

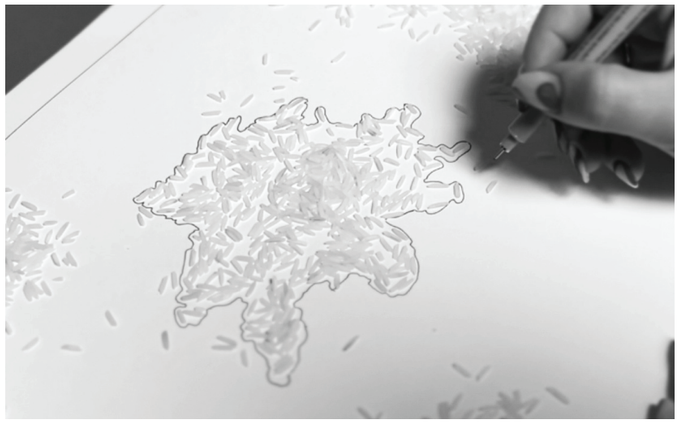
Apos a exploração dessas ferramentas passamos a aplicação das tipografias e screentones. É importante primeiro a inserção do texto pois, primeiro precisamos de analisar as composições e comportamentos, e só na próxima etapa, é que vemos os pesos de cor que podemos utilizar nas cenas, pois o excesso de informação gráfica fara com que a leitura da história não seja tão fluente, apesar que é importante as representações dos cenários especialmente quando trabalhamos o preto sobre o branco.



46- Organização das paginas no formato B5.

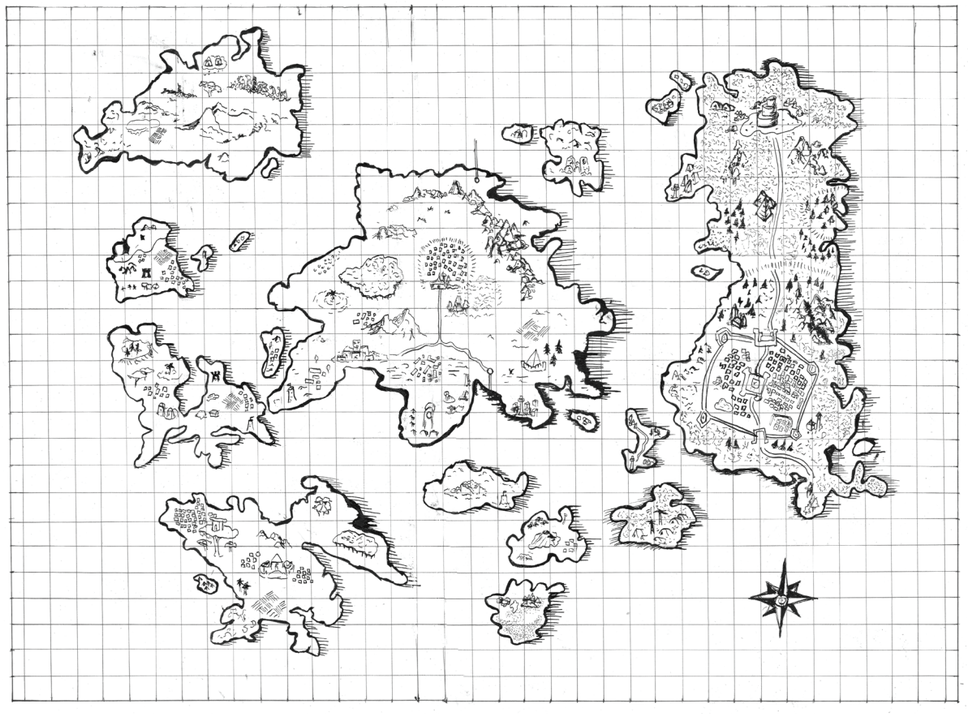
2.2.1- *Desenvolvimento de pagina (mapa)*

Quando realizamos uma mapa temos muitas questões, por onde começo, qual é a melhor forma de criar formas naturais sem parecer que foram desenhadas ao detalhe e perdem essa naturalidade. Dai veio a exploração de novos matérias para a resolução deste problema.
Para a criação dos continentes no mapa, utilizei grãos de arroz, sim, ao espalhar uniformemente por cima do papel, podemos utilizar o arroz para fazer o contorno e criar formas sem serem perfeitas e dando um aspeto de finalização.



47- Processo de desenvolvimento com arroz

Apos realizar o contorno com a caneta, uso o aparo g pen (mencionado no ultimo capitulo) para desenhar montanhas, arvores e algumas formas retangulares para dar a ideia de zonas habitadas, etc… Antes de fazer o processo de digitalização uso uma tinta branca de cobertura forte para eliminar os borrões causados pela tinta. Quando digitalizada a folha para o programa ClipStudio, uso opção na Layer de contorno e expressões, e automaticamente o programa retira os vestígios de "lixo" sem a necessidade de termos de editar o sombreado causado pela tinta e por vestígios de grafite usados no rascunho.



48- Mapa finalizado a tinta



49- Mapa finalizado Digitalmente

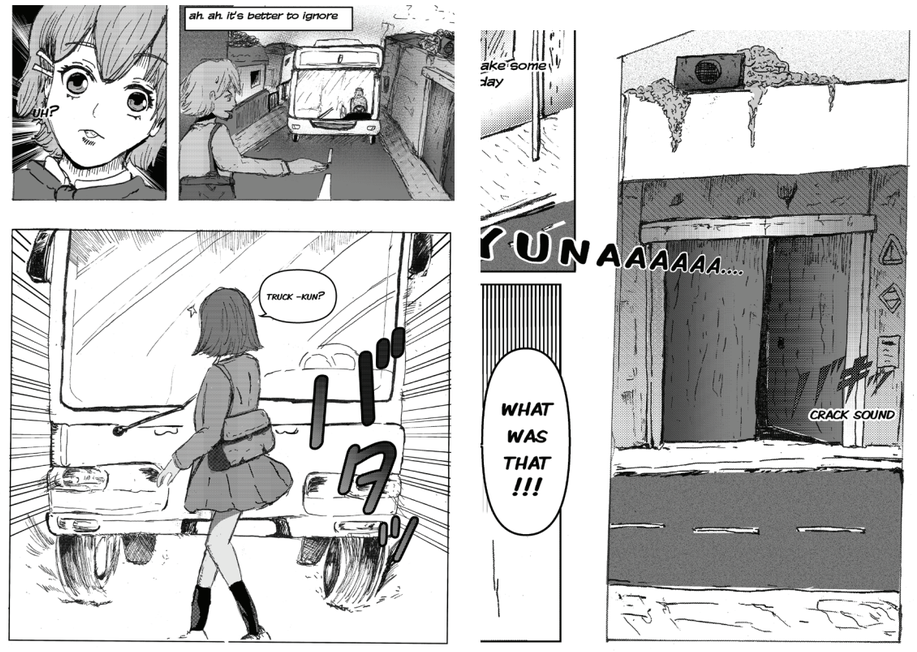
2.2.2- *Tipografia e texto*

O japonês tem cerca de 1.200 onomatopeias, divididas em três famílias (Kadooka, 2009; Inose, n.d.). As onomatopeias são palavras que representam sons de animais, da natureza, de pessoas e outros sons (Alilyeh & Zeinolabedin, 2014) Felizmente, o manga não utiliza todas essas palavras sonoras. No entanto, é comum que os mangas deixem essas palavras sonoras sem tradução.
O manga é considerado uma obra multimodal. Isso quer dizer que são necessárias diversas competências para ler. Os leitores de manga devem compreender alguns aspetos da cultura japonesa para conseguir captar as referências. O saber ler as imagens e textos em sequência. Sem mencionar que os bons textos são lidos da direita para a esquerda. O manga incentiva diversas habilidades, desde a interpretação de imagens até a compreensão da língua japonesa, algo que a leitura tradicional não é capaz de fazer. Os leitores de manga apresentam um pensamento multidimensional mais bem estruturado do que os leitores convencionais, devido à linguagem cinematográfica complexa do meio. Os leitores de manga têm como hábito observar diferentes idiomas e procurar o significado



50- Exemplo do uso de carateres
Livro Japanese sound fix,
de Glen Kardy
fonte de imagem: howtodrawmanga.com

das palavras. Eles estão mais a par das diferenças culturais entre os países do que o leitor comum.
As linhas longas representam um problema para os leitores, que não se limitam aos monólogos. No entanto, se houver linhas que não possam ser cortadas, devemos dividi-las em peças menores com diferentes balões. Se for uma cena que requer muita explicação, deve haver páginas e painéis adicionais com palavras e ações. Outra estratégia eficaz para manter a atenção dos leitores é dividir a explicação em diversas cenas, evitando legendas e excerto de diálogo longos.



51- Pag.5 e 6 do Manga
Carateres japoneses
fonte de imagem: swordartonline.fandom.com

O projeto The Ancient Door, tal como as outras obras de manga faz o uso de texto para completar as ilutrasções, o texto é utilizado em diálogos, onomatopeias e em pequenas descrições e janelas.

Para o texto utilizou-se a tipografia *Komika,* uma tipografia totalmente gratuita que foi publicada de forma apoiar vários futuros artistas. Ou realizar varios testes de impressão para o formato B5, concluiu-se que o melhor tamanho seria 12pt, para o texto corrido, 8pt, para o texto mais pequeno.

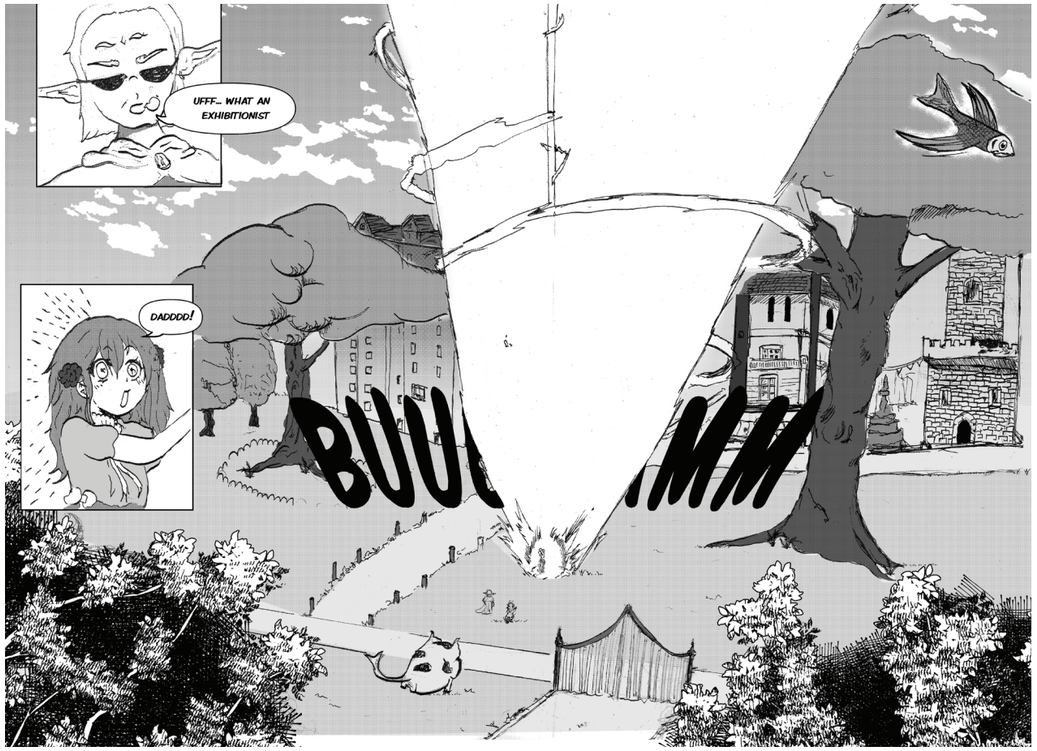


52- Fonte Komika desenvolvida por Apostrophic Labs
A fonte contem 219 carateres e 217 glifs.
fonte de imagem: howtodrawmanga.com

Optou-se pela realização do texto em inglês, devido ao seu formato de publicação. A tipografia tambem foi usada de forma a criar mais impacto em algumas cenas (fig.54), de forma a caracterizar melhor a situação discrita, complementando assim a composição das pagina

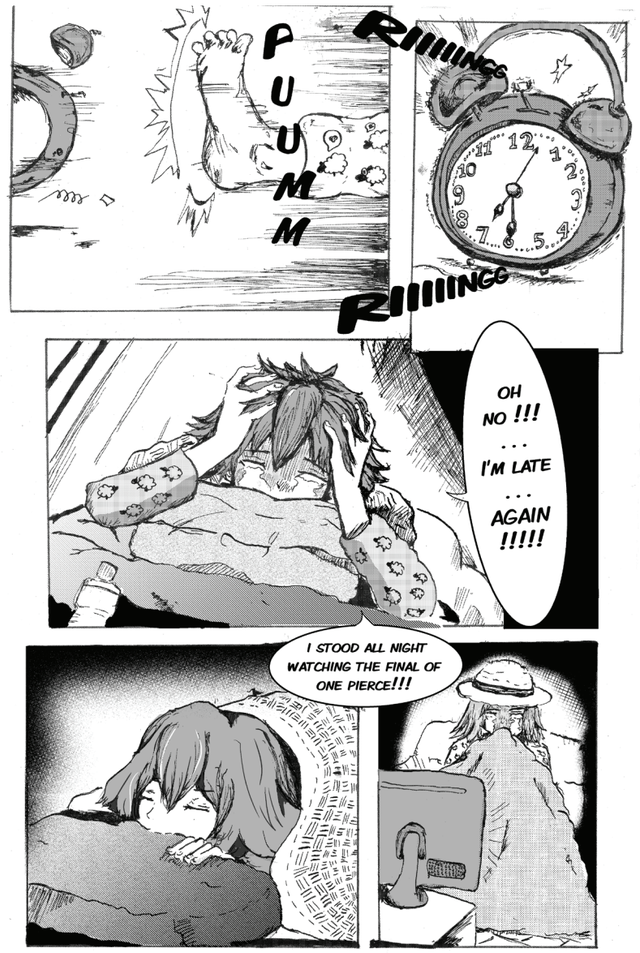


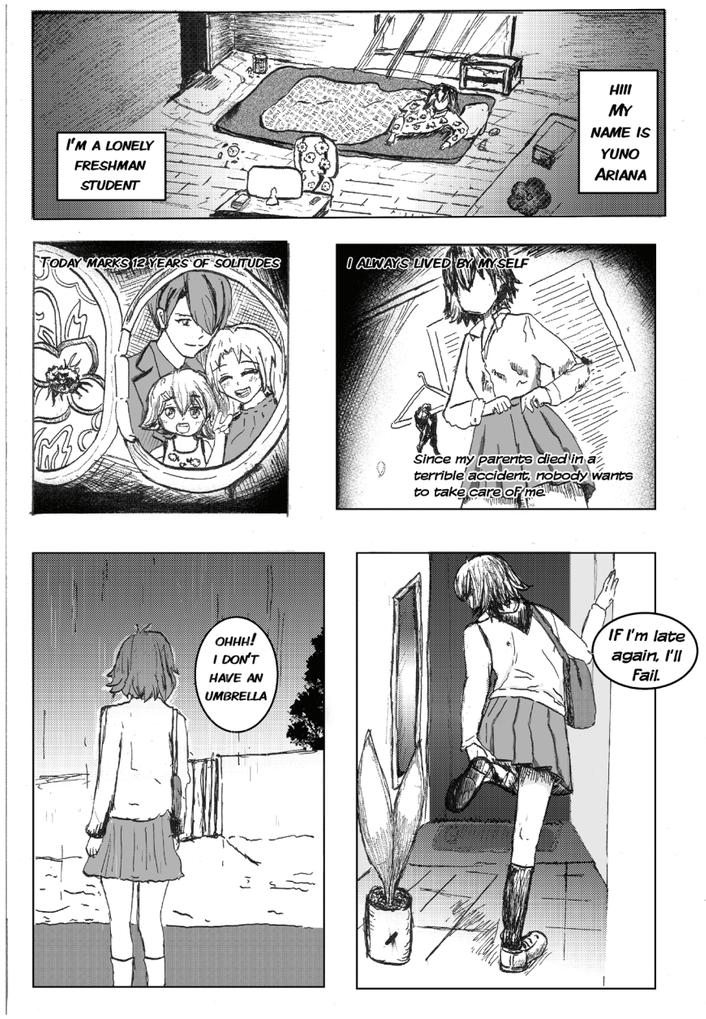
53- Detalhe de uma das paginas da obra
Enfase na palavra "Demon"

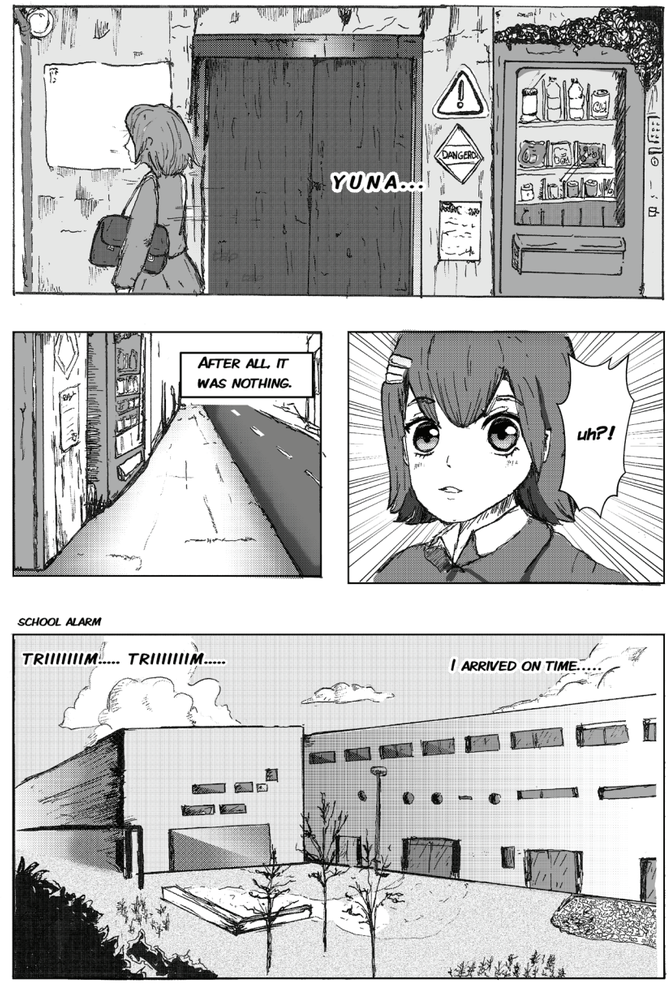


54- Spread de uma das paginas da obra
Enfase do "buuuum" para dar a ideia de impacto.

2.2.3 - *Paginas finais*







I FEEL LIKE I NEVER FIT INTO ANYTHING AGAIN ...

SINCE THE DEATH OF MY PARENTS

I FELT SO LONELY...

ahahah

ahahah

NOBODY UNDERSTAND ME

AND SINCE THEN I HAVE ONLY SURVIVED

AHAHA

BYE ORPHAN

tap...

tap...

Maybe I'll make some noodles today

YUNAAAAAA....

WHAT WAS THAT !!!

trrrrrmm... trrmmm...

OHHH, TIME PASSED QUICKLY TODAY...

CRACK SOUND

UH?

ah. ah. it's better to ignore

TRUCK -KUN?

バタン

oh no, how didn't I see the bus...

I'm soo stupid ...

Ah so this is the way I'm going to die. what a strange Feeling ...

UH? WHAT IS THIS FELLING

OUR DEAR DAUGHTER... AMELIA

waah!

wah!

OH NO...

I'M IN AN ISEKAI!!!

the years have passed...

and I felt like this was my new life...

why mee?

BUT I'LL... MAKE IT !!!

but is strange...

I feel the magic...

PUFF...

I GOT IT !!!

YEAAH

rrrrr.....

I HAVE MAGIC POWERS....

How can you be so happy for something so useless?

OINNC OINC

BAAAANG

TYSON

the elf

ROYAL TEACHER AND ADVISOR

AIIIIIIIIIIII!!!

YOU ARE SUCH A BRAT...

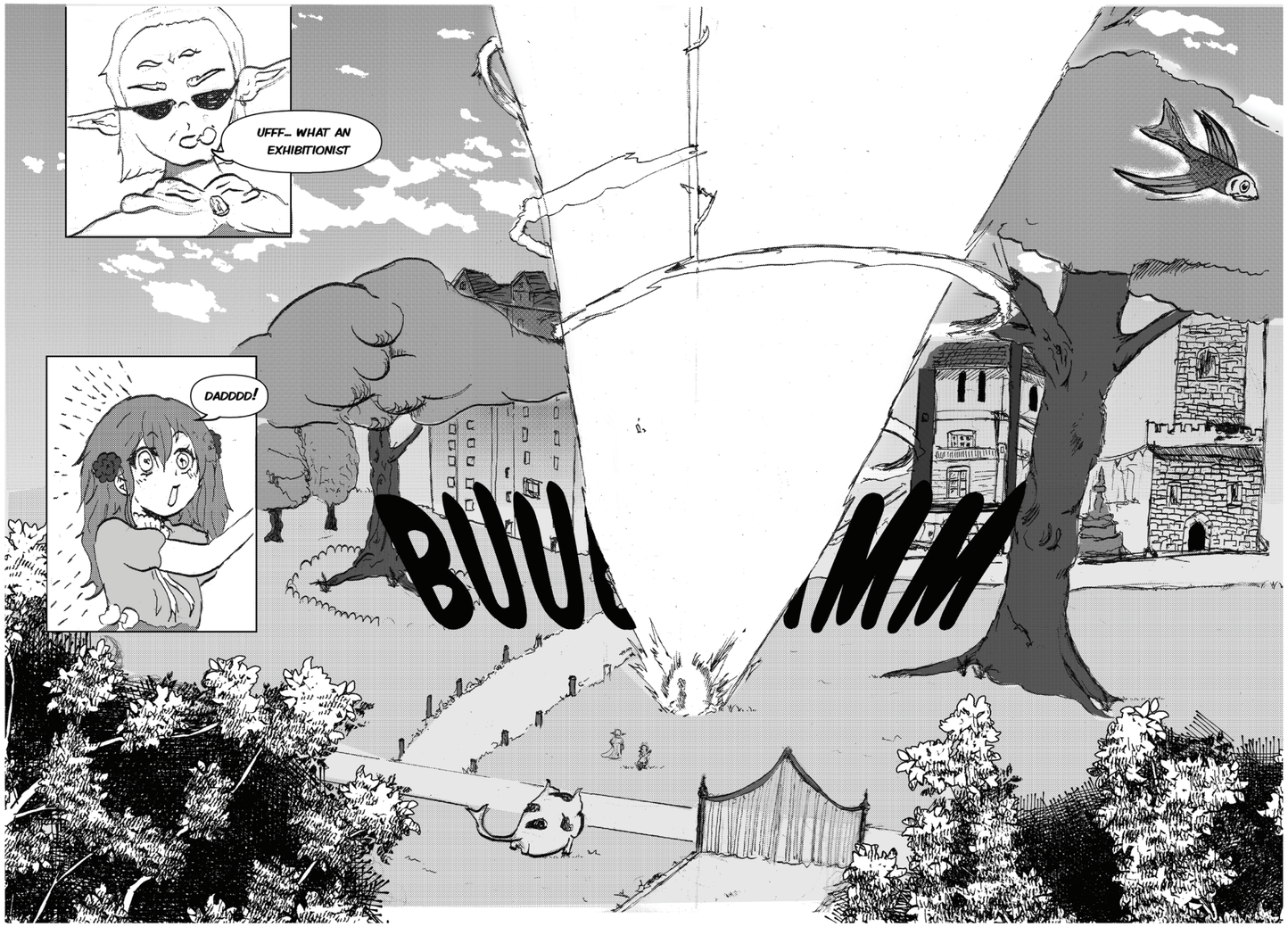
ai ai ai

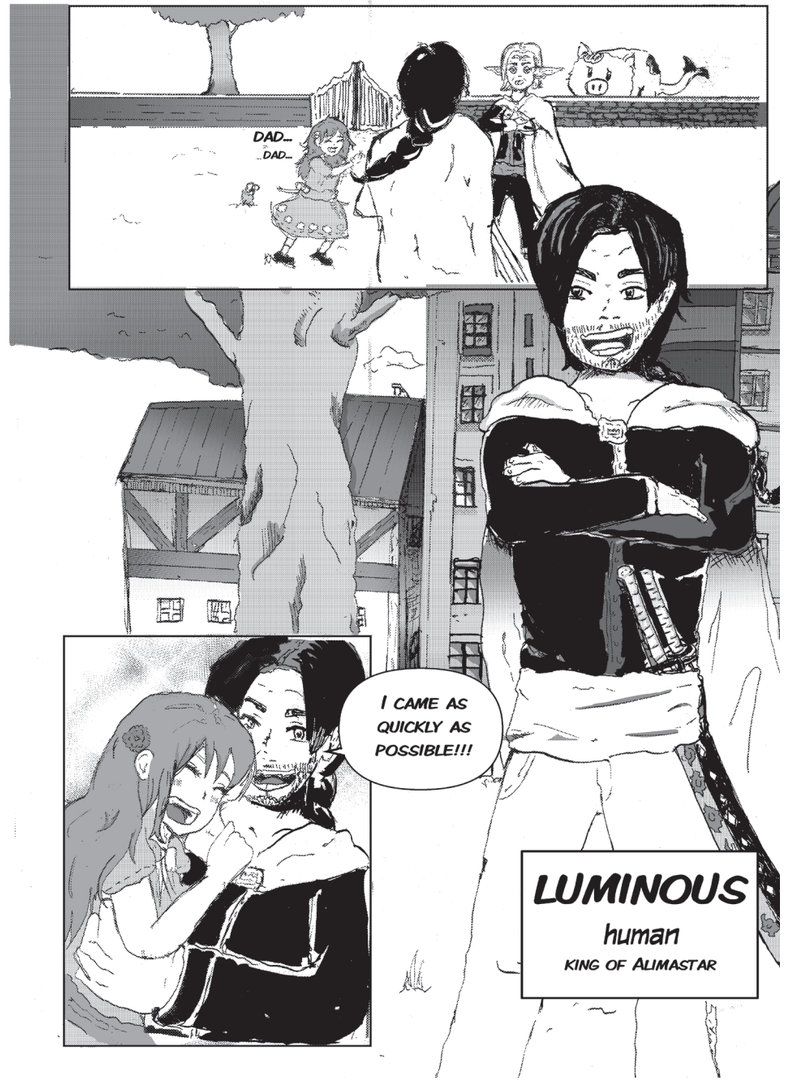
ai ai ai

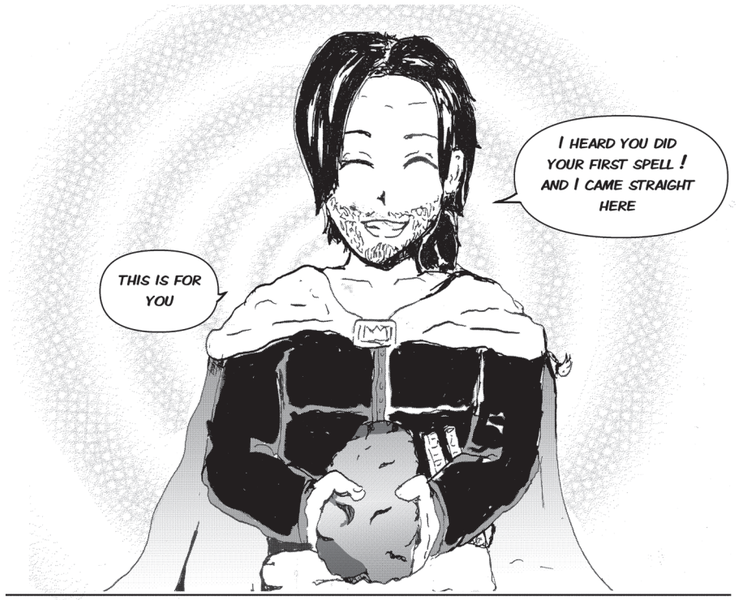
TYSON POWERS ARE AMAZING

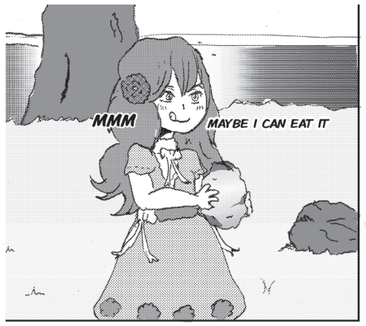
UHHH

pewwwwww

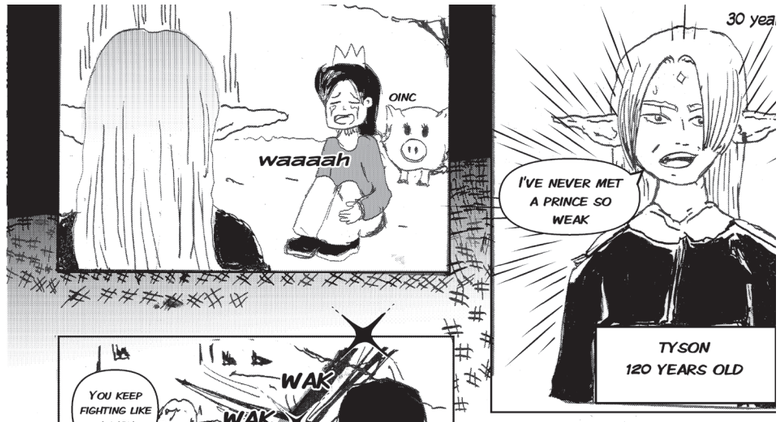

UFFF... WHAT AN EXHIBITIONIST
DADDDD!
BUUU
MM

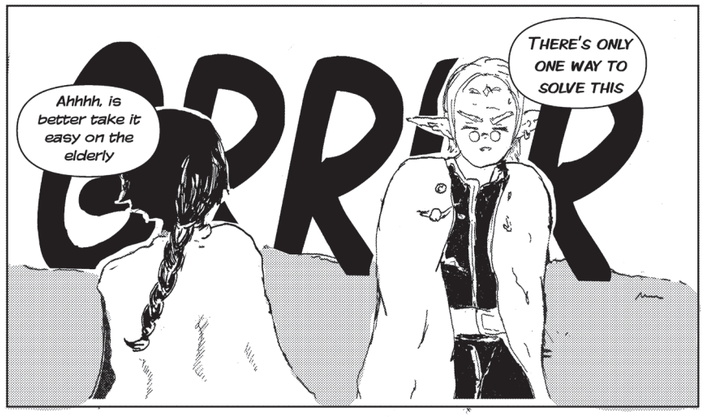

DAD...
DAD...
I CAME AS QUICKLY AS POSSIBLE!!!
LUMINOUS
human
KING OF ALIMASTAR

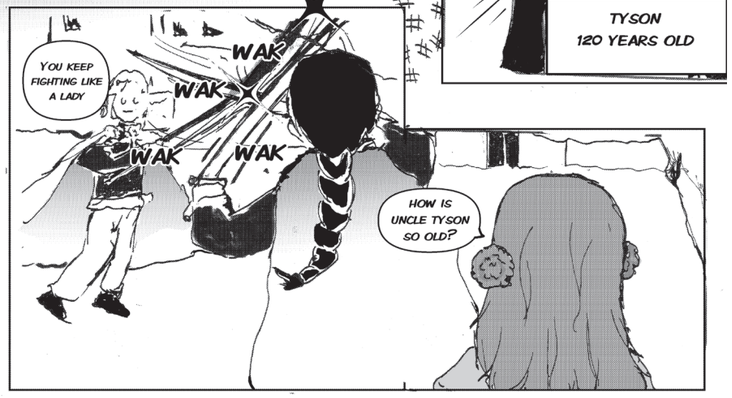

I HEARD YOU DID YOUR FIRST SPELL ! AND I CAME STRAIGHT HERE
THIS IS FOR YOU

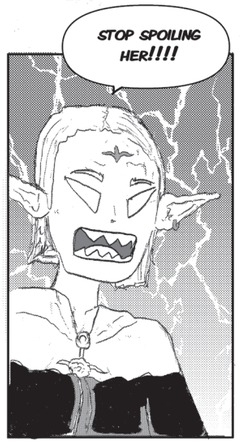

MMM
MAYBE I CAN EAT IT

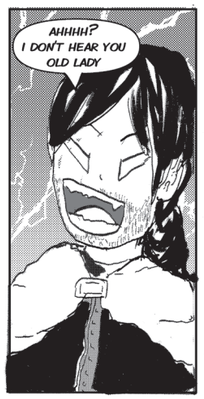

YOU ARE JOKING WITH MEE!!!
LISTEN TO YOUR KING

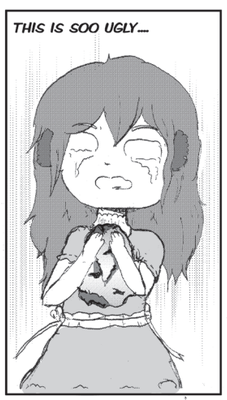

waaaah
OINC
30 yea
I'VE NEVER MET A PRINCE SO WEAK
TYSON
120 YEARS OLD

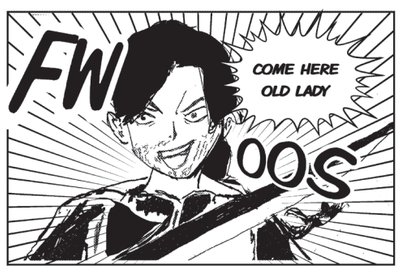

ERROR
Ahhhh, is better take it easy on the elderly
THERE'S ONLY ONE WAY TO SOLVE THIS


YOU KEEP FIGHTING LIKE A LADY
WAK
WAK
WAK
WAK
HOW IS UNCLE TYSON SO OLD?

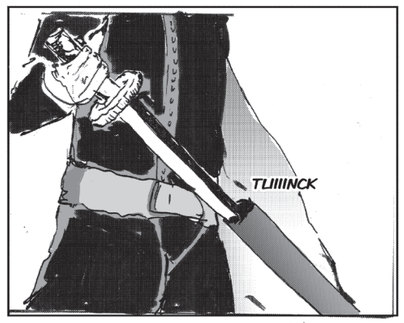

STOP SPOILING HER!!!!


AHHHH? I DON'T HEAR YOU OLD LADY


THIS IS SOO UGLY....

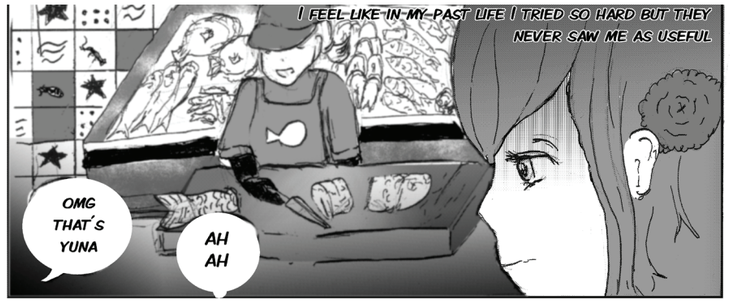

FW
OOS
COME HERE OLD LADY


There's still time to teach you good manners!


TLIIIINCK

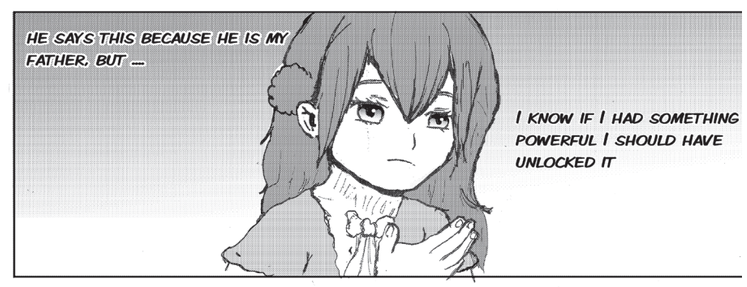

STOP


HUMANS
years:
100 years
powers:
all the magics
weaknesses:
DARK MAGIC
ELFS
years:
300 years
powers:
magic absorption
weaknesses:
DARK MAGIC
ORCS
years:
200 years
powers:
strenght
weaknesses:
GENERAL MAGIC
DEMI-HUMAN
years:
200 years
powers:
elemental magic
weaknesses:
GENERAL MAGIC
ANGEL
ANGELS ARE IMORTAL AS YOU CAN SEE
THESE ARE ALL THE RACES IN OUR WORLD
DEMONS
WE DON'T TALK ABOUT THEM!
your mother is a special being, she was born from an angel and a human and developed celestial magic
owwww that's amazing
I WONDER IF ONE DAY I'LL BE ABLE TO BE SO POWERFUL

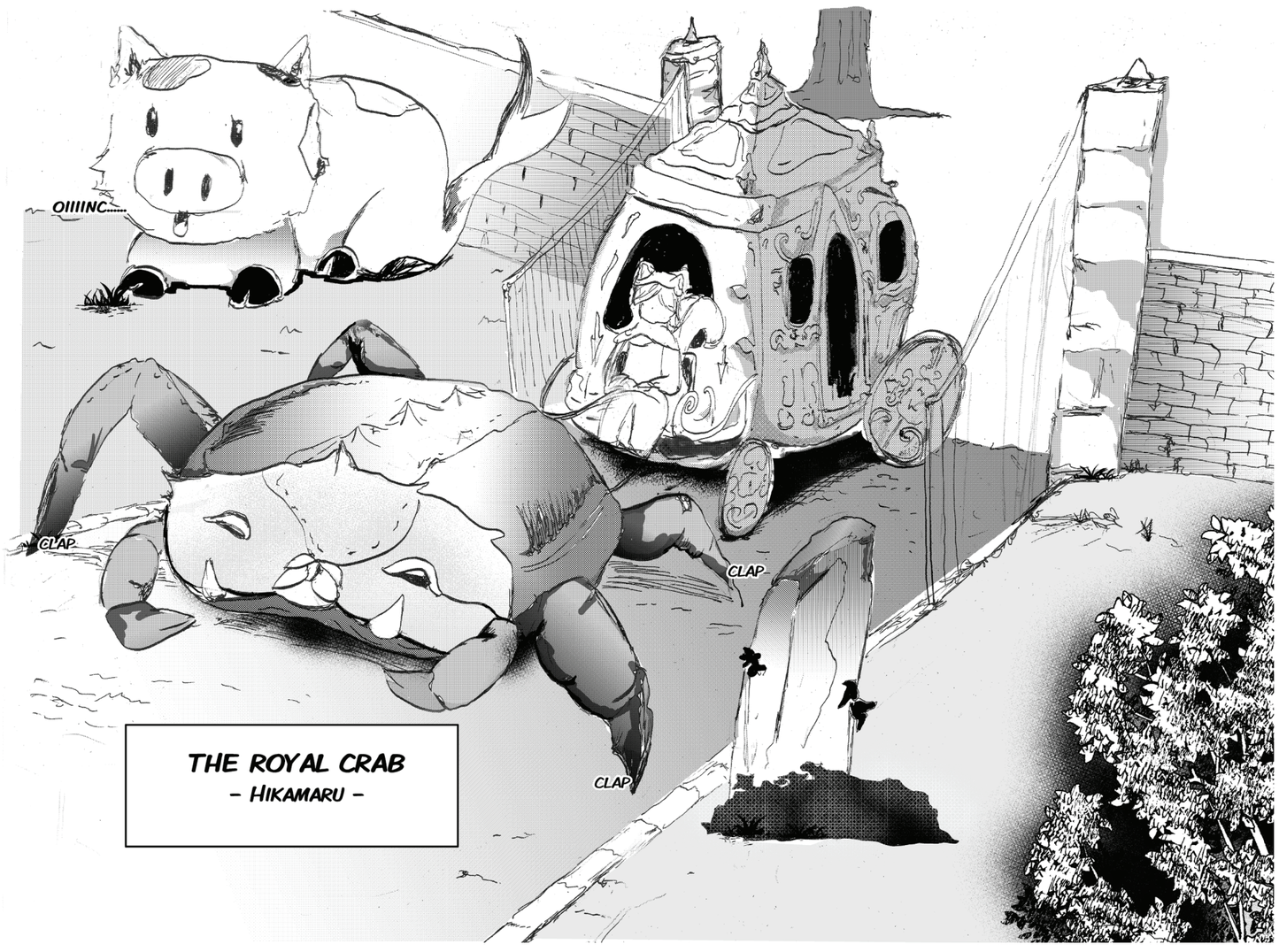

I FEEL LIKE IN MY PAST LIFE I TRIED SO HARD BUT THEY NEVER SAW ME AS USEFUL
OMG THAT'S YUNA
AH AH

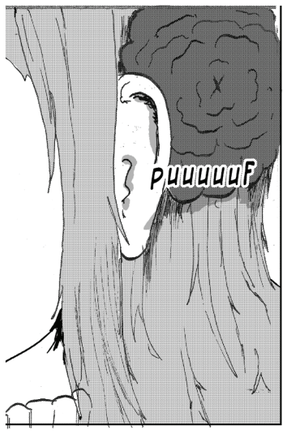

POORR
AH
AH
AH
AH
AH
AH
YOU SMELL LIKE FISH !!!

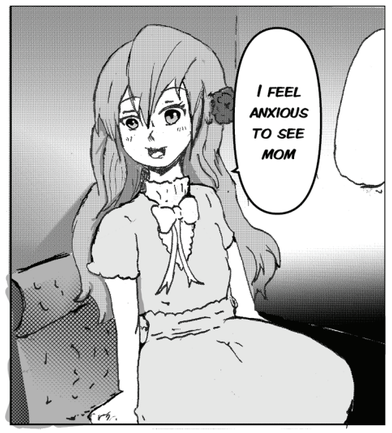

you don't need to worry
AMELIA!
ONE DAY YOU'LL SEE, YOU'LL BE STRONGER THAN ME


HE SAYS THIS BECAUSE HE IS MY FATHER, BUT ...
I KNOW IF I HAD SOMETHING POWERFUL I SHOULD HAVE UNLOCKED IT


I'M GOING BACK TO THE PALACE
BYE BYE
SEE YOU
Where were we going?!
WE WERE GOING TO THE MOMENT THAT I WAS GOING TO DEFEAT YOU

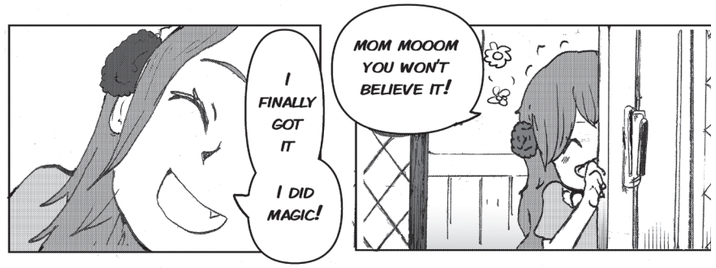

OIIIINC.....
CLAP
CLAP
CLAP
THE ROYAL CRAB
- HIKAMARU -

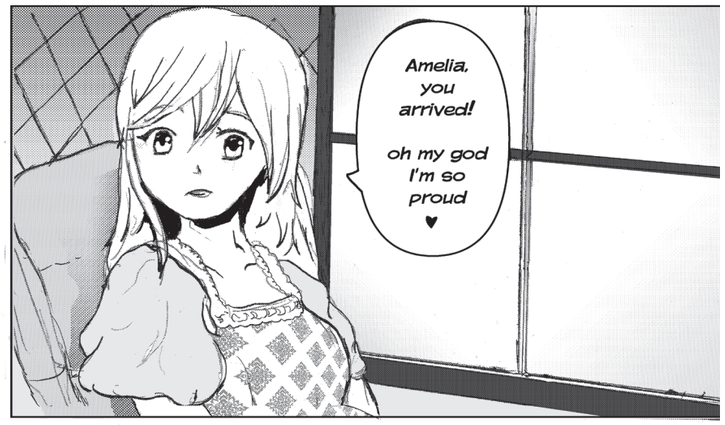

Puuuuuf

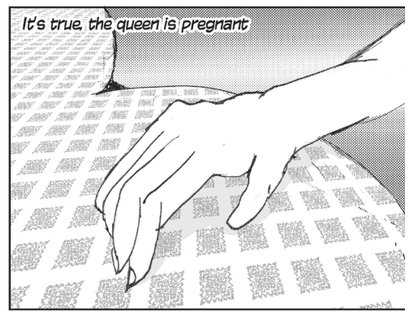

I FEEL ANXIOUS TO SEE MOM


princess we arrived
TAM TAM
demi-human squirrel
ROYAL SERVANT


WELCOME HOME PRINCESS ♥
LUKA AND LUCY
demi-human's bunny
ROYAL SERVANT

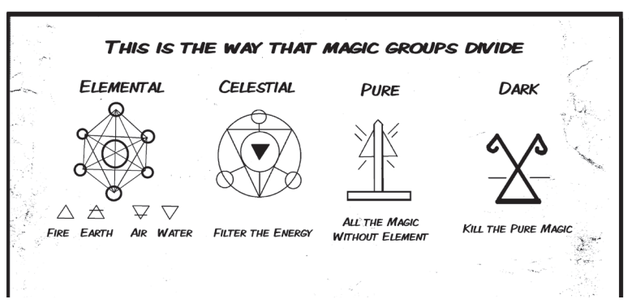

I FINALLY GOT IT
I DID MAGIC!
MOM MOOOM YOU WON'T BELIEVE IT!

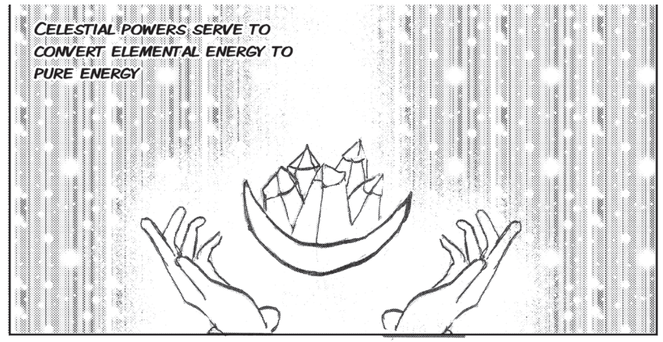

Amelia, you arrived!
oh my god I'm so proud ♥

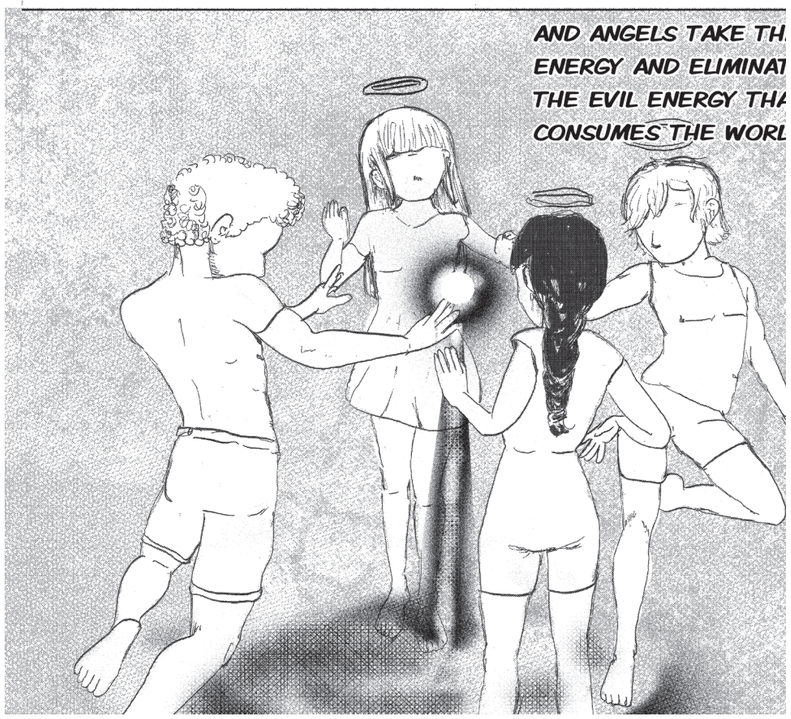

It's true, the queen is pregnant


tell me more about your day
HIKARI
angel mixed human
THE QUEEN

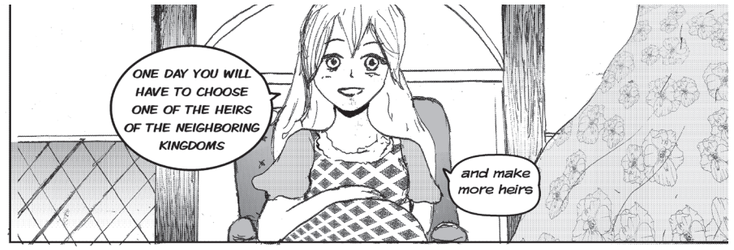

This world is really very different from where I have come, it has several organizations


This is the way that magic groups divide
Elemental
Fire Earth Air Water
Celestial
Filter the Energy
Pure
All the Magic Without Element
Dark
Kill the Pure Magic

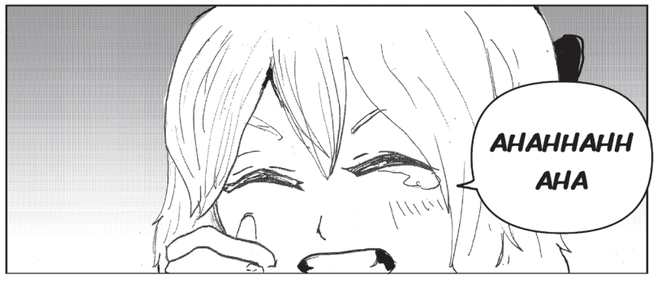

Celestial powers serve to convert elemental energy to pure energy

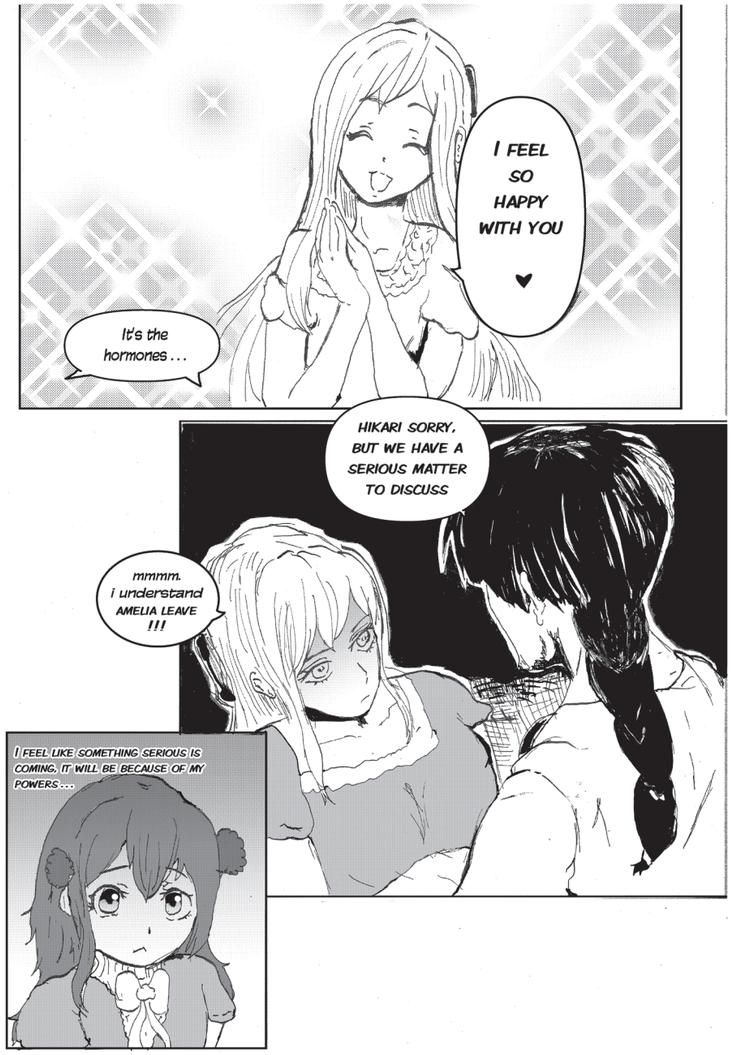

and angels take th
energy and eliminat
the evil energy tha
consumes the worl

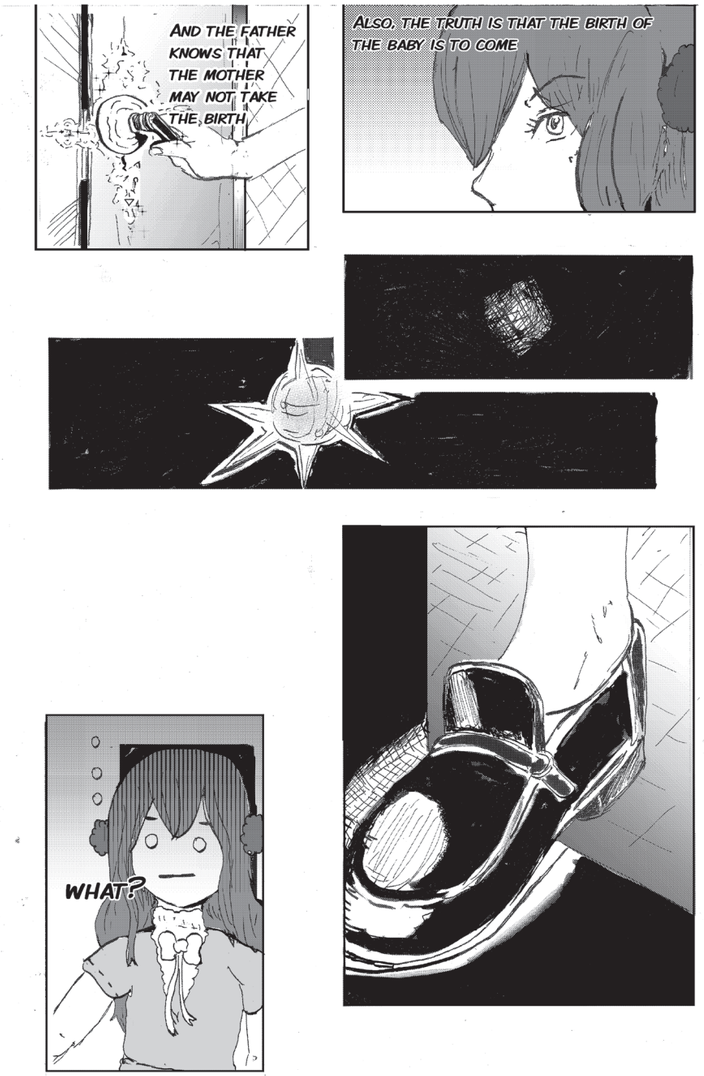

Mom, is our kingdom that big?
YES, AMELIA, OUR CONTINENT ENDS UP BEING THE LARGEST AND RICHEST IN RESOURCES AROUND US THERE ARE THE REMAINING REGIONS, EACH GOVERNED BY THE MOST POWERFUL FAMILIES
ONE DAY YOU WILL BE ONE OF THE HEIRS TO THE THRONE OF ALIMASTAR
PORT KINGDOM
DEMI-HUMAN ZONE
ALIMASTAR
CELESTIAL ZONE
ORG DISTRICT
ELDWET ELEMENTAL DISTRICT
DOMINICA KINGDOM
ELVES KINGDOM
IS IT TRUE THAT YOU WERE FROM ANOTHER KINGDOM?


ONE DAY YOU WILL HAVE TO CHOOSE ONE OF THE HEIRS OF THE NEIGHBORING KINGDOMS
and make more heirs

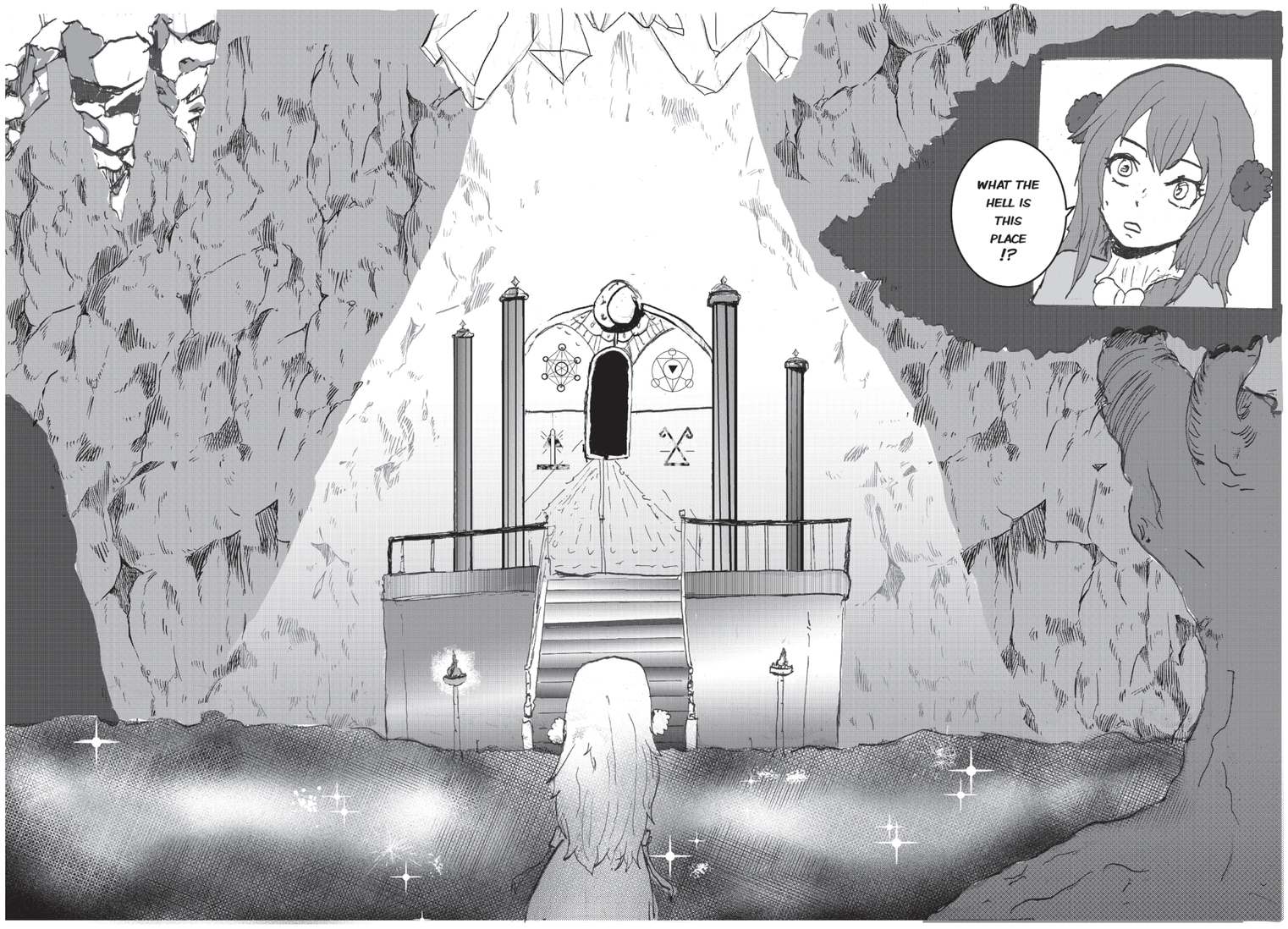

I'M HOME!
♥
MOO. MOOOM ARE YOU CRAZY
whaaatt !!!!
IT'S TOO EARLY!
dad, mom want's to marry mee


AHAHHAHH AHA


I FEEL SO HAPPY WITH YOU ♥
It's the hormones...
HIKARI SORRY, BUT WE HAVE A SERIOUS MATTER TO DISCUSS
mmmm. i understand AMELIA LEAVE !!!
I FEEL LIKE SOMETHING SERIOUS IS COMING, IT WILL BE BECAUSE OF MY POWERS...


AND THE FATHER KNOWS THAT THE MOTHER MAY NOT TAKE THE BIRTH
ALSO, THE TRUTH IS THAT THE BIRTH OF THE BABY IS TO COME
WHAT?


NOOOO
OHH! NO





fim

2.2.4- *Capa do Manga (linguagem gráfica)*

Para a preparação gráfica do projeto, optei por realizar um logo para o título da obra.

Elaborei por uma composição tipográfica com um peso "forte" (img.55), com um propósito em capitulos futuros da obra, o logo poder alterar a cor e tipo de gradiente conforme a cor predominante na ilustração. Na composição acabei por utilizar elementos chave do Manga, como por exemplo a simplificação da camélia e substituir por a pinta da letra "i", e nas letras "O" criar a ideia de portas fechadas.



55- Logotipo da obra
Estudo de cor



Na capa do capitulo podemos observa a utilização de um gradiente amarelo (cor predominante da porta e dos laços) com o rosa (cor predominante nos brilhos do cabelo)

CONCLUSÃO

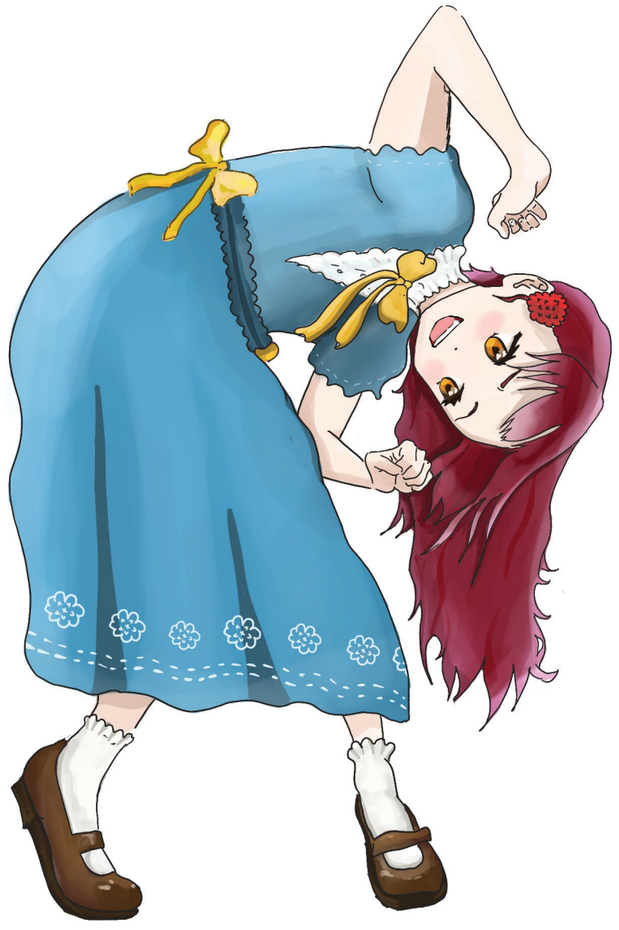
Considerações finais

The Ancient Door é um projeto ilustrado que encapsula a ideia de uma narrativa adaptada ao género Isekai. Dirige-se a um público interessado nesta temática e pretende a materialização de um objeto editorial no estilo tradicional japonês. Este projeto aborda a importância do tema Isekai no contexto atual, visando contribuir para o acolhimento deste género no ambiente académico.

O projeto The Ancient Door pretende ser uma obra extensa com partilha na comunidade *weeb*, para promover a arte do manga na sociedade portuguesa. E incentivar novos artistas a investigar um pouco mais sobre as obras japonesas e como conseguiram influenciar uma geração. O projeto proporcionou a exploração profunda de diversas técnicas utilizadas na indústria do Manga japonês e a mestria no uso dos materiais e técnicas inerentes.

Para considerações futuras, eu como autora, tenho em vista explorar mais sobre esta componente prática, e partilhar através das redes sociais para comunicar diretamente com a comunidade e possíveis leitores que tenham a curiosidade de conhecer o futuro da obra. Um dos objetivos já anteriormente referido, será a publicação de volumes para que a obra além de ganhar um artefacto digital, torne-se um artefacto que toda agente possa ter em casa e passar de gerações em gerações.

O projeto será distribuído tanto online, via plataformas adaptadas à publicação de mangas amadores como a Mangaplus, Fliptru e Tapas, quanto em formato físico. Além disso, estará presente em bancas de artistas e participará em eventos do universo Geek, como a Comic Con e IberAnime. Esta estratégia visa ampliar a receção de leitores e promover uma maior interação entre a artista e o público interessado neste novo universo Isekai.



Muito obrigada

Carolina Silva

BIBLIOGRAFIA

Alexandre Nagado. (2007). Almanaque da cultura pop japonesa. Via Lettera Editora e Livrar.

Alt, M. (2021). Pure invention : how Japan made the modern world. Crown.

Bronislaw Malinowski. (2013). A scientific theory of culture and other essays. Read Books. (Original work published 1944)

Cavallaro, D. (2006). The animé art of Hayao Miyazaki. McFarland & Company, Inc., Publishers.

Cavallaro, D. (2012). CLAMP in Context. McFarland.

Clements, J. (2017). Anime : a history. Palgrave Macmillan On Behalf Of The British Film Institute.

Clements, J., & Mccarthy, H. (2015). The anime encyclopedia : a century of Japanese animation. Stone Bridge Press.

Crombie, Z. (2021). The Spectacular Mundane in the Films of Studio Ghibli (pp. 1–26).

Gordon, A. (1993). Postwar Japan as history (pp. 250–273). University Of California Press.

Gregory, R. (2014). Citing the medieval: Using religion as world-building infrastructure in fantasy MMORPGs (pp. 134–153.).

Juliana, B. (2016). O Manga e a Identidade Japonesa no Pós-guerra (pp. 1–13).

Kinsella, S. (2015). Adult Manga. Routledge.

Lent, J. A. (1999). Themes and issues in Asian cartooning : cute, cheap, mad, and sexy. Bowling Green State University Popular Press.

Lyon-Bestor, V., Bestor, T. C., & Yamagata, A. (2011). Routledge handbook of Japanese culture and society. Routledge, Imp. , Cop.

Masami Toku. (2015). International Perspectives on Shojo and Shojo Manga. Routledge.

Masao Yokota, & Hu, T.-Y. G. (2015). Japanese animation : East Asian perspectives. University Press Of Mississippi.

Mccarthy, H. (2013). The art of Osamu Tezuka : god of manga. Ilex.

McKevitt, A. C. (2017). Consuming Japan: Popular Culture and the Globalizing of 1980s Japan.

Miriam Rom Silverberg. (2006). Erotic grotesque nonsense : the mass culture of Japanese modern times. University Of California Press.

Miyazaki, H. (2009). Starting Point: 1979-1996. Viz Media.

Miyoshi, M., & Harootunian, H. D. (1989). Postmodernism and Japan. Duke University Press.

Natsu Onoda Power. (2009). God of Comics. Univ. Press of Mississippi.

Pelletier, C. J., Baricordi, A., Massimiliano De Giovanni, Pietroni, A., Rossi, B., Tunesi, S., D'opera, A., Protoculture (Firm, & Al, E. (2000). Anime : a guide to Japanese animation, 1958-1988. Protoculture.

Ronaldo, J. (2017). Um retrato da indystria cultural de massa japonesa contemporânea sob a perspetiva do documentário "Tokyo Idols"(pp. 5–12) Universidade Federal Rural De Pernambuco.

Schodt, F. L. (2014). Dreamland Japan. Stone Bridge Press, Inc.

Shamoon, D. M. (2012). Passionate Friendship. University of Hawaii Press.

Standish, I. (2005). A new history of Japanese cinema : a century of narrative film. Continuum, Cop.

Truby, J. (2008). The Anatomy of Story. Farrar, Straus and Giroux.

REFERÊNCIAS

Artistas por movimento artístico: Período Taishō (1912–1926) - WikiArt.org. (2024). Www.wikiart.org. https://www.wikiart.org/pt/artists-by-art-movement/periodo-taisho#

Katsushika Hokusai. (2017). Katsushikahokusai.org. https://www.katsushikahokusai.org/biography.html

Kincaid, C. (2016, February 7). Manga Sound Effect Guide. Japan Powered; Japan Powered. https://www.japanpowered.com/anime-articles/manga-sound-effect-guide

Koba, L. (2020, July 24). A Historia do Manga. Viajando Com Histórias. https://viajandocomhistorias.wordpress.com/2020/07/24/a-historia-do-manga/

Lu , C. (2020). The Darker Sides of the Isekai Genre: An Examination of the Power of Anime and Manga . https://repository.usfca.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2190&context=capstone

Romano, C. (2024, March 20). Masters of comics: Osamu Tezuka | Pixartprinting. The Pixartprinting Blog. https://www.pixartprinting.co.uk/blog/osamu-tezuka/

Tezuka Productions Co. (2019, November 3). TEZUKA OSAMU OFFICIAL. TezukaOsamu.net(EN); ©TEZUKA PRODUCTIONS. https://tezukaosamu.net/en/

Thew, G. (2019, April 27). What Caused Anime's Isekai Boom? Www.youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=coXmYSf7UXs&t=157s

Tsutsui, W. M. (2017, April). The Osamu Tezuka Story: A Life in Manga and Anime. Berkeley, California: Stone Bridge Press, 69–70. file:///C:/Users/Chopper/Downloads/the-osamu-tezuka-story-a-life-in-manga-and-anime.pdf

ANEXOS

Participação no IJUP

The Ancient Door- Graphic Narrative adapted to the Manga style, Isekai genre.

Carolina Silva.

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Orientation: Júlio Dolbeth

Introduction

The Ancient Door is a research illustration project developed in the master's in graphic design and Editorial Projects, at the Faculty of Fine Arts of the University of Porto.

The project's primary goal is to develop a pilot chapter in the illustrative style of Japanese manga, focusing on the Isekai subgenre. Isekai narratives typically feature characters from the real world being transported to a new universe, offering readers a distinctive experience as they explore alongside the protagonist. This storytelling format establishes a direct bond between character and reader, transcending reality's constraints and granting authors the freedom to craft unique rules within their created worlds.

Aim/ Outputs

. Understanding the development of manga as a Japanese cultural heritage.

. What is Isekai?

. Development of a pilot chapter.

Methodologies

Combination of anthropological research with fieldwork, through on-site study with the community of agents who work in the Isekai genre.

Ethnographic research, where semi-structured interviews will be carried out.

Content analysis, make a state-of-the-art collection to enrich the research model and understanding of the characters' plot in the Isekai world.

Results

The result will be the implementation of a pilot chapter with 38-42 pages in B4 format, in black and white in the traditional Japanese style, using nibs and sumi ink.

Conclusion

The Ancient Door project expects an important level of self-knowledge for the author, the work focuses on in-depth research into the state of the art regarding this topic, and through a historical contextualization of Japan, the objective was focused on finding why people identify with the type of plot that Isekai defends, especially After the Covid-19 pandemic.

References

Bestor, Victoria*, et al. Routledge Handbook of Japanese Culture and Society. USA: Routledge Taylor & Francis Group, 2011*

Clements, J., & Mccarthy, H. (2015). *The anime encyclopedia : a century of Japanese animation*. Stone Bridge Press.

Schodt, F. L. (2012). *Dreamland Japan : Writings on Modern Manga*. Stone Bridge Press.

Masami Toku. (2015). *International Perspectives on Shojo and Shojo Manga*. Routledge.

Mccarthy, H. (2009). *The art of Osamu Tezuka : god of manga*. Ilex.

Carolina Silva (up202210436@edu.fba.up.pt)
Faculdade de Belas Artes Universidade do Porto

Júlio Dolbeth (jdolbeth@fba.up.pt)
Faculdade de Belas Artes Universidade do Porto

古代 The Ancient Door の扉

Graphic narrative adapted to the Manga style, Isekai Genre

Abstract | Resume

The Manga is the name characteristic of Japanese comic strips, known for their striking and expressive drawings. There are several genres of manga, and in this project, the focus is on the Isekai genre.

Isekai is a Japanese light novel/manga/anime genre that centers around a person transported to another world and having to survive in that new environment. This type of plot allows the audience to discover the new world at the same pace as the protagonist. Many of the stories in this genre feature a protagonist who starts out as an ordinary person in the original world and, upon arriving in the new world, acquires skills that help him prosper. Often, knowledge and experience from the real world makes the character make their skills more valuable in the context of the new world. The fact of transporting a person from the real world to an alternative reality allows the story's author great creative and narrative freedom, promoting the creation of a world with its own rules and characteristics.

The Ancient Door is a practical project to develop an Isekai-style Manga. It is proposed to create a pilot chapter, which focuses on the life of a young adult who dies subtly and is reincarnated in a fantastic world. This chapter will focus on learning about this new world, where the main character will be able to communicate with the reader in various ways, so that they both understand the tales and challenges of this new reality.



Introduction

The Manga and name characteristic of Japanese comic strips, known for their striking and expressive drawings. There are several genres of manga, and in this project, the focus is on the Isekai genre.

Isekai is a Japanese light novel/manga/anime genre that centers around a person transported to another world and having to survive in that new environment. This type of plot allows the audience to discover the new world at the same pace as the protagonist (Clements,2015). Many of the stories in this genre feature a protagonist who starts out as an ordinary person in the original world and, upon arriving in the new world, acquires skills that help him prosper. Often, knowledge and experience from the real world makes the character make their skills more valuable in the context of the new world. The fact of transporting a person from the real world to an alternative reality allows the story's author great creative and narrative freedom, promoting the creation of a world with its own rules and characteristics.

The Ancient Door is a practical project to develop an Isekai-style Manga. It is proposed to create a pilot chapter, which focuses on the life of a young adult who dies subtly and is reincarnated in a fantastic world. This chapter will focus on learning about this new world, where the main character will be able to communicate with the reader in various ways, so that they both understand the tales and challenges of this new reality.

Goals

Understanding the development of manga as a Japanese cultural heritage.

What is Isekai?

Development of a pilot chapter for an isekai manga novel.

Chapters

1. Theoretical contextualization of the Manga concept and the Isekai genre. (Investigation)

2. The new World? The work The Ancient Door (Project)

3. Bibliography/ References

Door symbolises transition, metamorphosis. It is a boundary between sacred and profane, mysterious and familiar, light and dark, life and death... It is an allegory of beginning, opening, exit that leads from one state of being to the next.

Giorgadze, N., 2008

Results

The result will be the implementation of a pilot chapter with 38-42 pages in B4 format, in black and white in the traditional Japanese style, the work will be initially developed through drafts via digital resources (Procreate, ClipStudio for scenario development) and in the final art resort to manual technique using nibs and sumi ink.

In addition to the practical component, we seek to frame the project in the Manga universe, from its historical component, through its geographical and conceptual development and expansion, such as its rise in the post-war period and the emergence of the Isekai genre.

Methodologies

Combination of anthropological research with fieldwork, through on-site study with the community of agents who work in the Isekai genre.

Ethnographic research, where semi-structured interviews will be carried out.

Content analysis, make a state-of-the-art collection to enrich the research model and understanding of the characters' plot in the Isekai world.

Conclusion

The Ancient Door project expects an important level of self-knowledge for the author, not only on the practical side, but also on the scientific side of creating a pilot chapter inspired by the Isekai genre to reconcile it as an important project for the scientific community to encourage new groups of studies investigating more genres present in works of Western culture.

The work focuses on an in-depth research into the state of the art regarding this topic, and through a historical contextualization of Japan, the objective was focused on finding why people identify with the type of plot that Isekai defends, especially After the Covid-19 pandemic, via analysis platforms it was concluded that more and more people are watching anime/manga of the Isekai genre, as this allows people to identify more with the theme of another world.

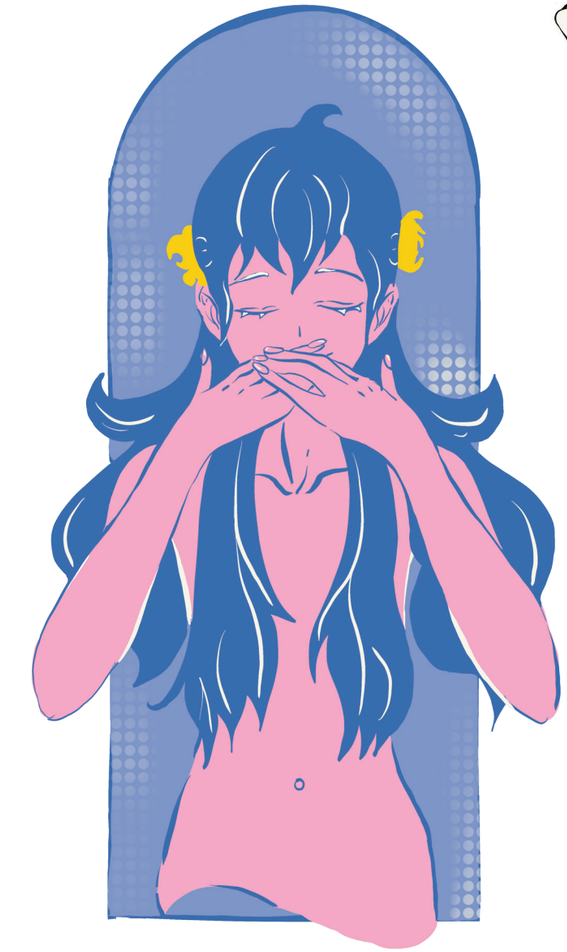
In the future, the aim is to continue releasing chapters not only to interested audiences, but also to create an artefact capable of encouraging artists to contribute to the enrichment of comics, Manga and other styles in Portugal.

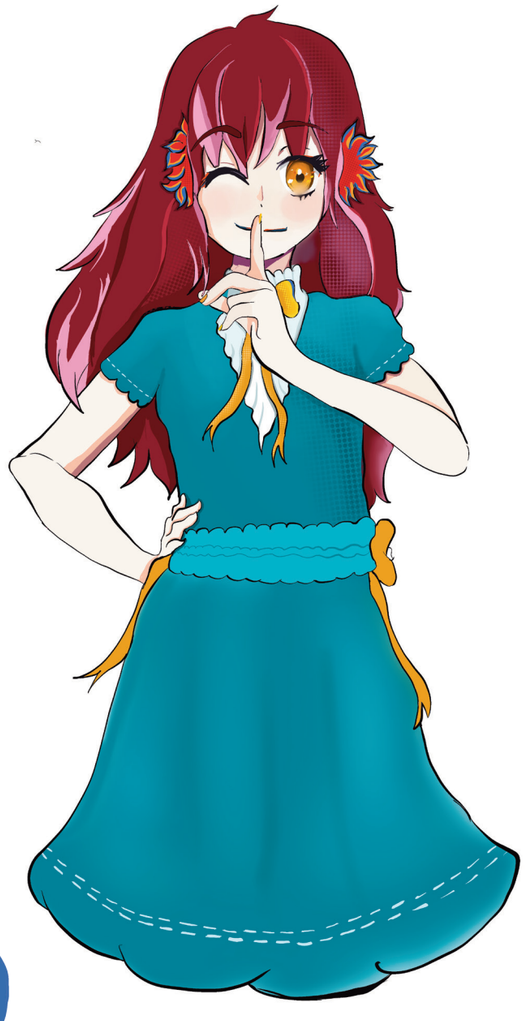
References

Bestor, Victoria, et al. Routledge Handbook of Japanese Culture and Society. USA: **Routledge Taylor** & Francis Group, 2011
Clements, J., & Mccarthy, H. (2015). The anime encyclopedia : a century of Japanese animation. Stone Bridge Press.
Giorgadze , N. (2008). The Greater Reality behind Doors (pp. 1–28) [Review of The Greater Reality behind Doors].
Masami Toku. (2015). International Perspectives on Shojo and Shojo Manga. Routledge.
Mccarthy, H. (2009). The art of Osamu Tezuka : god of manga. Ilex.
Schodt, F. L. (2012). Dreamland Japan : Writings on Modern Manga. Stone Bridge Press.
Thew, G. (2019, April 27). What caused anime's isekai boom? Www.youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=coXmYSfYUXs&t=157sShōjo Manga. Honolulu: University of Hawaii Press (2010).

fct Fundação para a Ciência e a Tecnologia
LAUC
U.PORTO FACULDADE DE BELAS-ARTES UNIVERSIDADE DO PORTO
UP UNIVERSIDADE DO PORTO

Estudos Ilustrativos





The Ancient Door
Narrativa gráfica adaptada ao estilo Manga, género Isekai

Carolina Silva[1] and Júlio Dolbeth[1]

[1] Universidade do Porto, Faculdade de Belas Artes, Porto, Portugal
carolinaimovsilva@gmail.com, jdolbeth@fba.up.pt

Abstract. The Manga, with its characteristic Japanese comic strips style, is known for it´s striking and expressive drawings. There are several genres of manga, and in this project, the focus is on the Isekai genre. Isekai is a Japanese light novel/manga/anime genre that centers around a person transported to another world and having to survive in that new environment. This type of plot allows the audience to discover the new world at the same pace as the protagonist. Many of the stories in this genre feature a protagonist who starts out as an ordinary person in the original world and, upon arriving in the new world, acquires skills that help him prosper. Often, knowledge and experience from the real world makes the character make their skills more valuable in the context of the new world. The fact of transporting a person from the real world to an alternative reality allows the story's author great creative and narrative freedom, promoting the creation of a world with its own rules and characteristics. The Ancient Door is a practical project to develop an Isekai-style Manga. It is proposed to create a pilot chapter, which focuses on the life of a young adult who dies subtly and is reincarnated in a fantastic world. This chapter will focus on learning about this new world, where the main character will be able to communicate with the reader in various ways, so that they both understand the tales and challenges of this new reality.

Keywords: Isekai, New World, Fantasy, Illustration, Publication.

Palavras-Chaves: Isekai, Novo Mundo, Fantasia, Ilustração, Publicação.

1 Introdução

The Ancient Door é um projeto de ilustração e investigação, cujo objetivo será produzir um capítulo-piloto no estilo ilustrativo japonês, no formato manga. Com o foco num mundo imaginário, este projeto procura compreender e representar o subgénero *Isekai*, um género que teve mais exploração no início do séc. XXI. A narrativa centra-se numa rapariga que morre espontaneamente e reencarna num mundo de magia e poderes onde ela vai ter de aprender e lidar com este novo mundo. O formato de novela gráfica, com o lançamento estratégico de um capítulo piloto, foi concebido com o objetivo claro de suscitar a pesquisa da narrativa japonesa e explorar a evolução desse meio ao longo do tempo, especialmente desde o período pós-guerra. Este projeto visa proporcionar uma compreensão mais profunda da influência significativa que as histórias da banda desenhada japonesa exercem sobre a cultura global. O crescimento notório dos Animes/Mangas não comprovam apenas a popularidade como também a relevância duradoura dessas narrativas visuais, não proporcionando um momento de lazer, mas incentivando gerações a refletirem sobre questões sociais, culturais e individuais. A decisão da criação de um capítulo piloto não se encerra na apresentação do trabalho, mas também pretende a conexão ou imersão com o público-alvo, para promover a continuação da obra *The Ancient Door*.

2 O que é o Manga? A expansão da cultura japonesa para o Mundo.

O manga japonês tem as suas raízes no período *Edo* (1603-1868), quando várias formas de arte e entretenimento popular começaram a se desenvolver no Japão. Durante esse período, a arte de pintura em rolos (*emakimono*) e os livros ilustrados (*kibyoshi*) foram formas populares de entretenimento visual, muitas vezes narrando histórias satíricas, históricas ou folclóricas.

Entretanto, o manga moderno começou a propagar-se de maneira mais significativa no final do século XIX e início do século XX. A influência das bandas-desenhadas americanas e europeias, bem como a popularização das técnicas de impressão em massa, contribuíram para o desenvolvimento do manga japonês. O manga japonês foi moldado por uma variedade de influências culturais e artísticas. A *Era Meiji* (1868-1912), marcada pela modernização e ocidentalização do Japão, trouxe uma série de mudanças sociais e tecnológicas que também impactaram o mundo do manga [1].

A introdução da imprensa de massa e das técnicas de impressão permitiu uma distribuição mais ampla e acessível do manga [2]. Desde então, o manga tornou-se parte da cultura popular japonesa, abrangendo uma variedade de géneros, estilos, e ganhou reconhecimento internacional. As bandas-desenhadas tornaram-se uma forma de expressão cultural amplamente reconhecida, influenciando leitores em outros países asiáticos e em todo o mundo devido ao seu estilo de arte e narrativa únicos. No século XIX, o pintor japonês Katsushika

Hokusai publicou uma série de livros encadernados chamada *Hokusai Manga*, deixando um legado notável na história dos mangas. A série de 15 volumes contém uma variedade de desenhos que retratam cenas da vida quotidiana, animais, pessoas e figuras mitológicas [3]. O trabalho seminal de Hokusai é amplamente considerado como uma das primeiras formas de mangá, estabelecendo as bases para a narrativa visual contínua que caracterizaria mais tarde os mangas modernos.

A palavra "manga" é uma combinação de dois termos: "man", que significa inconsciente ou aleatório, e "ga", que se refere a um desenho ou imagem [4]. O termo passou a representar não apenas as bandas desenhadas japonesas, mas uma forma completa de arte visual narrativa que se tornaria uma parte importante da cultura pop japonesa. Embora as primeiras histórias em banda desenhada tenham sido publicadas por algumas editoras nas décadas de 1920 e 1930 [5], os mangas como os conhecemos hoje só ganharam fama e reconhecimento por volta da década de 1940. Durante a Segunda Guerra Mundial, estes não foram publicados devido à censura e à falta de recursos. Porém, com o fim da guerra em 1945, a publicação de manga começou a se recuperar. Para os japoneses que enfrentaram o sofrimento da guerra e as dificuldades do pós-guerra, os mangas tornaram-se uma forma de lazer e escapismo. Essa crescente demanda por entretenimento contribuiu para a popularidade e o desenvolvimento da indústria de manga no pós-guerra. Foi neste período que vários artistas começaram a destacar-se, sendo um dos mais destacados Osamu Tezuka. Osamu Tezuka não apenas revolucionou o estilo e a narrativa do manga, mas também desempenhou vários papéis de artista, diretor e roteirista de manga. A sua influência na indústria foi tão grande que ele foi frequentemente chamado de "Deus dos Mangas" e até comparado ao Walt Disney no Japão. As suas obras incluem clássicos como "Astro Boy" e "Black Jack", que ainda hoje são apreciados e influentes [6].

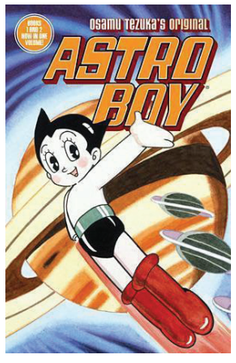


Fig.1 (capa do volume 1, Astro Boy de Osamu Tezuka, publicado em Abril de 1952)

Na década de 1960, inúmeros jovens japoneses, incluindo estudantes universitários e trabalhadores emigrantes de classe baixa em áreas urbanas, começaram a rebelar-se contra os acordos políticos, sociais e culturais existentes. Os jovens expressaram as suas aspirações por meio de movimentos políticos radicais e de uma vasta gama de novas atividades culturais populares, e o meio da banda-desenhada cresceu consideravelmente na segunda metade da década. As atividades políticas e culturais desta geração promoveram o desenvolvimento de grandes indústrias culturais na década de 1970, transformando os novos interesses intelectuais e gostos estéticos da juventude japonesa do pós-guerra no mercado. Embora o significado político do radicalismo juvenil tenha-se tornado totalmente obscuro até o início da década de 1970, as gerações mais jovens, a cultura juvenil e as jovens mulheres tornara-se o foco de um discurso nervoso sobre o aparente declínio de uma sociedade japonesa tradicional [7].

No Japão do pós-guerra, a juventude emergiu como uma categoria contestada e muitas vezes inteiramente simbólica. A cultura jovem (cultura wakamono[1]) que floresceu no Japão desde a década de 1960 é considerada o caldeirão mágico do individualismo japonês do pós-guerra e é vista de forma negativa por muitos intelectuais proeminentes. A identificação de artistas amadores de manga como *otaku* e o debate social em curso sobre o comportamento e a psicologia dos jovens japoneses relativamente à manga reavivou um tema importante de debates anteriores sobre a juventude sob uma nova forma. Os *otakus* foram retratados como parte de uma população jovem que encarna os extremos lógicos do comportamento social individualista, particularista e infantil. Nas suas representações frequentemente macabras do estilo de vida e da subcultura *otaku*, os cientistas sociais exprimiam talvez uma profunda ansiedade quanto ao carácter geral da sociedade japonesa na década de 1990. As semelhanças surpreendentes e inesperadas entre as tendências culturais do Japão contemporâneo e de outras sociedades tardo-industriais proporcionam muitas vezes uma visão social pelo menos tão profunda como a que se encontra nas diferenças culturais que são quase exclusivamente o foco da investigação académica. As semelhanças no desenvolvimento cultural de diferentes sociedades indicam que os processos sociais e culturais internacionais são omnipresentes [8].

O manga amador é um bom exemplo a este respeito: os géneros que emergiram da subcultura japonesa do manga amador na década de 1980 são muito semelhantes aos que existem na produção cultural dos fãs americanos e britânicos de televisão e banda desenhada desde o início da década de 1970. O género de animação, que se tornou popular na nova cultura de fãs britânica e americana dos anos 80 e início dos anos 90 e dominou os vídeos de animação importados, teve origem no final dos anos 1980 com o aparecimento da manga *lolicon* (ロリコン, abreviação de Lolita, a palavra é usada no contexto de pedofilia) no mundo do manga amador. O manga *shoujo* (少女漫画, um dos géneros mais populares na categoria de anime/manga, retrata romance destinado para jovens adultos ou público feminino), escrita por homens ou exclusivamente para homens, com raparigas bonitas empunhando armas pesadas e a lutar para sobreviver num mundo de ficção científica, foi uma grande influência no anime japonês preferida pelos britânicos na década de 1990. O fascínio espontâneo das mulheres britânicas, americanas e japonesas em transformar dramas em série em paródias homoeróticas sugere que todas elas tiveram experiências sociais e culturais muito semelhantes. O que é interessante aqui não são as diferenças frequentemente mencionadas nos papéis das mulheres nos dois países, mas as semelhanças implícitas nas suas experiências. Ao mesmo tempo, a popularidade do anime

e da manga de influência romântica japonesa no Reino Unido e nos Estados Unidos na década de 1990 sugere que muitos jovens no Reino Unido, nos Estados Unidos e no Japão também viveram circunstâncias semelhantes e adquiriram gostos e interesses muito semelhantes.[9]

Esta subcultura internacional de manga e *Dōjinshi* (同人誌, termo utilizado para publicações independentes, normalmente revistas) surgiu espontaneamente nos meios de comunicação social amadores, fora das estruturas formais das indústrias dos meios de comunicação social e da cultura, o que indica mais uma vez a forma ativa como as indústrias dos meios de comunicação social e da cultura nestes países estão a moldar culturas nacionais específicas. A cisão entre a indústria editorial e o movimento amador de banda desenhada contemporâneo, nos anos 80, deixou o movimento amador de banda desenhada num estado de anarquia. A organização central da banda desenhada pelos editores e editores de banda desenhada desapareceu do cenário amador, e não existia qualquer sistema de reconhecimento, disciplina artística ou controlo de qualidade para a substituir. Os artistas que não podiam publicar o seu trabalho em revistas de manga aproveitaram este espaço desorganizado para produzir e distribuir o seu trabalho como amadores. Um novo género de manga emergiu do meio da banda desenhada amadora, impulsionado unicamente pelo poder do seu apelo de massas: tal como a década de 1960 tinha encorajado a expansão comercial das revistas semanais, a interação de massas com o meio da banda desenhada tinha-o dividido em dois géneros distintos na década de 1980. O meio da banda desenhada amadora foi um fracasso colossal do meio. A enorme expansão do meio da banda desenhada amadora demonstra mais uma vez que as características mais salientes da banda desenhada na sociedade do pós-guerra eram a popularidade e a acessibilidade. [10]

Além disso, a exposição generalizada dos jovens a este meio despertou a preocupação das autoridades políticas e educativas. As preocupações com o alcance comercial da banda desenhada e o drama social da *gekiga*, expressas via campanhas de censura da banda desenhada entre 1965 e 1975, ressurgiram entre 1990 e 1992. As campanhas de censura que ressurgiram em 1990-1992 foram dirigidas à banda desenhada amadora, atualmente a área menos controlada e mais livre do meio da banda-desenhada [11].

3 Vamos falar sobre géneros. O Isekai e a sua popularização!

O *Isekai* é um tipo de narrativa presente em animes, mangas e *light novels* que apresenta a trajetória de um indivíduo comum, geralmente um NEET (*Not in Education, Employment, or Training*), que sofre um acidente trágico, comete suicídio, é assassinado ou simplesmente fica exausto após um longo dia de trabalho, como retratado em "Isekai de Mofumofu Nadenade suru Tame ni Ganbattemasu", após esses eventos adversos, a protagonista renasce numa nova realidade, mundo ou universo, permitindo ao público explorar junto com o personagem principal essas novas descobertas. O protagonista costuma ser representado por cabelos e olhos escuros, uma característica comum na população japonesa, facilitando a identificação do público. Ao adentrar nesse novo universo, o protagonista pode manter a sua aparência original ou renascer com traços diferentes, podendo ser humano, elfo, aranha e até mesmo criaturas inéditas, como "Tensei Shitara Slime Datta Ken"[12], onde o protagonista reencarna como um Slime, uma entidade azul e gelatinosa com capacidade de absorver outras criaturas e os seus poderes. O objetivo do personagem é explorar e conquistar esse mundo habitado por monstros. Esse estilo narrativo tem conquistado um público significativo nos últimos anos, atraindo uma ampla audiência não só no Japão, mas também internacionalmente. Com a sua temática fantasiosa e muitas vezes escapista, essas histórias oferecem aos espetadores e leitores uma fuga cativante da realidade, transportando-os para cenários repletos de aventura, magia e possibilidades infinitas.

Segundo o *artigo The Darker Sides of the Isekai Genre: An Examination of the Power of Anime and Manga* de Curtis Lu, existem vários tipos de *Isekai*, temos o *Standart Isekai*, essa categorização de *Isekai* é vista por alguns como o padrão estereotipado que a maioria das obras introdutórias adotou. Muitas das obras mencionadas nas secções subsequentes se inspiram nesse modelo e desdobram-se em diferentes direções, mostrando a popularidade desta categoria. Além disso, esse é o estilo mais comum e predominante de Isekai, com diversas características que o distinguem. Por outro lado, essas obras são fortemente influenciadas por videojogos. Como resultado, elas compartilham muitas semelhanças e referências com mecânicas e até objetos de videojogos, que traz uma sensação de reconhecimento para muitos espetadores. Essa característica também auxilia na compreensão do género, já que muitos protagonistas podem aceder a um "menu" onde todos os seus dados numéricos, como força, inteligência e sorte, podem ser visualizados. Isso ajuda os leitores a identificar imediatamente quem é o personagem e avaliar o quão forte eles estão no momento. Outra característica é que os protagonistas têm um objetivo específico em mente. Isso pode envolver derrotar o grande mal, que frequentemente é um rei demónio de alguma forma, ou salvar o mundo. A última característica, que também se aplica a outras categorias de *Isekai*, é que os protagonistas possuem uma habilidade ou poder especial e frequentemente dominante que apenas eles podem utilizar. Essas habilidades podem ser descobertas por conta própria ou concedidas por um deus, ou deusa no novo mundo [13].

Enquanto *os Standarts Isekais* se centram na ação, na aventura e no drama e retratam a utilização pelo protagonista de capacidades dominantes, alguns *Isekai* centram-se no romance. Nas histórias de romance, as capacidades especiais tornam frequentemente o protagonista mais popular junto do sexo oposto, realçando a importância desta característica. Para a maioria dos Isekai que se enquadram nesta categoria, o público-alvo é fácil de ver, a maioria apresenta um protagonista masculino com novos poderes num novo mundo, em que se apaixona por uma rapariga muito bonita e ao longo da história torna-se um “alvo” de várias mulheres. Ao contrário das histórias de Isekai com personagens masculinas, à medida que a popularidade deste género cresce, os autores estão a tentar atrair também o público feminino. *Em Otome Game No Hametsu Flag Shika Nai Akuyaku Reijou Ni Tensei Shiteshimatta*, de Yamaguchi, a heroína reencarna num jogo Otome que conhece bem. Em vez de ser a heroína, transforma-se numa personagem vilã conhecida por intimidar o herói. Ela apercebe-se de que, se seguir a história original do jogo, acabará por morrer no decorrer da história. Para evitar isso, decide mudar o destino da sua personagem, tornando-se amiga do herói[14]. Curiosamente, as suas ações também fazem com que os homens por quem se apaixona se interessem por ela em vez do protagonista, sem se aperceber, ela própria se torna a protagonista.

O *Isekai Slow-life* (vem da palavra japonesa *nonbiri* [のんびり], que significa despreocupado/sem preocupações e tranquilamente) enquanto o género *Isekai* na totalidade se concentra na ação tensa e nas batalhas com adversários fortes, há alguns *Isekai* que são completamente o oposto, mostrando a força e a diversidade do género. A "Slow-life" é outra categoria de Isekai mono que pode apelar a um público vasto, mas que se destina àqueles que querem distrair-se das suas vidas ocupadas e aborrecidas e relaxar. Tal como o protagonista, os principais leitores deste subgénero podem exibir um nível mais elevado de escapismo. Uma grande diferença relativamente à típica história do outro mundo é que as personagens do novo mundo não estão geralmente interessadas em tornar-se heróis ou aventureiros. Além disso, as competências e habilidades que adquirem não são normalmente úteis em combate. Em vez disso, preferem viver a um ritmo mais lento e apreciar o ambiente do Novo Mundo.

Paralelamente temos o *Outlier Isekai* que, por um lado, incorpora histórias extravagantes inspiradas em muitos aspetos de outros géneros e, por outro lado, sai do molde estabelecido e vai exatamente na direção oposta. Tal como acontece com outros géneros, os criadores têm de inovar e surpreender constantemente para manter os consumidores interessados. De certa forma, isto é bom para o género, porque significa que tanto os criadores como os espetadores têm um interesse estabelecido nestas histórias. Mas os criadores também têm de inventar situações cada vez mais ridículas para fazer sobressair o seu trabalho. O resultado são obras de outro mundo muito divertidas que mantêm o género fresco e vital. Nos últimos anos, este estilo tornou-se uma das formas mais populares e interessantes de visualizar o género "outro mundo", tanto do ponto de vista do espetador como do autor. Para o autor, a liberdade de utilizar as regras básicas do cenário permite a criação de novas histórias com um espírito livre. Consequentemente, o público também pode usufruir de mais liberdade criativa, mantendo intactas as regras fundamentais. Uma tendência interessante deste género é de ter um reencarnada numa criatura não humana, no anime *Kumo desu ga, Nani ka*, retrata uma história de uma turma transportada para um mundo Isekai com monstros e magos, a protagonista separada dos restantes personagens é a única que reencarna como uma aranha, o objetivo desta é tornar-se cada vez mais forte para se transformar num monstro de *Rank-S* (categoria máxima atribuída em jogos) em paralelo os colegas de turma tornam-se em magos poderosos para eliminar monstros. [15]

4. O novo mundo? O projeto The Ancient Door!

O projeto teve início do seu desenvolvimento em 2023 na modalidade de projeto para conclusão do Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais, sob a orientação do professor Júlio Dolbeth.
The Ancient Door aponta para a criação de um capítulo-piloto com o objetivo de desenvolver entre 36 a 42 páginas, para responder à problemática da criação de um manga do género Isekai, foi realizado uma recolha de estado da arte de obras do género Isekai, para encontrar uma semelhança entre estas recolheu-se o capítulo-piloto de cada uma e criou-se uma grelha síntese onde se fez a recolha de quantas páginas foram elaboradas na totalidade, e quantas destas páginas correspondiam ao mundo real, ao mundo Isekai e até as paginas que retratavam a passagem da morte para o renascimento. Através desta síntese permitiu entender como é que os artistas/roteiristas relacionavam a mesma personagem a dois mundos, por exemplo, no capítulo-piloto da obra "Tensei Shitara Slime Datta Ken" vemos o protagonista como um contabilista de sucesso e ao tentar defender um colega de trabalho, morre num assassinato trágico e conseguimos observar a passagem da sua alma para um novo corpo, e ao longo do capítulo acompanhamos-o a aprender a mexer-se, andar e até mesmo aceder a um novo "menu" onde ele adquire a capacidade de falar com um programa que lhe dá informações ao longo da história. Só neste pequeno contexto vemos que não é importante uma representação detalhada da vida "normal" do protagonista, mas sim a capacidade do seu pensamento para resolver soluções neste novo mundo.

O objetivo da narrativa é cumprir os padrões do género Isekai Slow-Life. Como antes revisto, é um estilo que permite acompanhar o crescimento da protagonista (img.2), onde iniciamos a história desde o momento que ela reviveu neste novo mundo, e acompanhamos o seu envelhecimento e a maneira como interage com novos personagens, idêntico ao estilo de narrativa do manga *Mushoku Tensei* de *Rifujin na Magonote,* onde acompanhamos o protagonista desde que renasceu no novo mundo e seguimos a sua jornada e como ele interage com a magia.

A narrativa foca-se no dia aparentemente comum de Yuna, uma estudante que vive sozinha. Após uma rotina habitual, pontuada por lembranças dolorosas do seu passado trágico, Yuna sofre um acidente grave. No leito da morte, a sua mente é inundada por pensamentos sobre todas as experiências que perdeu devido às dificuldades da sua vida anterior, quando finalmente abre os olhos, Yuna percebe que está num mundo completamente novo, com uma aparência totalmente diferente.

A história avança alguns anos, revelando que Yuna, na verdade chama-se Amelia, reencarnou em um Isekai (novo mundo), um universo repleto de magia e espécies que ultrapassam as fronteiras do que conhecemos no nosso mundo. Neste novo ambiente, Amelia descobre habilidades mágicas e enfrenta uma série de desafios que testam a sua coragem e determinação. Neste universo fantástico, Amélia encontra-se rodeada de seres místicos e deve aprender a navegar numa sociedade onde as regras da natureza e da convivência são muito diferentes daquelas que conheceu. A sua jornada é marcada pela descoberta de poderes ocultos, amizades inesperadas e pela luta constante para compreender e dominar a magia que se tornou parte da sua nova realidade. Em meio a esses desafios, Amélia adapta-se ao seu novo corpo e identidade, explorando um mundo vibrante e perigoso. Cada dia traz uma nova aventura onde ela deve usar a sua inteligência e força de vontade para sobreviver e prosperar. Com o tempo, Amelia transforma-se de uma estudante simples e solitária numa heroína, desvendando os mistérios deste novo mundo e encontrando um novo propósito que transcende o seu passado trágico. A história The Ancient Door é uma viagem de renascimento e descoberta, onde enfrenta as sombras do passado e as maravilhas do presente, abrindo caminho por um mundo que oferece perigos e possibilidades infinitas.



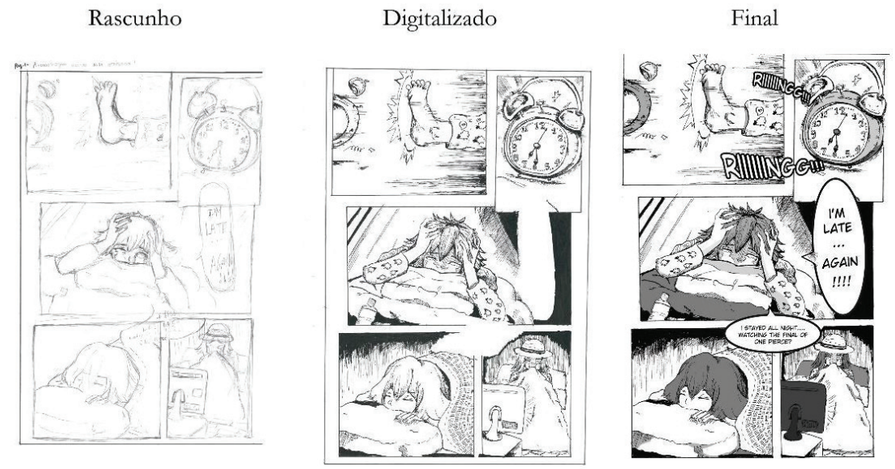
Img.2 Ilustração digital da protagonista

O título *The Ancient Door*, surge de uma magia criada para o imaginário do mundo *Isekai*, onde a protagonista será a personagem que desperta essa magia antiga, como o nome indica "*Ancient*", ela será a responsável por guardar a porta que dará acesso a vários segredos deste mundo de magia.

O estilo de desenho adotado neste projeto é inspirado na escola de ilustração japonesa, especificamente no estilo manga, direcionado para um público-alvo que tem interesse no género Isekai e fantasia. O design dos personagens, cenários e objetos é cuidadosamente elaborado para refletir as características distintivas do manga, utilizando traços expressivos e detalhes ricos que capturam a essência do género.

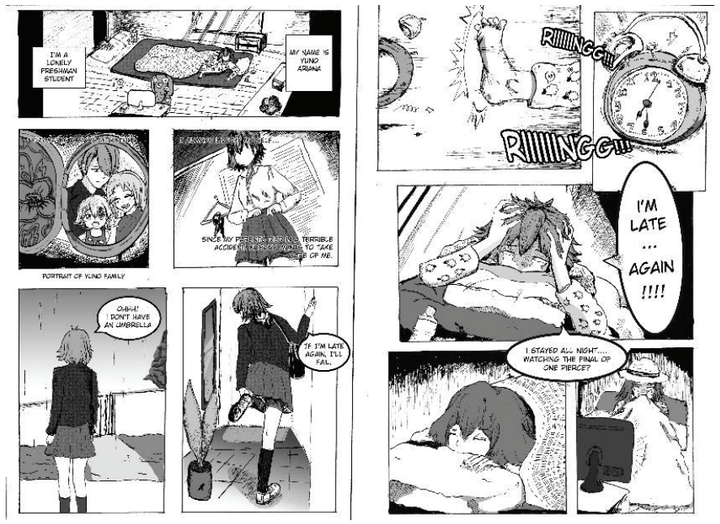
Para a criação desta narrativa gráfica, uma variedade de materiais específicos será utilizada para garantir a alta qualidade e a autenticidade das ilustrações. Os aparos G serão empregados pela sua facilidade de manuseamento, permitindo traços precisos e controlados. O aparo Maru será utilizado para áreas mais pequenas e detalhes delicados, enquanto o aparo Saji será ideal para desenhar cenários, proporcionando linhas fluídas e contínuas.

Além dos aparos, serão utilizadas canetas e pincéis pretos para áreas que necessitam de maior preenchimento, garantindo uniformidade e profundidade nas ilustrações. A tinta sumi, uma tinta preta aguada conhecida por sua capacidade de secagem rápida, será utilizada para evitar o arrastamento de tinta e garantir a nitidez dos desenhos ao longo de todo o processo de criação. Esta seleção cuidadosa de materiais não apenas facilita o processo de ilustração, mas também assegura que o estilo visual permaneça fiel às tradições do manga.



img.3 Processo gráfico por fases de uma das páginas desenvolvidas

O modo de leitura desta narrativa gráfica seguirá rigorosamente as mesmas regras do manga tradicional japonês. Assim, o sentido de leitura será oriental, da direita para a esquerda, preservando a autenticidade e a experiência original do manga. Tanto as tiras quanto os balões de diálogo serão organizados seguindo esse mesmo padrão: sempre de cima para baixo e da direita para a esquerda. Essa escolha é fundamental para manter a integridade cultural e estilística do manga, proporcionando aos leitores uma experiência imersiva e fiel às convenções deste estilo de ilustração (img.4).



img.4 exemplo de dupla pagina do projeto

5. Considerações finais

The Ancient Door é um projeto ilustrado que encapsula a ideia de uma narrativa adaptada ao género Isekai. Dirige-se a um público interessado nesta temática e pretende a materialização de um objeto editorial no estilo tradicional japonês. Este projeto aborda a importância do tema Isekai no contexto atual, visando contribuir para o acolhimento deste género no ambiente académico.

O projeto será distribuído tanto online, via plataformas adaptadas à publicação de mangas amadores como a Mangaplus, Fliptru e Tapas, quanto em formato físico. Além disso, estará presente em bancas de artistas e participará em eventos do universo Geek, como a Comic Con e IberAnime. Esta estratégia visa ampliar a receção de leitores e promover uma maior interação entre a artista e o público interessado neste novo universo Isekai.

References

1. Koba, L. (2020, July 24). A História do Mangá. Viajando Com Histórias. https://viajandocomhistorias.wordpress.com/2020/07/24/a-historia-do-manga/
2. Kinsella, S. (1998). Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. Journal of Japanese Studies, 24(2), 289. https://doi.org/10.2307/133236
3. Katsushika Hokusai THE COMPLETE WORKS. (2017). Katsushika Hokusai. Katsushikahokusai.org. https://www.katsushikahokusai.org/biography.html
4. Mangá Studio Japan Sunset . (1996). O que é Mangá? Escola Japan Sunset. https://www.fabioshin.com/o-que-e-manga
5. Alt, M. (2020). Pure Invention : How Japan Made the Modern World. Crown.
6. Kinsella, S. (2000). Adult manga : Culture and power in contemporary japanese society. RoutledgeCurzon.
7. Júnior, R. (2017). UM RETRATO DA INDÚSTRIA CULTURAL DE MASSA JAPONESA CONTEMPORÂNEA SOB A PERSPECTIVA DO DOCUMENTÁRIO "TOKYO IDOLS" (2017) (pp. 5–12).
8. Lyon-Bestor, V., Bestor, T. C., & Yamagata, A. (2013). Routledge handbook of Japanese culture and society. Routledge, Imp. , Cop.
9. Masami Toku. (2015). International Perspectives on Shojo and Shojo Manga. Routledge.
10. Schodt, F. L. (2012). Dreamland Japan : Writings on Modern Manga. Stone Bridge Press.
11. Kinsella, S. (1998). Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. Journal of Japanese Studies, 24(2), 289. https://doi.org/10.2307/133236
12. Thew, G. (2019, April 27). What caused anime's isekai boom? Www.youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=coXmYSf7UXs&t=157s
13. Lu, C. (2020). The Darker Sides of the Isekai Genre: An Examination of the Power of Anime and Manga20 (p. 1/37) [Dissertation]. https://repository.usfca.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2190&context=capstone
14. MyAnimeList. (2020, June 21). Otome Game no Hametsu Flag shika Nai Akuyaku Reijou ni Tensei shiteshimatta... Myanimelist.net. https://myanimelist.net/anime/38555/Otome_Game_no_Hametsu_Flag_shika_Nai_Akuyaku_Reijou_ni_Tensei_shiteshimatta
17. MyAnimeList. (2015, December 22). Kumo desu ga, Nani ka? MyAnimeList.net. https://myanimelist.net/manga/95353/Kumo_desu_ga_Nani_ka

Estudos Ilustrativos





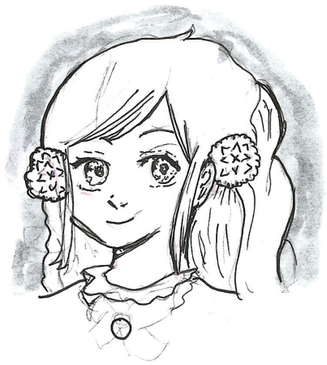




















Mãe.

-> ternura
-> beleza
-> poder
-> segurança

acessório

bastão condutor de magia

IRelic

Rapaz:

- descontado
- beleza
- inteligente
- malaz

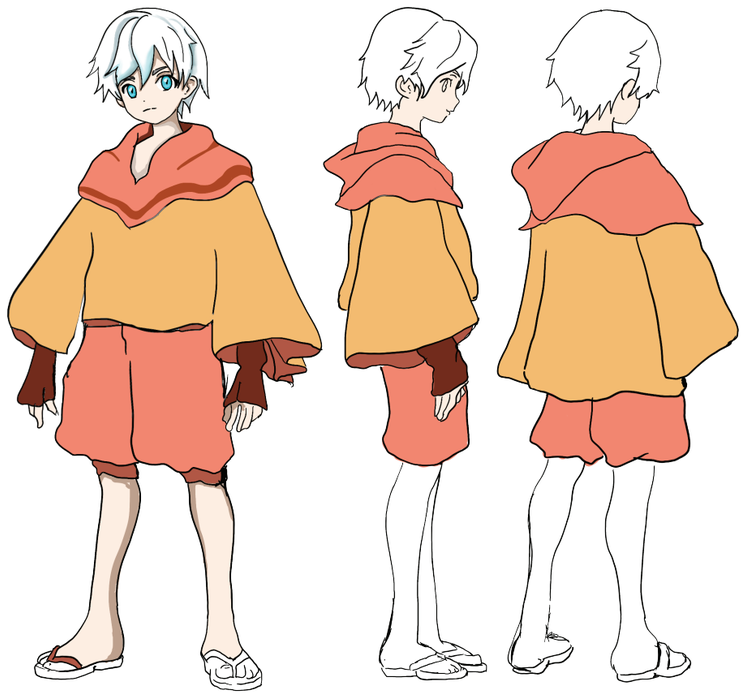
O personagem procura corresponder à altura da família

Sendo que os seus poderes não correspondem fracos porque não servem para lutar mas sim cura. Apesar de nove têm tamanho para as artes marciais e marciais

arma

fogo
mecânismo

Hayao - em homenagem a hayao Miyazaki



marca -
- nacoes
- area' proibida
- montanhas

ideias
- humanos - orcs
- elfos - anjos / demonios
- animalescos - demonios

magias -
elementar -> os elementos
celestial -> ligada aos astros telepatia mental contra ela canalizaçai da mana
ancestral -> os seres que possuem
demoniaca -> contra a energia



elfos animalescos humanos

