

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS ARTES



A TECNOLOGIA DIGITAL NA EVOLUÇÃO DA BD

Miguel Maria Guedes da Costa Inês Soares

Trabalho de Projeto

Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientado pela Professora Doutora Joana Isabel Bento da Silva Afonso

2021

Resumo

Esta dissertação de mestrado tem como principal foco a evolução da banda desenhada. Explora-se não só a sua história, como também a suas mutações a nível narrativo, de suportes utilizados e de que forma estas novas potencialidades estão a alterar os paradigmas que hoje conhecemos.

Na componente teórica deste projeto, numa primeira fase, ir-se-á ter em conta o caminho que as narrativas visuais trilharam no decorrer da história do Homem, até chegarem à linguagem da banda desenhada que conhecemos hoje. É a partir deste momento, que vão ser analisadas narrativas que extravasam a ideia de livro, ou até mesmo de leitura convencional. É o caso dos *webcomics*, um suporte cada vez mais emergente e merecedor de análise. Nestes, podemos encontrar não só uma grande variedade de registos, como liberdades criativas que não se inclinam a nenhum editor, uma variedade não só de narrativas, como também de técnicas. É a partir destes *webcomics* e as suas potencialidades, que esta dissertação assenta, mais especificamente no à vontade da partilha de ideias e no advento das redes sociais e a sua linguagem.

Com base nestes pressupostos, esta dissertação teórico-prática irá ser complementada por uma componente prática, que pretende mostrar esta evolução através de tiras de BD e outros desenhos criados pelo autor, que se inspiram nas tecnologias analógicas e as digitais. O trabalho prático terá também o cuidado de procurar pontos paralelos com trabalhos de outros artistas, para que, desta forma, se consiga aprender mais sobre os seus processos e abordagens.

Palavras-Chave: Banda Desenhada, Redes Sociais, Digitalização, *Webcomics*
Comunicação

Abstract

This master's dissertation has the evolution of Comics as the main focus. It explores not only its history, but also its mutations at the narrative level, used supports and how these new potentialities are changing the paradigms as we know them today.

In the theoretical component of this project, firstly, we will approach the path that the visual narratives have taken along the history of Man before becoming the language of Comics we know today. It is from this starting point that these narratives, that go beyond the idea of a book, or even conventional reading, will be analyzed. This is the case of webcomics, an increasingly emerging support which is worthy of analysis. In these, we can find not only a wide variety of expressions, techniques and narratives, but also a creative freedom that doesn't bow to any editor.. It is from these webcomics and their potential, that this dissertation is based on, more specifically on the desire to share ideas and the advent of social networks and their language.

Based on these assumptions, this theoretical-practical dissertation will be complemented by a practical component, which aims to show this evolution through comic strips and other drawings, created by the author, that are inspired by analog and digital technologies. The practical work will also watch out for aspects that are parallel to the works of other artists, to in this way, we can learn more about their processes and approaches.

Keywords: Comics, Social Networks, Digitization, Webcomics, Communication

Agradecimentos

A realização deste trabalho projeto só se tornou possível com a ajuda e o incentivo de um conjunto pessoas que gostaria de referir.

Em primeiro lugar à Professora Doutora Joana Afonso que desde o início me ajudou e me acompanhou sempre através de palavras de incentivo, de esclarecimento de dúvidas e das suas opiniões críticas sempre construtivas e enriquecedoras.

Aos meus pais, irmão e avô Paulo que foram sempre os primeiros leitores dos meus desenhos e tiras.

Finalmente, aos meus avós Odete e Carlos e Lurdes que presenciaram o início deste meu trabalho com muito orgulho, mas não conseguiram vê-lo na totalidade.

Índice

Declaração de Autoria	II
Resumo	III
Palavras-Chave	III
Abstract	IV
Keywords	IV
Agradecimentos	V
Índice	VI
Índice de Imagens	VII
1. Introdução	1
1.1 Objetivos	3
1.2 Metodologia	3
2. Enquadramento Teórico	5
2.1 Introdução à História da Imagem Narrativa	8
2.1.1 Da Pré-História até ao Século XVIII	8
2.1.2 A Expansão da Banda Desenhada	12
2.1.3 Pop Art	18
2.2 <i>Comic Strips</i>	21
2.3 <i>Webcomics</i>	32
2.4 Paradigmas de Leitura no Espaço Virtual	38
2.5 Utilização de Animais na Transmissão de Emoções	44
3. Trabalho prático	51
3.1 Construção do Trabalho Prático e a sua Metodologia	51
3.2 O Trabalho Criativo e a sua Justificação	57
3.3 Técnicas Analógicas e Digitais	66
4. Conclusão	74
Bibliografia	78

Índice de Figuras

Figura 1- Pintura rupestre mais antiga do mundo localizada numa caverna de Celebes do Sul (Indonésia) Fonte: National Geographic [consult.2021-06-27] Disponível em <URL: https://www.natgeo.pt/ciencia/2021/01/pintura-rupestre-com-45000-anos-e-a-mais-antiga-do-mundo-com-um-animal >	8
Figura 2 - Fresco, Pompeia Fonte: [consult.2020-12-18] Disponível em <URL: https://fotos.sapo.pt/ZNS5Vfltp0Fqby8sP8zf/s320x240 >	9
Figura 3 - Coluna de Trajano Fonte: [consult.2020-12-18] Disponível em <URL: https://h8f7z4t2.stackpathcdn.com/wp-content/uploads/2015/11/6691643007_756355b4cc_b-1000x680.jpg >	9
Figura 4 - Bíblia de Charles Le Chauvre – 846 (Fonte: Imagem do autor – Museu de BD de Bruxelas).....	10
Figura 5 - A Harlots Progress William Hogarth- 1733 Fonte: [consult.2020-09-25] Disponível em <URL: http://www.andrewedmundsprints.com/william-hogarth.html > .	11
Figura 6 - Histoire de Mr. Jabot - primeira capa Fonte: [consult.2020-09-25] Disponível em <URL: https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_monsieur_Jabot >	11
Figura 7 - Jornal Francês Ilustrado -1863 (Fonte: Imagem do autor 2019).....	12
Figura 8 - BD Yellow Kid Fonte: [consult.2020-10-10] Disponível em <URL: https://tempreguicanao.files.wordpress.com/2011/10/yellowkid1.jpg >.....	13
Figura 9- The Yellow Kid Fonte: Imagem do Autor – Adaptado	13
Figura 10 - Etiqueta de Diálogo – Fonte: A Careta, nº 543 (1918), p.23 a propósito da gripe espanhola	14
Figura 11 - The Yellow Kid (1896) pp36 Fonte: [consult.2021-01-12] Disponível em <URL: https://comicbookplus.com/?dclid=26549 >	14
Figura 12- A primeira Banda Desenhada Little Nemo – Fonte: [consult.2020-10-10] Disponível em <URL: http://biblioklept.org/2013/02/07/little-nemo-strip-winsor-mccay-2/ >.....	15
Figura 13- Tira Mickey Mouse - 28 de janeiro de 1930 Fonte: [consult.2020-10-10] Disponível em <URL: http://bobcat74.free.fr/mmds/mmdsnotes.htm >.....	16
Figura 14 - Capa da Revista nº1 Walt Disney's Comics and Stories. Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL: https://disneycomics.fandom.com/wiki/Walt_Disney%27s_Comics_and_Stories_1 >..	16
Figura 15 - Capa da edição Donald Duck and de Pirate Gold. Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Donald_Duck_Finds_Pirate_Gold >	17
Figura 16 - Sazae-san. Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL: https://kumparan.com/info-anime/fakta-tentang-sazae-san-serial-anime-terlama-yang-pemah-ada-1tNhdpY6wcp/full >	17
Figura 17 - Obra de Andy Warhol - Marilyn Monroe (1964). Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71LVO9GhjbL_SL1000_.jpg >.....	19
Figura 18 - Obra de Peter Blake com técnica de colagem. Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL: http://vidadeprofessor.pro.br/wp-content/uploads/2017/03/Peter-Blake-pop-art-inglaterra.jpg >	19

Figura 19 - Obra de Roy Lichtenstein. Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL http://www.popart.com.br/galerias_files/imgs_upload_galerias/20140213_032930_2460/F.jpg >	20
Figura 20 - Witchcraft Illustrated: The Crime of Witchcraft in Early Modern German Fonte: [consult.2020-09-12] Disponível em <URL: https://brill.com/view/book/edcoll/9789004340312/9789004340312_webready_content_m00075.jpg >	21
Figura 21 - Imagem por página – Desenho de um conjunto - 1629 – Alemanha Fonte:[consult.2020-12-10] Disponível em <URL: https://media.istockphoto.com/illustrations/winemaking-in-the-15th-century-illustration-id101581072?s=612x612 >.....	22
Figura 22 - “Profanation of the Host by Jews at Passau, 1477”; German broadsheet, c. 1490. Fonte:[consult.2020-12-10] Disponível em <URL: https://kids.britannica.com/students/assembly/view/843 >.....	22
Figura 23 - Guerra dos Trinta Anos, de Jacques Callot Fonte:[consult.2020-12-10] Disponível em <URL: https://i.pinimg.com/originals/65/07/1c/65071cf6ddd2eac975edda8ae50084.jpg >...	23
Figura 24 - Esposa dominadora a bater no marido - Albrecht Dürer, século XVII Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL: https://docplayer.com.br/184709303-Silvia-federici-mulheres-corpo-e-acumulacao-primitiva-traducao-coletivo-sycorax.html >	24
Figura 25 - William Hogarth - Harlots-Progress. Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A-Harlots-Progress.jpg >.....	24
Figura 26 - Töpffer 1833 – Litografia. Fonte: [consult.2020-11-07] Disponível em <URL: https://www.lambiek.net/artists/image/t/topffer/topffer_oldbuck.jpg >.....	25
Figura 27 - Judy, Ally Sloper (personagem vigarista, pobre e intriguista) Apresentada em cerca de 130 tiras na revista. Fonte: [consult.2020-11-07] Disponível em <URL: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTpp1h_wwzS19BzffWVSNp_vOx14Z9K0fyO3g&usqp=CAU >	26
Figura 28 - Max and Moritz de Wilhelm Busch- 1865. Fonte: [consult.2020-11-10] Disponível em <URL https://cdn.britannica.com/29/58729-050-4D740E5C/Max-and-Moritz-Wilhelm-Busch.jpg >	27
Figura 29 - Little Nemo in Slumberland de Winsor McCay. Fonte: [consult.2021-02-18] Disponível em <URL https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/03/Little_Nemo_1906-05-27.jpg >.	28
Figura 30 - Bumper-Book-Peanuts-Snoopy-Friends Fonte: [consult.2021-01-08] Disponível em <URL https://www.amazon.co.uk/Bumper-Book-Peanuts-Snoopy-Friends/dp/1782119442 >	30
Figura 31 - Centro Belga da Banda Desenhada (imagem do autor)	31
Figura 32 - Primeiro webComic. Fonte: [consult.2021-01-08] Disponível em <URL: https://nerocam.com/DrFun/Dave/Dr-Fun/df200306/df20030610.jpg >	32
Figura 33 - Argon Zark (1995) – Fonte: [consult.2021-01-16] Disponível em <URL http://amontanhamagica.blogspot.com/2004/01/ >.....	33
Figura 34 - Rogues of Clwyd-Rhan - Primeira webcomic lançada fora dos EUA - Fonte: [consult.2021-01-16] Disponível em <URL http://reinderdijkhuis.com/index.php?p=GKBcover >	34

Figura 35 - Megatokyo - Fonte: [consult.2021-01-16] Disponível em <URL https://www.amazon.com/Megatokyo-Vol-1-Fred-Gallagher/dp/1593071639 >	35
Figura 36 - Paineis em página contínua de Scott McCloud – Fonte: [consult.2021-02- 16] Disponível em <URL: http://scottmcccloud.com/1-webcomics/zot/zot-03/zot-03.html >	40
Figura 37 - Gif Animado produzido numa consola Nintendo 3DS - Kévin Gemin – Fonte: [consult.2021-01-08] Disponível em <URL https://k-eke.tumblr.com/ >	41
Figura 38 - Post de KéKé baseado em imagens de redes sociais. Fonte: [consult.2021-01-08] Disponível em <URL https://k-eke.tumblr.com/ >	42
Figura 39 - Post de KéKé a propósito da passagem de ano Fonte: [consult.2021-01- 08] Disponível em <URL https://k-eke.tumblr.com/ >	42
Figura 40 - Horse Mystery - APP disponível da Play Store	43
Figura 41 - Deusa Egípcia Tuéris - Deusa Hipopótamo - Museu da Emory University, da cidade de Atlanta, nos Estados Unidos Fonte: [consult.2021-02-12] Disponível em <URL https://www.pinterest.pt/pin/77827899782167158/ >	44
Figura 42 - Hieronymus Bosch - The Vision of Tondal – Adaptação do autor	45
Figura 43 - Capa Publicação Ally Sloper's Half Holiday Fonte: [consult.2020-09-08] Disponível em <URL: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Ally_Sloper%27s_Half_Holiday,_2_avril_1892,_co_uverture.jpg >	46
Figura 44 - Cartoon de Rafael Bordalo Pinheiro. Fonte: [consult.2020-09-08] Disponível em <URL: http://cvc.instituto-camoes.pt/figuras/rbpinheiro.html >	47
Figura 45 - Krazy Kat – Fonte: [consult.2020-09-08] Disponível em <URL: https://www.washingtonpost.com/rf/image_1484w/2010-2019/WashingtonPost/2011/08/03/BookWorld/Images/krazykat3.jpg?t=20170517 > ...	47
Figura 46 - Pateta (cão antropomórfico) passeia cão (Pluto)	48
Figura 47 - Rato Anarquista – Banksy Fonte: [consult.2021-02-10] Disponível em <URL: https://pt.wikipedia.org/wiki/Banksy >	49
Figura 48 - Diferença entre hardware de desenho (mesa digitalizadora e monitor com caneta)	53
Figura 49 - Esboço da tira da Figura 52 Fonte: Imagem do Autor, 2020	53
Figura 50 - Segundo esboço da mesma tira que depois foi anexado Fonte: Imagem do Autor, 2020	54
Figura 51 - Traços de base do desenho Fonte: Imagem do Autor, 2020	54
Figura 52 - Evolution of the pandemic Fonte: Imagem do Autor, 2020	55
Figura 53 - Trabalho em desenho sobre um ecrã tátil - Foto do Autor	56
Figura 54 – Adaptação de uma imagem de rede social Fonte: Imagem do Autor 2020	58
Figura 55 - Frame do vídeo viral sobre um erro cometido por um advogado numa audiência Fonte: [consult.2021-02-12] Disponível em <URL: https://www.youtube.com/watch?v=KxIPGPupdd8 >	59
Figura 56 - Esboço - Transposição da figura humana para gatos. Fonte: Imagem do autor, 2021	59
Figura 57 - Esboço do bebé. Fonte: Imagem do autor, 2021	60
Figura 58 - Traço no formato digital. Fonte: Imagem do autor, 2021	60
Figura 59 - "I am not a human" - Fonte: Imagem do autor, 2021	61
Figura 60 - A kind of mistake Fonte: Imagem do Autor, 2020	62

Figura 61 - Cannabis Zone Fonte: Imagem do Autor, 2020	62
Figura 62 - Animal Crossing during pandemic Fonte: Imagem do Autor, 2020	63
Figura 63- Silence Fonte: Imagem do Autor, 2020	64
Figura 64 - Lion cub learning to hunt Fonte: Imagem do Autor, 2020	65
Figura 65 - Personagem em Desenho em aguarela (analógico), Digital e adaptado ao estilo do início do século XX Fonte: Imagem do Autor, 2020	66
Figura 66 - Bobby Bumps Goes Fishing (1916) - Fonte: [consult.2020-09-08] Disponível em <URL: https://youtu.be/jmjUp2iie6I >	67
Figura 67 - Imagem do Filme Gertie the Dinosaur (1914). Fonte: [consult.2020-09-08] Disponível em <URL: https://youtu.be/UX_M1JRCPvk >	68
Figura 68 - Fotograma do filme Phantamasgorie - Émile Corg 1908. Fonte: [consult.2020-09-08] Disponível em <URL: https://youtu.be/kTEILaiXfrw >	68
Figura 69 – A mesma história inspirada em épocas diferentes Fonte: Imagem do Autor, 2020	69
Figura 70 - Money is relative Fonte: Imagem do Autor, 2020	71
Figura 71 - Bureaucracy Fonte: Imagem do Autor, 2020	71
Figura 72 - Morning Problem Fonte: Imagem do Autor, 2020	72
Figura 73 - Julgamento Fonte: Imagem do Autor, 2020	73
Figura 74 - Comparação entre Garfield em banda desenhada e traço em 3D. Fonte: [consult.2020-05-23] Disponível em <URL: https://img.ibxk.com.br/2018/02/14/14101312469004.jpg?w=1120&h=420&mode=crop&scale=both e	76

1. Introdução

Ao longo dos tempos houve uma tentativa de classificar as artes. Para além das seis clássicas, o cinema, a televisão e a banda desenhada vieram juntar-se a este grupo. Foi Claude Beylie (1964, Revista *Lettres et Médecins*) que deu a atribuição da classificação como nona arte. No entanto, Morris (1923-2001) já se tinha antecipado em artigos escritos no jornal *Spirou*.

A evolução da banda desenhada teve o seu percurso suportado por determinados fatores, tais como os suportes, as técnicas e a tecnologia disponível.

Com base nestes pressupostos, este trabalho pretende mostrar a evolução no desenvolvimento criativo da banda desenhada e as suas relações com outras formas de expressão associadas ao desenho, tais como *cartoons* e filmes de animação.

Este trabalho teórico-prático organiza-se em três grandes capítulos, que culminam na realização de desenhos, que se identificam com a linguagem da banda desenhada, partindo de fontes inspiradoras diversas e de técnicas distintas.

Na primeira parte, faz-se uma aproximação à metodologia e aos objetivos deste trabalho. Começando por abordar as preocupações relativas à evolução da banda desenhada, tecnologias e os mercados. Foi com base nestes aspetos, que se desenvolveu este trabalho, que surgiu da adaptação de tiras inspiradas em características dos desenhos do passado, tal como se dá no exemplo da Figura 69.

Para desenvolver este trabalho torna-se essencial entender o processo por que passou toda a arte que está subjacente à banda desenhada. Sejam as diferentes formas de narrativa visual, que variaram ao longo da história, ou as formas como a banda desenhada se adaptou às diferentes tecnologias. Neste âmbito, abordam-se também as tiras com características humorísticas, que começaram a ser populares e com a disseminação da Internet, inevitavelmente, transferiram-se para este suporte digital dando origem aos *webcomics*.

A leitura deixou de ser exclusivamente analógica e a complementaridade entre os suportes digitais veio trazer uma nova forma de leitura. O processo sequencial a que o leitor estava habituado mudou. Agora, este pode, a qualquer momento da sua leitura, saltar para outro ponto da narrativa e voltar para onde tinha ficado de forma muito simplificada. Outra característica introduzida por este espaço virtual, na forma como se lê, está relacionada com a complementaridade de imagens, que podem ser animadas ou mesmo associadas a vídeos.

Posteriormente, sobre o desenvolvimento do trabalho prático, realizaram-se personagens e narrativas inspiradas em animais. Com esta escolha, surgiu assim a importância de analisar como os personagens podem ser antropomorfizados, incorporando movimentos e emoções humanas.

Na terceira parte deste trabalho é feita uma abordagem da justificação das opções tomadas, bem como das técnicas utilizadas. No seguimento destas questões, revelou-se ser importante abordar também os processos do trabalho criativo em si, como: procurar, testar e experimentar até encontrar algo que seja significativo para o autor. Assim, neste trabalho, foram experimentadas várias técnicas que se misturaram com o objetivo de criar algo inspirado no pressuposto deste trabalho, a evolução da banda desenhada em função das tecnologias e linguagens. O processo passou por utilizar personagens desenvolvidos pelo autor e associá-los a temas de forma que se adequassem às mensagens que se pretendiam transmitir. Tem-se como exemplo o Coala associado aos incêndios na Austrália (Figura 54), que para além de ser uma espécie autóctone, associamos a algo de bom e agradável e sendo uma espécie ameaçada, a mensagem ganha força. Ou a preguiça quando desejamos passar uma mensagem de lentidão tal como na Figura 71.

Esta organização permitiu que o trabalho se desenvolvesse de uma forma estruturada, onde o conhecimento teórico deu origem às propostas apresentadas.

1.1. Objetivos

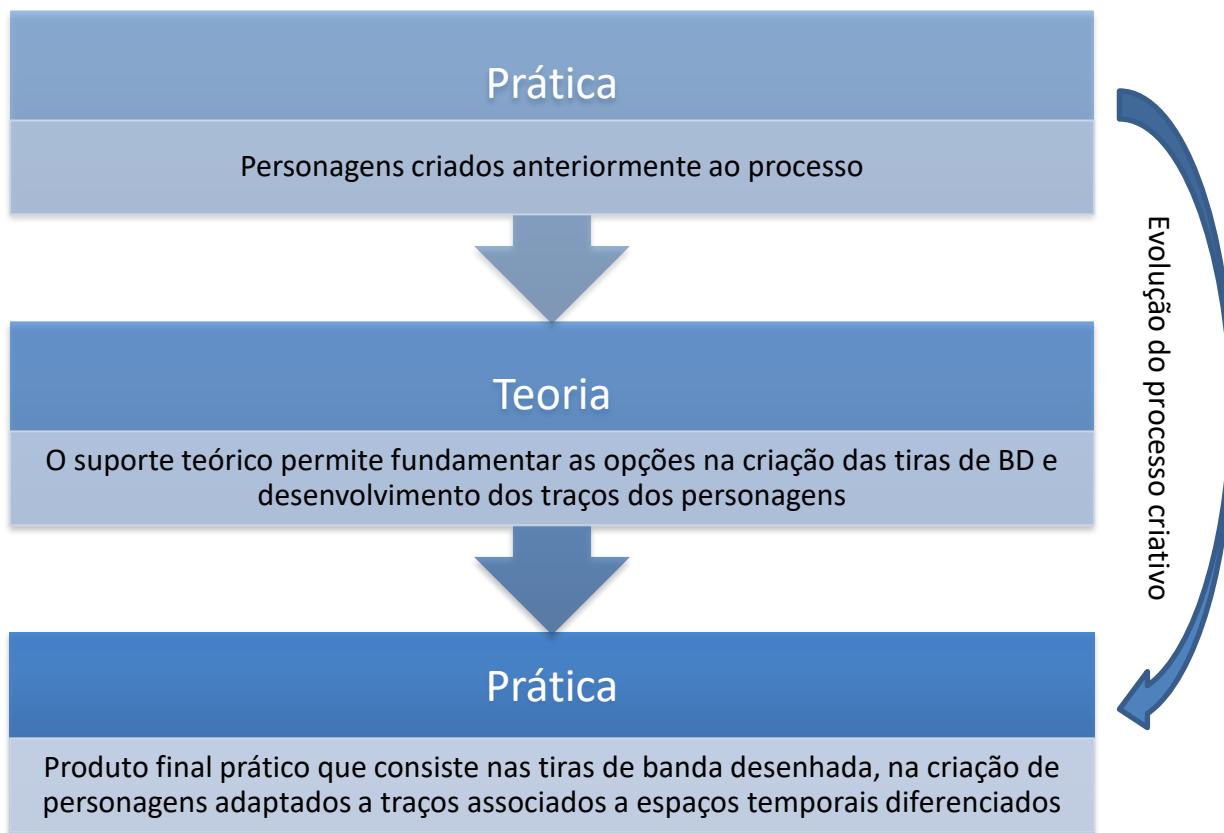
Com o aumento dos mercados e a evolução tecnológica, muitos dos registos da BD sofreram alterações na forma como eram desenhados. Não só com o objetivo de uma modernização, para acompanhar novas ferramentas tecnológicas que satisfaçam novos mercados, como também, com o aumento da produtividade, para acompanhar a procura. Com base nestes fatores pretende-se analisar a evolução da banda desenhada ao longo do tempo, em função das novas ferramentas tecnológicas, verificando se seguem um padrão de transformação. Aliada a esta componente teórica, irá ser realizado um trabalho prático de tiras de BD, para que, desta forma, se consiga chegar a conclusões mais concretas sobre a utilização destas tecnologias na banda desenhada.

1.2. Metodologia

Este trabalho é desenvolvido seguindo uma metodologia teórico-prática. Desencadeou-se a partir de uma componente prática, que se desenvolveu com suporte teórico, o que permitiu a criação do trabalho final. Na primeira parte desta dissertação, são abordados temas estruturantes na investigação, como a história da BD e as suas mudanças, até à delimitação de conceitos como o *Meme* ou a utilização de animais com características humanas em histórias. Nesta fase, o suporte bibliográfico é essencial e foi no museu de banda desenhada em Bruxelas, onde pôde ser observada a evolução do processo criativo pelos inúmeros exemplos de autores expostos neste museu. Esta experiência permitiu uma melhor compressão sobre os processos criativos, bem como a interpretação das histórias contadas ao longo dos tempos. Numa segunda parte, é apresentada a prática, com a criação de tiras originais, onde os personagens poderão adaptar-se às técnicas que evoluíram ao longo dos tempos. Estas tiras têm como foco, para além das experimentações gráficas, a exploração das linguagens das plataformas atuais de comunicação, tais como as redes sociais, ou a diversidade de imagens existentes na *Big Data*¹. Sintetizando a metodologia

¹ É o conjunto de dados que são gerados a partir de outros, por vezes em tempo real, dando origem uma enorme base de dados de crescimento exponencial, que está disponível através de ferramentas cada vez mais complexas de pesquisa onde a rede privilegiada de propagação é a Internet. (Fonte: Oracle [consult.2020-06-20] Disponível em <URL <https://www.oracle.com/pt/big-data/what-is-big-data/>>)

presente nesta dissertação, apresenta-se de seguida a tabela ilustrativa da mesma:



Sobre a informação presente neste trabalho de investigação, pretende-se que o leitor usufrua de um nível mais imersivo, ao poder visualizar as obras referenciadas ao longo do trabalho. Desta forma, o leitor poderá ter acesso a alguns documentos (filmes e obras) através de *links*. Para a realização desta componente tiveram-se em conta dois aspetos importantes, os direitos de autor e a volatilidade da *Internet*. Quanto ao primeiro, os documentos disponibilizados são apenas os que se encontravam de livre acesso e autorizados. Quanto à questão da volatilidade da *Internet*, como nunca se sabe se a informação está disponível no futuro, os vídeos e documentos foram alojados numa conta pessoal do autor, de forma a garantir o acesso permanente.

2. Enquadramento Teórico

Ao longo dos tempos tentou-se classificar as artes, para além das seis clássicas juntaram-se o cinema, a televisão e a banda desenhada (narrativa gráfica). Morris introduziu este conceito numa sequência de artigos escritos no Jornal Spirou nos anos sessenta². No entanto, a banda desenhada, como nona arte foi atribuída a Claude Beylie (1964, Revista Lettres et Médecins).

A banda desenhada tem vindo a evoluir, o que implicitamente se relaciona com determinados fatores, tais como os suportes, as técnicas e as tecnologias disponíveis. Face a esta evolução surge a necessidade de responder à seguinte questão de partida: “Como se desenvolveu a banda desenhada face à evolução das ferramentas digitais disponíveis?”

Para responder a esta questão deveremos analisar paralelamente as ferramentas disponíveis e a forma como a narrativa foi sendo apresentada, tentando estabelecer uma relação entre o desenho e os meios tecnológicos utilizados. Um dos exemplos será o da cor, até que ponto será necessário usá-la, se os meios de distribuição do início do século XX, não a utilizavam (os jornais eram impressos apenas a preto e o cinema era a preto e branco). A questão de partida leva-nos a outros caminhos na pesquisa, nomeadamente, na procura de outras respostas:

- a) Existe uma relação entre os materiais disponíveis, a distribuição e a forma como banda desenhada era produzida?
- b) A evolução de tecnologias digitais permitiu que a banda desenhada se adaptasse à crescente procura dos mercados?
- c) A alteração do desenho foi uma consequência da evolução tecnológica digital e/ou de padrões estéticos?

Pretende-se assim entender de que forma a alteração do desenho, bem como as técnicas utilizadas foram influenciadas pelo desenvolvimento de tecnologias e plataformas digitais.

² Fonte: Museu da Banda Desenhada, Bruxelas (exposição permanente).

A banda desenhada é uma forma de arte que tem acompanhado a história, atravessando duas guerras mundiais, onde também foi utilizada ora como crítica, ora como propaganda. A generalização de tecnologias digitais, já neste século, veio proporcionar uma abertura de mercados e dos *media* à banda desenhada. Alguma transformada em séries de animação (segunda metade do século XX), tais como o Super-Homem³ 4, Batman⁵ e Mulher Maravilha. O universo Marvel⁶ é também um bom exemplo na transposição de grandes super-heróis de banda desenhada em filmes e séries de televisão.

A propósito da utilização do desenho analógico e do desenho digital, Henrique Costa (2006) considera que: “É notório que os meios de desenho mudaram, os suportes de fazer desenho mudam, a temática muda, mas sendo o desenho a tentativa de explicação gráfica de uma ideia é indiferente onde é mostrada”⁷.

A tecnologia digital veio promover alguns estudos que remetem à comparação entre o analógico e o digital e as opções de alguns autores (Joana Afonso, 2019). Neste trabalho, a autora concluiu que: “Hoje em dia não é o meio que se põe em causa, mas antes a qualidade da obra finalizada. E se essa qualidade for elevada, não importa qual é o meio usado, o que importa é a obra em si.”⁸ A autora refere, ainda, que todos os meios se complementam e todos os caminhos são viáveis, desde que bem utilizados.

Teresa Silva Carvalho (2017)⁹ faz uma abordagem sobre a ilustração Digital e os novos *media*, explorando o potencial de cada ferramenta e a sua integração no produto final. A crescente curiosidade na pesquisa da evolução dos personagens e da banda desenhada levou o autor deste trabalho a questionar a razão de tantas alterações. Também a produção intensiva japonesa

³ As Novas Aventuras do Super-Homem 1966 / Herbert Richers dobragem clássica / filmation [consult.2020-12-10]

Disponível em <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=hVOqJ32kA5Q>

⁴ Adventures of Superman 1952 - 1958 Opening and Closing Theme (With Snippets) HD [consult.2020-12-10]

Disponível em <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=p0swAKS-5qA>

⁵ Batman Opening and Closing Theme 1966 - 1968 With Snippets [consult.2020-12-10] Disponível em <URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=kK4H-LkrQjQ>

⁶ Marvel foi fundada em 1939 como nome Timely Comics e é hoje detentora de mais cinquenta personagens tais como Homem-Aranha, Homem-Formiga, Capitão América, Demolidor, Deadpool, Justiceiro, Homem de Ferro, Doutor Estranho, Wolverine, Hulk, Thor, Duende Verde, entre outros

⁷ Costa, Henrique (2006) – “Desenho digital, a Possibilidade de Desenho Artístico”, p. 14

⁸ Afonso, Joana (2019) – “Multiplicidade Narrativa em Banda Desenhada, A Influência dos Novos Media,” p.56

⁹ Cf. Carvalho, Teresa. (2017) – “Ilustração Digital: A Presença dos Novos Media na Ilustração”, p.14

de filmes de animação¹⁰ e de banda desenhada leva à questão central: será que a democratização da tecnologia digital influenciou a banda desenhada?

Importa investigar que ajudas tecnológicas (processos digitais) possam ter tido um contributo determinante para uma alteração na produção de banda desenhada. Será possível produzir mais quantitativamente face aos instrumentos digitais? As alterações do desenho foram resultado de técnicas digitais? Do ponto de vista teórico, no caso de um autor que utiliza o desenho analógico, terá de desenhar os mesmos personagens e cenários as vezes que forem necessárias em todas as vinhetas onde estes apareçam. Por outro lado, com o auxílio da tecnologia digital, é possível replicar os mesmos personagens e cenários sempre que seja necessário. Posto este exemplo, podemos considerar também a perspetiva da indústria de animação, será assim possível, através destas ferramentas e novas metodologias de trabalho, produzir mais com menor custo e tempo.

Refletindo um pouco sobre este último aspeto, da digitalização do processo de trabalho, podemos considerar os *hardwares* que potenciam o desenho digital como uma ajuda. No entanto, Isabel Machado (2010)¹¹ considera que “há que ter em conta que quando em contacto com o computador e/ou outros dispositivos similares os estímulos também são diferentes: através do papel sentimos o toque da sua textura, recebemos, indiscutivelmente, estímulos visuais e por vezes até o olfato tem influência; ao passo que no computador outros sentidos são mais estimulados como é o caso da audição, (perdendo-se o tato como estímulo) e a visão.”

¹⁰ Segundo relatório da Indústria de Anime 2019 produziram-se 130 808 minutos de animação televisiva em 2018 – Média de 358 minutos produzidos diariamente. Fonte: AJA [consult.2020-12-10] Disponível em <URL: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

¹¹ Machado, Isabel (2010) – “Banda Desenhada Digital: Exploração de um Modelo em Suporte Digital, Recorrendo ao Multimédia”, p.14

2.1. Introdução à História da Imagem Narrativa

Neste capítulo iremos abordar de que forma é que a narrativa visual que hoje conhecemos como banda desenhada evoluiu e foi ganhando o seu espaço como uma forma de arte. Acompanhamos a história da necessidade de comunicar e contar histórias, nos mais variados suportes, através das mais variadas técnicas. Iremos partir da Pré-história até ao século XVII, até chegar ao século XIX e XX, onde houve um crescimento de publicações. O movimento artístico *Pop Art* será analisado por incorporar um conceito que foi inspirador no desenvolvimento deste trabalho.

2.1.1 Da Pré-História até ao Século XVIII

Através dos séculos, as histórias que os vários povos foram representando, são um testemunho da sociedade em que viviam, das suas crenças e da sua cultura. E apesar de sabermos que estas marcas de história têm pelo menos 45 mil anos¹², nunca saberemos os nomes dos artistas que esculpiram, desenharam e pintaram estas obras que se tornaram património da humanidade. Esta pintura, considerada a mais antiga, foi descoberta numa das cavernas de Celebes do Sul (Indonésia) e representam javalis (Figura 1).

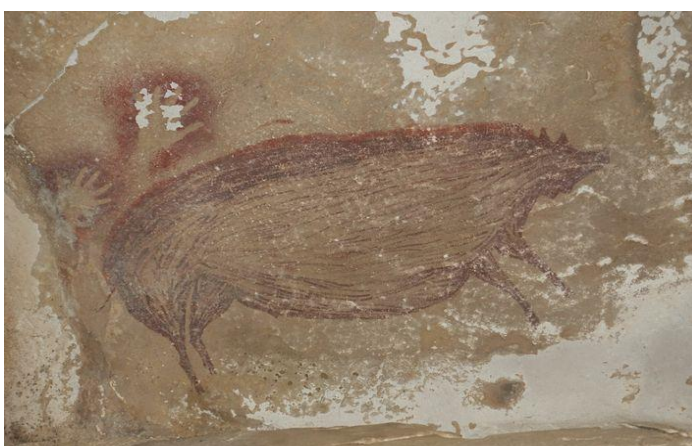


Figura 1- Pintura rupestre mais antiga do mundo localizada numa caverna de Celebes do Sul (Indonésia) Fonte: National Geographic [consult.2021-06-27] Disponível em <URL: <https://www.natgeo.pt/ciencia/2021/01/pintura-rupestre-com-45000-anos-e-a-mais-antiga-do-mundo-com-um-animal>>

¹² Fonte: National Geographic [consult.2021-06-27] Disponível em <URL: <https://www.natgeo.pt/ciencia/2021/01/pintura-rupestre-com-45000-anos-e-a-mais-antiga-do-mundo-com-um-animal>>

A prática de registrar as experiências de uma cultura está também retratada pelo legado do Império Romano, desde os frescos de Pompeia (Figura 2), que ilustram o cotidiano, até à coluna de Trajano (Figura 3). Ao longo deste último monumento com 38 metros de altura e 1100 toneladas, é contada a história da guerra contra os dácios, através de figuras em baixo-relevo.



Figura 2 - Fresco, Pompeia Fonte: [consult.2020-12-18] Disponível em <URL: <https://fotos.sapo.pt/ZNS5Vfltp0Fqby8sP8zf/s320x240>>

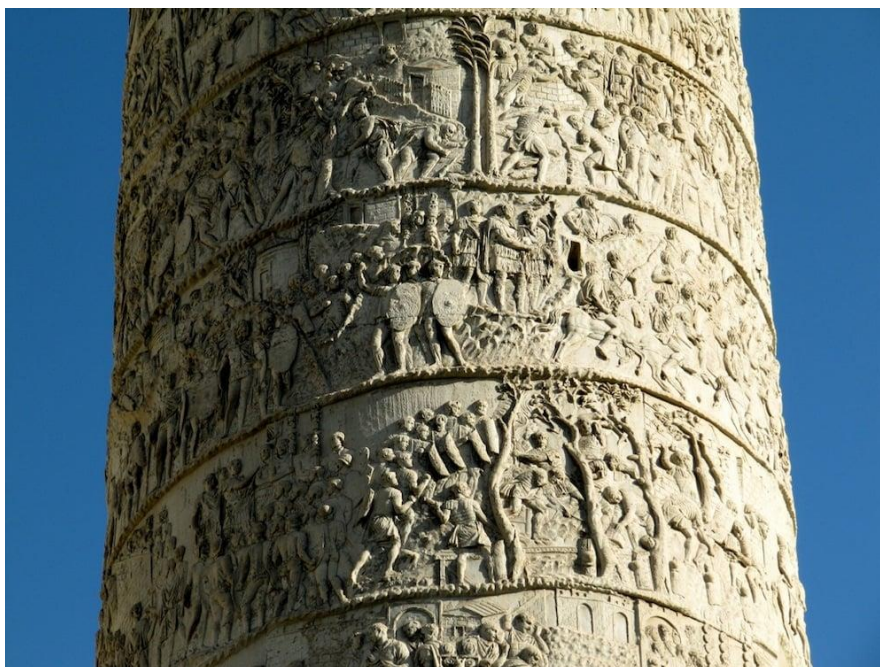


Figura 3 - Coluna de Trajano Fonte: [consult.2020-12-18] Disponível em <URL: https://h8f7z4t2.stackpathcdn.com/wp-content/uploads/2015/11/6691643007_756355b4cc_b-1000x680.jpg>

Avançando um pouco na história, durante a Idade Média, nos mosteiros cristãos, os monges copistas dedicavam as suas vidas a reproduzir os textos

sagrados da bíblia, enquanto outros, dedicavam-se a embelezar estas edições únicas com intrincadas iluminuras e ilustrações dando graças ao seu criador. Nestes livros podemos também encontrar algumas opções peculiares, como o dividir a história em painéis, dando movimento, usando diversos planos e acrescentando caixas de texto, fazendo lembrar estruturas mais contemporâneas da banda desenhada. (Figura 4).



Figura 4 - Bíblia de Charles Le Chauvre – 846 (Fonte: Imagem do autor – Museu de BD de Bruxelas)

O facto de as obras terem de ser produzidas através de um processo manual, pelos monges copistas, traz limitações na divulgação das obras, bem como na sua produção. A descoberta da imprensa de Gutenberg permitiu que as obras pudessem ser reproduzidas de uma forma mais rápida e económica, mudando o paradigma então existente.

A impressão permitiu que um grande público passasse a ser alcançado. O aparecimento das gravuras, dos livros publicados, dos jornais e das ilustrações vendidas nas feiras tornaram-se populares.

O inglês William Hogarth e o japonês Katsushika Hokusai, contaram histórias por meio de uma sucessão de gravuras ou de estampas (Figura 5), foram marcos na história desta arte que estava a aparecer, assim como o suíço Rudolphe Töpffer, que publicou “Histoire de Mr. Jabot” (Figura 6) em 1833, que foi considerada a primeira banda desenhada.



Figura 5 - A Harlots Progress William Hogarth- 1733 Fonte: [consult.2020-09-25] Disponível em <URL: <http://www.andrewmundsprints.com/william-hogarth.html> >



Figura 6 - Histoire de Mr. Jabot - primeira capa Fonte: [consult.2020-09-25] Disponível em <URL: https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_monsieur_Jabot>

2.1.2 A Expansão da Banda Desenhada

No século XIX, os jornais (Figura 7) e as revistas compreenderam que, para poder vender publicidade aos anunciantes, era necessário angariar o maior número possível de leitores.

Para isso, para além de apresentarem os romances divididos em sequências, de forma a manter os leitores atentos, publicavam também humoristas, caricaturistas e os primeiros heróis, como Ally Sloper¹³, na Inglaterra, ou Max und Moritz¹⁴, na Alemanha, cujas aventuras foram divididas em séries de histórias ilustradas.

No início do século XX, a banda desenhada tornou-se um desafio económico a partir do momento em que os editores americanos Pulitzer¹⁵ e Hearst¹⁶, levaram a lógica económica ao seu limite, apresentando os melhores jornalistas e artistas uns aos outros.

Foi neste contexto que Richard Outcault¹⁷, criador do *The Yellow Kid* (Figura 8), trocou a editora Pulitzer pela Hearst, esta banda desenhada foi publicada de



Figura 7 - Jornal Francês Ilustrado -1863 (Fonte: Imagem do autor 2019)

¹³ Ally Sloper - Alexander " Ally " Sloper é o personagem da banda desenhada inglesa britânica Ally Sloper criado por Charles H. Ross (1887)

¹⁴ Max und Moritz – personagens criados Wilhelm Busch (1885)

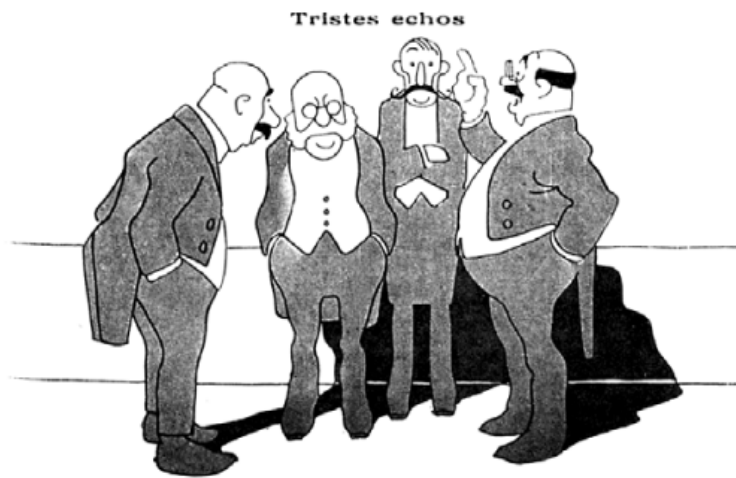
¹⁵ Joseph Pulitzer (1847-1910) – Jornalista e político foi concorrente com o mesmo estilo de jornalismo de Hearst.

¹⁶ William Randolph Hearst (1863-1951) – Empresário americano criador de uma rede de jornais no EUA

¹⁷ Richard Felton Outcault (1863-1928) – Desenhador técnico de Thomas Edison autor de "The Yellow Kid".

semanal. Esse suplemento tinha oito páginas e incluía o Yellow Kid de Richard Outcault, que Hearst havia atraído para longe do New York World.

Por outro lado, sobre o recurso narrativo dos balões, embora não se consiga determinar ao certo o seu inventor, a banda desenhada *The Yellow Kid* (Figura 11) é considerada como a pioneira desta forma de identificar o autor do discurso e dos diálogos. Antes, os diálogos eram representados por etiquetas (Figura 10), um pouco à parte da composição da narrativa visual global.



— Eu continuo a afirmar. A população esteve presa de grande panico. Eu na minha clínica tive cinquenta casos fataes, mas todos benignos.

Figura 10 - Etiqueta de Diálogo – Fonte: A Careta, nº 543 (1918), p.23 a propósito da gripe espanhola



Figura 11 - *The Yellow Kid* (1896) pp36 Fonte: [consult.2021-01-12] Disponível em <URL: <https://comicbookplus.com/?did=26549> >

Em conjugação com o exemplo anterior de *The Yellow Kid* e com a evolução dos meios técnicos, abordamos agora o caso de *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, que criou um mundo de sonhos ao mesmo tempo simpático e bem-humorado (Figura 29). As tiras foram elaboradas como uma ilustração de conto de fadas, com efeitos coloridos. Foi publicada pela primeira vez em 1905 no New York Herald (Figura 12). Esta banda desenhada deu também origem ao primeiro filme de animação (realizado em 1911 por Winsor McCay)¹⁸.

Assim, a disseminação da banda desenhada para outros jornais foi rápida e foi auxiliada pelo crescimento na distribuição de jornais.

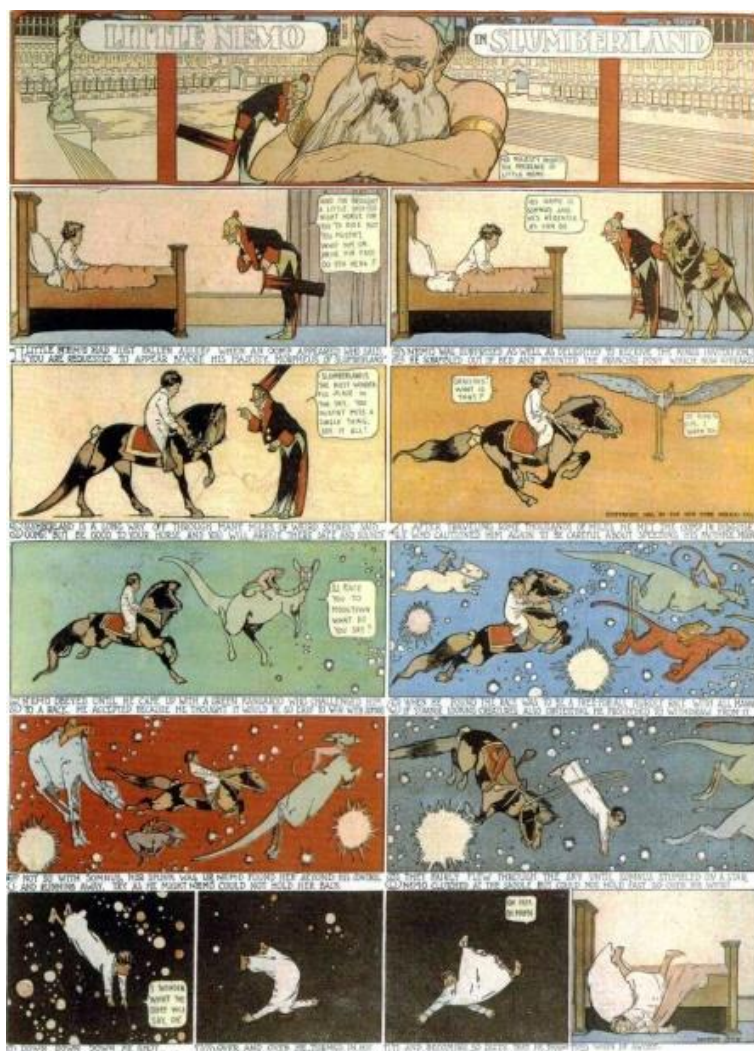


Figura 12- A primeira Banda Desenhada Little Nemo – Fonte: [consult.2020-10-10] Disponível em <URL: <http://biblioklept.org/2013/02/07/little-nemo-strip-winsor-mccay-2/> >

¹⁸ Little Nemo 1911 Winsor McCay Cartoon [consult.2020-10-10] Disponível em <URL: https://youtu.be/UX_M1JRCpvk>

Após a primeira Guerra Mundial sucedeu uma grave crise económica e a partir da década de 1930, após a crise provocada pela queda da Bolsa de Nova Iorque em 1929, as revistas de banda desenhada começaram a expandir-se por serem muito baratas.

Foi nos anos 30 do século XX, que Walt Disney começa a ter impacto nas tiras produzidas em que o Rato Mickey era o protagonista (Figura 13)

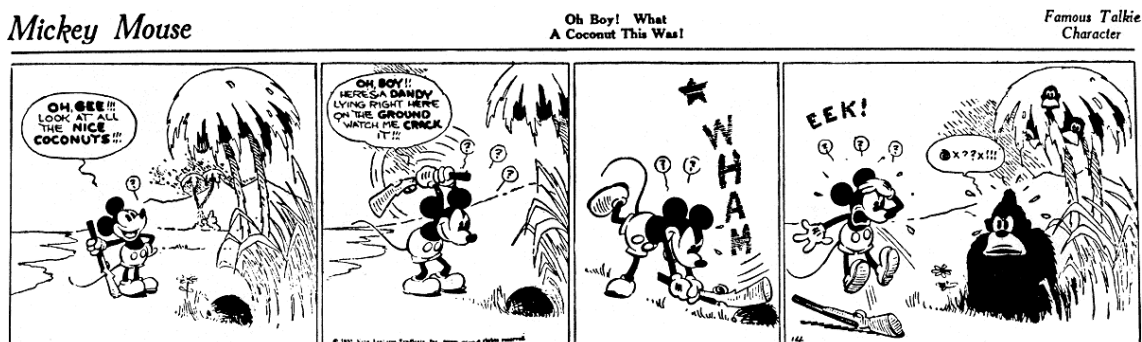


Figura 13- Tira Mickey Mouse - 28 de janeiro de 1930 Fonte: [consult.2020-10-10] Disponível em <URL: <http://bobcat74.free.fr/mmds/mmdsnotes.htm> >

Em 1931, a editora David McKay lançou a primeira revista de banda desenhada com personagens da Disney. Mais tarde, (década de 40) recuperou as tiras e começou a publicar em jornais.

No mesmo momento, a *Dell Comics*, em parceria com a *Western Publishing* lançou a revista *Walt Disney's Comics and Stories* (Figura 14). A grande aceitação do público por este tipo de revistas levou à sua expansão e em 1942 é publicada a primeira história de banda desenhada da Disney criada exclusivamente para um *Comic Book* (Figura 15)

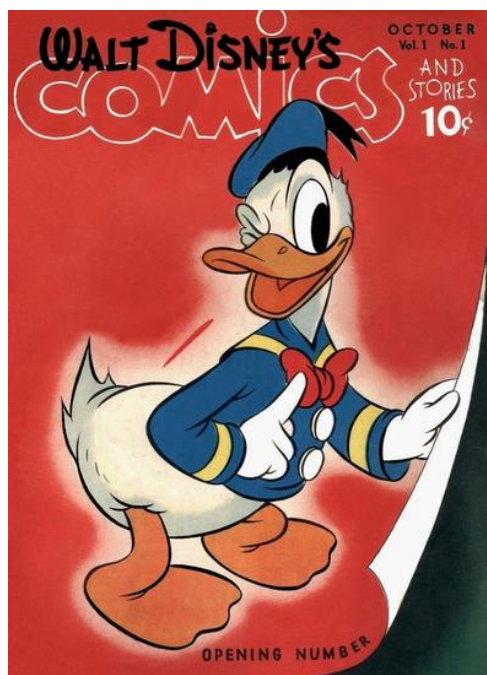


Figura 14 - Capa da Revista nº1 *Walt Disney's Comics and Stories*. Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL: https://disneycomics.fandom.com/wiki/Walt_Disney%27s_Comics_and_Stories_1 >

A Disney prosseguia com as suas publicações e incorporou novos personagens como o Tio Patinhas, Gastão, Irmãos Metralha, Maga Patalógica, Professor Pardal, entre outros.

Por todo o mundo começou a expansão das publicações de banda desenhada. Na Bélgica surgiu *Le Journal de Spirou*, que também publicou banda desenhada produzida nos Estados Unidos da América, como Super-Homem, Brick Bradford e Red Ryder.

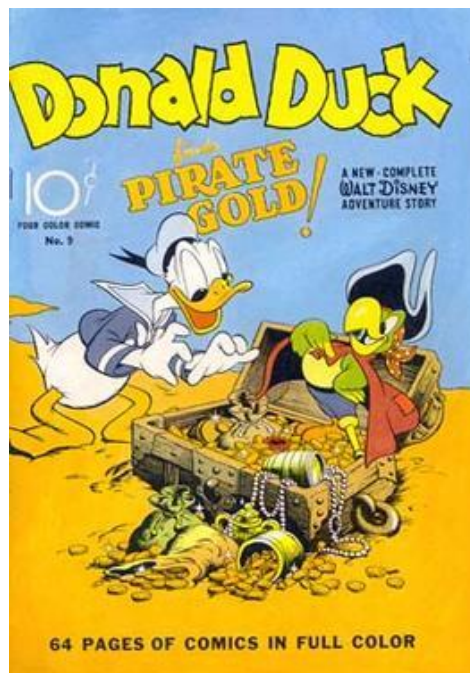


Figura 15 - Capa da edição *Donald Duck and de Pirate Gold*. Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Donald_Duck_Finds_Pirate_Gold >



Figura 16 - *Sazae-san*. Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL: <https://kumparan.com/info-anime/fakta-tentang-sazae-san-serial-anime-terlama-yang-pernah-ada-1tNhdpy6wcp/full> >

Após a Segunda Guerra Mundial o Japão sofreu um crescimento na produção de banda desenhada com Osamu Tezuka¹⁹ e com as tiras *Sazae-san* (Figura 16) da autora Machico Hasegawa²⁰.

Em França, por outro lado, a banda desenhada foi considerada infantil e perigosa para os jovens. Em 1949 é produzida uma lei que restringe a comercialização para todas as revistas de Banda de Desenhada que possam representar um perigo para esta faixa etária.

¹⁹ Osamu Tezuka (1928-1989) – Desenhador mangás com grande relevância internacional. Normalmente associa-se ao “pai” mangá moderno.

²⁰ Machico Hasegawa (1920 - 1992) A autora de manga, colecionadora de arte e escritora japonesa.

A expansão das revistas de Banda desenhada continuou pelo mundo com traduções em várias línguas.

2.1.3 Pop Art

Uma das fontes de inspiração deste trabalho é a utilização de imagens que existem nas redes sociais digitais ou na *World Wide Web*.

Na Figura 61, por exemplo, o trabalho foi inspirado numa imagem existente numa rede social (*Instagram*), onde se aproveita apenas a pose do cão, mas que dá origem a um trabalho mais complexo. A procura de imagens do quotidiano ou populares da cultura ocidental tornou-se popular em meados do século XX.

Na década de 50, desenvolveu-se um movimento artístico, nos Estados Unidos da América e no Reino Unido, onde os artistas apropriaram-se de representações populares e inspiraram-se para criar obras de arte. Este movimento foi batizado de *Pop Art* em 1954 por Lawrence Alloway, quando se referia a tudo o que era produzido em massa pela cultura ocidental, principalmente nos Estados Unidos da América.

Ao mesmo tempo que os artistas utilizavam os ícones de uma sociedade consumista e materialista, também a usavam para a criticar. Objetos simples como latas de refrigerante, embalagens de alimentos, banda desenhada, bandeiras, panfletos de propagandas e outros objetos serviram de base para a criação artística. Os artistas utilizavam cores vivas e alteravam o formato dos objetos. Uma técnica muito utilizada era a repetição do mesmo objeto com cores diferentes (Figura 17) e a colagem (Figura 18).



Figura 17 - Obra de Andy Warhol - Marilyn Monroe (1964). Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71LVO9GhjbL_ SL1000 .jpg >



Figura 18 - Obra de Peter Blake com técnica de colagem. Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL <http://vidaprofessor.pro.br/wp-content/uploads/2017/03/Peter-Blake-pop-art-inglesa.jpg> >

A *Pop Art* representava um retorno da arte figurativa que se opunha ao Expressionismo alemão que dominava a arte na altura.

A cultura virou-se para o culto das imagens televisivas, das fotos populares e da produção publicitárias, para construir um movimento crítico ao comportamento social.

Se as obras de Andy Warhol se caracterizavam pela repetição de imagens em eixos de simetria com diversas combinações de cores, Peter Blake utilizou um estilo artístico que incorporava diferentes materiais (colagem) e cores fortes para a produção de gravuras.

Roy Lichtenstein, também ligado a este movimento, utilizou uma técnica onde ampliou as características da banda desenhada e da publicidade, reproduzindo-as à mão os procedimentos gráficos com óleo e tinta acrílica. Utilizou uma técnica pontilhista conhecida como Pontos Ben-Day, para simular os pontos reticulados das histórias. As cores brilhantes, planas, limitadas e delineadas por um traço negro ampliam o impacto visual da obra (Figura 19).



Figura 19 - Obra de Roy Lichtenstein. Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL http://www.popart.com.br/galerias_files/imgs_upload_galerias/20140213_032930_2460/F.jpg >

2.2. Comic Strips

Foi na língua inglesa, que o termo *comic strip* surgiu em ligação com a banda desenhada. Embora tendo atualmente um carácter essencialmente humorístico, as formas mais primitivas das tiras desenhadas (anteriores ao século XIX), raramente eram cómicas, nem na forma nem no conteúdo.

No século XV, podem encontrar-se os primórdios do que atualmente se pode chamar de *comic strips*: uma consistia numa série de pequenas imagens impressas numa única folha de papel (tira narrativa – Figura 20); outra é uma série composta por várias folhas de papel, com uma imagem por página (Figura 21), que quando exibidas na parede de uma casa, formavam um friso narrativo ou uma história pictórica.



Figura 20 - *Witchcraft Illustrated: The Crime of Witchcraft in Early Modern German* Fonte: [consult.2020-09-12] Disponível em <URL: https://brill.com/view/book/edcoll/9789004340312/9789004340312_webready_content_m00075.jpg >

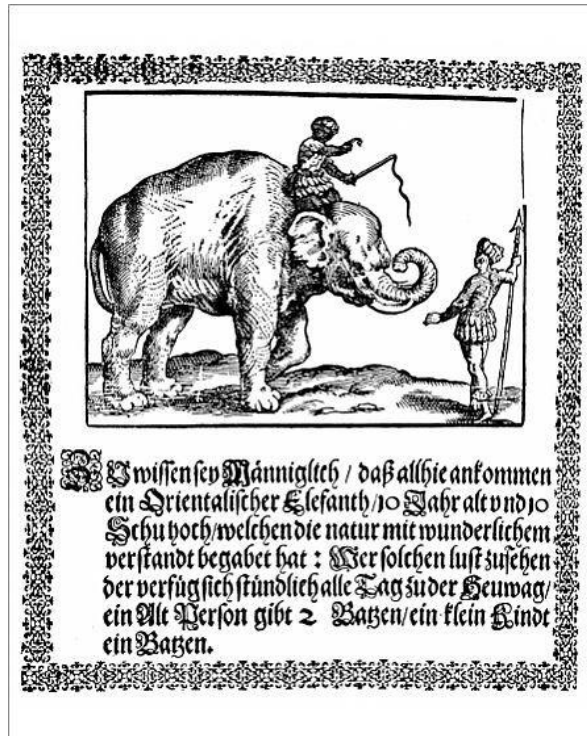


Figura 21 - Imagem por página – Desenho de um conjunto - 1629 – Alemanha Fonte:[consult.2020-12-10] Disponível em <URL: <https://media.istockphoto.com/illustrations/winemaking-in-the-15th-century-illustration-id101581072?s=612x612>>

Como foi referido anteriormente, o atual tom de humor associado aos *Comic Strips*, não era uma característica da época. Os temas inspiravam-se principalmente em dois grupos: moralidade política e moralidade privada. As tiras sobreviventes anteriores a 1550, a maioria das quais são xilogravuras alemãs, tratam de assuntos como a vida dos santos, relatos de milagres contemporâneos, troça de amor, mundano e acusações politicamente inspiradas contra judeus, como a tira de Kunzie (Figura 22). Nestas, podem encontrar-se subdivisões narrativas à maneira dos retábulos pintados da Idade Média tardia.



Figura 22 - "Profanation of the Host by Jews at Passau, 1477"; German broadsheet, c. 1490. Fonte:[consult.2020-12-10] Disponível em <URL: <https://kids.britannica.com/students/assembly/view/843>>

A reforma e as guerras religiosas que se seguiram ao longo do século XVII, particularmente na Alemanha protestante e na Holanda, deram origem a muitas obras propagandísticas e patrióticas, baseadas em eventos políticos contemporâneos. No decorrer do século XVII, as tiras assumiram a forma de uma peça central gráfica alegórica, circundada por faixas de borda narrativa. Embora muitas vezes rudimentar em estilo, essas tiras, conseguiram retratar intrigas políticas e comoventes descrições de terror militar; o mais conhecido na última categoria é a narrativa primorosamente executada e cuidadosamente cadenciada da Guerra dos Trinta Anos, de Jacques Callot (Figura 23).



Figura 23 - Guerra dos Trinta Anos, de Jacques Callot Fonte:[consult.2020-12-10] Disponível em <URL: <https://i.pinimg.com/originals/65/07/1c/65071cf6dddbd2eac975edda8ae50084.jpg>>

As primeiras tiras sobre a moralidade privada são alemãs e relatam formas de assassinato e sua punição pública. Artistas alemães do século XVII especializaram-se em expor satiricamente a tirania de esposas enraivecidas, a propor soluções violentas contra os maridos (Figura 24).

Os holandeses dessa época, também produziam algumas tiras de desenho básico para crianças. Em meados do século XVIII, os russos também iniciaram a produção de tiras satíricas.

Os vários temas sociais e morais que foram tratados de forma rústica em diferentes países e em diferentes épocas, foram a matéria-prima do artista inglês William Hogarth²¹, que elevou a história das tiras a um nível estético superior.

²¹ William Hogarth (1697-1764) – Pintor e ilustrador inglês.



Figura 24 - Esposa dominadora a bater no marido - Albrecht Dürer, século XVII Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL: <https://docplayer.com.br/184709303-Silvia-federici-mulheres-corpo-e-acumulacao-primitiva-traducao-coletivo-sycorax.html>>

Com uma visão social ampla e profunda, um sentido satírico e atual, e uma capacidade artística, Hogarth criou uma narrativa visual, utilizando apenas as inscrições que pudessem ser introduzidas de forma natural na cena.



Figura 25 - William Hogarth - *Harlots-Progress*. Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A-Harlots-Progress.jpg>>

Foi a publicação nos jornais da caricatura, que estabeleceu as tiras como cómicas. Com a história concentrada numa única página, os fundos e os incidentes narrativos foram minimizados, em favor de expressões faciais marcantes e poses em silhueta.

O século XIX marca uma viragem nas *comic strips* com Rodolphe Töpffer²² (1799-1846), um professor de Genebra, que criou uma espécie de anti-heróis absurdos que lutaram desesperada e infrutiferamente contra os caprichos do destino, da natureza e da sociedade. As histórias eram litografadas em pequenos álbuns oblongos, contendo até 100 páginas (Figura 26). O ritmo é sustentado por outra revolução no desenho, pois Töpffer descobriu como variar experimentalmente as fisionomias através da utilização do movimento. As suas tiras basearam-se na ascensão social, nos sistemas educacionais, no caos parlamentar, no alarmismo político, nas pretensões científicas e médicas.



Figura 26 - Töpffer 1833 – Litografia. Fonte: [consult.2020-11-07] Disponível em <URL: https://www.lambiek.net/artists/image/t/topffer/toppfer_oldbuck.jpg>

²² Rodolphe Töpffer (1799-1846) - artista gráfico e escritor suíço, considerado um dos pioneiros da banda desenhada.

Estas *comic strips* eram um género com características marcadamente distintas das atuais, nomeadamente nos desenhos e nos conteúdos das tiras. Töpffer foi um pioneiro neste género, paralelamente com outros ilustradores da época, como Richard Outcault ou o espanhol Landaluze.

Por outro lado, tem-se o caso de Marie Duval, (pseudónimo da atriz francesa Emilie de Tessier), a primeira cartunista profissional da Europa, que desenvolveu o personagem Ally Sloper (Figura 27) que se tornou muito popular, estimando-se a venda de mais de 350000 exemplares²³.



Figura 27 - Judy, Ally Sloper (personagem vigarista, pobre e intriguista) Apresentada em cerca de 130 tiras na revista.

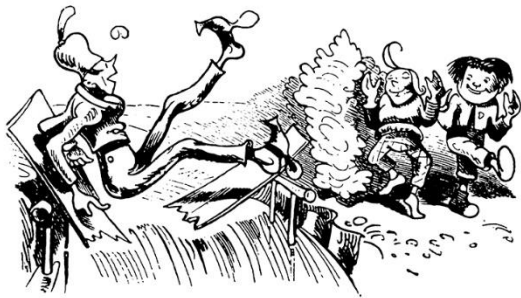
Fonte: [consult.2020-11-07] Disponível em <URL:

https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTpp1h_wwzS19Bzffw_VSNp_vOx14Z9K0fyO3g&usqp=CAU>

Contudo, a figura dominante do final do século XIX foi o alemão Wilhelm Busch²⁴, o primeiro artista de banda desenhada totalmente profissional e verdadeiramente popular, transversalmente em todas as idades e classes sociais.

²³ Fonte: Wikipédia. Apesar de ser uma estimativa, é consensual o sucesso da publicação para a época: Bailey, Peter (1983) Ally Sloper's Half-Holiday: Comic Art in the 1880s1 History Workshop Journal

²⁴ Wilhelm Busch (1932-1908) - poeta, pintor e caricaturista alemão, conhecido pelas suas histórias satíricas ilustradas com textos em verso.



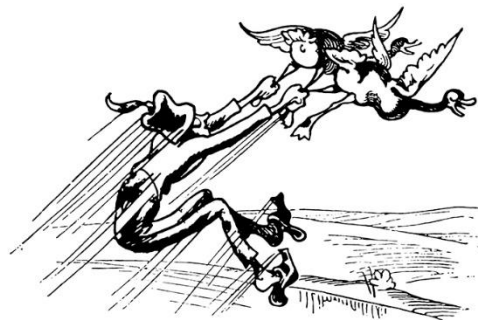
Und schon ist er auf der Brücke,
Kracks! die Brücke bricht in Stücke;



Grad als dieses vorgekommen,
Kommt ein Gänsepaar geschwommen,
Welches Böck in Todeshast
Krampfhaft bei den Beinen faßt.



Wieder tönt es: „Meck, meck, meck!“
Plumps! da ist der Schneider weg!



Beide Gänse in der Hand,
Flattert er auf trocknes Land. —

“Max und Moritz” by Wilhelm Busch.

Figura 28 - *Max and Moritz* de Wilhelm Busch- 1865. Fonte: [consult.2020-11-10] Disponível em <URL <https://cdn.britannica.com/29/58729-050-4D740E5C/Max-and-Moritz-Wilhelm-Busch.jpg>>

Busch criou um conjunto de arquétipos sociais que passaram a fazer parte das histórias: o bêbado, o poeta perturbado, o pintor frustrado, o professor infeliz, o solteirão e a jovem bela. Os seus personagens mais conhecidos são Max e Moritz (Figura 28). Graficamente, Busch utilizou padrões de oscilação para representar movimento e novos sinais convencionais para expressar choque, dor e outras emoções que continuam a ser usadas até os dias de hoje.

Nos Estados Unidos, várias revistas americanas das décadas de 1870 e 80, principalmente a *Puck* e *Judge* - começaram a incorporar histórias em banda desenhada e foram as primeiras a imprimi-las a cores. Neste contexto, temos os exemplos já abordados de *The Yellow Kid* e *Little Nemo in Slumberland* (Figura 29).

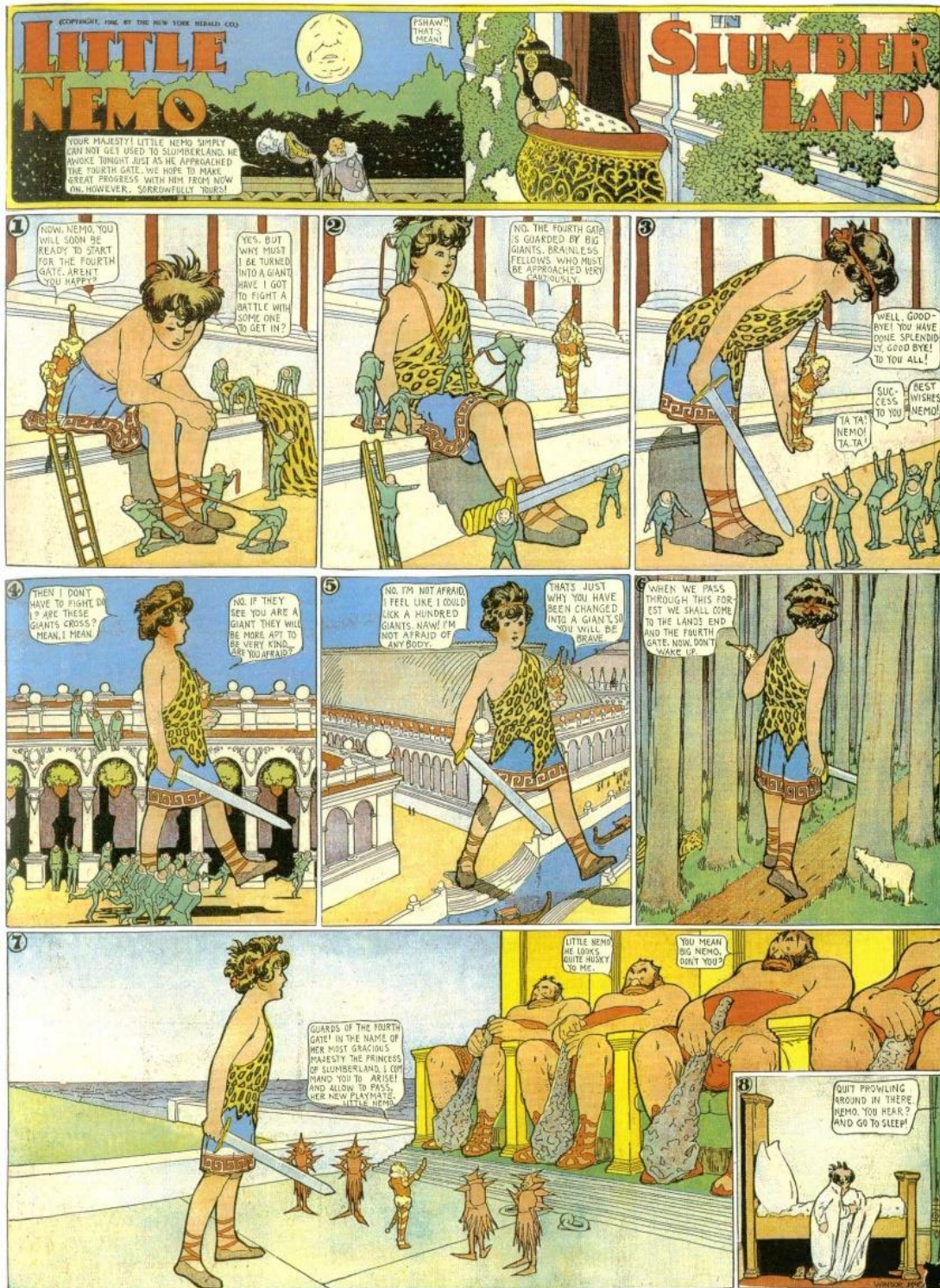


Figura 29 - Little Nemo in Slumberland de Winsor McCay. Fonte: [consult.2021-02-18] Disponível em <URL https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/03/Little_Nemo_1906-05-27.jpg>

Durante a década de 1930, houve uma expansão, tanto em quantidade de tiras, quanto em variedade de assuntos. Várias das tiras criadas naquela época sobrevivem até aos dias de hoje. Uma delas, a tira de comédia doméstica

Blondie de Chic Young (iniciada em 1930), alcançou renome internacional incomparável, foi distribuída para 1500 jornais e lida por cerca de 250 milhões de pessoas em 55 países e em mais de 33 idiomas²⁵. Vinte e oito filmes *Blondie* foram realizados entre 1938 e 1950. A partir de 1930, uma nova categoria de imenso significado emergiu: a tira de aventura, que assumiu muitas formas: drama doméstico e policial, ficção científica e espacial e, em 1938, tiras de guerra e super-heróis. A primeira tira de aventura foi *Tarzan* (iniciada em 1929), criada pelo canadiano Harold Foster, que rompeu completamente com o estilo caricatural utilizado anteriormente e adotou técnicas cinematográficas e buscou o realismo. Alex Raymond foi o primeiro mestre da faixa espacial (*Flash Gordon*, iniciado em 1934). Uma tira de aventura cinematográfica agressiva, meticulosamente pesquisada, foi desenvolvida por Milton Caniff em seu *Terry and the Pirates* (iniciado em 1934). Simplificações caricaturais e formas sombrias de humor foram introduzidas no género por *Dick Tracy* de Chester Gould (iniciado em 1931). Formas verdadeiramente satíricas de exagero e de conteúdo social voltaram à tona com *Li'l Abner de Al Capp* (1934-77).

A procura por histórias de aventura gerou um espaço novo e altamente lucrativo para a história das tiras: os *comic strips* baratos de capa dura. Os primeiros foram comercializados em 1933 como prémios de publicidade gratuita. Tinham um tamanho de página de 19 por 26 centímetros. Em 1935, títulos como *Famous Funnies*, *Tip Top Comics* e *King Comics* - a princípio, principalmente reimpressões de tiras de jornal e depois com histórias originais foram vendidos em grandes quantidades. *Superman* apareceu pela primeira vez na *Action Comics*, esta criação de Jerry Siegel e Joe Shuster foi um sucesso. A fórmula do Super-Homem, do herói que transcende todas as leis físicas e sociais para punir os ímpios foi amplamente imitada.

A Segunda Guerra Mundial acelerou o desenvolvimento das tiras que tratavam da guerra e do crime. Estando fora do controlo dos editores de jornais, a banda desenhada tornou-se cada vez mais violenta. Como reação, houve um desenvolvimento paralelo pós-guerra em tiras de jornais dedicadas a drama doméstico sentimental semelhante a uma novela.

²⁵ Fonte: Enciclopédia Britannica. [consult.2020-12-10] Disponível em <URL: <https://www.britannica.com/>>

As tiras com conotações filosóficas, psicológicas e sociológicas foram a principal inovação do final dos anos 50. *Peanuts* de Charles Schulz (1950-2000) apresentou um conjunto de crianças, um beagle e um pequeno pássaro amarelo (Figura 30). As interações e paixões dos personagens, que apresentavam preocupações dos adultos, ofereciam uma ampla gama psicológica sem nunca interferir no político ou controverso. Estima-se que 400 milhões de álbuns do *Peanuts* foram vendidos na época da morte de Schulz em 2000.

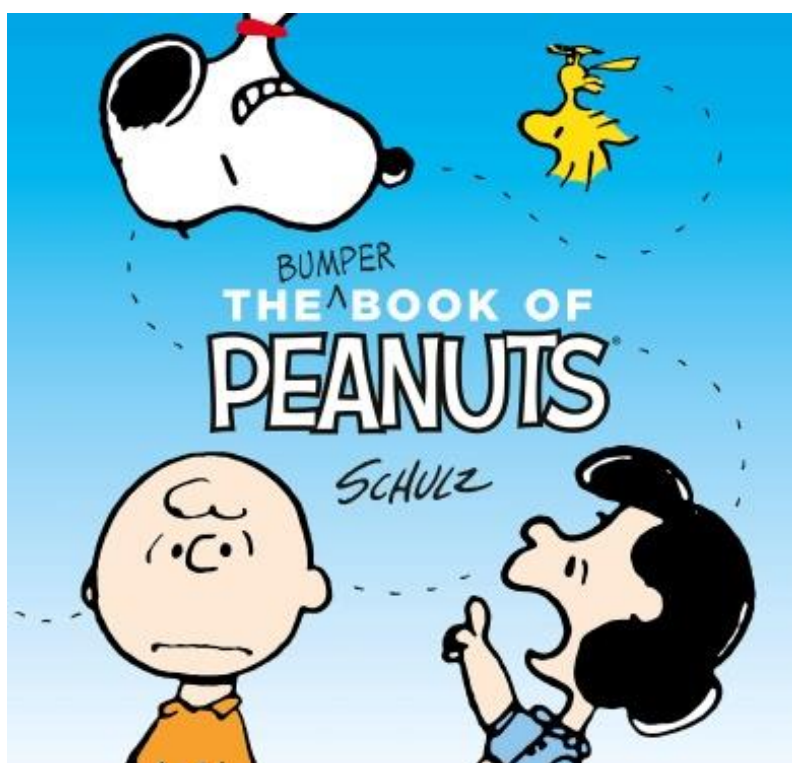


Figura 30 - *Bumper-Book-Peanuts-Snoopy-Friends* Fonte: [consult.2021-01-08] Disponível em <URL <https://www.amazon.co.uk/Bumper-Book-Peanuts-Snoopy-Friends/dp/1782119442> >

Na Europa, as *comic strips* alcançaram um nível crescente de importância e a partir do final de 1960, estabelecendo-se como um meio artístico e comunicativo importante.

Deu-se o crescimento dos *comic strips* para adultos, o que coincidiu com um declínio para um público mais juvenil. Os melhores *comics strips* ou compilações de histórias foram publicados por grandes editoras como Penguin e Gollancz e por editoras especializadas, como Fantagraphics e Kitchen Sink Press.

Foram instalados museus, bibliotecas e centros de estudo, sendo de salientar a Cidade Internacional do Cartoon e da Imagem de Angoulême e o Comics Art Museum em Bruxelas (Centro Belga da Banda Desenhada - Figura 31)



Figura 31 - Centro Belga da Banda Desenhada (imagem do autor)

Em Portugal, a partir de 1990 passou a ser realizado anualmente um Festival Internacional de Banda Desenhada, o *Amadora BD*, que ao longo dos últimos trinta anos, através da atribuição de prémios para autores e ilustradores portugueses, tem incentivado o desenvolvimento da banda desenhada em Portugal e levando ao surgimento de outros eventos como o Festival de BD de Beja.

2.3. Webcomics

As primeiras *webcomics* são anteriores à *World Wide Web*. *Eric Monster Millikin*²⁶, reivindica o seu lugar como autor da primeira *comic online*. Uma paródia do Mágico de Oz chamada *Witches in Stitches* que distribuiu através da *CompuServe*²⁷.

Sobre as primeiras *webcomics*, devemos também referir a *Where the Buffalo Roam*, de Hans Bjordahl, uma tira de humor publicada *online* por FTP e *Usenet* a partir de 1991, que se autodenominou "A Primeira Banda Desenhada da *Internet*"²⁸. Foi a primeira história de banda desenhada *online* regularmente atualizada. Por sua vez, *Doctor Fun* (1993), de David Farley, foi o primeiro *comic* publicado na *web* com site próprio (Figura 32).

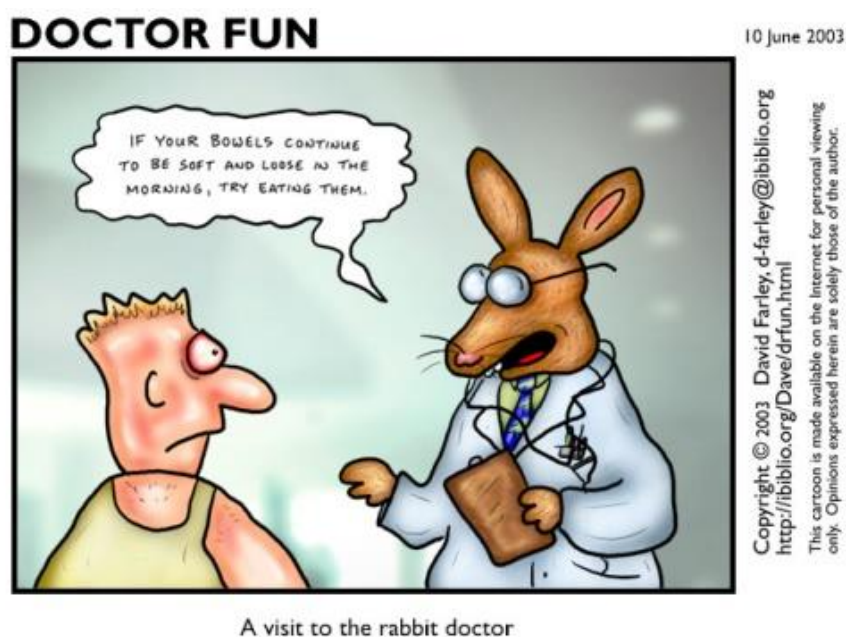


Figura 32 - Primeiro webComic. Fonte: [consult.2021-01-08] Disponível em <URL: <https://nerocam.com/DrFun/Dave/Dr-Fun/df200306/df20030610.jpg>>

Este foi o início dos *webcomics*. Os poucos *comics* que chegavam à *Internet* eram sobretudo trabalhos de estudantes universitários de tecnologia da computação, já que essas eram as únicas pessoas com acesso à *Internet*. Os

²⁶ Eric Monter Millikin – Nome real Eric Millikin - Artista e Ativista Norte-Americano conhecido pelo trabalho pioneiro em arte na Internet (webcomics e arte Post-Internet - movimento artístico que envolve obras derivadas na Internet). Vencedor de vários prémios entres eles um Pulitzer em 2009.

²⁷ A CompuServe foi um dos primeiros serviços online a disponibilizar ligações à Internet a nível mundial. Foi também responsável pela popularização de troca de imagens, tendo sido a empresa criadora do formato GIF

²⁸ Cf. *Where the Buffalo Roam -- First Comic on the Internet* [consult.2021-01-08] Disponível em <URL: <https://www.shadowculture.com/wtbr/site.html>>

leitores tinham de se inscrever em listas de discussão ou grupos da *Usenet*²⁹ e receber *comics* por e-mail.

A partir de 1993, com disseminação da *web*, os cartunistas começaram a colonizá-la com *comics*, principalmente a preto e branco à semelhança dos que eram publicados nos jornais. A maioria eram tiras de jornais universitários postadas em sites de estudantes; alguns deles, como *Nukees* de Darren Bluel (lançado em 1997) continuaram muito depois de seus criadores se formarem na faculdade.

Surgiram tiras inspiradas em jogos de computador (a primeira, *Polymer City Chronicles*, lançada em 1995) e tiras de interesse geral, como o *comic* de ficção científica de *Star-Trek-Reference* - de Steve Troop Melonpool (1996).

Em 1995, Charley Parker criou *Argon Zark*, um *comic* totalmente colorido (Figura 33), com animação e visualmente experimental, com uma história muito simples: um rapaz *nerd*, uma jovem bonita e um robô, que vagueiam pelos “Intertubos” encontrando coisas estranhas. Parker utilizou ideias visuais atrativas e imaginativas, enquanto a maioria dos “webcartunistas” ainda desenhava arte básica em BASIC³⁰.



Figura 33 - *Argon Zark* (1995) – Fonte: [consult.2021-01-16] Disponível em <URL <http://amontanhamagica.blogspot.com/2004/01/>>

Paralelamente, o cartunista alternativo psicadélico Cat Garza lançou um site próprio, *The Magic Inkwell*, em 1996.

²⁹ Surgiu em 1979 e era uma rede onde se colocavam informações que eram compartilhadas pelos utilizadores da rede.

³⁰ Linguagem de programação.

Slow Wave de Jesse Reklaw, lançado em 1995, inspirou-se em uma premissa simples e inteligente: os leitores enviavam a Reklaw por *e-mail* descrições de seus sonhos e ele adaptava-os em tiras de quatro painéis. Era um conceito difícil de ser implementado sem a comunicação instantânea da *Web*, e profetizava a importância da relação entre o leitor e o criador no mundo dos *webcomics*.

A primeira *webcomic* publicada fora dos EUA, foi lançada em 1994, pelo holandês Reinder Dijkhuis³¹ e intitulava-se *Rogues of Clwyd-Rhan*.

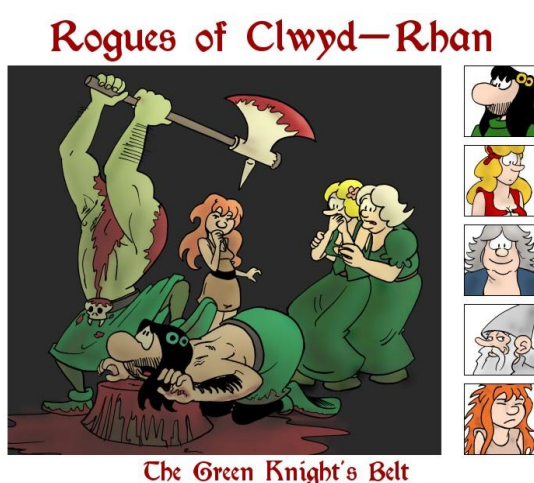


Figura 34 - *Rogues of Clwyd-Rhan* - Primeira *webcomic* lançada fora dos EUA - Fonte: [consult.2021-01-16] Disponível em <URL <http://reinderdijkhuis.com/index.php?p=GKBcover>>

Alguns cartunistas que realizavam trabalhos para impressão começaram a colocar trabalhos *online*, principalmente o criador de *Dilbert*, Scott Adams³², que conquistou um grupo fiel de leitores. A partir de 1995, o cartunista Bil Holbrook³³ começou uma tira diária apenas na *Web*, *Kevin e Kell*, além de suas duas tiras de jornal, *Safe Havens* e *On the Fasttrack*, que publicava desde os anos 80.

Por volta de 1996, quando aumentaram os utilizadores *online*, os *webcomics* cresceram exponencialmente. As tiras de estilo jornal continuaram a dominar, mas agora o gênero mais popular foi a tira de aventura em série contínua: *Sluggy Freelance* de Pete Abrams (1997), *Cabras* de Jonathan

³¹ Reinder Dijkhuis (nasceu em 1971) – Webdesigner natural dos Países Baixos cria Banda Desenhada desde 1990.

³² Scott Adams (nasceu em 1958) – Cartunistas norte-americano conhecido por escrever de forma sarcástica, sobre aspectos sociais e psicológicos das profissões de colarinho branco nas corporações empresariais modernas.

³³ Bil Holbrook (nasceu em 1958) – Cartunista, escritor e autor de *webcomics*. De nacionalidade norte-americano.

Rosenberg (1997), *College Roomies from Hell!!!* de Maritza Campos (1999) e *Narbonic* de Garrity (2000). Nem todas essas tiras eram de ficção científica/fantasia; *Bruno* de Chris Baldwin, lançado em 1996, era sobre as angústias de uma jovem. Surgiram autores surrealistas como Dorothy Gambrell com o *webcomic Cat and Girl* (1999) e *Achewood* de Chris Onstad (2001)

Relativamente às influências culturais e estilísticas, as fronteiras parecem aproximarem-se cada vez mais. Sobre este assunto, podemos referir a influência do mangá, que começou a aparecer no final dos anos 90, nomeadamente em *Megatokyo* (2000) (Figura 35), de Fred Gallagher e Rodney Caston.

Atualmente, a grande mudança nos *webcomics* deve-se à ascensão das redes sociais. Os autores estão cada vez mais acessíveis aos seus leitores, permitindo acesso a trabalhos em desenvolvimento, e por vezes, até, através de vídeos com base em solicitações sobre o modo de criação das suas bandas desenhadas.

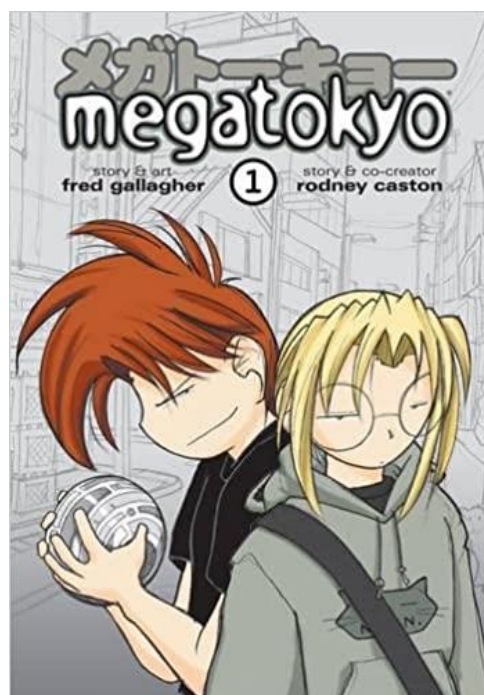


Figura 35 - *Megatokyo* - Fonte: [consult.2021-01-16] Disponível em <URL <https://www.amazon.com/Megatokyo-Vol-1-Fred-Gallagher/dp/1593071639>>

Esta partilha de experiências e interação mais imediata permite que os autores expandam publicamente as suas histórias, e que consigam avaliar melhor o público para o qual se dirigem. Sobre este último aspeto e a divulgação do trabalho dos artistas, as plataformas sociais têm a sua importância. Referimos exemplos como: *Facebook*; *Twitter*; *Instagram*; ou mesmo meios de *crowdfunding*, que para além dos leitores poderem contribuir com dinheiro, podem ajudar os autores a ganhar atenção por meio da partilha de *links*. Este apoio pode ser visto como um ato de leitura pública, especialmente, quando o *link* é acompanhado por uma breve crítica ou julgamento. Todas essas mudanças moldaram o cenário em que os *comics* são criados e, por consequência, os próprios *comics*.

A *Internet* veio democratizar o acesso à informação e a variadas formas de arte, tal como vimos anteriormente no *Post-Internet*, embora o termo não seja consensual na comunidade artística. Contudo, de acordo com um artigo de 2015³⁴ no jornal *The New Yorker*, o termo descreve que as obras de arte movem-se com fluidez entre os espaços, aparecendo ora numa tela, ora numa galeria. O JPEG de uma pintura, geralmente é considerado outra versão de uma pintura e vice-versa. Esta caracterização é tida como depreciativa e desvaloriza uma forma de expressão artística.

No entanto, esta liberdade criativa promovida pela *Internet*, não é forçosa que seja associada a algo negativo. As plataformas criativas permitem de forma independente, a criação de conteúdo digital, sem estar dependente de editores, galerias ou estúdios de televisão ou cinema. Podemos verificar esta produção independente na música e no cinema através das plataformas de *streaming* ou a edição de livros através de plataformas digitais, que não estão necessariamente associadas a editoras.

Atualmente, a produção artística já não está associada exclusivamente a corporações que decidem o que pode ser produzido em função de determinados critérios que visam a maximização do lucro. É assim que surgem novas formas de arte e na banda desenhada acontece o mesmo.

A *Internet* disponibiliza várias plataformas que permitem a construção de *webcomics* de forma independente, Tapas³⁵, Webtoon³⁶, Pixton³⁷ ou Storyboard That³⁸ são alguns exemplos. O processo de conceção do projeto é semelhante à forma tradicional de produzir banda desenhada. Estas plataformas permitem escolher se pretendemos fazer uma única tira, ou compor uma história por episódios, que associado às redes sociais, pode promover um aumento de seguidores nas plataformas do artista, por este ir lançando episódios para contar uma história.

³⁴ Goldsmith, Kenneth (2015) Post Internet Poetry comes of Age [Consult.2021-02-02], Disponível em <URL: <https://www.newyorker.com/books/page-turner/post-internet-poetry-comes-of-age> [Consult.2021-02-02]

³⁵ Plataforma Tapas [consult.2020-02-02] Disponível em <URL:<https://tapas.io>>

³⁶ Plataforma Webtoons [consult.2020-02-02] Disponível em <URL:<https://www.webtoons.com>>

³⁷ Plataforma Pixton [consult.2020-02-02] Disponível em <URL:<https://edu.pixton.com/educators>>

³⁸ Plataforma Storyboard That [consult.2020-02-02] Disponível em <URL:<https://www.storyboardthat.com/es/comic-maker>>

Ainda sobre as plataformas específicas de publicação de *webcomics*, um outro aspeto a ter em conta, mais especificamente no caso do *Pixton* e o *Storyboard That* é a escolha do material a ser publicado, pois estes espaços estão mais direcionados à construção de narrativas a partir de elementos gráficos previamente existentes na base de dados dessas plataformas e não de arte original. Assim, nestes casos, normalmente é disponibilizado um pacote de ferramentas gratuitas, que incluem um número reduzido de personagens e imagens que podem ser utilizados para construir narrativas. Aqui, a técnica mais utilizada na construção de *webcomics* é o *drag and drop*. O utilizador apenas tem de escolher a imagem e colocá-la no respetivo lugar através da sua deslocação pelo ecrã. Contudo, na maior parte dos casos, os processos de criação dos autores de *webcomics* passa pela construção de ambientes e personagens próprios e a plataforma oferece a sua publicação e promoção.

2.4. Paradigmas de Leitura no Espaço Virtual

A leitura era algo que, durante séculos, tinha a exclusividade de ser realizada através de suportes analógicos. A cultura associada à leitura de livros impressos e à forma que estes se adaptam no espaço virtual, geram discussões sobre a forma como se podem lidar com este duplo convívio (Chartier, 1999)³⁹.

A leitura passou a ser realizada também através de suportes digitais, que permitem outras potencialidades para além da leitura sequencial de um texto. O suporte digital pode acrescentar outros elementos ao tradicional texto em papel. O Hipertexto foi das primeiras funcionalidades a serem criadas nos ambientes leitura digital.

O hipertexto é um conjunto de informações que agrega outros conjuntos de informações, que estão ligados entre si, através de hiperligações que completam o texto principal.

A principal característica de um documento em hipertexto é quando existe uma ligação para uma posição de um objeto remoto, são oferecidos o acesso e a apresentação deste objeto remoto. Esta funcionalidade é algo que se tornou tão integrado no nosso quotidiano, que já não a vemos como algo tecnologicamente avançado.

A integração de outras tecnologias tais como códigos QR (*Quick Response*), ou realidade aumentada, permitem remeter o leitor para um complemento de informação de texto ou multimédia, alterando a forma como o leitor interage com a leitura.

Uma das questões levantadas por Chartier (2001) é a imaterialidade do suporte de leitura, referindo que, a leitura digital “implica reconhecer o vínculo essencial entre o texto em sua materialidade, que suporta os textos, e as práticas de apropriação que são as leituras” (p. 29). A leitura digital obriga a aquisição de novas competências na utilização de equipamentos, como *smartphones*, e-

³⁹ C.f. Chartier, Roger. (1999) A Ordem dos Livros, p.8

readers ou *tablets*, mas a sua facilidade de utilização não se configura obstáculo à sua utilização.

São vários os autores que separam características entre a leitura digital e analógica, segundo Furtado (2007), o texto em suporte analógico tem “Fixidez, linearidade, sequencialidade, autoridade ou finitude” (p.18), enquanto que Manguel (apud Cordón-García, 2015, p. 140) considera como lenta, profunda, individual e que exige reflexão.

Por outro lado, Chartier considera a leitura digital fragmentada, descontínua e segmentada⁴⁰.

Se for realizada uma transposição do texto literário para a banda desenhada, podemos criar um valor acrescentado no suporte digital, considerando algumas características do suporte digital, nomeadamente a possibilidade de fragmentação e a criação de interatividade com o autor, ao criar caminhos diferentes na história em função das suas decisões. Este tipo de interatividade já acontece com inúmeros jogos para *smartphones* ou PC através e denomina-se *Storytelling* Interativo.

Conjugando plataformas de armazenamento de vídeos podem-se criar mecanismos interativos na leitura da banda desenhada com pequenos trechos animados levando o leitor a outras experiências. A realidade aumentada é outra ferramenta que pode proporcionar ao leitor, em suporte digital, novas formas de usufruir da banda desenhada. Um exemplo é a aplicação *HP Reveal*, que permite que se criem ações interativas através da câmara de um *smartphone*. Exemplo: o utilizador está a ler uma banda desenhada e ao apontar a câmara para uma tira da história, esta pode animar-se e contar algo mais. Neste tipo de experiência temos a integração entre o analógico e o digital, a leitura em suporte analógico com interatividade digital. Pode acontecer que se continue a separar o analógico

⁴⁰ Chartier, Roger. Athena, *Lenguas Y Lecturas en el Mundo Digital*, [consult. 2020-12-05] Disponível em <URL: <http://athena.unige.ch/athena/chartier/chartier-lenguas-lecturas-mundo-digital.html>>

do digital por resistência cultural, no entanto, o futuro pode passar por integrar o analógico com o digital.

O suporte digital permite recorrer a outro tipo lógica de leitura. A limitação física do tamanho de uma folha de papel deixa de existir e a ideia de uma folha contínua surge com Scott Mccloud⁴¹.

A página contínua é um conceito em que a página passa a ser encarada como um ecrã. Se a história de Banda Desenha está num suporte digital, então não fará sentido transpor para o ecrã a limitação da folha de papel. É uma lógica diferente que permite que o leitor faça o caminho pela história de uma forma contínua, sem as interrupções da “mudança” de página. Este formato é prático porque permite contar uma história num único plano, possibilitando que, algumas restrições colocadas pelo tamanho da página, tais como a dimensão e a distância dos painéis ou a orientação da leitura, possam ser alterados em função da necessidade da narrativa da história. Um exemplo é a série *ZOT!*⁴² onde a queda de dois personagens prolonga-se ao longo de um painel vertical de grande dimensão que não seria possível com as limitações da folha de papel (Figura 36).

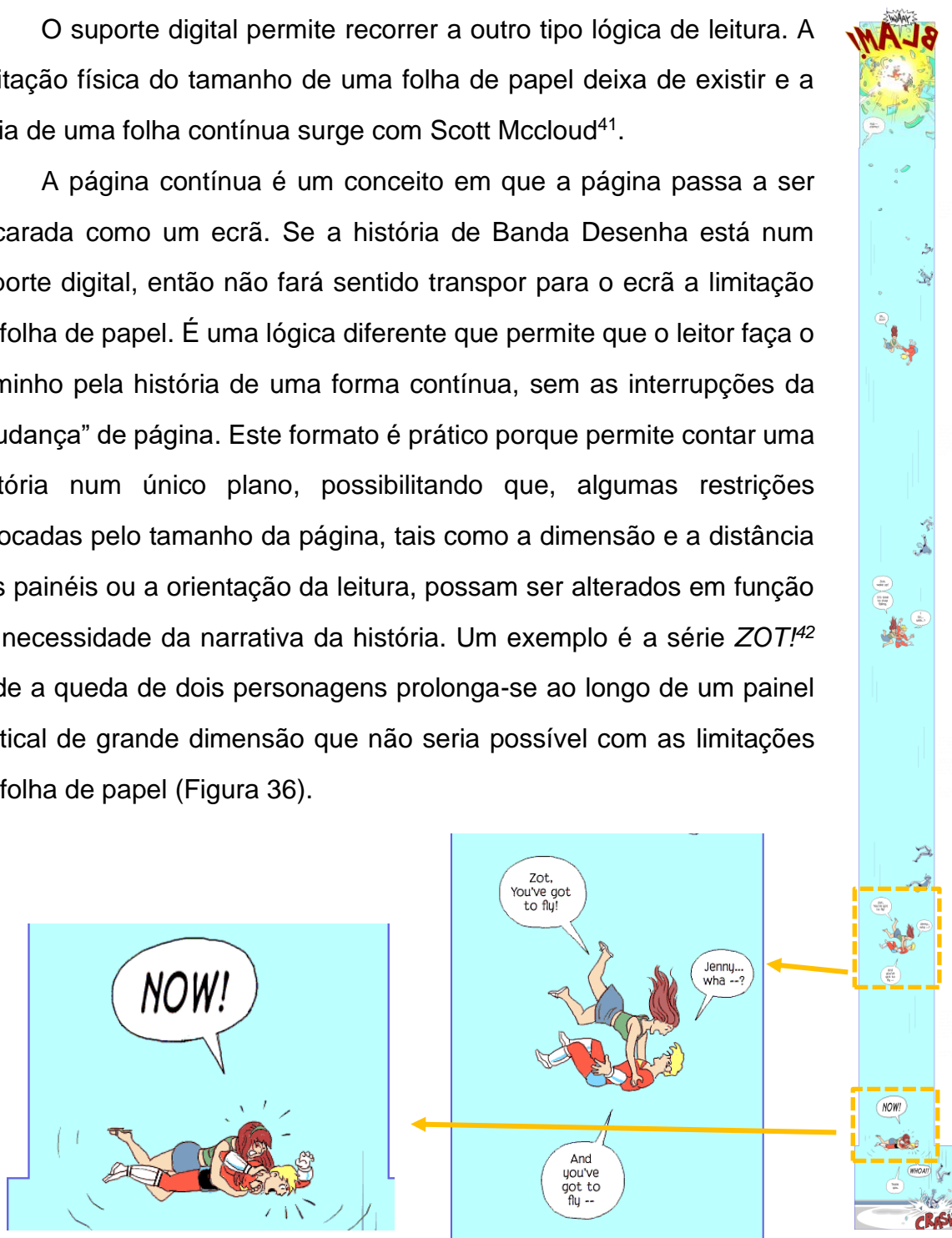


Figura 36 - Painel em página contínua de Scott Maccloud – Fonte: [consult.2021-02-16] Disponível em <URL: <http://scottmcloud.com/1-webcomics/zot/zot-03/zot-03.html>>

⁴¹ Scott Maccloud é um autor de banda desenhada nascido em 1960, em Boston (EUA).

⁴² *ZOT!* – Autoria de Scott Maccloud em associação com a CBR e Mile High Comics.

Este tipo de recurso deverá ser utilizado, apenas, quando houver necessidade pela narrativa da história. O longo painel da Figura 36 justifica-se para transmitir o movimento vertical da queda e a distância da mesma. O diálogo estabelecido entre os personagens ao longo deste painel permite que o leitor tenha a percepção que a queda foi demorada.

É importante que, quando surgem novas ferramentas que permitem acrescentar valor ao processo, surja uma identidade própria nessa linguagem. Ora vejamos, se houver, apenas, a transposição para suporte digital de uma banda desenhada semelhante ao que existe em suporte analógico, não se constrói uma identidade. No entanto, se for acrescentado algo que só será possível no suporte digital, então estamos a criar uma identidade própria daquele suporte.

Com o aparecimento de computadores pessoais e consolas de jogos outro mundo foi descoberto na produção de arte, para além da *World Wide Web*. Um exemplo, é o artista francês Kévin Gemin⁴³, que, dentro das suas explorações, temos uma que faz uma análise dos movimentos das formas de movimentar dos pássaros e criou GIF animados com a ajuda de uma consola *Nintendo 3DS* (Figura 37). Este artista, à semelhança do trabalho prático aqui proposto, também utiliza imagens das redes sociais como forma de inspiração para as suas criações (Figura 38). Kéké criou um blog onde coloca inúmeros GIF animados. As suas imagens simples tornaram-se virais através do seu blog K-*eke*⁴⁴ (Figura 39).

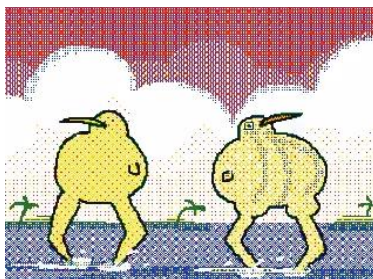


Figura 37 - Gif Animado produzido numa consola Nintendo 3DS - Kévin Gemin –
Fonte: [consult.2021-01-08] Disponível em <URL <https://k-eke.tumblr.com/>>

⁴³ Kévin Gemin é conhecido como Kékéflipnote e é um animador francês que cria GIF animados com ferramentas simples – consolas Nintendo 3DS

⁴⁴ Blog criado por Kévin Gemin Fonte: [consult.2021-01-08] Disponível em <URL: <https://k-eke.tumblr.com/>>



Figura 38 - Post de Kéké baseado em imagens de redes sociais. Fonte: [consult.2021-01-08] Disponível em <URL <https://k-eke.tumblr.com/>>



Figura 39 - Post de Kéké a propósito da passagem de ano. Fonte: [consult.2021-01-08] Disponível em <URL <https://k-eke.tumblr.com/>>

As consolas de jogos, como as utilizadas por Kévin Germin evoluíram, e atualmente, novos equipamentos conseguiram ultrapassar do ponto de vista gráfico e processamento, levando a outro nível o potencial no desenvolvimento do desenho e da banda desenhada. Os *smartphones* e as aplicações associadas permitem, para além de criar banda desenhada, estabelecer uma interatividade com o utilizador. As aplicações que têm como suporte a lógica da banda desenhada levam que o utilizador jogue e se incorpore na história, permitindo

escolher o rumo da narrativa. *Anime Story: Horse Mystery* (Figura 40) é um dos exemplos que a loja da *Google* oferece dentro de centenas de títulos disponíveis.



Figura 40 - *Horse Mystery* - APP disponível da Play Store

2.5 Utilização de Animais na Transmissão de Emoções

Antropomorfismo tem origem da junção de duas palavras gregas: *anthropos* (homem) e *morphe* (forma). À associação de atitudes e comportamentos animais associados a posturas humanas dá-se o nome de antropomorfismo.

Nesta personificação há a tendência para associar qualquer comportamento animal com o humano, havendo uma projeção de características de personalidade, sentimentos e estados de espírito. Exemplos como, dizer que o cão amou ou o gato vingou-se são características humanas que se associam a animais.

As mitologias fazem referência a animais e a figuras antropomórficas. Na civilização egípcia, os deuses possuíam cabeças de animais e corpos humanos, tais como Anúbis, o deus-chacal (mediador entre o céu e a terra), Tueris (Figura 41), a deusa-hipopótamo (deusa das gestantes) ou a Bastet - deusa gato (deusa da fecundidade), entre outros.

Para os egípcios, a parte humana desses deuses, permitia que possuíssem sentimentos, algo que eles não acreditavam que pudesse existir entre os animais.

O antropomorfismo tem sua origem no antropocentrismo, uma concepção que considera que a humanidade está no centro, e o universo, é avaliado de acordo com o ser humano, considerando as restantes espécies subalternas e, portanto, disponíveis para o servir. No entanto, esta concepção esquece que os humanos também são animais e considera que nós, os humanos, temos poder para decidir sobre a vida desses animais.



Figura 41 - Deusa Egípcia Tuéris - Deusa Hipopótamo - Museu da Emory University, da cidade de Atlanta, nos Estados Unidos Fonte: [consult.2021-02-12] Disponível em <URL <https://www.pinterest.pt/pin/77827899782167158/>>

Entende-se agora a tendência de o Homem tentar associar os comportamentos e posturas de humanos a animais.

O apelo dos animais para a criação artística pode ultrapassar a tendência do antropomorfismo. A criação de animais “estranhos” é algo que podemos encontrar em Bosch nas suas obras surreais. A obra *The Vision of Tondal* (Figura 42), podemos encontrar alguns animais nos quais podemos identificar características de alguns animais existentes, tal como o mocho ou o macaco de focinho bicudo, que admiram uma mulher deitada, mas já o animal que se encontra entre estes dois, já permite uma especulação maior relativamente à sua origem.

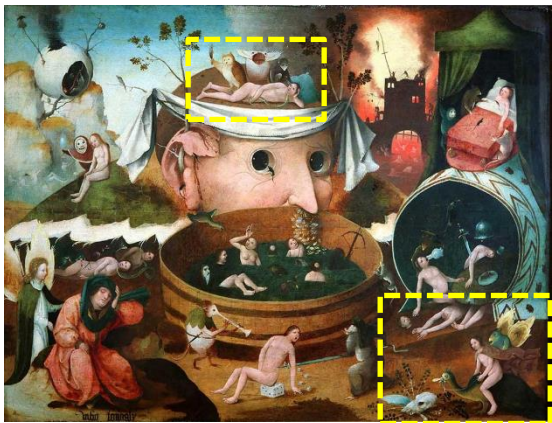


Figura 42 - Hieronymus Bosch - *The Vision of Tondal* – Adaptação do autor

Contudo, no seguimento dos aspetos anteriores, não se consegue determinar quando os animais começam a incorporar comportamentos humanos. No século XIX, os desenhos retratavam momentos quotidianos, por vezes com humor, mas a incorporação de comportamentos de humanos em animais não era utilizada, tal como está ilustrado na capa da publicação “Ally Sloper’s Half Holiday” (Figura 43) ⁴⁵



Figura 43 - Capa Publicação Ally Sloper's Half Holiday Fonte: [consult.2020-09-08] Disponível em <URL: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Ally_Sloper%27s_Half_Holiday_2_avril_1892_couverture.jpg >

⁴⁵ Ally Sloper's Hal Holiday é uma publicação inglesa que teve a sua primeira edição a 3 de maio de 1884

Em Portugal, Rafael Bordalo Pinheiro introduz a sátira e também algum dinamismo no desenho e nas ações, através da introdução onomatopeias e sinais gráficos para representar movimento. Conseguimos, também encontrar alguns desenhos onde o animal tem o comportamento humano (Figura 44).

Por sua vez, George Herriman criou uma personagem baseada num gato com comportamentos humanos 'Krazy Kat' (1913-1944). Herriman criou um universo onde um gato está profundamente apaixonado por um rato, mas não é correspondido. Nesta trama surge um buldogue que é o polícia que gere as situações criadas (Figura 45).



Figura 44 - Cartoon de Rafael Bordalo Pinheiro. Fonte: [consult.2020-09-08] Disponível em <URL: <http://cvc.instituto-camoes.pt/figuras/rbpinheiro.html>>

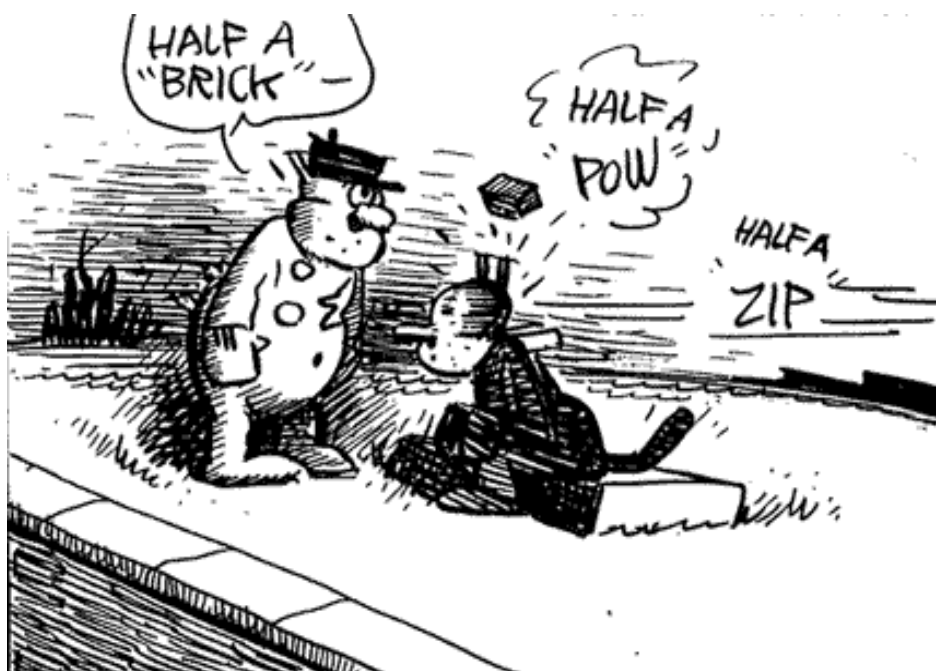


Figura 45 - Krazy Kat – Fonte: [consult.2020-09-08] Disponível em <URL: https://www.washingtonpost.com/rf/image_1484w/2010-2019/WashingtonPost/2011/08/03/BookWorld/Images/krazykat3.jpg?t=20170517>

Esta apropriação e utilização de animais em narrativas foi crescendo e ganhou alguma notoriedade, no início do século XX, começam a surgir grandes indústrias que desenvolveram personagens baseadas em comportamentos humanos, tendo sido criado, por Walt Disney o ratinho mais famoso do mundo, Mickey Mouse.

A inspiração em que os animais são o foco é algo que alguns artistas utilizam de forma a criar as suas obras. Sobre este aspeto, é inevitável referir a Disney como referência. Os seus personagens foram inspirados em animais e foram criados alguns paradoxos como o de um cão humanizado (Pateta) a passear outro cão (Pluto) (Figura 46).



Figura 46 - Pateta (cão antropomórfico) passeia cão (Pluto)

Outros exemplos, como o Muttley da série *Wacky Races*⁴⁶ ou Brian Griffin⁴⁷ são também exemplo de antropomorfismo de animais.

Este conceito antropomórfico de animais estende-se até hoje, sendo um dos exemplos a obra de Banksy, que desenhou um rato anarquista (Figura 47).

⁴⁶ *Wacky Races* – Série criada pela Cartoon Network Studios em 1968

⁴⁷ Brian Griffin – É um cão Labrador de cor branca, personagem da “*Family Guy*” criada por Seth MacFarlane.

Banksy é um artista de arte urbana, que utiliza a técnica de *stencil* para transmitir mensagens satíricas relacionadas com questões políticas e sociais.

Referindo este projeto aqui apresentado, que também se inspirou na criação de personagens antropomórficas, tais como o furão da Figura 52, o cão da Figura 61 ou a preguiça da Figura 71. A transposição de comportamentos humanos para animais é algo que deverá ser escolhido em função da percepção que o senso comum tem dos animais. Na Figura 71, a preguiça é escolhida por ser um animal lento e a mensagem do comportamento humano que se pretende transmitir é semelhante



Figura 47 - Rato Anarquista – Banksy Fonte: [consult.2021-02-10] Disponível em <URL: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Banksy>>

ao do comportamento do animal. Não faria sentido colocar uma lebre para passar uma mensagem de lentidão ou um tubarão para um sentimento de simpatia ou segurança porque é consensual associar o tubarão a agressividade. Com os ursos acontece uma situação semelhante, a simpatia emanada pelos ursinhos de peluche, não estão relacionados com o comportamento real do animal na vida

selvagem. No entanto, como o senso comum associa o urso a sentimentos positivos, então a representação é majoritariamente neste sentido.

É importante que as representações que são percebidas pela maioria possam ser aproveitadas para poder transmitir as emoções e mensagens através de animais.

3. Trabalho Prático

Inspirado por diversas fontes, este projeto prático consistiu em construir diferentes formas de banda desenhada, em que, o suporte fosse algo experienciado pelo autor ou por temas que marcam a atualidade da sociedade. Muitos foram os temas inspiradores desde que o trabalho começou a ser projetado. Temas comuns quotidianos, preocupações da sociedade sejam ambientais ou comportamentais, até ao maior tema da atualidade, com implicações transversais em toda a humanidade que, também, marcou o desenvolvimento deste trabalho: a pandemia causada pelo vírus SARS-CoV-2.

Esta tomada de decisão é determinada pelo percurso do autor que começa, academicamente, no ensino secundário marcado pela escolha do curso profissional de *design*. No entanto, antes do Ensino Secundário o interesse pela comunicação através do desenho é algo que fazia de uma forma espontânea, seja por necessidade, face às dificuldades de comunicação, resultado da sua deficiência auditiva, seja pela permanente curiosidade estimulada pelo interesse na pesquisa através de livros, da televisão ou da *Internet*. Outro aspeto que se tornou relevante foi o interesse pela história das coisas e como estas iam evoluindo ao longo do tempo. Todos estes fatores conjugados com uma intrínseca preocupação social e ambiental deram origem a este projeto que se enquadra, de uma forma natural, no perfil do autor.

3.1 Construção do Trabalho e a sua Metodologia

Quando se inicia um trabalho criativo, por vezes existem caminhos que não estão pré-definidos e que à medida se vão desenvolvendo, vão tomando formas mais consistentes. Muitos foram os ensaios, experimentações e falhas, mas sempre com foco no objetivo inicial, a exploração entre o analógico e o digital. A melhor forma de ir ao encontro deste objetivo foi buscar inspiração às técnicas analógicas e tentar incorporar em suportes digitais, criando uma mistura entre técnicas. Para isso, para além da criação de personagens através de técnicas diferentes, também a utilização de imagens em suporte digital e a

utilização de formatos de plataformas digitais (*memes*, redes sociais, entre outros), permitiu a construção deste trabalho.

Numa primeira fase, nesta parte prática, existiam vários personagens criados experimentalmente baseados em animais da Austrália. Estes personagens foram desenvolvidos até chegar a um nível onde as expressões faciais e corporais pudessem ser trabalhadas, de forma a transmitir expressividade e movimento. Por exemplo, inicialmente, no personagem *x*, as pernas estavam muito largas, o que dificultava o desenho quando se pretendia expressar movimento. As mãos dos personagens foram adaptadas para permitir maior flexibilidade nos desenhos onde se pretendia pegar em objetos. Estes são alguns dos exemplos que permitiram uma evolução da personagem.

Neste trabalho, para além de tiras de banda desenhadas, foram utilizadas outras fontes de inspiração, como as redes sociais que partilham notícias, imagens e vídeos de animais (fonte de inspiração dos personagens criados) em situações incomuns. O processo criativo teve como suporte estas imagens. Foi através destas, que se desenvolveram tiras ou desenhos, complementados com uma caixa de texto, contextualizando as cenas. Sobre as tiras inspiradas em notícias, por vezes, o resultado final, não está intrinsecamente relacionado com a notícia. Servindo apenas como um ponto de partida para uma criação com uma abordagem diferente. Procurou-se então sempre diversificar o processo criativo, onde quase tudo serve de inspiração, desde a situação pandémica até a um videojogo da Nintendo (Figura 62). Pretendeu-se desta forma, experimentar várias fontes criativas, mas tendo como base algo comum: a passagem de uma mensagem, seja ela informal ou sobre algum assunto mais sensível na sociedade.

Estas abordagens foram realizadas a partir das técnicas digitais com recurso a *hardware* e *software*. Para desenvolver este trabalho utilizaram-se mesas digitalizadoras, uma delas com ecrã (monitores com caneta sensível à pressão). A vantagem da mesa digitalizadora ecrã é a de ter um contato direto entre a parte criativa e o produto final, desenha-se sobre a imagem que estamos a construir (Figura 48).



Figura 48 - Diferença entre hardware de desenho (mesa digitalizadora e monitor com caneta)

Nos desenhos criados de forma analógica (Figura 49 e Figura 50) foi necessário utilizar um *scanner* para a transferência para suporte digital. Aconteceu também, por vezes, que uma tira tivesse vários esboços. Neste caso mostrado abaixo, só posteriormente é que o carrinho de mão foi agregado à composição final.



Figura 49 - Esboço da tira da Figura 52 Fonte: Imagem do Autor, 2020



Figura 50 - Segundo esboço da mesma tira que depois foi anexado Fonte: Imagem do Autor, 2020

Numa fase seguinte, foi feito o traço simples para construir a base do desenho (Figura 51).



Figura 51 - Traços de base do desenho Fonte: Imagem do Autor, 2020

Como a base de inspiração são sempre animais, foi escolhido um furão por ser um animal muito agitado para transmitir insegurança e nervosismo. Como os furões são animais esguios, a transposição para a figura humana teria de

transmitir uma imagem de magreza. Recorreu-se a pequenos traços que contornam a personagem para transmitir nervosismo.

Com a base construída através de traços simples, procedeu-se ao trabalho final com a cor, texturas e texto (Figura 52)

Evolution of the pandemic

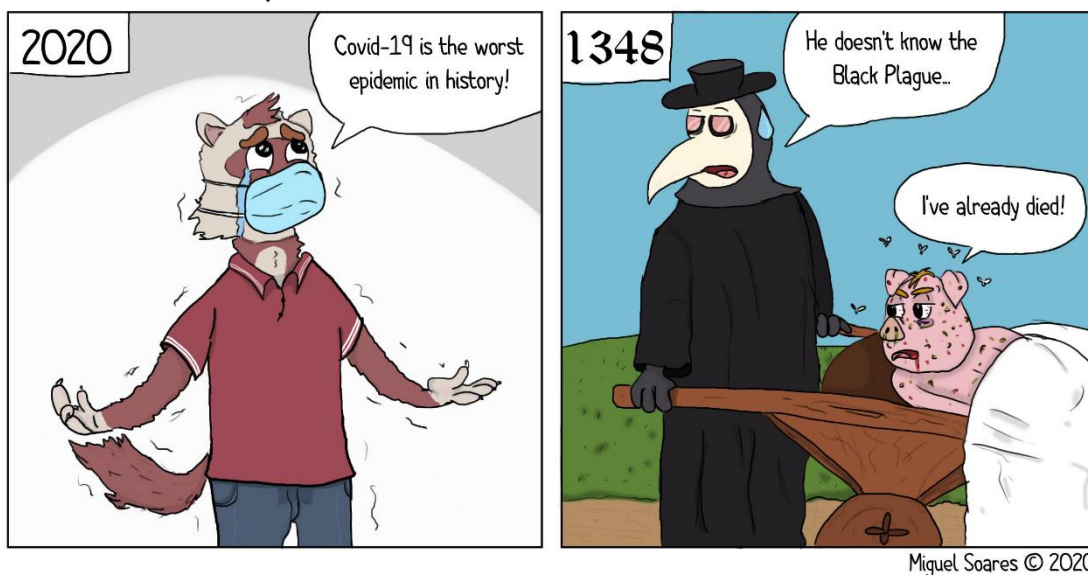


Figura 52 - Evolution of the pandemic Fonte: Imagem do Autor, 2020

Os programas utilizados foram o *Adobe Illustrator*, software de desenho vetorial, em conjugação com as mesas digitalizadoras (Figura 53) e o *Adobe Photoshop*, software de desenho em *bitmap*, que permitiu trabalhar as imagens, com origem na *Internet*, permitindo editá-las no sentido de ficarem mais “limpas” para o objetivo do trabalho criativo. Para este efeito, ajustaram-se elementos, tais como o da luminosidade, cor ou eliminação de elementos e cortes de imagem, de forma a obter o melhor enquadramento para desenvolver os desenhos.

No entanto, as imagens não foram manipuladas de forma a obter algo que não se encontrava na imagem original. Na criação dos desenhos analógicos foi utilizado lápis de carvão, aguarela e canetas 0,1 e 0,3 mm de cor preta.

Sobre a legendagem das tiras, com a disponibilidade da tecnologia digital, optou-se por utilizar fontes digitais que se enquadrem no desenho. Foram testadas inúmeras fontes, optando-se maioritariamente pela *Cartoonero*⁴⁸.



Figura 53 - Trabalho em desenho sobre um ecrã tátil - Foto do Autor

⁴⁸ Tipo de letra disponível dafont.com Fonte: [consult.2020-06-20] Disponível em <URL <https://www.dafont.com/cartoonero.font>>:

3.2. O Trabalho Criativo e a sua Justificação

Com base na análise da evolução do desenho, que suporta as tiras de banda desenhada e/ou animação, desenvolveram-se personagens baseados em animais. Neste ensaio, mostramos a sua adaptação em função das primeiras técnicas utilizadas (meios analógicos) e as digitais. Verificando a adaptação do desenho na banda desenhada perante a tecnologia e os meios digitais. O acesso a estas últimas, “permitiu ao artista, com a especialização adequada na utilização de ferramentas digitais tornar o seu trabalho mais flexível. As possibilidades são quase infinitas” (Afonso, Joana, 2019, p.56).

Esta flexibilidade permite que, por exemplo, se grave um *meme*⁴⁹ de uma rede social e se construa uma história com base nessa imagem ou a construção surja apenas através de uma imagem que ilustrou uma notícia. Esta questão levanta o tema da apropriação de direitos sobre conteúdos disponíveis na *Internet*. Em 2016 a União Europeia começou a estudar a forma de regulamentar os direitos de autor dos conteúdos disponíveis na *Internet*, bem como a sua gestão. Através desta diretiva⁵⁰ gerou-se uma polémica sobre o artigo 13º, onde limita o uso de conteúdos com direitos de autor. Quando um *youtuber* utiliza imagens de uma estação de televisão para fazer a sua publicação, que gera receitas, está a tirar benefício através da apropriação de conteúdos de terceiros. O mesmo se passa se forem utilizadas imagens com direitos de autor para gerar *memes*.

Em 1954, antes da *Internet* e redes sociais, já este conceito de apropriação, era abordado, através do crítico de arte inglês Lawrence Alloway⁵¹, quando denominou de *Pop Art* a utilização da arte popular em publicidade, em desenho industrial, cartazes e revistas.

⁴⁹ Meme é uma expressão utilizada na Internet que está associada a um processo que se espalha através desta rede, seja por uma imagem ou vídeo onde se utiliza o humor.

⁵⁰ Proposta da Diretiva do Parlamento Europeu e do Conselho relativa aos direitos de autor no mercado único digital. Fonte: [consult.2020-12-10] Disponível em <URL:<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/?uri=CELEX%3A52016PC0593>>

⁵¹ Lawrence Alloway (1926-1990) - crítico de arte inglês e curador que trabalhou nos Estados Unidos a partir da década de 1960.

Para ilustrar uma das situações acima referida, serve de exemplo a seguinte imagem (Figura 54). Este exemplo foi desenhado quando os incêndios florestais deflagraram de uma forma descontrolada na Austrália e destruíram a sua fauna e flora. Apesar da fotografia original não estar relacionada com a morte de um Coala, serviu de inspiração para alertar, de uma forma emocionada, a morte de milhares de animais, consequência dos incêndios florestais. Neste desenho transferiram-se emoções de humanos para animais.



Figura 54 – Adaptação de uma imagem de rede social Fonte: Imagem do Autor 2020

Um outro exemplo, é a utilização de notícias que se tornaram virais como foi o caso de uma audiência onde, por engano, um advogado apareceu numa videoconferência com uma imagem de um gatinho (Figura 55).

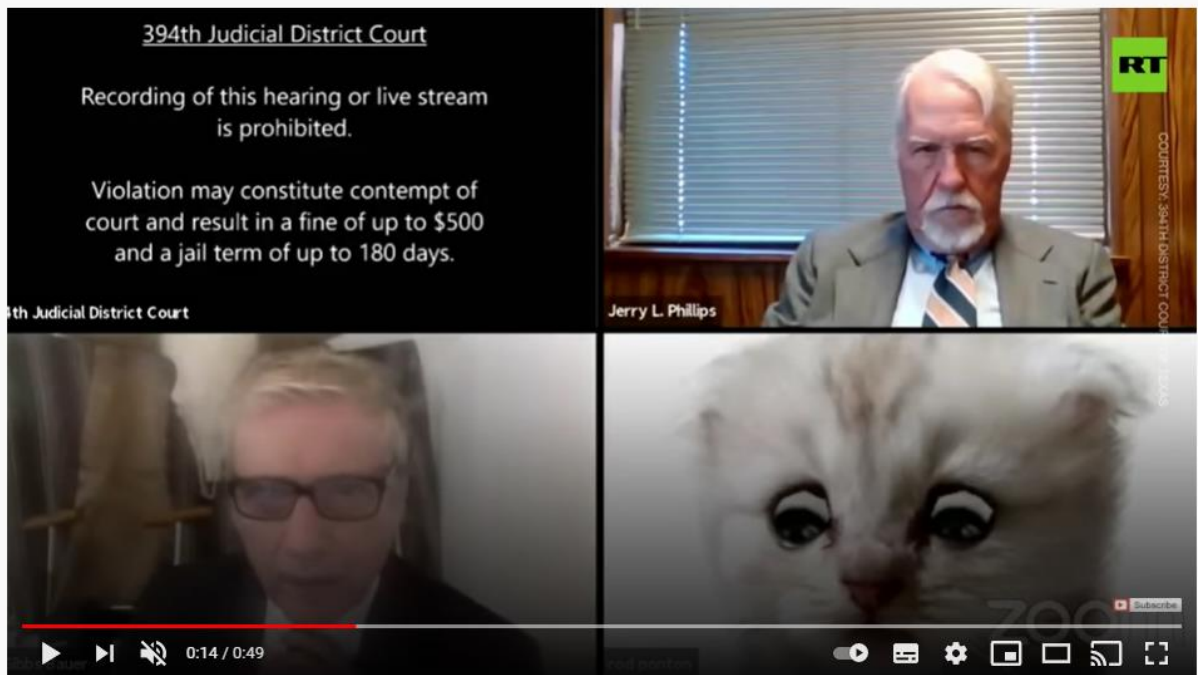


Figura 55 - Frame do vídeo viral sobre um erro cometido por um advogado numa audiência Fonte: [consult.2021-02-12] Disponível em <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=KxIPGPupdd8>>

Face a esta situação, surgiu a ideia de inverter a situação. A primeira etapa foi transferir as emoções e as características relevantes de cada humano para o papel com a utilização de lápis de carvão (Figura 56). Características como o cabelo, óculos e olhar foram transferidas para gatos.



Figura 56 - Esboço - Transposição da figura humana para gatos. Fonte: Imagem do autor, 2021

Depois de criar gatos humanizados, havia a necessidade de transferir a expressão do gato real para um humano, invertendo a situação e passando para o universo onde os gatos são humanos e os humanos são animais de companhia.

A principal referência são os olhos do gato, assim seria a expressão do olhar que seria realçada no bebê (Figura 57).

O processo continua com a digitalização do esboço e a construção do traço final (Figura 58) e toda a sua produção (sombras, pintura e texturas). Outro elemento que foi acrescentado foi a onomatopeia “MEOW” o equivalente em inglês de “MIAU” em todos os nomes dos utilizadores do zoom (mooz) e acrescentado a moeda f (fish).



Figura 57 - Esboço do bebê. Fonte: Imagem do autor, 2021



Figura 58 - Traço no formato digital. Fonte: Imagem do autor, 2021

"I am not a human"



Figura 59 - "I am not a human" - Fonte: Imagem do autor, 2021

O produto final (Figura 59) é o resultado de um processo que começa com a observação de algo banal, que as redes sociais ou plataformas nos fornecem e que é transformado até se obter um produto criativo.

Nos desenhos que foram desenvolvidos para este trabalho, procurou-se desenvolver situações quotidianas onde foram incorporados animais a atuar em circunstâncias que o leitor se identificasse com o comportamento humano, como é o caso presente nas figuras 59 e 60.

A kind of mistake



Figura 60 - A kind of mistake Fonte: Imagem do Autor, 2020



Figura 61 - Cannabis Zone Fonte: Imagem do Autor, 2020

longo do percurso desta dissertação e tem como objetivo alertar para a importância da comunicação interpessoal. Aqui, a exploração destas tiras pode também ganhar uma componente não só de reflexão do mundo exterior, mas também do mundo interior de quem se quer expressar. É a partir da experiência do autor deste trabalho de projeto, como surdo profundo, e através do sentimento de incapacidade de entender a comunicação com os outros, que surge a ideia para uma tira. A ideia é a de comparar essa dificuldade com a de quando tentamos comunicar em línguas diferentes.

A surdez é algo que não é visível, até o outro interlocutor tentar comunicar e perceber que a comunicação não está a ser eficaz. Surge a dúvida e a incapacidade de entender a falha de comunicação. Neste caso, tem de se explicar a razão do porquê de não se ter entendido a mensagem. Nesta situação, a razão era porque o aparelho não se encontrava ligado. Explorou-se também as expressões de forma a transmitir insegurança e dúvida através dos olhares entre os interlocutores.

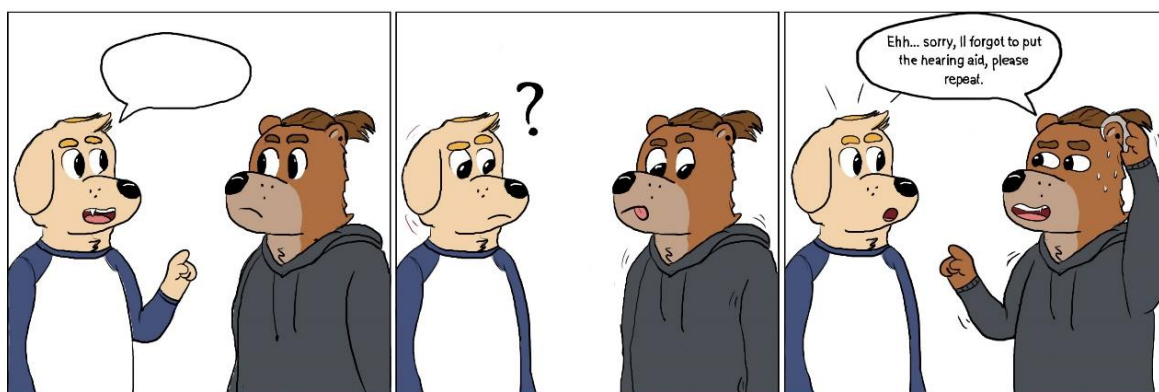


Figura 63- Silence Fonte: Imagem do Autor, 2020

Exploraram-se várias formas de expressão, sempre com a utilização do desenho digital (com o auxílio de uma mesa digitalizadora⁵³). A partir deste registo foram abordadas outras áreas de exploração destas tiras. Desta feita, tomou-se partido da utilização de uma imagem real, para intercalar desenho e contar uma pequena história. Ao encontrar esta fotografia de um leão bebé com

⁵³ *Hardware* que permite desenhar numa base sensível à pressão que transfere o desenho para um *software* de desenho, permitindo que o desenho fique em formato digital.

a intenção de morder a cauda de um leão adulto, decidiu-se dar um início e um fim, de forma a dar com conteúdo a algo que seria apenas uma imagem avulsa (Figura 64).

Lion cub learning to hunt



Figura 64 - Lion cub learning to hunt Fonte: Imagem do Autor, 2020

3.3. Técnicas Analógicas e Digitais

O desenho sofreu influência com a disponibilidade de tecnologia digital. Antes de haver processos digitais, a banda desenhada e ilustrações tinham de se adaptar aos processos existentes. O artista tinha que desenvolver competências de desenho suportados pelo lápis e pincel (Eisner, 1985 p.156). O uso generalizado dos computadores e o aumento da sua capacidade de computação gráfica veio “aumentar a capacidade produtiva do criador ao permitir a adição de elementos artísticos e de design, como fundos, letras e sombreados, com apenas o toque de um botão do rato.” (Eisner, 1985, p.156). Estes constrangimentos são resultado da tecnologia disponível na produção criativa, que é manifestada por Bolland (2009), quando afirma que o processo de impressão a preto e branco e a cores eram compostos por pequenos pontos das três cores primárias: ciano, magenta e amarelo e que os artistas eram obrigados a fornecer desenhos com estas restrições (adaptado Bolland, 2009 p.5).

Inspirado nos traços mais simples na banda desenhada no início do século XX (Krazy Kat, 1913) e até no Mickey Mouse no filme Steamboat Willie (1928) decidiu-se criar o que poderia ser o personagem desenvolvido para este trabalho com o registo mais familiar no início do século passado (Figura 65). Após algumas experiências na procura do personagem realizado a lápis, foi criada uma imagem pintada em aquarela através de processos analógicos. Posteriormente, esta imagem foi digitalizada e trabalhada numa mesa



Figura 65 - Personagem em Desenho em aquarela (analógico), Digital e adaptado ao estilo do início do século XX Fonte: Imagem do Autor, 2020

digitalizadora onde se foi ensaiando várias formas corporais e expressões faciais.

Numa fase posterior, inspirado nos desenhos do início do século XX foi criado o mesmo personagem em função do aspeto da época.

A inspiração baseou-se em processos bastante rudimentares, pois na época as limitações tecnológicas de animação eram grandes. Os traços surgem da necessidade de produção a custos mais baixos. Os desenhos eram feitos em folhas de celuloide e foi atribuído ao americano Earl Hurd⁵⁴ a sua invenção. O facto de desenhar em folhas transparentes permitiam que cenários e personagens fossem trabalhados de forma independente. Outros autores acompanharam esta técnica, tal como Otto Mesmer, que animou o Gato Félix da autoria de Pat Sullivan, ou Walt Disney, em conjunto com outros animadores, que desenvolveram personagens com o traço característico monocromático de onde surgiu o rato Mickey, da autoria do animador Ub Iwerks⁵⁵.



Figura 66 - *Bobby Bumps Goes Fishing* (1916) - Fonte: [consult.2020-09-08]
Disponível em <URL: <https://youtu.be/jmjUp2iie6I>>

⁵⁴ Earl Hurd (1880-1940) – Foi dos primeiros animadores e realizadores americanos. Fez parceria com J. R. Bray em múltiplos filmes de animação.

⁵⁵ Ub Iwerks (1901-1971) – Desenhador norte-americano criador da personagem Mickey Mouse.

Um exemplo de simplicidade de desenho é o filme de animação *Gertie the Dinosaur* (Figura 67), animado por Winsor McCay⁵⁶. Este é um dos primeiros filmes de animação, embora o autor já tivesse realizado *Little Nemo* (1911) e *How a Mosquito Operates* (1912). No entanto, o primeiro filme de animação foi realizado em 1908 por Émile Cohl⁵⁷ e intitulava-se *Fantasmagorie*. Neste filme foi utilizada uma técnica diferente de

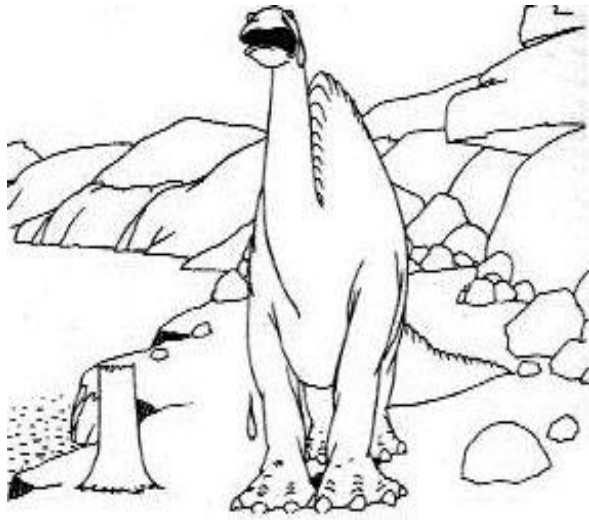


Figura 67 - Imagem do Filme *Gertie the Dinosaur* (1914). Fonte: [consult.2020-09-08] Disponível em <URL: https://youtu.be/UX_M1JRCPvk>

Gertie the Dinosaur. Enquanto neste, o dinossauro foi desenhado em folhas de celuloide havendo um cenário, no *Fantasmagorie*, Émile Cohl, desenhou sobre papel todas as imagens criando o efeito animado. Posteriormente, utilizou o negativo para inverter as cores (preto e branco) resultado no produto final (Figura 68).



Figura 68 - Fotograma do filme *Phantasmagorie* - Émile Cohl 1908. Fonte: [consult.2020-09-08] Disponível em <URL: <https://youtu.be/kTEILaiXfrw>>

⁵⁶ Winsor McCay (1866-1934) – Cartunista e animador norte-americano.

⁵⁷ Émile Cohl (1857-1938) – Desenhador e animador autor do primeiro filme de animação.

No seguimento destes pressupostos enunciados e da experimentação de técnicas, decidiu-se utilizar como base de inspiração, a tira da Figura 64. Esta, deu origem a uma outra, adaptada à época e com os traços do início do século XX. Numa primeira fase, pretendeu-se criar a personagem com base nos instrumentos e técnicas do início do século passado. Começou-se por desenhar com lápis de carvão os traços semelhantes ao personagem da tira da Figura 63. Por questões técnicas, no processo de digitalização foi necessário tornar o traço mais forte com recursos às canetas de 0,1 e 0,3 mm. Este processo permitiu que a digitalização necessária para incorporar na tira já pré-existente tivesse um incremento de qualidade. A imagem monocromática foi uma opção evidente face à necessidade de respeitar as técnicas existentes no início do século XX, tal como vimos anteriormente no exemplo dado no personagem *The Yellow Kid* (Figura 9). No caso da personagem, para as sombras ou texturas recorreu-se a traços ou pontos. Contudo, estes registos, não foram utilizados de forma a criar um personagem linear à semelhança dos que deram origem aos primeiros filmes de animação.

Nesta tira, como o centro da mensagem é a falta de audição, foi necessário investigar que tipo de aparelhos auditivos havia na época. Desta forma, conta-se a mesma história, mas com desenhos diferentes.



Figura 69 – A mesma história inspirada em épocas diferentes Fonte: Imagem do Autor, 2020

Este tipo de abordagem é algo que se mostrou motivador para o autor na prática do desenho: conseguir imaginar e concretizar como teria sido no passado e construir personagens sem qualquer apoio inspiracional. No caso da adaptação criada anteriormente, a inspiração foram algumas imagens de filmes de animação do início do século XX. Segundo Afonso, Joana (2019) a construção de imagens a partir da imaginação é um grande desafio: “fazer algo numa folha em branco aparentemente sem qualquer tipo de ajuda ou guia. O mais fácil seria cometer o erro de esquecer o que se aprendeu e permanecer numa zona de conforto estilística”⁵⁸.

Quando realizamos uma banda desenhada temos de considerar as ferramentas que estão ao dispor do autor. De forma a ultrapassar estereótipos ou vícios que estão enraizados nos artistas é importante considerar referências que possam estruturar as ideias quanto o produto pretendido.⁵⁹

Depois de imaginar a personagem criada para este projeto no passado, decidiu-se trabalhar a idade e as características marcantes associadas a cada classe etária. Segundo Hart, Christopher (2010) p.11 existem pontos básicos para a criação de personagens que se podem tornar as personagens mais infantis e conseqüentemente mais jovens. Entre o ritmo das formas (linhas repetidas e agradáveis), o exagero de expressões, a tridimensionalidade em função do espaço, a simplificação da anatomia e a proporção tanto do corpo, como das expressões faciais, permitem transmitir uma imagem mais jovem.

No ensaio da Figura 70, ao alterar a escala do personagem e a sua anatomia conseguiu-se reduzir a idade. Acrescentou-se uma expressão mais inocente através de um sorriso aberto e o brilho nos olhos. Este brilho foi conseguido através da colocação de pontos brancos a contrastar com o preto transmitindo uma emotividade muito espontânea, típica de uma criança. Esta tira é uma abordagem sobre a relativização do valor dado ao dinheiro em diferentes fases da vida, e é reforçada através de uma identificação temporal com ajuda das caixas “Childhood” e “Now”.

⁵⁸ Afonso, Joana (2019) – “Multiplicidade Narrativa em Banda Desenhada, A Influência dos Novos Media”, p.33

⁵⁹ Cf. Afonso, Joana. (2019) Multiplicidade Narrativa na Banda Desenhada Influencia dos Novos Media.

Money is relative



Figura 70 - Money is relative Fonte: Imagem do Autor, 2020

Na Figura 71 inverte-se o processo, a escala é mantida, mas acrescentam-se sinais de envelhecimento na personagem. A cor neutra para o vestuário do personagem foi escolhida para transmitir uma imagem de alguém entediante e pouco eficiente. As expressões são importantes para transmitir a mensagem, a neutralidade da expressão do funcionário que atende, em contraposição à expressão de irritação do utente, pretende reforçar o que existe nos balões. O texto também se encontra num formato regular, mas cada letra está espaçada de um ponto final para transmitir lentidão. Por fim, o envelhecimento da personagem não corresponde ao tempo cronológico, mas pretende-se transmitir a ideia do processo demorado da operação.

Bureaucracy



Figura 71 - Bureaucracy Fonte: Imagem do Autor, 2020

Numa sequência inspirada em situações do quotidiano, na Figura 72, trabalharam-se as expressões para contar uma pequena história que explora as dificuldades em acordar e coordenar as atividades. Existe uma intencionalidade de estabelecer uma ligação com o leitor de forma a que este se identifique ou não com a situação. Nesta tira, a comunicação é feita quase exclusivamente com diferentes formas de olhar. Os olhos adormecidos que, numa fase inicial estão fechados, e finalmente, no último quadrado, um olhar de tomada de consciência e espanto pela situação que aconteceu.

Morning Problem



Figura 72 - Morning Problem Fonte: Imagem do Autor, 2020

Na Figura 73, mais uma vez, a inspiração resulta de uma questão social relacionada com os modelos estereotipados que a sociedade impõe. Neste desenho, foram utilizadas, novamente, imagens provenientes da *Internet* e

alerta-se para o facto de perceções erradas. Neste exemplo, do reino animal, a percepção de um corpo pesado e aparentemente obeso torna-se ágil e funcional quando se encontra no meio mais adaptado. A alteração dos olhos bem como a posição das sobrancelhas permite transmitir estados emocionais diferentes. Este desenho foi dos primeiros a ser realizados utilizando a mistura de imagem real com desenho.



Figura 73 - Julgamento Fonte: Imagem do Autor, 2020

4. Conclusão

O ponto de partida desta dissertação foi a procura da forma como as técnicas na banda desenhada e animação foram evoluindo e como a tecnologia digital imprimiu transformações a nível do desenho e da produtividade.

O projeto de trabalho foi desenvolvido com estes pressupostos, de forma a construir tiras que foram desenvolvidas através da procura das técnicas utilizadas no passado e no presente. Desde o simples traço a preto condicionado pela tecnologia de impressão do fim do século XIX e início do século XX, até à mais moderna tecnologia de renderização de imagens e vídeo que permite um fotorrealismo, que por vezes, confunde-se com a realidade, passaram-se apenas cem anos na história da humanidade.

Este trabalho foi resultado de processos diversificados, que permitiram a criação de tiras de banda desenhada inspiradas em fontes diversas.

O facto de poder haver liberdade criativa, fora dos padrões instituídos, permite ultrapassar o clássico síndrome de página em branco. O acesso a imagens através da *Internet*, que de uma forma original, não pretendiam transmitir qualquer mensagem para além do registo do momento, podem ser fonte de inspiração para criar algo diferente. É o exemplo da imagem do coala e a sua cria (Figura 54), que apesar não estar relacionada com os incêndios na Austrália, foi inspiração para passar uma mensagem de alerta para as consequências desta catástrofe baseada em factos reais (a morte de inúmeras espécies de animais como consequência de incêndios florestais).

Nos séculos XIV e XV a maioria das pinturas pretendia retratar de uma forma muito realista pessoas e acontecimentos como forma de registo para gerações vindouras. O facto de, desde o século XX até à atualidade podermos fazer esses registos através de outras formas poderá ter condicionado a arte.

Se no século XV o que se podia esperar de um pintor era a sua capacidade de reproduzir de forma mais fiel a pessoa ou a paisagem, na atualidade o suporte tecnológico digital permite uma maior liberdade criativa menos dependente de uma competência específica. O que se pretendia de um

retratista do século XV, pode não ser o que se pretende agora, porque existem outros suportes para perpetuar a pessoa que é objeto do retrato.

Neste trabalho prático, esta liberdade foi muito importante no processo criativo. Efetuaram-se questões como: Será que fazia sentido realizar uma tira de banda desenhada onde nem todas as caixas são desenhos? Será que fazia sentido retirar um fotograma de um vídeo com origem de uma rede social e usá-la como inspiração e incorporá-la no processo criativo? As respostas vêm no sentido da compreensão de como as tecnologias digitais vieram permitir que aceitemos com normalidade processos que poderão ser considerados, à primeira vista, como disruptivos das regras estabelecidas.

O movimento Oubapo⁶⁰, criado em 1992, acredita que a utilização de restrições formais, pode contribuir para uma alteração dos paradigmas e até tirar o artista da sua zona de conforto ou guiar noutra direção mais confortável.

No seguimento desta linha de pensamento, quando se criaram tiras onde um dos quadros foi substituído por uma imagem que deu o mote inspirador à história, é algo desafiante e inspirador, e nunca foi um obstáculo. Este processo tornou-se estimulante na criação de produtos diferentes permitindo uma abordagem própria.

A tecnologia digital foi fundamental neste processo criativo, seja pela facilidade de procura de informação através da *Big Data*, seja pelas ferramentas de trabalho que permitem experimentar texturas, cores ou escalas proporcionando um crescimento criativo.

O digital permitiu que a banda desenhada se adaptasse a mercados e “targets” diferentes e contribuiu para que novas formas de expressão surgissem como é o exemplo de Kévin Gemin, que com desenhos simples e uma consola produzia GIF animados. Outro exemplo é a folha contínua que surge com Scott Mccloud, onde as dimensões da página já não são limitadas pela impressão.

Outra característica que as tecnologias digitais proporcionaram foi a alteração do traço dos personagens que lhe conferiram às animações um aspeto

⁶⁰ Oubapo (*Ou voir de bande dessinée numérique potentielle*) – grupo fundado em novembro de 1992.

3D (Figura 74). O efeito 3D com a introdução de sombras, cenários mais elaborados e personagens com mais volume são as características que ressaltam da utilização desta tecnologia digital. Por último, referir a possibilidade de produzir mais e mais rápido na medida que existindo um suporte digital a cópia ou a adaptação é mais rápida do que ter de desenhar de origem cada tira e cada personagem. Podendo-se criar bases de dados que contêm diversos cenários, diferentes expressões ou movimentos dos personagens que se podem utilizar múltiplas vezes. A tecnologia digital veio transformar o desenho, mas naturalmente, este padrão resulta também da necessidade do mercado dar resposta aos padrões estéticos da atualidade para ir ao encontro dos consumidores.



Figura 74 - Comparação entre Garfield em banda desenhada e traço em 3D. Fonte: [consult.2020-05-23]
Disponível em <URL:
<https://img.ibxk.com.br/2018/02/14/14101312469004.jpg?w=1120&h=420&mode=crop&scale=both> e

Este trabalho foi um processo desenvolvido, principalmente, ao longo de uma pandemia o que serviu como inspiração para alguns dos desenhos.

Uma das dificuldades sentidas na elaboração deste projeto prático foi a seleção e a síntese da informação para que esta fosse objetiva e pudesse enquadrar-se nos diferentes temas abordados.

A visita ao museu de banda desenhada de Bruxelas, a um mês da pandemia foi uma fonte de inspiração e, ao mesmo tempo, contribuiu para estruturar muitas das ideias que estavam avulsas.

Desta forma, a conclusão deste trabalho face aos objetivos propostos foi algo que permitirá perspetivar futuros projetos onde não serão impostas limitações criativas.

Bibliografia

Afonso, Joana (2015) – “Metodologias na Banda Desenhada: Realização de um Álbum de BD”. Dissertação de Mestrado. Universidade de Lisboa. Lisboa

Afonso, Joana (2019) - “Multiplicidade Narrativa em Banda Desenhada, A Influência dos Novos *Media*”. Tese de Doutoramento. Universidade de Lisboa. Lisboa

Amparo, Patrícia (2014) - “As Transformações do Livro no Espaço Virtual”. LINHA Mesta Revista nº 24 Jan/JUL 2014 p.2729

Anselmo, Zilda (1975) - “Histórias em Quadrinhos”. Petrópolis: Editora Vozes.

Bailey, Peter (1983) - Ally Sloper's Half-Holiday: Comic Art in the 1880s1
History Workshop Journal, Volume 16, Issue 1, AUTUMN 1983, Pages 4–32,
<https://doi.org/10.1093/hwj/16.1.4>

Bolland, Brian (2009) - “The DC Comics Guide to Digitally Drawing Comics”, WatsonGuptill Publications”. Nova Iorque

Carvalho, André (2015) - “Histórias em Quadrinhos: Os Elementos de uma Linguagem”. Editora Escala. Conhecimento Prático Literatura (62): 58-63

Carvalho, Teresa (2017) – “Ilustração Digital: A Presença dos Novos Media na Ilustração”. Dissertação de Mestrado. Universidade de Lisboa. Lisboa

Chartier, Roger (1999) - “A Ordem dos Livros: Leitores, Autores e Bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII”. Brasília: Ed. UnB.

Chartier, Roger (2001) - “Cultura escrita, Literatura e História: Conversas de Roger Chartier com Carlos Aguirre Anaya, Jesús Anaya Rosique, Daniel Goldin e Antoni Saborit”. Porto Alegre, ARTMED

Chartier, Roger (2005) – “Lenguas y Lecturas en el Mundo Digital”. Universidad Iberoamericana. [consult. 2020-09-08] Disponível em
<URL:<http://athena.unige.ch/athena/chartier/chartier-lenguas-lecturas-mundo-digital.html>>

Cordón García, J. A., & Jarvio, A. O. (2015) - ¿Se está Transformando la Lectura y la Escritura en la Era Digital? Revista Interamericana de Bibliotecología, 38, (2), 137-145. [consult. 2020-09-08] Disponível em
<URL:<http://www.scielo.org.co/pdf/rib/v38n2/v38n2a5.pdf>>

Correia, Carlos (1998) - “Conceitos de Representação em Sistemas Multimédia”. conferência no âmbito do ciclo de Conferências de Psicologia Cognitiva – Faculdade de Ciências Sociais e Humanas – UNL.

Costa, Henrique (2006) – “Desenho digital, a Possibilidade de Desenho Artístico”. Dissertação de Mestrado. Universidade de Lisboa. Lisboa

Eisner, Will (1985) – “Comics & Sequential Art”. Poorhouse Press, Florida.

Furtado, José Afonso. (2007) - “O Papel e o Pixel: do Impresso ao Digital: Continuidades e Transformações”. Lisboa: Ariadne

Iannone, Leila; Iannone, Roberto (1994) - “Como Surgiram as Histórias em Quadrinhos”. O mundo das histórias em quadrinhos. [S.l.]: Editora Moderna.

Machado, Isabel (2010) - “Banda Desenhada Digital: Exploração de um Modelo em Suporte Digital, Recorrendo ao Multimédia”. Matosinhos. Escola Superior de Artes e Design

Marçal, Quele (2018) - “A Leitura no Mundo Digital: reflexões acerca do livro eletrônico”. Dissertação de Mestrado. Universidade de Coimbra.

A Montanha Mágica (Blog) [consult.2021-01-16] Disponível em <URL:
<http://amontanhamagica.blogspot.com/2004/01/> >

AmadoraBD [consult. 2020-12-08] Disponível em
<URL:<http://amadorabd.com/2020> >

Biblioklept [consult.2020-10-10] Disponível em <URL:
<http://biblioklept.org/2013/02/07/little-nemo-strip-winsor-mccay-2/> >

Brill [consult.2020-09-12] Disponível em <URL:
https://brill.com/view/book/edcoll/9789004340312/9789004340312_webready_content_m00075.jpg >

Britannica Kids [consult.2020-12-10] Disponível em <URL:
<https://kids.britannica.com/students/assembly/view/843>>

Comicbookplus [consult.2021-01-12] Disponível em <URL:
<https://comicbookplus.com/?dclid=26549>

DOCPlayer [consult.2020-12-10] Disponível em <URL:
<https://docplayer.com.br/184709303-Silvia-federici-mulheres-corpo-e-acumulacao-primitiva-traducao-coletivo-sycorax.html> >

El País [consult. 2020-12-08] Disponível em <URL:
https://elpais.com/cultura/2018/12/28/actualidad/1545999610_261399.html >

Enciclopédia Britannica [consult. 2020-12-08] Disponível em
<URL:<https://www.britannica.com/art/comic-strip> >

Fandom [consult.2020-12-10] Disponível em <URL:
https://disneycomics.fandom.com/wiki/Walt_Disney%27s_Comics_and_Stories_1 >

Folha de São Paulo [consult. 2020-11-05] Disponível em <URL:
<https://www1.folha.uol.com.br/asmais/2015/10/1698716-nos-80-anos-de-mauricio-de-sousa-conheca-8-curiosidades-sobre-o-cartunista-e-seus-personagens.shtml> >

Instituto Camões [consult.2020-09-08] Disponível em <URL: <http://cvc.instituto-camoes.pt/figuras/rbpinheiro.html> >

Kéké [consult.2021-01-08] Disponível em <URL <https://k-eke.tumblr.com/> >

Kumparan [consult.2020-12-10] Disponível em <URL
<https://kumparan.com/info-anime/fakta-tentang-sazae-san-serial-anime-terlama-yang-pernah-ada-1tNhdpY6wcp/full> >

Lambiek - [consult.2020-11-07] Disponível em <URL:
https://www.lambiek.net/artists/image/t/topffer/toppfer_oldbuck.jpg >

Muzeez [consult. 2020-11-07] Disponível em
<URL:<https://muzeez.com.br/galerias/gibis-zaz-traz-e-bidu-anos-60/xCHnMA6AnpobFMjJ> >

NEROCAM : [consult.2021-01-08] Disponível em <URL:
<https://nerocam.com/DrFun/Dave/Dr-Fun/df200306/df20030610.jpg>

Rogues of Clwyd-Rhan [consult.2021-01-16] Disponível em <URL: <http://reinderdijkhuis.com/index.php?p=GKBcover> >

Scott Mccloud Website [consult.2021-02-16] Disponível em <URL: <http://scottmccloud.com/1-webcomics/zot/zot-03/zot-03.html> >

UniversoHQ [consult. 2021-01-08] Disponível em<URL: <http://universohq.com/materias/os-85-anos-dos-quadrinhos-disney> >

Washington Post [consult.2020-09-08] Disponível em <URL: https://www.washingtonpost.com/rf/image_1484w/2010-2019/WashingtonPost/2011/08/03/BookWorld/Images/krazykat3.jpg?t=20170517 >

Where the Buffalo Roam -- First Comic on the Internet [consult.2021-01-08] Disponível em <URL: <https://www.shadowculture.com/wtbr/site.html> >

Wikimedia Commons [consult. 2020-12-08] Disponível em<URL: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A-Harlots-Progress.jpg> >

Wikipédia Disponível em <URL: <http://wikipedia.org>

Youtube Disponível em <URL: <http://youtube.com> >