

SKEETCHBOOK

PORTUGAL

J.Mascarenhas

A Ciência e a 9ª Arte

BD ao FORTE

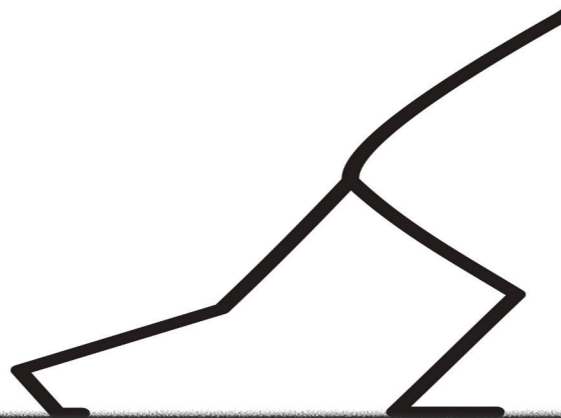
Resistir Criando

B.S.Galáctica

Odisseia Espacial

2





WORKSHOP DE ES

formador: André Oliveira





SCRITA CRIATIVA

2^{as} e 6^{as}

15 de Março a 15 de Abril
das 18h às 20h

20 horas preço: 50€

**inscrições
e +info**

916302971

atentaculo@gmail.com

MU. WORKSPACE

Av. Gomes Pereira, 11 Armazém 10
Lisboa, Benfica



EDITORIAL

la Sendo o Fim do Mundo!

Tanto gozámos no último editorial com esse '*não-evento*' que quase provocamos o fim prematuro da nossa E-Mag devido a um problemas técnico que levou ao suicídio do nosso arquivo informático (Sabem o que é um ficheiro *Isass.exe*? Pois, nós também não sabíamos, ficámos a saber, à força)

Enfim a catástrofe resolveu-se, mas fomos obrigados a voltar à estaca zero e agora aqui estamos para nos redimir para com os que amavelmente se renderam ao nosso charme (admitte Professor Marcelo, tu fizeste o download). Trazemos uma segunda edição recheada de gente interessante e uma ou outra palermice que gostamos de partilhar com o pessoal. Esperemos que vos agrade.

Diogo Semedo – Homem dos 7 Ofícios

P.S.: Para quem não conseguir aguentar até ao nosso regresso aconselhamos a que nos sigam no Twitter. Para além de notícias espantosas prometemos partilhar para vosso deleite os pensamentos de gente inspiradora (sim, o *Liefeld* e o *Bruno Aleixo* são nossos seguidores).

www.twitter.com/sketchbookpt

Todas as imagens reproduzidas na E-Mag são © dos seus autores e editoras e são reproduzidas com intuito puramente divulgativo, ilustrando os artigos que a elas se referem. O logotipo Sketchbook Portugal é © de S&F 2013

8 BD AO FORTE

À conversa com André Oliveira, comissário da significativa exposição que trouxe grande visibilidade aos trabalhos de vários autores nacionais.

16 J.MASCARENHAS

Um dos mais versáteis e imaginativos autores nacionais recebeu-nos no seu estúdio onde ficamos a conhecer o seu mais recente projecto, o manga Butterfly Chronicles.

27 BATTLE STAR GALACTICA

Na secção Extras apresentamos a série de culto que muito boa gente considera ser a melhor série de tv de ficção científica de todos os tempos.

COMPARSAS



**FIGUEIRA,
JOÃO**

Aprendiz de repórter de guerra que sabe de tudo um pouco do Nerdverse.



**TRABUCO,
PEDRO**

Jovem cronista Otaku com corte de cabelo de influência Benfiquista.



**SEMEDO,
DIOGO**

Homem dos 7 ofícios que não faz grande coisa a não ser ler B.D. .



**TEAM
FERREIRA**

São três e são habilidosas. Sem elas o FAZ TU! não tinha brilho nenhum.

PARISCOS

Nós sobrevivemos	8
Outros Mundos	16
Extras	27

STUFF

Dr.Otaku	36
FlopBuster	38
Arte Vinil	40
Fanzine Show	42
FAZ TU!	44

COMICBOOK

Spoiler Express	49
Check List	50
SMS Review	51
Crónica	52

Capa por:
J. Mascarenhas

BDteca²⁰¹³

7ª Mostra de Banda Desenhada de Odemira

10/1 a 30/3

Biblioteca Municipal de Odemira

www.cm-odemira.pt

Feira de
Comic Book

Concurso
Nacional de BD

Workshops

Exposições

Odemira
MUNICÍPIO



*“A maior comunidade de anime
em Portugal!”*

Um portal anime a um clique de ti



*“Informações sobre eventos que
decorrem em Portugal!”*

*“Um local onde poderás publicar
os teus artigos!”*

“Passatempos Regulares!”



*“Uma comunidade activa onde poderás
interagir também em qualquer lugar”*

*“Uma das galerias com mais fotos
de eventos em Portugal!”*

“Notícias num único local!”

- <http://www.animeportugal.net> -

Nós Sobrevivemos ao:

BD AO FORTE

CONTRA A CRISE CRIAR, CRIAR!

A SBPt visitou esta iniciativa no dia do seu encerramento e falou com André Oliveira, comissário da exposição e prova viva de que enquanto houver gente disposta a resistir pela 9ª Arte Nacional esta jamais se extinguirá.

Entrevista: D.Semedo

Fotos: C.Ferreira & BD ao Forte

Tive também a sorte de encontrar aqui no Museu uma equipa muito activa e interessada em dinamizar actividades que aproximem a população ao Museu e que me ajudaram a planear e a orçamentar cuidadosamente todo o evento.

SB.: Desde já os nossos Parabéns pelo espaço escolhido para o vosso evento.

AO.: Obrigado.

SB.: Sentimo-nos John Wayne à porta do the Alamo (risos).

SB.: **Porquê um evento neste espaço?**

AO.: Tudo começa com a Trienal Movimento Desenha, uma iniciativa que surgiu para pôr em contacto várias instituições de todo o país e dinamizar entre todas iniciativas relacionadas com a temática do desenho.

Quando isto surgiu houve a necessidade de angariar uma série de comissários ligados a diferentes áreas e eu fui convidado para pegar no pelouro da BD e de tudo o que tivesse a ver com a Nona Arte. E portanto, um bom contacto que me chegou através do comissariado foi o Museu do Combatente neste Forte do Bom Sucesso onde estamos.

Na altura não sabia bem o que teríamos disponível para trabalhar, pois a trienal estava em processo de angariação de fundos o que, deves calcular, não foi tarefa fácil; a partir do momento em que nos foi cedido este espaço foi possível definir o que se podia fazer e concentrar tudo aqui.

SB.: **Qual é a origem da Trienal, é institucional ou é um grupo de várias associações?**

AO.: A Trienal surgiu como surge muita coisa hoje em dia, pela força de vontade de pessoas empreendedoras.

Tudo o que tenha a ver com a arte do desenho em todas as suas vertentes tem de criar as suas próprias iniciativas para promover os seus trabalhos. A trienal foi uma ideia um bocado peregrina de um grupo de pessoas, cada uma ligada a uma instituição própria, e dos membros da empresa de conteúdos culturais Mapa das Ideias. É muito graças a esta empresa que foi possível a concretização de uma rede de contactos entre vários agentes, associações e artistas.

SB.: **Em tempos recentes muito se falou que apostar no modelo de festival de longa duração era um risco, mas o que é facto é que vocês estão aqui há três meses. Qual é o balanço que fazem?**

AO.: Eu sou te sincero, desde o primeiro momento que me assustou um pouco a duração em si, uma vez que, tendo em conta todo o panorama nacional é

(...) impraticável e utópico idealizar um festival/evento de três meses.

Conseguimos ter as exposições patentes ao longo dos últimos três meses neste local, o que foi muito bom, mas por outro lado não conseguimos ter muitas actividades porque foi difícil captar profissionais da área para dinamizar workshops, ateliers e masterclasses e as que conseguimos oferecer aos visitantes só foram possíveis graças a colaboradores que, a custo zero, se disponibilizaram para dinamizar e transmitir os seus conhecimentos aos visitantes que se inscreveram nos mesmos.

Durante estes 3 meses, por azar, as nossas datas também coincidiram com o FIBDA, o que fez com que não houvesse actividades durante esse período de tempo.

Tudo isto somado, faz-me ser realista e chegar à conclusão que três meses é demais para este evento, mas por outro lado deu-se muita mais visibilidade aos artistas que foram expostos.

O BDF resume-se assim ao dia de abertura, a este dia de encerramento, às várias masterclasses e às exposições sempre patentes, o que para mim, tendo em conta todas as incertezas iniciais, traduz-se

(...) num moderado sucesso da iniciativa e que de certa forma nos deu experiência para que no futuro possamos melhorar.

SB.: Sentiram que o BDF chamou a atenção de público que normalmente não vem a este tipo de eventos?

AO.: Não vou mentir, penso que não. Na abertura, o Museu esteve muito bem composto, mas a grande maioria do público eram pessoas que estão ligadas à 9ª arte. Senti foi que houve um despertar das consciências, principalmente em relação à BD Portuguesa que era o nosso principal objectivo e tal notou-se nos workshops e nas masterclasses.

O número de visitantes pode não ter sido significativo, mas para mim bastava despertar o interesse de uma pessoa para me deixar satisfeito (risos).

SB.: Quem faz parte da equipa do BD ao Forte?

AO.: A ajuda preciosa que tive ao longo deste três meses devo-a ao Ricardo Varandas (a quem se deve a ideia de tornar a exposição itinerante em 2013) e à Catarina Carvalho, os dois da Liga, do Combatente que para além de terem tomado conta das exposições e de serem o meu contacto no Museu, foi graças à vontade e esforço destes dois que a iniciativa se dinamizou.

A nossa estadia aqui no forte do Bom Sucesso veio abrir as portas de um espaço que pode e deve ser utilizado para estes fins por outros grupos artísticos,

(...) e se isto é possível é graças à força de vontade destes dois incansáveis profissionais.

Depois, a lista dos que me apoiam é extensa; começando pela Inês Câmara da *Mapa das Ideias*, os enérgicos autores que disponibilizaram os seus trabalhos para serem expostos; o FIL, o meu associado na Zona e na Associação Tentáculo; a Joana Olivença que foi uma aquisição de última hora nas últimas duas semanas da exposição que nos valeu de muito, para além de todos os nossos colaboradores e amigos que nos ajudaram quer em workshops, quer em masterclasses (pessoas como o Pedro Leitão, o Mário Freitas, o Osvaldo Medina e o Pedro Moura). Tudo pessoas que sem eles nada disto teria sido possível, pois o evento foi algo colaborativo e viveu muito da boa vontade de todos os que me auxiliaram.

SB.: Qual é o futuro do BDF? Há vontade de o realizar fora do âmbito da Trienal?

AO.: Eu muito sinceramente continuo a achar que não tenho “estaleca” para isto de organizar festivais, gosto muito de editar a Zona, continuo a apostar no meu trabalho enquanto autor e editor, mas não me revejo muito nesta função de comissário.

Quanto ao evento, vou tentar angariar mais apoios e reunir-me de pessoas com mais experiência neste aspecto, que me possam ajudar a melhorar nos pontos onde se possa ter falhado na primeira edição e ajudar a perceber se é viável investir

(...) numa segunda edição.

Interessa-nos acima de tudo dar continuidade ao que se fez este ano e desenvolver algo a partir da semente que aqui foi lançada.

SB.: O André não organiza apenas este evento. Também dinamiza a Associação Tentáculo, edita a Zona e agora surge ligado à Iniciativa 2013. Como se envolveu com todos estes projectos?

AO.: Uma coisa leva a outra, eu comecei a escrever para BD sensivelmente há dez anos, para o concurso de BD dinamizado pela Câmara Municipal de Palmela com o artista Nuno Frias. Depois comecei a colaborar com o projecto do FIL logo de início, e por altura do segundo número como também estava à frente do Núcleo de BD da Faculdade de Belas Artes e tinha experiência na parte de edição e de motivação de autores, comecei a co-editar a zona em conjunto com o FIL.

Paralelamente fui desenvolvendo o meu trabalho como escritor de argumentos para BD (em 2013 poderá sair um ou dois álbuns escritos por mim, na Kingpin Books e na El Pep; que mesmo estando apalavrados estão dependentes de diversas variáveis).



André Oliveira
o 'homem do leme'
que faz chegar a
'bom porto' muitos
dos projectos
actuais de B.D. e
ilustração nacional

No BD ao Forte, como já referi, surjo graças à empresa *Mapa das Ideias* que me deu a oportunidade de divulgar a BD nacional e o que se faz no nosso mercado. Porque por mais que me digam que não existe mercado para a Nona Arte, eu recuso-me a aceitar essa pena de morte para a BD nacional e decidi aceitar esta responsabilidade de comissário para contrariar essas ideias derrotistas.

Já a Iniciativa 2013 também parte desse mesmo princípio, isto é, faz falta uma reacção a toda esta inércia que se instaurou nesta área e os prémios Profis-

(...)sionais da Banda Desenhada pretendem ser um incentivo para quem se quer profissionalizar, mas também pretendem ser uma forma de educar e tornar o público mais exigente e ajudar os próprios autores a serem mais exigentes consigo mesmos, para que produzam obras de maior qualidade.

SB.: E que impacto se quer ter com essa Iniciativa?

AO.: Em suma, o objectivo é que todos convirjam num mesmo objectivo, isto é, juntando diversos grupos editoriais, será possível

(...) fazer um intercâmbio de contactos, de oportunidades e de apoios, para mostrar ao público que des desconhece o que se faz no nosso país os melhores e mais profissionais.

SB.: Como surge a ideia?

AO.: A iniciativa foi lançada e concretizada por mim e pelo Mário Freitas da Kingpin Books, apoiada pela Maria José Pereira da ASA, pelo Nuno Amado do Blog Leituras de BD e pela jornalista Inês Fonseca Santos do agora extinto magazine Câmara Clara, que consiste, inicialmente, na criação de um grande júri constituído por 25 profissionais e estudiosos da área da 9ª Arte para que se nomeie aqueles que nas suas áreas se destacaram pelo seu profissionalismo e empenho.

SB.: Como foi definido o grupo de 25 jurados?

AO.: Há muitas críticas ao grupo de pessoas que foi seleccionado para ser júri, mas é bom que se perceba que nós estamos aqui para ficar e a Iniciativa não se vai esgotar em 2013.

Digo isto para que entendam o porquê de pessoas importantes no panorama da BD nacional não terem sido escolhidas



Concept de personagens para uma BD de Pedro Brito.



(...) para o painel de júris da primeira edição; o objectivo é renová-lo todos os anos e se os convidamos logo a todos não teremos mais ninguém para as próximas edições. (risos)

Queremos dar também a oportunidade a quem anda nisto há menos tempo de dar a sua opinião, sendo essa a razão pela qual tentamos ter um júri constituído tanto por profissionais consagrados como por pessoas ainda pouco conhecidas.

SB.: Foi anunciado pela Iniciativa que o objectivo não é apenas premiar argumentistas e desenhadores, correcto?

AO.: Sim, há muita gente que trabalha na sombra e que merece ser reconhecida pelo seu trabalho: designers editoriais, ilustradores, responsáveis pela legendagem, editores, etc. Há que deixar de ignorar o seu trabalho e fazer com que estas pessoas se sintam motivadas a investir nas suas áreas, para que haja um cada vez maior intercâmbio entre criadores, tendo em vista a criação de obras de qualidade, passíveis de serem dadas a conhecer ao grande público e de até serem exportadas.

A ideia surgiu no seio deste grupo de pessoas e deve tornar-se incontornável, porque em tempos de crise não faz sentido que as pessoas não se unam e que não potenciem aquilo que cada um faz de melhor em prol de um bem maior.

Nós não estávamos à espera de uma salva de palmas uníssona em redor da Iniciativa e nem interessava que assim fosse, porque é importante que existam vozes discordantes, mas estas têm de ser construtivas nas críticas que fazem ou nunca será possível convergir os vários agentes e reagir contra esta inércia que nos afecta a todos.

SB.: É difícil gerir tudo isto?

AO.: Um pouco, e custa mais ainda quando,



BD AO FORTE
DESENHA*12

*Na génese de uma BD,
no princípio de uma coisa
real ou imaginária,
está o movimento.*

O esboço.

*O traço empírico que se
limita a expressar ideias
em estado puro.*

*Que ainda não tem público.
Que ainda não tem nada.
Que não sabe se vai ser
uma banda desenhada.*

(...) no caso da Iniciativa 2013, nos acusam de querer manipular, dar visibilidade sempre aos mesmos e tirar proveito próprio desta situação, quando o que fazemos é feito porque amamos esta arte e queremos fazer algo extremamente credível.

Quem acusa não tem uma pequena ideia do tempo que sacrificamos as nossas vidas familiares, para fazer algo que é para o bem de todos e que tem como objectivos dignificar o trabalho dos que criam, fazer com que as pessoas se motivem a criar, para que o mercado se abra a esses mesmos criadores.

Infelizmente há quem prefira dedicar-se à morte anunciada do mercado Bedéfilo, mas a Iniciativa 2013 pretende inverter essa realidade.

SB.: Para terminar, que futuro tem a Zona e esta nova geração de autores/criadores?

AO.: No início, a Zona foi muito criticada por apostar em autores algo inexperientes, mas depois começou-se a perceber que esses autores, apesar de não estarem num nível adequado à publicação numa editora, tinham lugar na Zona, uma vez que a vemos como um "barco" onde nós, enquanto editores, estamos dispostos a orientar os criadores de modo a que eles melhorem até um ponto em que sejam capazes de apresentar trabalhos coesos.

Quando começámos a perceber que tínhamos em mãos um projecto que estava a dar razões aos autores para criar e que



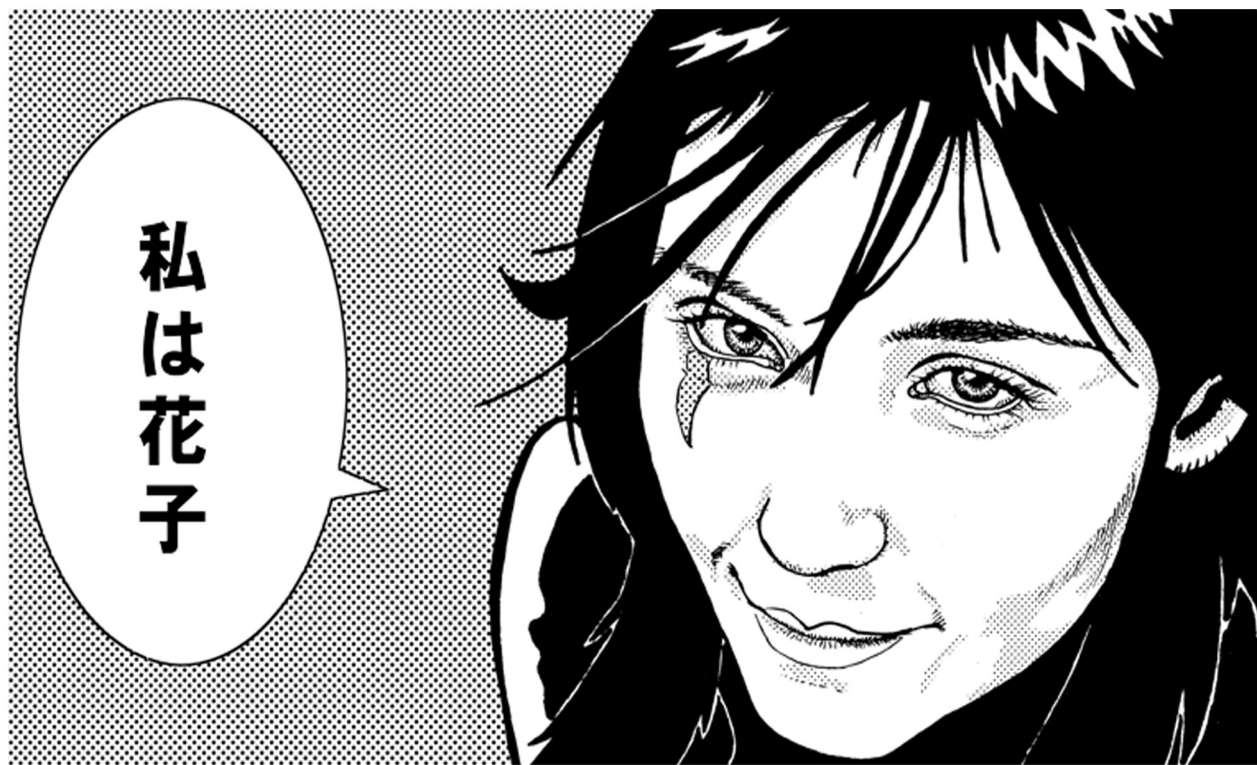


(...) os ajudava a melhorar naquilo que fazem, nós próprios, a cada número que lançávamos, fomos nos tornando mais resistentes.

Para que esta nova geração de autores tenham um futuro nesta área há acima de tudo que abrir os olhos de muitos, pois existe talento no nosso país e a aposta nessas pessoas será uma mais valia, pois terá a capacidade de dinamizar o nosso mercado.

Chegámos a uma fase em que desistir não faz sentido, uma vez que temos um lugar consolidado e muitos autores contam com a Zona para mostrar os trabalhos; autores a quem reconhecemos o talento e que sabemos ser capazes de grandes feitos, se lhes forem dadas as devidas oportunidades. 🗣️





JOÃO MASCARENHAS SONHO NIPÓNICO

Autor multifacetado, "pai" da personagem *O Menino Triste*, João Mascarenhas e a editora Qual Albatroz apostam num projecto inovador que alia as novas tecnologias a 9ª Arte. O autor abriu-nos as portas de sua casa para nos apresentar *Butterfly Chronicles*

Entrevista: D.Semedo **Fotos:** P.Prado

SBPt.: Veneza, Londres e agora Tóquio. A cada livro do João os seus leitores percorrem o mundo. O que vem a ser o projecto *Butterfly Chronicles*?

JM.: A Qual Albatroz, a editora com a qual trabalho e com a qual tenho exclusividade há uns tempos abordou-me com a ideia de (...)

(...) experimentar os suportes digitais para fazer uma BD.

Eu tinha a ideia para o *Chronicles* já há algum tempo na cabeça e uma vez que, normalmente, os mangas têm poucas vinhetas por página, pareceu-me que esse formato adaptava-se na perfeição aos tablets, E-Books, etc. Assim sendo acabei por desenvolver a história que terá um primeiro tomo de mais de cem páginas e um segundo com o mesmo número de páginas a editar mais tarde.

SBPt.: E como será editado?

JM.: A ideia é editá-lo em várias línguas e suportes, isto é, ao nível da comercialização, a própria editora está a adaptar o seu site para este tipo de vendas e uma vez que é digital



(...) podemos fazê-lo em qualquer língua, que, ao contrário de uma edição em papel, não necessita de ter uma tiragem definida de exemplares em todas as línguas, o que se torna muito mais simples de editar e de divulgar.

Neste momento já temos as versões, não de toda a história, mas pelo menos da primeira parte da história traduzida em Inglês, Alemão e Japonês, e temos em mente também traduzi-la para Francês e Italiano, sendo a única edição em papel, inicialmente, a nacional.

A escolha destas línguas tem a ver com o facto de nestes mercados a leitura em formato digital estar já enraizada (em Português, eventualmente, também poderá haver).

SB.: Como terá o público acesso ao manga?

JM.: A disponibilização do livro no site da *Qual Albatroz* vai proceder-se da seguinte forma, ao invés de colocar o livro inteiro no site, a editora decidiu disponibilizá-lo por capítulos a baixo custo (cada capítulo não custará mais do

(...) que alguns centimos), evitando cópias piratas e garantindo a melhor qualidade possível em troca.

SB.: O que o levou a optar pela criação de um manga? Será viável no nosso mercado?

JM.: Eu gosto de qualquer género de BD, e o que acontece é que também gosto de adaptar o meu traço a diferentes géneros. Sou um bocado camaleão, e por isso desta vez decidi deixar-me influenciar pela arte nipónica, não pela vertente mais estereotipada, mas pelos grandes mestres como Taniguchi e Urasawa.

Acaba por ser um formato mais dinâmico que me permite trabalhar num outro ritmo e utilizar grandes planos que é o que me fascina particularmente nas histórias de manga.

Só não é feito no sentido de leitura oriental, porque temos como objectivo a publicação digital, ainda que eu goste muito de ler no sentido oriental. Para além disso é um formato mais económico, pois é a preto e branco o

(...) que nos permite fazer uma edição mais apelativa em termos de preço e não nos podemos esquecer que muito do nosso público alvo está mais familiarizado com este formato até do que com o formato Franco-Belga.

SBPt.: Como surge então o conceito para o Butterfly Chronicles?

JM.: Antes de criar a história propriamente dita, eu crio as personagens. Comecei por criar a Hannako (que em Japonês significa Flor) e o engraçado é que criei a personagem num domingo à noite e no dia seguinte, por coincidência, no laboratório onde trabalho chego à cantina e encontro uma rapariga igual à personagem que tinha criado. Mesmo corte de cabelo, mesmo estilo e fiquei completamente fascinado, parecia uma premonição.

Andei algumas semanas a pensar na coincidência, até que decidi abordar a rapariga em causa, porque como eu tinha em mente fazer o livro com um traço mais realista, se tivesse

(em baixo) Helena Sousa e J. Mascarenha



(...) um modelo real seria muito mais fácil para mim. Normalmente uso livros de 'poses' (referências gráficas), mas ter uma pessoa com quem nos cruzamos no dia-a-dia como referência torna o traço muito mais dinâmico.

A rapariga que serve como modelo para a Hannako chama-se Helena Sousa, na altura mostrei-lhe a personagem, e por coincidência, parecia que estávamos em sintonia, pois ela até tinha feito o corte de cabelo similar à personagem no mesmo dia em que eu a criei.

Realmente havia ali algo de premonitório, pois eu nunca a tinha visto antes com aquele corte, o que para mim foi a prova de que ela realmente estava destinada a ser o modelo para a personagem (risos).

A partir daí decidi até usar os meus amigos para serem modelos reais para as restantes personagens na minha história. Por exemplo, o Manabu, o professor universitário a quem se deve a criação dos mechas no manga, é baseado no Armando Guilherme, um talentoso

(...) arquitecto de interiores que foi o responsável pelo design da exposição do Punk Redux no FIBDA; o Tezuka, um dos pilotos dos mechas que participam no jogo DroidBall, é um fanático por BD e é baseado no meu amigo Pedro Bouça; depois temos o Kissie que é um dos investigadores da universidade, e também o líder da claque da equipa de DroidBall da Universidade de bio-robótica, que é o *comic relief* da serie e que foi baseado num outro meu amigo e autor de BD, o Paulo Marques.

SB.: Qual é a premissa de Butterfly Chronicles?

JM.: A história parte da ideia que tenho de que os nossos computadores, que são máquinas de silício, ao serem danificados param de funcionar, contrariamente aos seres vivos que se num acidente ficam sem um membro continuam a viver, o organismo acaba por ultrapassar essa deficiência.

A história parte desse principio, e se fosse possível colocar algo, não necessariamente biológico, mas de funcionamento semelhante ao funcionamento biológico dos seres vivos numa máquina?

Poderíamos ter um computador que ao ser danificado parcialmente, o próprio consegue arranjar um meio alternativo para continuar a funcionar.

O personagem Manabu, descobre uma forma de utilizar o ADN dos seres vivos para programar os mechas e dessa forma, utilizando o ADN de um determinado ser, programar o computador que os controlará, o que vem a tornar o mecha imprevisível, como os seres humanos, o que até permite à máquina ter alguma emotividade.

SB.: Qual é o papel de Hannako?

JM.: Hannako estuda na Universidade de Bio-Robótica de Chymera onde Manabu lecciona e tem algumas particularidades que a tornam capaz de estabelecer uma interacção com as máquinas.

No primeiro capítulo o meu objectivo foi o de traçar o perfil psicológico da Hannako para que os leitores se familiarizem com a personagem. Este capítulo inicial decorre durante uma visita

da personagem a um borboletário, onde ela recebe os seus poderes mágicos, que mesmo não sendo relevantes servem para que ao longo da história Hannako realize os desejos dos seus amigos e resolva certos desafios ao longo da narrativa.

Ela adquire os poderes mágicos e simultaneamente vai se aperceber da sua realidade humana.

SB.: Onde se passa a acção de Chronicles?

JM.: A cidade onde tudo se passa é uma cidade fictícia, embora eu utilize elementos de várias cidades (a base

é Tóquio, mas tem elementos de Viena, Lisboa e Londres); a acção em si passa-se na Universidade de Chymera, onde para além de estarem a ser feitos os avanços científicos por parte do professor Manabu, existe uma curiosa equipa de DroidBall que compete contra equipas de outras universidades num campeonato universitário, um pouco à



(...) à imagem do que acontece nos EUA. Cada universidade desenvolve os seus próprios robôs tentando que os seus sejam melhores do que os dos seus rivais.

SB.: A sua área profissional, numa primeira instância, não terá muito a ver com a BD, como consegue aliar a sua profissão à Nona Arte?

JM.: Eu sou investigador científico, a minha área profissional é a Engenharia Mecânica e de Materiais e na área da ciência e da investigação também temos muito a parte criativa. Juntando ambas, eu tento sempre incluir uma na outra.

SB.: De que forma?

JM.: Por exemplo, quando saiu

(...) o meu livro *A Essência*, através de um meu colega biólogo, extraíu-se uma amostra do meu ADN (essência) que foi dissolvido no álcool que utilizei na caneta de tinta da china com a qual autografei os livros na altura.

Foi uma forma de eu trazer a ciência até à Nona Arte, mas também faço o inverso. Em Novembro fui comissário de uma exposição, que esteve patente na ordem dos engenheiros em Lisboa e que vai estar também presente em Coimbra durante o congresso da Sociedade Portuguesa de Materiais, de nome *Materials in Comics*.

Na exposição aliei os meus conhecimentos profissionais ao meu *hobby*, tendo para tal pesquisado várias BDs onde detequei a presença de diferentes materiais, tendo posteriormente

(...) apresentado na exposição os originais dessas pranchas lado a lado com os diversos materiais.

O objectivo era igualmente trazer novos públicos à BD e mostrar aos jovens das escolas que também na Nona Arte a ciência está presente.

Finalmente refiro uma comunicação que fiz há alguns anos num congresso sobre um livro pelo qual sou fanático, o Tin-Tin na Lua de Hergé, por ser a b. d. que mais ciência tem por trás.

Em 1959, Hergé fez uma grande investigação e fez por se secundar de diversos cientistas da área o que fez desta obra uma das mais creíveis a res-



(...)peito dessa temática e eu de certa maneira sou influenciado por esse método criativo.

Ao nível científico tenho feito bastante investigação para o projecto actual, como de resto é algo que faço sempre antes de iniciar um novo livro. Para este livro do Butterfly Chronicles conto também com a ajuda de um biólogo para que os elementos da história, apesar de fantasiosos, tenham alguma credibilidade na sua base.

Como dizia o poeta Aleixo: *"Para uma mentira ser segura e atingir profundidade há que trazer à mistura uma dose de verdade."*(risos)

SB.: Como é trabalhar com a Qual Albatroz?

JM.: A Família nós não escolhemos, mas os amigos escolhem-se e no caso da QA, eles escolheram-me a mim e ao meu trabalho. Sinto-me sobretudo acarinhado, pois para além de serem amigos são muito cúmplices para com as minhas ideias.

Tenho neles uma grande reciprocidade. Às vezes surjo com uma ideia e eles surgem com duas logo em seguida. Apesar de ser uma micro editora que não tem como principal intuito gerar/ganhar dinheiro com a venda de livros, esta consegue fazer muito.

Aliás, a editora surge porque o Marc (editor da QA), que também faz livros de ilustração, não gostava da qualidade de alguns dos livros que lhe chegavam,

(...) nem do facto de não poder controlar o produto final, isto é, o estado em que os seus próprios livros lhe chegavam às mãos.

Os meus livros foram a primeira experiência editorial da QA e é engraçado que as pessoas comentaram, que quando o meu livro lhes chegavas às mãos, que era perceptível o cuidado que se tinha tido na sua edição, pois até ao tocar nas páginas se sentia a sensibilidade de quem o tinha idealizado.

O objectivo deles é fazer de cada livro uma peça única que as pessoas acarinham e gostam de ter nas suas casas e essa filosofia, essa atitude, enquanto autor agrada-me profundamente.

Tudo isto penso que se deve ao carinho que a equipa desta editora deposita na feitura cuidada de cada obra e mais



(...) dinheiro houvesse mais projectos teríamos (risos).

Tudo o que fazemos é uma questão de timing e de realismo, uma vez que o mercado nacional de BD é instável e é de uma grande ousadia da parte da QA investirem o seu esforço e fundos nos meus álbuns.

O primeiro livro que fizemos em conjunto está completamente pago e o segundo para lá caminha, mas de qualquer das formas não deixa de ser um grande e arriscado investimento da parte deles.

SB.: Pode-se viver da BD?

JM.: Pode ser difícil, mas não é impossível. Desenhar diariamente é essencial para quem quer singrar nesta área e cada vez mais devemos apostar no nosso aperfeiçoamento.

As editoras já têm a consciência do talento inato que existe no nosso país e vejo os próximos tempos com optimismo para quem quiser dar o melhor de si mesmo. É como diz o professor *Manabu*, personagem da minha história: *"Quando se faz uma escolha a nível profissional não é para voltar atrás."*

SB.: A primeira vez que tomei contacto com os trabalhos do João foi no fanzine / Cd-Rom *Cyber Extractus*, como é que o João entra nas lides da BD?

JM.: Eu penso que teve muito a ver com a minha alma *punk*, ou seja, a divisa do *punk* genuíno é precisamente o DIY, eu sempre

Visita guiada pelo Museu Família Mascarenhas (com direito a Pipocas e tudo).



J. Mascarenhas e a sua extensa colecção de diferentes edições de 'Tin-Tin na Lua'.



(...) fui de enfrentar as questões pela frente e eu comecei a pensar que se tinha capacidade de fazer algo, devia fazê-lo e não estar à espera que alguém o fizesse por mim.

Na altura do *Grupo Extractus* com os artistas *Álvaro* e *Sérgio V.* decidimos fazer uma compilação das nossas bds e como era caro fazer uma edição a cores que juntasse todas as histórias, optamos por fazer um cd-rom; algo que na altura era uma opção viável e inovadora que nos permitiu apresentar quase 600 pranchas de BD e muito mais.

O menino Triste acaba por ser algo fortuito neste caminho.

Eu tinha feito uma primeira história de traço muito *naïf* com um único objectivo o de contar uma história que abordasse a temática do efeito *Peter Pan*, isto é, o não querer crescer.

Na altura começavam a aparecer as primeiras gráficas de impressão digital, fiz mil exemplares (que hoje em dia já estão esgotados), uma simples brincadeira que as pessoas leram, gostaram e começaram a desafiar-me para fazer um segundo, Os Livros, a segunda aventura do MT que agradou tanto ao público que foi premiado no FIBDA.

Entretanto, o Pedro Mota numa entrevista que me fez planitou na minha mente a ideia de arriscar a fazer um álbum. Como base para esse livro decidi abordar uma questão que me fascina imenso que é a essência da arte e o pânico da folha em branco.

Após uma investigação que fiz cheguei à conclusão que Venéza ao longo da história

(...) universal da humanidade foi ponto de passagem para vários artistas e decidi levar o meu personagem até a essa cidade que representa a essência da arte. Foi nessa altura que aparece a Qual Albatroz, que fez de mim um "Menino Feliz" ao editar o livro com a qualidade que merecia.

SB.: O menino triste tem a particularidade de ser aquilo que ele quiser. Acha que a sua personagem tem potencial para vencer as barreiras do tempo e, quem sabe até, ganhar vida através de outros artistas?

JM.: É assim, é capaz de vir a ter essa capacidade, mas o passar para as mãos de outros artistas é capaz de desvirtuar um pouco a essência do personagem, uma vez que o menino triste é como se

(...) fosse o meu alter ego. As suas aventuras não são a minha vida *ipsis verbis*, mas são tomadas parte das minhas vivências para depois fazer a ficção.

O primeiro zine tratava da preocupação com o 'crescer', o tal efeito Peter Pan, o segundo tem a ver com a preservação da memória e com o amor aos livros que o meu pai me transmitiu e com o facto de que, contrariamente as personagens dos livros, nós não vamos cá ficar eternamente.

A *Essência* tratava das minhas preocupações em relação à Arte e no Punk Redux tem tudo a ver com o contacto que tive aos dezasseis anos com a cidade de Londres e com todo o movimento Punk que se vivia em '76; isto tudo para dizer que tendo a conotação tão pessoal que a personagem tem eu acho difícil que alguém consiga pegar

Avisem a Marvel Comics, encontrou-se o Reed Richards Português.



(...) nela e fazer outras coisas, mas não quer dizer que não aconteça.

Por exemplo o Álvaro, no *BDLP #1* já me presenteou com uma versão alternativa do Menino Triste, o *Johnny Sad*, e no *Tertúlia BD Zine* do Geraldino Lino onde o *Menino Triste* foi incluído numa história. Não é impossível, mas tendo em conta o cunho pessoal é muito difícil.

O que me sugeres é uma ideia um bocadinho utópica, eu não sei se as pessoas ainda se vão lembrar da personagem do Menino Triste, se ela terá algum impacto no público, haverá outras que terão muito mais impacto depois da minha

Estou-me a lembrar do *Jim Del Mónaco* do Luís Louro e do *Tó Zé Simões*, que na minha geração todos o tínhamos como referência, mas que na geração actual está algo esquecido, mesmo sendo uma personagem que viveu aventuras espectaculares nas mãos desses dois grandes autores.

Infelizmente o tempo acaba por diluir as memórias das pessoas, é um bocadinho difícil responder à tua pergunta, mas, sim, gostava que o Menino Triste fosse recordado no futuro.

SB.: Como acha que as pessoas do meio Bedéfilo o veem?

JM.: Não sei bem. Eu tento passar uma ideia de que sou um *broker*, isto ao nível da edição.

Por exemplo, estive já por duas vezes no festival de Luanda e na primeira vez foi-me logo evidente que existia grande qualidade ao nível dos artistas, mas que por outro lado lhes faltava qualquer coisa ao nível das histórias com maior profundidade para serem contadas.

Não é que não tivessem qualidade, mas as suas histórias giravam quase todas na base do quotidiano daquela sociedade, na base da violência urbana, e então decidimos logo ali, eu e os directores do festival, criar um fanzine que juntasse vários autores da CPLP e





(...) juntamos nesse zine argumentistas e desenhadores de origens diferentes, com o objectivo de criar algo mais profundo e multicultural.

Para além do meu trabalho como autor também me agrada imenso pôr as pessoas em contacto e o *BDLP* permite-me fazê-lo. Por exemplo, conheço uma escritora, a Rita Vilela, que não estava ligada à 9ª Arte, mas que faz uns contos que eu achei que dariam origem a um manga lindíssimo e então decidi colocá-la em contacto com uma minha formanda que conheci na ETIC que faz BD nesse estilo, a Vanessa Mizuki e para ajudar nessa adaptação entrei em contacto com o André Oliveira e estão os três neste momento a preparar o lançamento desse livro. É isso que gosto mesmo de fazer, possibilitar às pessoas o cruzamento de ideias para que elas tirem as suas ideias para fora das gavetas e encontrem alguém que as ajude a realizar os projectos.

SB.: Se me permite a brincadeira, é então um seguidor da doutrina do mestre Gerald Lino do Divulgando BD?

JM.: Ah, mas o Gerald Lino é alguém intocável, tem o seu papel e nunca vou conseguir

(...) fazer tanto como ele. Mas atenção que eu sou da opinião que nem tudo o que fazemos é para ser divulgado, pois o público é sempre muito exigente e nós também o temos de ser, temos de ter em nós o critério da qualidade, pois se não a houver, cedo as coisas desaparecem e nunca conseguiremos dar continuidade ao que fazemos.

SB.: Há quem diga que quando o ser humano se torna adulto perde o interesse pela imaginação. O João é a prova viva do contrário. De onde lhe surge esta motivação para continuar a criar?

JM.: O meu alter ego, o *Menino Triste* é exactamente a resposta à tua pergunta. O primeiro livro que escrevi *O Menino Triste* trata do não querer crescer. Porquê, porque as pessoas, os adultos muitas vezes associam à idade adulta o não se poder fantasiar/imaginar e eu acho que continuo a ser uma criança crescida o que me permite pensar sobre determinadas coisas sem limites de idade.

É uma estupidez uma pessoa auto limitar-se e não se permitir a apreciar determinadas coisas. Muitas vezes estamos limitados socialmente e vemo-nos obrigados a descurar a nossa imaginação, somos muitas vezes até pagos para não pensar e no meu caso, cada vez tenho mais projectos e costumo dizer que neste momento tudo o que tenho em mente me daria trabalho, no mínimo, para mais cinco anos.

SB.: E nós cá estaremos para o divulgar.

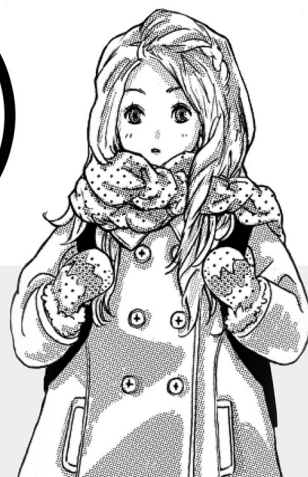


Um especial agradecimento à esposa e ao filho de JM por nos terem emprestado o pai durante algumas horas e pela hospitalidade com que nos receberam.

EM ABRIL BANZAI #3



**NÃO PERCA
PACK
BANZAI
#1+#2
NA FNAC**





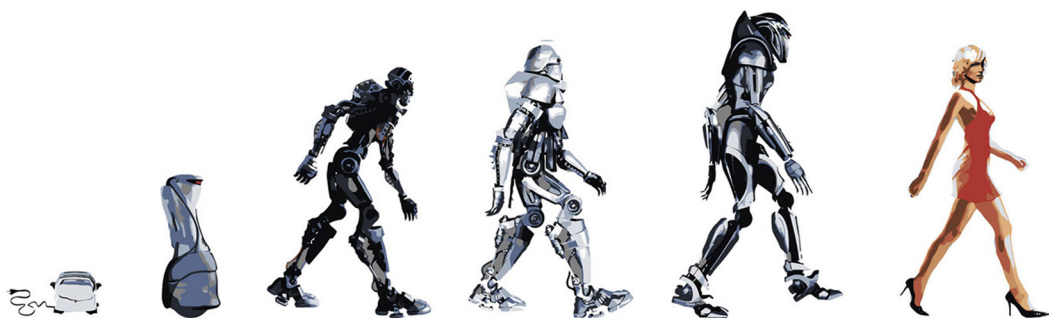
B S G

BATTLESTAR GALACTICA

a sobrevivência da espécie humana

Estreou em Fevereiro no canal Syfy, Battlestar Galactica: Blood and Chrome que conta a história da primeira missão de William Adama, durante a primeira guerra Cylon. As consequências desta missão irão repercutir 40 anos depois, quando a série "original" se passa e decidimos aproveitar para rever a "matéria dada" e converter um ou outro não-crente à Bíblia galáctica de Glen A. Larson.

Texto: J.Figueira Imagens: Sy-Fy Channel



EVOLUTION OF THE CYLON

BATTLESTAR GALACTICA © 2009 UNIVERSAL NETWORK TELEVISION LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

Battle Star Galactica foi originalmente transmitida em 1978. Aproveitando o sucesso de *Star Wars*, o canal ABC e o produtor Glen A. Larson, que também produziu *Knight Rider*, criaram esta série de ficção espacial.

A série contava a história da nave de guerra *Galactica*, classe *Battlestar*, que juntamente com uma frota de naves civis, fogem dos *Cylon*, uma raça de robots guerreiros criados por uma raça réptil há muito extinta, que destruíram a civilização, em busca do planeta perdido conhecido como *Terra*. Os heróis da série foram interpretados por Lorne Greene (Adama), Richard Hatch (Apollo) e Dirk Benedict (Starbuck), actores com algum renome que na altura não conseguiram garantir mais que 24 episódios entre 1978 e 1979, devido a baixas audiências. Foi feita uma tentativa de continuação em 1980, mas só em 2003 surge um verdadeiro renascimento com *BSG*.

O reboot do Século XXI

Em 2003 o escritor/produztor Ronald D. Moore, que tinha trabalhado em *Star Trek Next Generation*, *Deep Space Nine*, lança uma mini-série de quatro horas para a *Universal*.

Galactica deixa de ser a *Space-Opera* (género que inclui *Star Wars*) que conhecíamos e passa a ser um drama intenso, onde se diz mais nos silêncios e atitudes das personagens do que nos diálogos.

Segundo Moore, a ideia era capturar uma certa disposição para o programa, que ninguém até então tinha feito.

A série segue um estilo de documentário e é muito mais natural e realista, algo que a ficção científica normalmente não o é.

As personagens são também mais activos, começam como arquétipos, mas depressa evoluem. William Adama (Edward James Olmos), Lee Adama a.k.a.: Apolo (Jamie Bamber), Kara Starbuck (Katee Sackhoff),

Gaius Baltar (James Callis) estão todos lá, mas com uma nova atitude.

A mudança mais radical foi a de *Starbuck*, o melhor e mais intrépido piloto da frota é agora uma mulher. Algo que chocou os fãs da antiga série mas que depressa foi esquecido, uma vez que Katee Sackhoff soube respeitar a personagem original e soube caracterizar a nova *Starbuck* como uma mulher forte e astuta inspirando-se até em outro ícone da sétima arte a Sarah Connor de *Terminator 2*.

Um dos pontos fortes da série é o facto de tudo ser falível. A humanidade está frente-a-frente com a extinção total. O que tem para a defender? A melhor nave de guerra da frota? Não! Os melhores soldados e pilotos? Nem pensar! O próximo ataque da raça *Cylon* pode ser o definitivo e muito dificilmente a humanidade lhes irá conseguir sobreviver.

A EVOLUÇÃO DAS MÁQUINAS

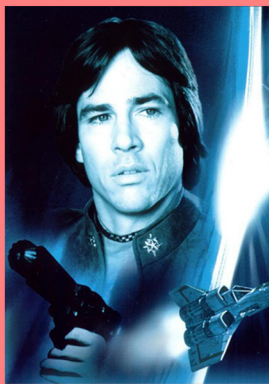
Na nova série também os *Cylons* estão diferentes. Longe dos *Centuriões* de metal da série original, nesta também os há, mas a ameaça são os *Skin Jobs*, réplicas de seres humanos, em tudo iguais aos outros humanos normais, mas que quando morrem a sua consciência é descarregada para um outro corpo. Há *doze* modelos espalhados pela frota e ninguém sabe quem são. Em quem confiar? É uma das perguntas mais frequentes na série.

Galactica não conta só na sua trama pela busca pela *Terra* e pelos sobreviventes das *12 Colónias*. Conta também com uma forte componente política, bastante similar à *Era Bush* nos *Estados Unidos da America*, onde a luta contra um inimigo que é difícil de detectar, levanta muitas questões morais. Conseguirão combater um inimigo implacável mantendo os princípios que os separam deles?
O terrorismo é tolerável? Até que ponto?

Uma das personagens que questiona os métodos antigos é o revolucionário *Tom Zarek* interpretado por *Richard Hatch* (Apollo na série original). *Tom* não tem ilusões sobre as políticas do poder. Ele viu o lado negro da sua própria natureza e o lado negro da natureza de toda a gente, pois esteve preso *25 anos* por defender o que pensa ser o correcto e agora quer desmascarar os traidores da raça humana, uma tarefa hercúlea uma vez que nesta série há muitos esqueletos no armário.



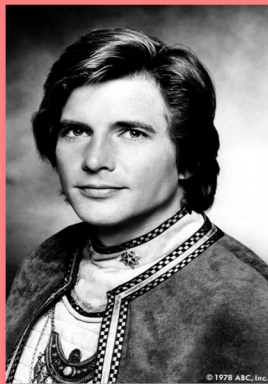
Richard Hatch (Apollo - 1978)



Jamie Bamber (Apollo - 2003)



Dirk Benedict (Starbuck - 1978)



Katee Sackhoff (Starbuck - 2003)



BACK TO THE PAST

Depois de terminar, a série teve direito a dois spin-off, **Caprica** e **Blood & Chrome**.

Caprica relata como a humanidade cria os *Cylons* e como mais tarde estes quase extinguem os seres humanos em retaliação pela sua escravidão.

Entre as personagens principais, estão o pai e o tio de Adama: **Joseph** (Esai Morales) e **Sam** (Eric Stoltz) e o primeiro *Cylon* (Alessandra Torresani)

Na série desvenda-se a origem da estranha raça robótica e de como dominaram Caprica.

Durou apenas 19 episódios, mas ainda contou com a presença de **Roger**



Alessandra Torresani (Zoe Graystone / Primeiro Cylon - 2009)

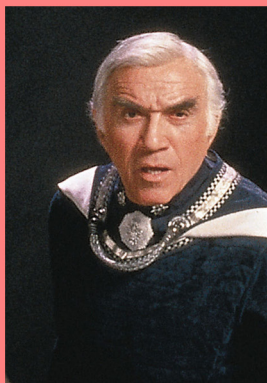
D. Moore na produção e escrita. O autor descreve esta *prequela* como sendo um retrato de uma sociedade a perder o controlo, ávida de *progresso* e a um passo do *abismo*.

A série pretendia explorar as implicações éticas nos avanços da *inteligência artificial* e *robótica* e de certa forma consegue-nos alertar para um cada vez maior *alheamento* da nossa sociedade face às novas tecnologias.

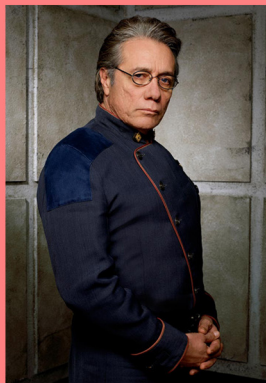
Blood & Chrome que já estreou em *Fevereiro* no canal **SyFy**, é passada durante o décimo aniversário da primeira guerra *Cylon*, a história segue o jovem **Adama**, ainda piloto acabado de sair da academia, destacado para entrar na nova **Battlestar** da frota: a **Galáctica**.

A série começou por ter alguns problemas na fase de produção sendo o de maior relevância o facto de **Moore** não estar já (...)

Lorne Greene (Cmt. Adama - 1978)



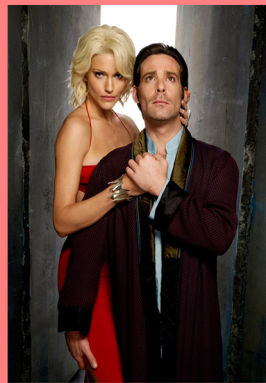
Edward Olmos (Cmt. Adama - 2003)



John Colicos (Gaius Baltar - 1978)



James Callis (Gaius Baltar - 2003)



envolvido com esta série.

Ron envolveu-se com outros projectos e deixou a nova *BSG* nas mãos de *David Eick* com quem já tinha desenvolvido a série original .

Outro ponto controverso foi a decisão do canal Sy-Fy de lançar primeiro a série em formato on-line através do canal *Machinima* do Youtube em Novembro de 2012, repartindo o episódio piloto em episódios semanais de 10 m. .

O episódio foi visto na sua totalidade quando estreou em Fevereiro, mas a decisão tomada provocou o pânico entre os seguidores, pois temia-se que o canal pudesse querer cancelar o projecto.

Felizmente, o episódio piloto contou com médias de visualização de *cinco milhões* de espectadores e recebeu críticas bastante *positivas*. Parece então que a nova serie veio para ficar, para regalo de (...)



Luke Pasqualino (William Adama - 2012)

(...) uma comunidade de seguidores desta *odisseia* que vem conquistando público desde 1978.

Uma curiosidade sobre esta nova série é que os *efeitos especiais* e *design* foram produzidos pela mesma equipa que produziu a saga *Star Wars*. Algo que é no mínimo interessante uma vez que a série original de 1978 foi criada com o intuito de reproduzir e até de superar o que *George Lucas* na sua *Lucas films* tinha apresentado no já clássico *Star Wars: A New Hope* (1977).

Que nunca se diga que "desta agua não beberei", pois até estes velhos rivais aprenderam a trabalhar juntos.

BSG E A NONA ARTE

Battlestar Galactica tem sido adaptada para diversos formatos e a 9ª Arte não é exceção. A Portugal nunca chegou qualquer uma dessas adaptações, mas nos EUA já lá vão quatro.

Entre 1978-80 a *Casa das Ideias* publicou a adaptação da série televisiva do canal ABC durante 23 números. É considerada a mais significativa das várias adaptações mais pelo conteúdo do que por vendas.

Até ao *quinto número* a série segue os eventos da série televisiva, mas daí em frente foi dada carta branca à equipa criativa para desenvolver um universo expandido de *BSG* como já acontecia com a linha de comics da *Star Wars* (também da Marvel).

A esta colecção estão associados os nomes do escritor *Roger McKenzie* e do artista *Walt Simonson* que fizeram uma interessante adaptação do conceito de *Glen A. Larson* criando histórias que se passavam entre intervalos de argumentos dos episódios televisivos uma vez que a *Universal* não autorizava a inclusão de qualquer elemento da série de TV depois do *episódio 5*.

A equipa criativa optou assim por tratar temas que a série televisiva, por ser para todos os públicos, não podia abordar, como por exemplo o *terror* (o que tornou a série muito mais intrigante e até diferente de *Star Wars*).

Ao contrário da série televisiva que foi cancelada prematuramente, a série de BD terminou tal como tinha sido planificada pelos autores no número #23.



MAXIMUM PRESS

Em 1995 a recém formada editora do controverso autor Rob Liefeld consegue os direitos de *BSG* e inicia a série de BD.

A reintrodução da série no mundo da 9ª Arte foi feita através de uma mini-série que se inicia onde a série da Marvel Comics termina; com a Armada Humana a chegar ao nosso Sistema Solar já comandada por Apollo que sucedeu a seu pai, Adama.

Até 1996 publicaram-se mais três mini-séries que culminaram na memorável "Journey's End".



REALM PRESS

Em 1998, após o fim da editora Maximum, a Realm Press deu continuidade ao título Battlestar Galactica com o álbum Battlestar Galactica: Search for Sanctuary e varios outros one-shots dedicados a personagens da série.

A Realm Press chegou a iniciar uma primeira série que seguia o enredo da serie original (Battlestar Galactica Season 2) mas o apelo da colecção nao foi muito.

A série foi relançada sob a designação Battlestar Galactica S3, mas foi logo cancelada ao terceiro número por fracas vendas.



DYNAMITE COMICS

Foram precisos quase dez anos para que BSG voltasse a ter uma série de comics, desta vez numa pequena editora especializada em adaptar antigas séries de TV.

Aproveitando o sucesso da nova série de TV do canal Sy-Fy, a Dynamite lançou a série BSG dando ênfase à re-imaginação de BSG em 2003, mas publicando igualmente uma serie dedicada ao clássico de 1978 e uma outra dedicada à desconhecida sequela de 1980.

A primeira nova mini-serie data de 2006 e a ultima de 2009 e existem vários spin-offs como os dedicados a Zarek, a Pegasus, aos Ghosts (esquadrão Black-Ops) e ainda às Cylon Wars .

BSG: Classic # 1 - capa de Alex Ross



BS:GALACTICA # 1 - capa de Michael Turner



BSG: 1980 # 1 - capa de Lucio Parrillo



APRIL 2013

THE MAHARAJAS



BLACK BOX 7"
ON CHAPUTA! RECORDS



CHECK IT OUT: WWW.CHAPUTA.COM

S	O	W	T	R
D	T	L	K	Z
Y	N	U	A	V
X	E	G	F	H
J	B	C	M	F

🗨 Dr.Otaku Recomenda

🗨 FlopBuster 🗨 Arte Vinil

🗨 Fanzine Show 🗨 FAZ TU!



**Dr.
Otaku
Recomenda**



Toriko é uma série manga shonen criada pelo gênio mangaka Mitsutoshi Shimabukuro que conta já com um anime de sucesso e que vem aumentar o leque de séries Nipônicas dedicadas à culinária.

Quem diria que uma história que tem como base comida e não pancadaria e mechas, se tornaria em um dos maiores sucessos, actuais da revista Shonen Jump (revista top do manga semanal), estando, por vezes, à frente de grandes sucessos como Naruto e One Piece, fazendo trio com os mesmos no top 3 da revista!

A história de Toriko tem como base a procura e degustação de todo o tipo de pratos e bebidas, numa Era fictícia em que a comida tem mais valor do que qualquer outra coisa. Para isso é necessário passar por muitas lutas, obstáculos e aventuras, sendo o mais interessante na história a forma como capturam e cozinham os bizarros ingredientes que precisam para as suas iguarias gourmet.



É com este objectivo que as duas personagens principais da série se juntam. Toriko é um bi-shoku-ya, ou seja, uma pessoa que é requisitada para a aquisição de certos ingredientes e que tem como maior prazer, a prova dos mesmos; Komatsu é um talentoso cozinheiro que tem um prazer enorme em cozinhar os ingredientes que Toriko colecta e assim os dois completam-se, visto que partilham o sonho da obtenção de "GOD", um prato que consegue, rezam as lendas, parar guerras e que abrirá o caminho à grande era Gourmet.

Toriko conta já com 18 tomos e até ao momento não tem perspectiva de término, tal é o seu sucesso e qualidade. É de referir o seu principal ponto forte, a sua história fluida, que apesar

de não ser o tradicional shonen de acção, tem escaramuças q.b. e um humor leve e agradável.

O traço do autor, embora não seja dos mais detalhados, é dos mais cómicos que já vi.

Vale a pena acompanhar Toriko (e publicá-lo em Portugal)?

Sem dúvida alguma! Toriko é uma série que ainda irá evoluir e durar por mais alguns anos, tem uma história sólida e agradável, uma arte satisfatória e as sagas são bastante envolventes. Quem se decidir a experimentar dificilmente se ficará pelo primeiro volume apenas.

Texto: Pedro Trabuço

Nota: 9/10



**FLOP
BUSTER**



A partir deste número juntamos a Nona à Sétima e resgatamos das promoções das grandes superfícies comerciais algumas películas que merecem uma segunda oportunidade da vossa parte.

Por João Figueira

O Hulk até pode ter espancado dois deuses, ter uma das falas mais divertidas no filme dos Vingadores e pode até ter "roubado" cada cena em que apareceu, mas nada nos faz esquecer que a solo anda pelas ruas da amargura.

O seu calvário inicia-se em 2003, quando estreia no filme do oscarizado Ang Lee; nem todos gostaram muito, mas eu não fui um deles.

Esta adaptação está no topo do meu top de adaptações de super-heróis e proponho-me a convencer-vos do mesmo (sim, eu tenho a caixa especial de 3 dvds cheia de extras, podem confiar em mim, sei do que falo).

Analisemos o maior problema que vocês tem para com o filme: Ser muito sério. O realizador, quis dar profundidade ao drama de Bruce Banner, o que normalmente resulta em heróis como Spider-Man, onde o personagem mais importante é o seu alter-ego Peter Parker, mas no caso do Hulk o que o público desejava não era introspecção, nem um foco tão extensivo no drama que é perder o controlo das acções.

É verdade que o Hulk faz o que todos queríamos fazer quando nos chateiam o juízo: partir tudo, esmurrar a malta, mas um filme não pode ser apenas isso. Os filmes desta personagem têm de ser mais divertidos, ponto assente, e ter um pouco mais de acção também. Afinal de contas é o Hulk, o que ele faz de melhor é partir e esmagar!

Agora, o que posso dizer que compreendo ao ver a primeira transformação em Hulk no laboratório do filme de Ang Lee, é que a frustração que o trabalho impõe e o poder dos sentimentos e memórias que se vai reprimindo ao longo dos anos foram uma excelente justificação para despoletar a saída do monstro. Para mim isso faz mais sentido que "Ah! Entalei o dedo na porta! HULK ESMAGA PORTA PARVA!"

E também vos devo dizer que gosto do facto do Hulk crescer quando fica chateado! Excelente! (até a usaram no videojogo *Marvel Ultimate Alliance*. Era um mimo ver o Hulk acumular raiva e depois esmagar tudo!)

A forma como Ang Lee decidiu editar este filme, com o ecrã dividido como numa página de bd, é para mim mais uma grande ideia que nunca mais foi utilizada, mas que na altura me pareceu muito inovador. Este tipo de edição dava mais dinamismo às cenas de acção e na minha perspectiva é impossível não gostar dessas sequências quando o Hulk destrói a base subterrânea. Críticos, admiti que essa cena é poderosa ou serão esmagados 'like puny humans'!

Considero igualmente que todo o terceiro acto do filme é bem melhor que todas as cenas de acção de *Incredible Hulk* de 2008. Hulk pode não ser tão ameaçador como no filme de *Louis Leterrier*, nem ser "simiesco" como nos *Vingadores*, mas é o melhor conseguido em termos digitais e é curioso que o próprio realizador foi a base para os movimentos do Hulk o que possibilitou uma maior profundidade de sentimentos.

O filme é bom! Podia ser menos dramático para atrair mais público ao cinema, mas no geral não desilude. 🗨️



33 ARTE VINIL 45

A capa de um disco é porta de entrada para um mundo de sensações. Num tempo em que a música é cada vez mais etérea damos a conhecer os discos que deviam estar nas paredes de todos os museus do mundo.

De vez em quando dou por mim a comprar discos por carolice pelo simples facto de na capa estar uma ilustração poderosa e pior ainda se torna a situação quando o género musical não me é familiar.

A última vez que dei por mim a fazer tal palermice foi com um álbum de *Kanye West*, artista de Hip-Hop mais conhecido pelas polémicas aparições em cerimónias de prémios do que propriamente pelos seus dotes vocais, ainda que tenha um ou outro tema interessante (caso do single *Stronger* samplado a partir de um dos êxitos da dupla de DJ franceses, *Daft Punk*, que no já longínquo ano de 1999 teve a seu cargo a banda sonora do anime *Interstellar 555*).

Mas deixemos os factos musicais para os especialistas e debrucemo-nos sobre o que realmente interessa, a ilustração.

West teve o bom gosto de procurar no país do Sol Nascente um criador que é sinónimo de inovação artística no seu país, Takashi Murakami.

Murakami é pintor e também escultor e tem as suas principais influências no manga e nos animes, que até ao aparecimento da corrente artística SuperFlat, que Takashi iniciou, eram considerados como géneros artísticos inferiores.

O artista queria criar um estilo de arte que se pretendia que fosse puramente japonês e para tal focou-se em elementos (...)

da cultura nipónica como o anime, o manga e a subcultura Otaku que fazem já parte do quotidiano juvenil mundial.



Takashi soube reconhecer nestes géneros o potencial para dar origem a uma nova corrente artística que os mescla às origens da arte japonesa, pois segundo Murakami ao longo dos tempos a arte nipónica sempre foi a duas dimensões, tal e qual como os mangas, que na sua perspectiva são os descendentes directos das artes ancestrais.

Murakami faz também questão de fazer chegar a sua arte a todos os estratos sociais e fê-lo através do merchandising das suas obras de arte na forma de peluches, t-shirts e figuras a preços acessíveis, fazendo valer a sua máxima de que todos têm direito à arte mesmo que a carteira não seja milionária.

A capa do disco é caracteristicamente *Murakami* e tem como inspiração a vida estudantil e tudo o que se lhe associa. *Drop-out Bear*, a personagem principal do álbum é uma versão antropomórfica de *Kanye W.* em forma de urso de peluche que, ao longo quer do booklet do disco como do clip *Good Morning*, se vê confrontado com diversos obstáculos que o tentam impedir de completar os seus estudos.

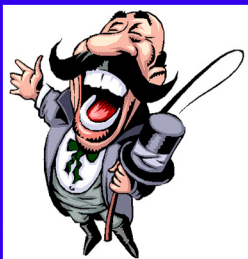
A capa do álbum foi galardoada em várias ocasiões e *Takashi Murakami* tornou-se conhecido como o *Andy Warhol do país do Sol Nascente*.

kanYeWest GRADUATION



© 2007 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd./
Kanye West/Mascotte Holdings, LLC.
All rights reserved.

<http://www.english.kaikaikiki.co.jp>

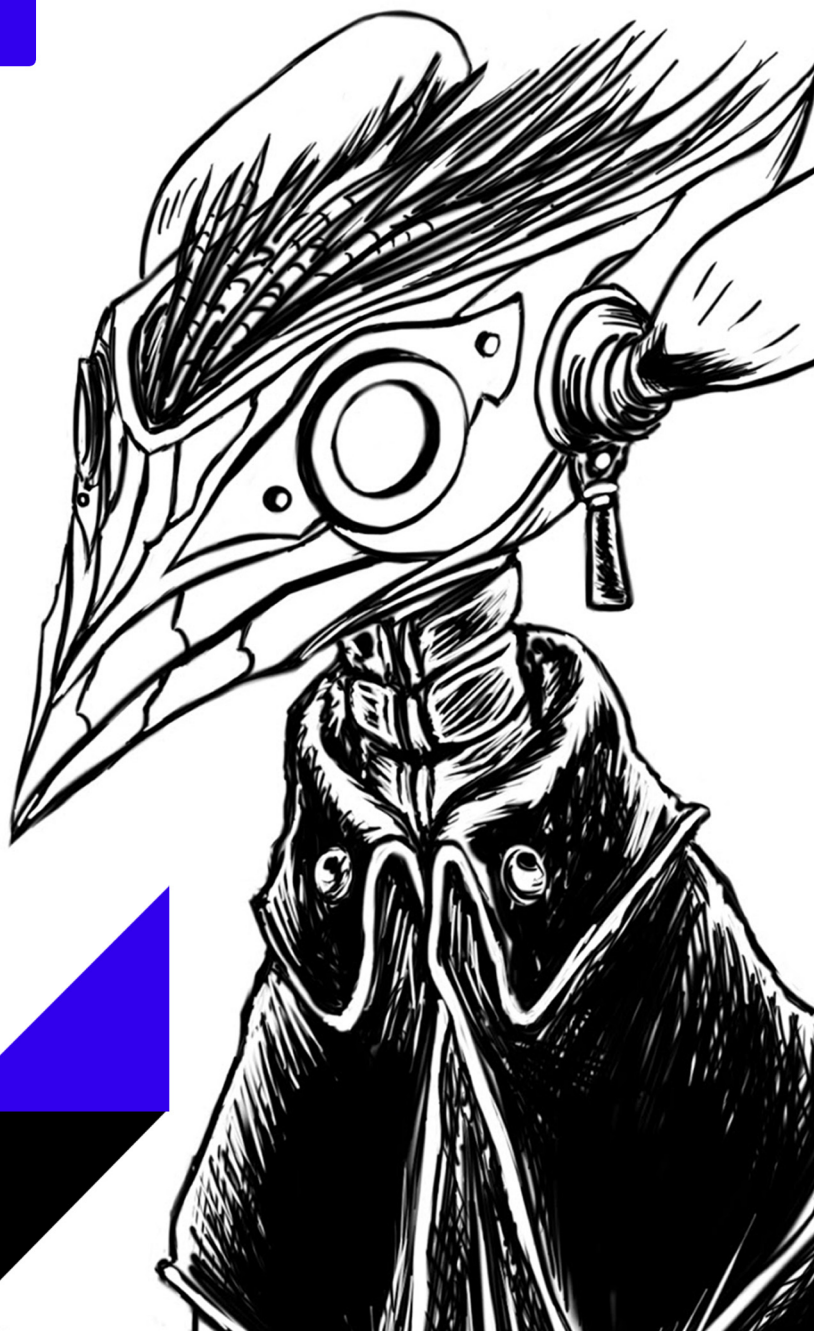


FANZINE SHOW

De tempos a tempos lá aparecem uns projectos meio kamikazes que tentam fazer reviver o mito do fanzine, essa coisa estranha que tal como a barata, por mais que se lhe dê com a capa dura de um Astérix vai resistindo e mostrando nas suas páginas que algo vai podre no reino dos quadradinhos.

O Mini-Zine surge por iniciativa do colectivo Sanktio (uma entremeada para o primeiro que descobrir o que significa) que não é nem editora, nem selo editorial e que apareceu para mandar cá para fora uns trabalhecos de malta esforçada que quer é criar sem ter ninguém a dizer-lhes que os bonecos estão anatomicamente errados ou que a perspectiva se existe é para ser usada com régua e esquadro.

O zine já vai no segundo número e tem uma periodicidade mais ou menos trimestral que é para não





(...) coincidir com nenhuma das romarias bedéfilas (quem inventou este neologismo deve gostar de canja de miúdos) e o que tem mostrado até agora nas suas páginas é que quem cria este Zine têm pêlo na venta e merecem mais do que quinze segundos de atenção pois contam histórias de uma crueza invejável que eu já não via desde os tempos do Luiz Pacheco (o velho sacana finou-se e ficou-me a dever dez paus).

O primeiro número teve histórias de Álvaro, Chaka Sidyn, Daniela Viçoso, José Lopes e Pedro Miranda, ilustres desconhecidos, com excepção do Álvaro que anda nisto desde que as galinhas tinham dentes e os porcos voavam. Apesar de não serem histórias visualmente agradáveis para leitores da geração 3-D merecem a vossa atenção pois vê-se no traço destes criadores que há ali seres humanos a desenhar com verdadeiro carinho pela arte a que dão vida.

No segundo número do fanzine tiveram a excelente ideia de o publicar também em formato digital, o que lhes dá maior visibilidade. Nesta segunda rodada de Minis sai mais uma fornada de criadores que se afirma com convicção e lá nos deparamos de novo com um sentido crítico apurado que eu já não via desde o mítico fanzine 'Cospe Aqui'.

É pois de enaltecer os rabiscos de Armando Mártires, P.Mondia, Rafael Desquitado e Quico Nogueira (raio de nomes, parecem saídos da pandilha do Sandokan) que me parece a mim ainda os veremos noutros vãos.

No geral o projecto tem pernas para andar e esperamos sinceramente que passem do mítico terceiro número pois é gente que têm ideias interessantes e estão acima de tudo a dar espaço aos que querem criar. O nicho do fanzine por mais pequeno que possa parecer é um filão ainda pouco explorado, mas que ainda permite a muitos Fanzinistas ir a *Mal-mô* beber uns canecos e engatar loiras escandinavas que gostam de ler histórias aos quadradinhos com *Cócóztos Suídas*.

O TAMANHO NÃO IMPORTA!



MINIZINE

Deixo-vos com duas pedradas: a edição digital devia estar traduzida para Inglês. Já que a meteram numa plataforma internacional, mais valia que todos vos entendem-se. E, 2 € por Zine, cambada! Porra, deixem lá de imprimir nas gráficas da moda e imprimam-me o zine na impressora aí de casa. É que só à minha conta já beberam duas imperiais bem tiradas.

Até à próxima canalhada.

NE: Damos as boas-vindas neste número ao *Cesário Arco-Iris*, o homem que leu o *Mosquito* e a *Gina* nos seus tempos áureos e que é uma espécie de *Messi* dos Fanzines.





Vamos apanhá-los todos!

Aqui vos deixamos as instruções para fazer um origami de Pikachu. Cada passo está descrito, mas seguindo as fotos também resulta...Pika, Pika !!

Por Cláudia & Mariana Ferreira

Material:

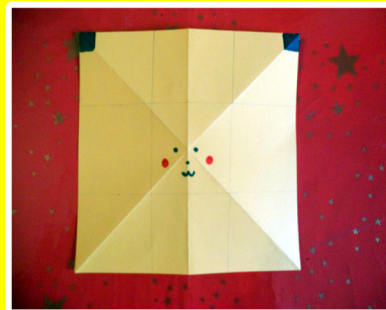
- 1 folha amarela,
- 1 régua,
- 1 lápis,
- 1 borracha.

Antes de começar

- Faz a dobragem numa superfície plana e bem iluminada;
- Evita usar papéis caros e rijos. Ex.: usa o papel da publicidade para treinar primeiro;
- Segue corretamente as medidas;
- Não tenhas pressa para terminar, paciência é a palavra chave;
- Caso te percas recomeça. A prática leva à perfeição.



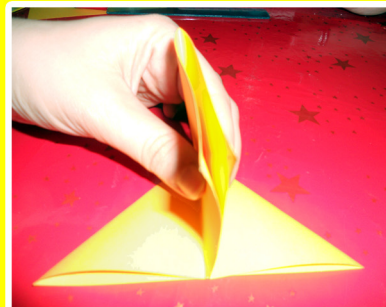
Recorta o quadrado de 15cm X 15 cm e dobra-o 2 vezes (meio e diagonais). Vinca bem as dobras do origami.



Com a régua e o lápis divide o quadrado em 9 partes iguais e desenha o focinho e as orelhas do Pikachu.



Depois de desenhares as orelhas e a cara apaga as linhas do lápis e vira a folha para baixo.



Pega nas duas laterais e junta-as no centro até obter o triângulo. Junta as duas pontas em cima.



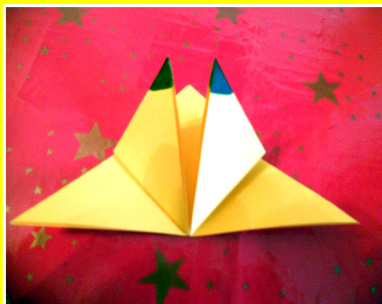
Com os dedos a meio empurra as pontas para baixo, de forma a obter um segundo triângulo.



Se obteste o que vês na figura estás no bom caminho.



Pega neste grande triângulo e une cada ponta lateral a ponta central. Vinca bem as dobras com a unha sem amarrutar.



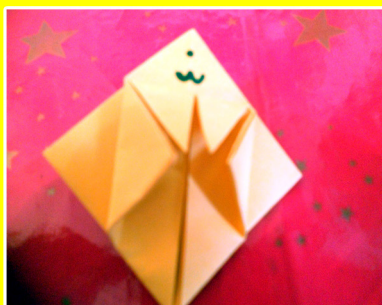
Agora, puxa com cuidado para a ponta superior apenas as pontas laterais do triângulo de cima.



Vira o origami ao contrário. O focinho do nosso amigo deve estar no vertice central do triângulo. Está?



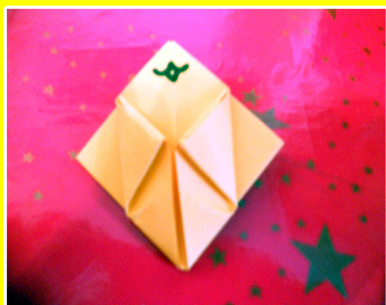
Agora repete o que fizeste no nono passo e forma um losango ao dobrar as pontas.



Agora dobra as pontas laterais e a superior até ao centro. Não esquecer: Vincar bem!



Coloca os dois pequenos triângulos da ponta superior dentro dos triângulos das laterais.



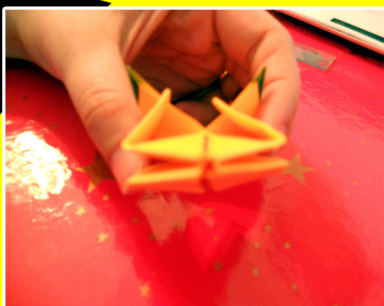
Dentro das dobras laterais, o aspecto final é este. Vão ser as patitas do nosso amigo amarelado de alta voltagem.



Vira ao contrário e leva as duas pontas laterais até ao centro, vincando bem mais uma vez.



Agora vamos tratar das orelhas do pequeno Pikachu. Dobra a parte superior do hexágono até as dobras laterais e vinca-a.



Agora pega nele, o aspecto da parte de trás do boneco é este. Como vês tem um orifício no centro. Hum, mistério...



Depois de dobrar e mais dobrar chega a parte divertida. O origami ganha a sua forma final ao soprares devagar pelo orifício.



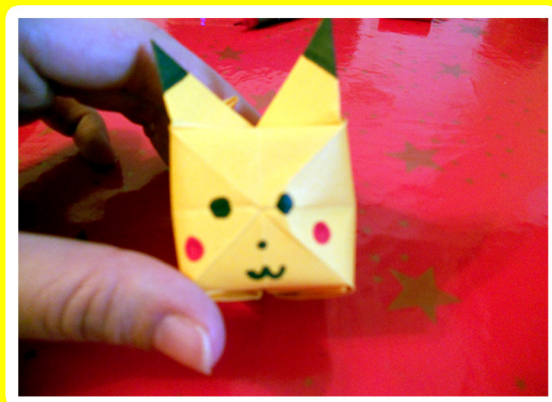
Plof! Crescimento instantaneo! Senhor Pikachu está super badocha. A forma final devera ser uma espécie de cubo.



Recorta uma cauda em forma de raio e coloca-a no tal orifício do origami. Ajuda no equilíbrio do pequeno comilão!

Et voilà!! O pequeno roedor está terminado.

Sugerimos que faças mais uns quantos e os coloques num *mobile* junto a uma janela.



Agora,





COMIC

BOOK

A FEBRE DAS COLEGIAIS DE MINI SAIA COLORIDA VAI REGRESSAR!

É já no Verão de 2013 que *Sailor Moon* (Navegante da Lua) vai voltar aos ecrãs de TV. A série original completou 20 anos em 2012 e durante as celebrações do aniversário do anime feminino mais famoso de sempre foi anunciado pelo editor F.Osano que no próximo mês de Julho será emitido o primeiro episódio da nova série da autora de *Sailor Moon* Naoko Takeuchi.

O Ocidente vai ter de esperar até 2014 para ver a série na TV, mas até lá as fãs mais impacientes poderão recorrer a net para ver os episódios em japonês uma vez que serão disponibilizados em formato streaming pouco depois de serem transmitidos na Tv Niponica. Por enquanto ainda não há muitos pormenores de como vão ser as novas personagens, mas o novo tema da abertura da série por esta altura já anda a circular pelo Youtube interpretado pelo grupo Momoiro Clover Z (curiosamente, o mesmo grupo de há vinte anos).

GEORGE LUCAS SEMPRE A FATURAR!

Não contente com a venda de toda a franquia *Star Wars* à *Disney* e subsequente cedência de direitos de publicação à *Marvel Comics*; *George Lucas* desenterrou o seu script original de *Star Wars* (que quase nada tem a ver com o que se viu no cinema) e autorizou a editora *Dark Horse* a publicar uma nova mini-série de oito números a partir de Setembro.

Nesta versão, para além de muitos outros pormenores interessante *Luke* não possui o sobrenome *Skywalker* (é antes *StarKiller*) e *Darth Vader* não é (spoiler alert para algo que até a vossa avó sabe) o pai de *Luke* e nem é um *Jedi* renegado.

A série será adaptada pelo escritor *J.W.Rinzler* e a arte ficará a cargo de *Mike Mayhew* nesta que será o *canto do cisne* desta franquia na editora.

VERTIGO RESSUSCITA ASTRO CITY!

A DC Comics volta a publicar a clássica série *Astro City* que em 1995 marcou o regresso dos comics norte-america-

(...) nos às suas origens.

A série vai ser publicada no selo VERTIGO o que lhe poderá garantir a mesma liberdade de temas que tinha na anterior editora (*WildStorm*).

A equipa criativa é a mesma de há quinze anos com *Kurt Busiek* na escrita, *Brent Anderson* na arte e *Alex Ross* nas capas e criação de conceitos artísticos.

Para quem não conhece, a série *Astro City* centra-se na vida dos habitantes de uma cidade onde os Super - Heróis existem e na interação entre seres poderosos e humanos normais no seu dia-a-dia (algo parecido com *Marvels* de *Busiek*). O primeiro número está previsto para Junho

ATLETAS DA NONA ARTE!

Cada vez mais Portugueses são reconhecidos lá fora.

Jorge Coelho lançou o álbum *Polarity* na *Boom!* (esgotou em poucos dias) e *Joana Afonso* será publicada na antologia *Outlaw Territory V.3* na *Image* em Junho. Na *Marvel* *André Araújo* faz a arte da mini-série *Avengers: A.I.* e *Paulo Monteiro* tem o seu *Amor Infinito* publicado na Polónia.

CHECKLIST

As Aventuras de
Zé Leitão e
Cristina Cavalinho V.6
(GalLivro)

A. / D.: Pedro Leitão

A última Profecia V.1
(NetCom2)

A. / D.: Gilles Chaillet

Comprimidos Azuis
(Devir)

A. / D.: Frederik Peeters

Rugas
(Bertrand)

A. / D.: Paco Roca

Hiper Disney # 5
(Goody)

A. / D.: Vários

oh, Miúdas!

(ASA)

A. / D.: LePage

Daytripper
(Panini)

A.: Fábio Moon
D.: Gabriel Bá



SMS REVIEW [a nossa opinião em 160 caracteres]



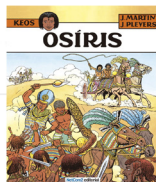
Três Sombras – Há livros que nos conquistam logo pela capa. Aventura emotiva com contornos épicos, filosóficos e morais. Uma grande (se não a melhor) obra de Cyril Pedrosa. (Edições Polvo)



A Guerra dos Tronos V.1 – Pode parecer uma simples adaptação mas é mais do que isso pois vai beber directamente às descrições originais do mundo de George R.R. Martin. Arte competente. (Planeta)



As Investigações de Margot V.1 – Há clássicos que sabem ser apelativos para todos os públicos. Arte dinâmica de traço bem limpo e argumento fresco e divertido, o que torna o livro agradável. (Netcom2)



Keos V.1 Osiris – É certo que é uma grande obra, mas nada acrescenta à oferta de F/B em Portugal. Pede-se a esta editora títulos mais recentes e apelativos. (Ex.: Lou de Julian Neel). (NetCom2)



Morro da Favela – Há obras muito interessantes made in Brasil, mas esta não é uma delas. A Arte de André Diniz não é nada atractiva e o argumento demora a conquistar a atenção. (Polvo Edições)



Fun Home – Pode ter sido o livro do ano para a New York Times, mas para nós é EN-FA-DO-NHO. Alguns pontos positivos para a arte de Alison Bechdel. (Contraponto)



Nesta página há permissão para ser lamechas e desabafar crônicas.

Dizia José Mesquita numa crônica da revista Comix: "Eu gosto do Punisher porque não tem namorada!".

O que tenho eu a dizer sobre essa crônica uma década depois? Digo que já não concordo assim tanto com isso.

O que seria do Reed Richards sem a sua Sue? Despistado como é até se esquecia que tinha de se alimentar. E o Super Homem sem a Lois Lane? Já tinha destruído o planeta com tanta frustração acumulada por não ter a patroa a ouvi-lo ao fim do dia e a consolá-lo com uma bela cambalhota relaxante.

Mas aguenta aí! - dizem as leitoras - Estás a insinuar que uma esposa para o super herói é o mesmo que um cruzamento entre uma boneca insuflável, uma bimbi e a lavandaria cá do bairro?

Não minhas caras senhoras, o que eu quis dizer é que se não fossem elas, as vidas dos nossos heróis não passariam de uma eterna e enfadonha luta contra o mal.

É que reparem bem, os que têm caras medtades fazem de tudo para as manter e aqueles que de alguma maneira as perderam fariam tudo para as voltar a ter.

Querem provas? **Spawn**. Fez um pacto com o diabo para voltar para a sua querida Wanda. **Hulk**. A esse pobre coitado já lhe marcharam três esposas e de cada vez que fica viúvo é sair da frente dele ou é tudo corrido a tabefes.

É que até já há esposas politicamente correctas. Não acreditam? Confiram. Batwoman pediu em casamento a sua namorada de longa data (cansou-se de esperar pelo Batman) e o North Star da Tropa Alfa lá se casou com o seu namorado *Toy-Boy-Étnico*.

Querem melhor prova que não há herói que não precise de uma esposa quando até a comunidade gay se rende aos benefícios da monogamia?

É certo que há algumas esposas psicóticas como **Kika**, mulher de **Son Goku** ou a ex-mulher do **Atómo**, mas essas são excepções.

Homenageiem-se pois as esposas dos Super Heróis (e as dos vilões também, 'taditas).

As corajosas, as donzelas em perigo, as psicóticas, as organizadas e muitas outras, porque se não fossem elas, há muito que já tínhamos deixado o vício da 9ª Arte, de tão monótono que seria ler, mês após mês, histórias de heróis frustrados, solitários e com nenhuma cor nos seus uniformes a não ser o negro para não se ver as nódoas na roupa (sim que o super herói é um gajo preguiçoso que nem aprende a lavar a roupa na maquina).

Pobre Punisher, pelo menos o Batman tem o mordomo.

No próximo número regressamos as lamechices sobre o panorama da BD Portuguesa, mas esta crônica apeteceu-me mesmo dedicá-la às esposas, em especial à minha, pois faz este mês um ano que ela me está a aturar 24 horas por dia e se não fosse ela a SBPt estaria para sempre no limbo. Obrigado por seres o meu Sol, Cláudia.

Diogo Semedo 05 / 04 / 2013

Sugestão de Leitura:

Scenes from an Impending Marriage

a prenuptial memoir by ADRIAN TOMINE



MOURABD2013

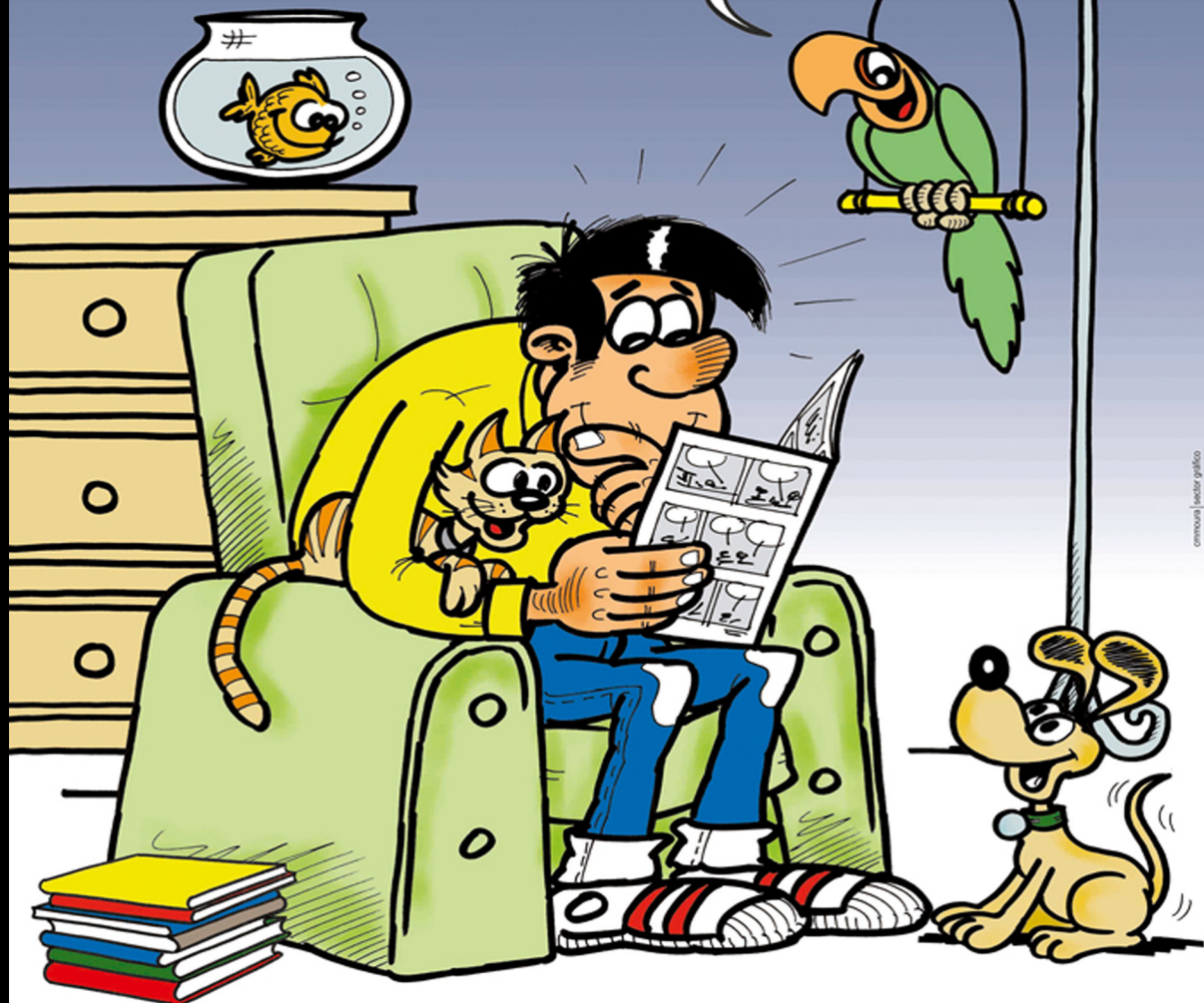
18º SALÃO INTERNACIONAL DE BANDA DESENHADA | 18TH INTERNATIONAL COMICS FESTIVAL

19.ABRIL/1.MAIO

PRAÇA SACADURA CABRAL
ESPAÇO INOVINTER
CINE-TEATRO CARIDADE



HOMENAGEADOS:
A. VASSALO
HUGUES BARTHE
ZÉ MANEL



emovis | vector gráfico

Organização:



Colaboração:



Apoio:





11/12
BIBLIOTECA
MUNICIPAL
ORLANDO RIBEIRO
TELHEIRAS

COSPLAY
DEBATES

ANIMAÇÃO
WORKSHOPS

COMICS

EXPOSIÇÕES

GAMING ZONE

AUTÓGRAFOS

CONVIDADOS

MANGA

MÚSICA
LANÇAMENTOS



AniComics

Lisboa 2013

