

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**O INFLUXO DO HIBRIDISMO CULTURAL NA BANDA
DESENHADA PORTUGUESA A PARTIR DOS NOVOS AUTORES**

Rita Meireles Alfaiate

Orientador: Prof. Doutor Henrique Antunes Prata Dias Costa

Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de Doutor em Belas-
Artes, na especialidade de Desenho

2024

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**O INFLUXO DO HIBRIDISMO CULTURAL NA BANDA
DESENHADA PORTUGUESA A PARTIR DOS NOVOS AUTORES**

Rita Meireles Alfaiate

Orientador: Prof. Doutor Henrique Antunes Prata Dias Costa

Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de Doutor em Belas-Artes, na
especialidade de Desenho

Júri:

Presidente: Doutor Américo Luís Enes Marcelino, Professor Auxiliar e vogal do Conselho Científico da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Presidente do júri por nomeação do Presidente do Conselho Científico desta Faculdade, Prof. Doutor João Carlos de Castro Silva, nos termos do n.º 1.1. do Despacho n.º 10432/2023, publicado em Diário da República, 2ª série, n.º 197, de 11 de outubro;

Vogais:

- Doutor Pedro Vieira de Moura, Professor Assistente Convidado da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha do Instituto Politécnico de Leiria [1º arguente];
- Doutora Maria Inês Garcia, Professora Adjunta Convidada da Escola Superior de Educação de Lisboa do Instituto Politécnico de Lisboa [2º arguente];
- Doutor José Artur Vitória de Sousa Ramos, Professor Associado c/ Agregação da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa;
- Doutor Henrique Antunes Prata Dias Costa, Professor Auxiliar da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa [orientador].

2024

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Rita Meireles Alfaiate, declaro que a tese de doutoramento intitulada “O Influxo do Hibridismo Cultural na Banda Desenhada Portuguesa a partir dos Novos Autores”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

Lisboa, 2 de janeiro de 2025

RESUMO

A presente investigação pretende demonstrar de que maneira a influência de múltiplas culturas visuais, podem afetar de forma singular, um autor de banda desenhada.

No processo investigativo teremos em conta sobretudo a geração da autora deste trabalho, por conseguinte, os jovens autores de BD cuja infância remonta às décadas de 1990 e 2000, em Portugal. Pretende-se demonstrar como o influxo de outros artistas ou culturas se pode manifestar na forma de um hibridismo gráfico no processo de criação de uma banda desenhada a nível conceptual e prático, e como esse impacto cultural se faz sentir subtil, mas de um modo tão alicerçado na prática do desenho autoral. Este estudo será apoiado na prática da realização de um álbum de BD original e da explanação de todo o seu processo criativo e gráfico.

Palavras-Chave:

Banda Desenhada; Autor; Hibridismo; Grafismo; Desenho

ABSTRACT

This research aims to show how the influence of multiple visual cultures may affect a comic book author in a unique way.

In the research process, we will mainly consider the generation of the author of this work, and therefore young comic authors whose childhood dates to the 1990s and 2000s in Portugal. The aim is to demonstrate how the influence of other artists or cultures can manifest itself in the form of graphic hybridity in the process of creating a comic book on a conceptual and practical level, and how this cultural impact is felt subtly, but in a way that is so grounded in the practice of authorial drawing. This study will be supported by the practical realization of an original comic album and its entire creative and graphic process.

Keywords:

Comics; Author; Hybridity; Graphism; Drawing

AGRADECIMENTOS

No grande desafio, que foi a elaboração do presente trabalho de Doutorado, não posso deixar de agradecer a todos aqueles que direta e indiretamente, contribuíram para a concretização deste feito.

Houve momentos difíceis, ocasiões que me fizeram repensar a decisão de continuar, mas graças ao apoio incondicional dos meus pais, cuja ajuda foi essencial para poder seguir em frente, dos amigos que sempre me deram força, da Inês que esteve sempre lá e do Estúdio 408, que sempre me recebeu e apoiou com todo o carinho, eu consegui.

E consegui, principalmente, com a ajuda do meu amigo e Professor Henrique Costa, orientador deste projeto, ao qual agradeço profundamente por ter sempre acreditado em mim e estar sempre disponível quando precisei do seu apoio.

Dedico este trabalho a todos eles, com a sensação de dever cumprido e imensa gratidão!

Índice

1. Introdução	1
1.1. Objetivos	3
1.2. Metodologia	5
1.2.1. Justificação da metodologia	6
1.2.2. Questões da investigação	8
1.2.3. Estrutura	8
1.2.4. Eventuais dificuldades em identificar a problemática	9
1.2.5. Natureza da investigação	11
1.3. Estado da arte	14
2. Compreensão do estilo	17
2.1. Diferentes abordagens do estilo	18
2.2. O estilo como uma assinatura cultural	20
2.3. O Estilo como uma assinatura de marca	21
2.4. O Estilo como assinatura individual	24
2.4.1. Comix e graphic novels	31
2.5 Considerações finais sobre o capítulo	35
3. A linguagem da banda desenhada	36
3.1. A sinergia entre o cinema e a banda desenhada	37
3.2. Problemas do “cinemacentrismo” nos estudos de banda desenhada	45
3.3. A influência da imagem na infância e adolescência – ou porque desenhamos	54
3.4. Considerações finais sobre o capítulo	55
4. A entrada do mercado ‘pop’ cultural japonês na europa	57
4.1. O globalismo e a introdução do universo gráfico japonês às crianças	59
4.2. A popularização do mangá e anime entre o público feminino	65
4.3. O registo gráfico português influenciado pela estética, narrativas e imaginário japoneses	71
4.4. Considerações finais sobre o capítulo	76
5. Artistas portugueses nos quais se pode verificar a problemática do hibridismo 77	
5.1. Objeto de investigação	78
5.2. Questões de investigação	80
5.3. Validade de fidelidade de investigação	81
5.4. Demografia de estudo	83
5.5. Processo De Recolha De Dados	85
5.6. Análise dos dados	87

5.7. Considerações finais sobre o inquérito	92
6. Trabalho prático	93
6.1. Caracterização do trabalho prático	94
6.2. Tudo começa – de encontro à problemática.....	96
6.3. Da ideia... ..	99
6.4. ... À prática	111
6.5. Elaboração dos personagens.....	118
6.6. O ritmo e a página	123
6.7. As “calhas” também contam histórias.....	127
6.8. A expressividade dos personagens	131
6.9. As técnicas utilizadas.....	134
6.10. Considerações finais do trabalho prático	140
7. Conclusão	141
8. Bibliografia.....	143
8.1. Monografias	143
8.2. Revistas e artigos	150
8.3. Teses e dissertações.....	154
8.4. Audiovisuais	155
8.5. Hiperligações.....	156
8.6. Blogs, canais e programas didáticos	157

1. Introdução

Esta investigação surge a partir de uma necessidade de aprofundar a problemática do registo gráfico abordada na dissertação de mestrado da autora: “Banda Desenhada e a Incoerência Estilística”. Nesse trabalho, foi desenvolvido um projeto de realização de um álbum de banda desenhada intitulado “No Caderno da Tangerina”, que revelou várias incoerências de registo ao longo do processo, bem como um debate acerca dos fundamentos do desenho da sua autora, a que muitos atribuíram como um “estilo mangá”. Isto levantou algumas questões, nomeadamente no que toca à veracidade deste comentário, mas também, a ser verdade, não será o registo gráfico de um autor uma mistura de influências traduzidas num traço individual e imperfeito?

É de referir que a nossa própria interpretação do que visualizamos depende do que aprendemos no processo de cognição. Se isto acontece num contexto mundano, poderá também acontecer quando uma determinada geração é submetida a um conteúdo imagético característico de outras culturas e que possa influenciar a maneira como essa geração interpreta e reinterpreta esses dados conteúdos? E se forem crianças que, dada a idade, visualizam e assimilam, de uma maneira muito intensa, os desenhos animados que tanto gostam na televisão, ou leem avidamente um livro de banda desenhada?

Assim, a presente tese terá como assunto, a influência de outras culturas visuais, quer estrangeiras – registos gráficos de outras culturas de banda desenhada (por exemplo: *bande dessinée*, comics, mangá), quer de outros meios de comunicação e suportes, como o cinema. E a sinergia entre todos estes géneros – como se influenciam e evoluem, quer técnica, quer conceptualmente – que se traduzem na formação de um hibridismo gráfico ¹(isto é: um resultado da conjugação de várias culturas visuais, grafismos, materiais e meios tecnológicos num só suporte – a banda desenhada) e na criação de uma novela gráfica.

¹ Aqui pretende-se já desambiguar os termos “hibridismo gráfico” ou “hibridismo cultural”, da adjetivação da banda desenhada como uma “arte híbrida”. Groensteen (2011), Miodrag (2013) e Smolderen (2013) propõem o conceito de arte híbrida para descrever a maneira como a banda desenhada é uma combinação de texto e imagem (com exceção da banda desenhada muda ou sem imagens), bem como, dada a sua natureza híbrida, do seu potencial de fusão com outros suportes; “Hibridismo cultural” e “hibridismo gráfico” é no fundo, tratado pela autora desta tese, como uma ramificação deste estudo, ou seja, é usado para descrever o resultado de várias influências de outras culturas e suportes visuais (animação, cinema, jogos de vídeo, etc.), sobre as características do registo gráfico (desenho aplicado).

Esta tese será composta por uma parte teórica que consistirá em:

- Uma explanação do estilo gráfico, das suas características de um ponto de vista cultural, geográfico, alternativo, independente ou de marca;
- Uma compreensão da necessidade da utilização de uma linguagem de banda desenhada própria, para um melhor entendimento académico da mesma e para melhor estabelecer o paralelismo existente com o cinema e a influência deste na construção de banda desenhada audiovisual sem, no entanto, descurar as suas diferenças significativas;
- Considerações acerca da importância do mangá (e da sua tradução e publicação no mercado europeu), no estabelecimento de novos leitores e autores de banda desenhada, que, durante a sua infância, tiveram bastante contacto com conteúdos de entretenimento provenientes do Japão – animes, brinquedos, jogos de vídeo e, claro, mangá;
- Um questionário de averiguação da existência destas influências nos novos autores portugueses – em início de carreira ou estabelecidos e tratamento desses dados.

Esta tese e a sua parte teórica será depois sustentada pela realização de um álbum de banda desenhada como título *NEON*, publicado em 2023 pela editora Escorpião Azul, que seguirá no anexo deste documento, e de um relatório do trabalho efetuado que integrará o texto.

1.1. Objetivos

Esta tese tem como objetivo a compreensão da formação do registo gráfico autoral, tendo em conta as referências imagéticas que afetam os artistas, bem como os fatores interculturais e adventos da globalização, que influenciam naturalmente os autores de banda desenhada.

Tem-se como objetivo compreender, no caso português de autores nascidos sobretudo a partir dos anos 80, se a existência de um estilo ou escola é afirmável. Procura-se também explanar que registos gráficos mais contribuíram para a sua formação, de um ponto de vista cultural, bem como os meios tecnológicos que permitiram a sua evolução – isto é, como a sinergia com o cinema e a animação e dos seus conceitos inerentes de enquadramento e *storytelling*, influenciaram a banda desenhada e os seus autores, nomeadamente a autora da presente investigação que, nascida em 1992, possui uma forte influência japonesa no seu registo gráfico, bem como do cinema, em particular no modo de contar histórias, composição de painéis (vinhetas), estrutura narrativa e outros fatores que serão explanados ao longo da tese.. Fazendo uma retrospectiva, o mangá e o anime japoneses foram, aliás determinantes no começo da sua atividade artística, começando como um hobby (com o *Fanart*) e, mais tarde, assumindo a via autoral e independente. Sendo esta problemática verificável na candidata, colocou-se a questão: Será possível considerar a existência desta problemática em mais autores portugueses de banda desenhada da referida geração?

É possível traçar um paralelismo entre a problemática verificada na autora e as circunstâncias das décadas de 1990 e 2000: foi a partir dos anos 80 que se deu a maior projeção de conteúdo oriundo do Japão em território europeu.² Jogos de vídeo, filmes/séries de anime e livros mangá fizeram parte da infância de vários artistas e inclusive, em alguns casos, incentivaram a produzir os primeiros desenhos. Foram, portanto, uma forte influência a nível estrutural da produção pictórica. Por este motivo e para comprovar esta mesma influência, existirá, para além da teoria, uma componente prática que irá ocorrer ao longo da investigação.

² Cf BEATY, Bart (2007), *Unpopular Culture – Transforming the European Comic Book in the 1990's*, (Ed. University of Toronto Press Inc., Canada) p. 107.

Também recorrer-se-á à pesquisa, análise e contacto de vários artistas da geração acima mencionada, que vivam e trabalhem em território português, por forma a compreender que impacto estes mesmos conteúdos tiveram no seu trabalho e iniciação artística.

Apesar da investigação se concentrar especialmente na influência da estética japonesa nos autores portugueses, não irá ser descurado o influxo de outras culturas de banda desenhada que tiveram um grande impacto em Portugal, como a *Bande Desinée* Franco-Belga ou os comics americanos.

Deste modo não limitaremos o estudo do hibridismo gráfico à influência da estética japonesa, mas a conjunto de estéticas que estabeleceram o grafismo autoral português.

Com esta investigação pretende-se aprofundar estes estudos dentro do contexto artístico português, tendo em conta a faixa etária referida, algo que ainda não foi suficientemente estudado e pode trazer ainda mais problemáticas ao estudo no ramo académico nacional.

1.2. Metodologia

Para melhor conseguir compreender a formação do registo gráfico, a metodologia adotada passa pela análise do estilo enquanto objeto de investigação – que pode ter como base, uma herança histórica e cultural (caracterizada por fatores de diferenciação tradicionais e geográficos que determinam uma dada linguagem gráfica); o estilo como imagem de uma marca ou de um personagem (caracterizada pela adoção de um registo unificado, de modo a tornar-se facilmente reconhecível pelo leitor e promovendo a homogeneidade e consistência gráfica, dentro de uma editora); o estilo como um meio de exploração independente, geralmente atribuído aos comix alternativos e às novelas gráficas, que serão o principal objeto de investigação desta tese, precisamente pelas suas características resultantes de múltiplas influências e que se manifestam num hibridismo de registos gráficos, nomeadamente no trabalho da presente autora.

Outro dos fatores especialmente influenciadores na execução do trabalho prático – a produção de um álbum de banda desenhada – é o cinema e a animação. Considerou-se importante explicar a sinergia entre estes meios tecnológicos, sem, no entanto, apontar para a adequação da especificidade de uma linguagem académica própria da banda desenhada, pelas suas características únicas enquanto suporte.

Assim, visto que muitos dos dados que analisaremos no que toca à influência da imagem na infância estão dependentes da utilização de conceitos e terminologias adequadas ao estudo da banda desenhada, será estabelecida uma diferenciação entre esta e o cinema. Não descurando a óbvia influência da tecnologia e dos estudos de cinema nas novas formas de criação de banda desenhada, é importante também que, no contexto desta investigação, se utilizem as terminologias corretas, nomeadamente para melhor explanarmos a questão da linguagem da banda desenhada e de como a mesma é percebida de forma distinta entre diferentes culturas.

Para estabelecer a relação entre os tópicos mencionados, passaremos à temática da globalização e ao choque entre culturas que se deu com a entrada do mercado POP japonês em Portugal nos anos 80. E de como esse fator influenciou uma geração de novos autores até aos dias de hoje. Para suportar esta análise, será realizado um inquérito a alguns autores portugueses, de forma a determinar se esta e outras influências se verificam.

Toda esta pesquisa terá como fundamento uma componente prática que consistirá na realização de um álbum de banda desenhada, onde verificaremos a problemática do hibridismo gráfico.

1.2.1. Justificação da metodologia

A metodologia aplicada nesta tese, tem como objetivo o entendimento de como o registo gráfico de um autor é resultado de uma fusão entre outros registos, suportes, temas e culturas, pelo que se considera apropriada a estrutura utilizada para a mesma. Isto é: Partiremos do que significa o estilo, como é que este pode ser caracterizado, de que maneira pode ser aplicado por diferentes autores, consoante o meio cultural, independente ou editorial, e de como este é mutável. Procuramos também compreender como a influência gráfica se faz sentir de forma cíclica e contagiante quando existe interculturalidade³.

O questionário tem como objetivo alcançar a prova da problemática do hibridismo gráfico em novos autores. Os autores escolhidos apresentam características muito diferentes, no entanto é evidente como as respostas têm pontos em comum. O alvo do questionário, tem ênfase na geração de autores que cresceu em Portugal entre a década de 1990 e 2000, por ser correspondente à da autora.

Foram escolhidos 30 autores, considerando-se adequada a amostragem necessária para o progresso da investigação acerca do hibridismo gráfico. Segundo os especialistas Guest, Bunce e Johnson (2006)⁴ e Crouch & McKenzie (2006)⁵, considera-se suficiente uma amostragem entre os 12 e os 15 indivíduos, de modo a combater o fenómeno de “saturação” que ocorre quando um número excessivo de participantes, não adiciona

³ O termo “interculturalidade” pode ser usado como uma forma de indicar como a cultura flui e como ela se funde com outras culturas. Pode ser vista como algo que está em constante mudança, alterando o meio em que vivemos, seja pela fusão, adição de novos elementos ou mesmo subtração deles. Aplicado no contexto desta investigação, corresponde à sinergia de múltiplos grafismos provenientes de diferentes meios e conceitos culturais e geográficos. Parcialmente retirado de: <https://conceito.de/interculturalidade> [consultado em 22-10-2023]

⁴ <https://www.researchgate.net/publication/249629660> How Many Interviews Are Enough [Consultado em 25-09-2023]

⁵ <https://www.researchgate.net/publication/237968547> The logic of small samples in interview-based [Consultado em 25-09-2023]

resultados à investigação. No entanto, tendo em conta a problemática central da investigação, e o meio artístico e profissional onde a autora se insere, considera-se que poderia ter um melhor recorte na amostragem se realizasse no mínimo 30 questionários. Isto porque, ao questionar mais autores portugueses irá consequentemente cimentar uma resposta mais robusta. Ter mais respostas será sinal de maior completude e não necessariamente de saturação, até porque existe um fator de subjetividade no apuramento das influências culturais e artísticas, que será diluído com mais questionários.

A parte prática que integra esta tese, propõe-se como uma forma de investigação artística no ramo da banda desenhada. A investigação artística tem sido relevante no ramo académico e é reconhecida pela declaração de Viena em 2020 (The Vienna Declaration on Artistic Research):

"A investigação artística de excelência é a investigação através de uma prática e reflexão artística de alto nível; é uma investigação epistémica, orientada para o aumento do conhecimento, da perceção, da compreensão e das competências. Neste contexto, a Investigação Artística está alinhada em todos os aspectos com os cinco critérios principais que constituem a Investigação e Desenvolvimento no Manual Frascati. Através de tópicos e problemas decorrentes e relevantes para a prática artística, a Investigação Artística também aborda questões-chave de um significado cultural, social e económico mais amplo. A investigação artística é realizada em todas as disciplinas da prática artística - incluindo a arquitetura, o design, o cinema, a fotografia, as belas-artes, os meios de comunicação social e as artes digitais, a música e as artes performativas - e obtém os seus resultados tanto no âmbito dessas disciplinas como, frequentemente, num contexto transdisciplinar, combinando métodos de investigação artística com métodos de outras tradições de investigação." ⁶

⁶ Excellent AR is research through means of high level artistic practice and reflection; it is an epistemic inquiry, directed towards increasing knowledge, insight, understanding and skills. Within this frame, AR is aligned in all aspects with the five main criteria that constitute Research & Development in the Frascati Manual. Through topics and problems stemming from and relevant to artistic practice, AR also addresses key issues of a broader cultural, social and economic significance. AR is undertaken in all art practice disciplines - including architecture, design, film, photography, fine art, media and digital arts, music and the performing arts - and achieves its results both within those disciplines, as well as often in a transdisciplinary setting, combining AR methods with methods from other research traditions. - Vienna Declaration on Artistic Research – Consultável em: <https://cultureactioneurope.org/news/vienna-declaration-on-artistic-research/>.

1.2.2. Questões da investigação

Esta investigação visa problematizar as seguintes questões:

- Averiguar se existe um estilo português
- O Grafismo dos novos Autores portugueses de banda desenhada possui características híbridas do ponto de vista cultural?
- Perceber qual o possível impacto da cultura japonesa no estilo português
- Verificar se o hibridismo é algo tendencioso para um dado registo gráfico mais popular, nomeadamente o japonês, no que respeita aos autores compreendidos na geração em causa (anos 1990 e 2000)
- Indagar sobre a questão de género: o aumento exponencial de autoras na BD, terá uma relação com fator cultural?
- Quais as origens dos Grafismos que influenciaram o Grafismo português e como é que eles se encontram e se misturam através da interculturalidade?
- Podemos concluir que o traço dos autores reflete uma espontaneidade derivado dessas influências gráficas?
- Será possível contrariar essas tendências gráficas?
- A influência de outras culturas, e, por sua vez, o hibridismo gráfico verifica-se no desenho aplicado durante a realização de um álbum de banda desenhada?

1.2.3. Estrutura

Para averiguarmos a problemática do hibridismo a partir dos novos autores, resolvemos dividir a metodologia em várias partes, que passarão a ser descritas mais abaixo.

Ao longo do capítulo 2 abordaremos o conceito de “estilo” ou registo gráfico, exemplificaremos com algumas abordagens teóricas e artísticas, sendo que o estilo pode ser uma assinatura individual, cultural, editorial, é importante, no contexto desta tese que trabalharemos o quão variado o estilo se pode assumir, sendo que o registo gráfico da autora resulta ele próprio de uma mistura de múltiplos grafismos, no qual resulta a problemática do hibridismo cultural.

De seguida, no capítulo 3, verificaremos a influência do cinema na criação de banda desenhada e nos estudos de banda desenhada, que, em consequência, sofreram algum

retrocesso devido ao problema do “cinemacentrismo”. O uso da terminologia adequada a esta investigação, ajudará a explicar como é que se processa a linguagem visual em certas culturas.

No capítulo 4 analisaremos a entrada do mercado “Pop” japonês na Europa na década de 80. Procuraremos uma explicação para a atração dos jovens para a cultura popular japonesa, através da exibição de filmes e séries de animação, a leitura de mangás, bem como pelos jogos de vídeo popularizados sobretudo na década de 90 e posterior e de como esta influência se manifestou num interesse pelo desenho já desde tenra idade, através de meios como a *Fanart*, até à consagração como artistas de banda desenhada. Serão analisados outros fatores relevantes, como o crescimento do público feminino de leitores de BD, bem como dentro do próprio mercado da produção de banda desenhada a nível mundial, mas claro, no que respeita à presente investigação, ao caso particular português. No capítulo 5, a problemática do hibridismo gráfico será aprofundada e sustentada através de um questionário realizado a 13 autores de banda desenhada portugueses com idades compreendidas entre os 21 e os 43 anos.

No capítulo 6, será apresentado o relatório do trabalho prático que sustém esta tese, e que corresponderá à realização de um álbum de banda desenhada.

O relatório terá como prioridade, além do processo criativo, a problemática do hibridismo gráfico aplicado ao mesmo, e ao desenho / arte final.

1.2.4. Eventuais dificuldades em identificar a problemática

Esta investigação poderá sofrer de algumas dificuldades na sua execução, tanto ao nível do objeto da investigação, como da própria metodologia.

A problemática da Investigação, sendo o hibridismo gráfico no desenho da banda desenhada portuguesa, terá sempre alguns problemas na sua identificação, nomeadamente as variáveis presentes em alguns trabalhos dos autores abordados. Precisamente pela heterogeneidade do grafismo, torna-se difícil descrever e analisar todas as influências que os formam, bem como quanto da sua grafiação é influência direta de outras culturas gráficas, e quanta faz parte da sua individualidade e personalidade artística.

Por ser um tema, um tanto, subjetivo à interpretação da investigadora, optou-se pela realização do questionário aos autores.

No entanto, como o alvo da investigação são os autores de banda desenhada de uma dada geração e o questionário se destinar aos mesmos, a avaliação comparativa entre esta e as gerações prévias de autores, está praticamente dependente da análise dos fatores histórico-culturais presentes ao longo dos capítulos 2, 3 e 4 desta tese, e conseguinte análise do Grafismo, de um ponto de vista externo, que corresponde ao da investigadora. As dificuldades relativas à metodologia desta investigação prendem-se à relação entre criação artística e investigação artística. Como estas dependem uma da outra para a realização desta tese, no entanto sem se poderem confundir ao longo da pesquisa.

Para explicar esta situação, cita-se José Quaresma:

“Para que um autor do mundo da arte se torne simultaneamente um intérprete forte desse mesmo mundo, (...) tem de desenvolver um exercício de duplicidade extremamente exigente, quase paroxístico, que o coloca na condição de duplo “ruminador” da realidade: daquela para que está naturalmente voltado, o comportamento que guia a tarefa da produção artística, e a outra, a que o projeta no labor da Investigação sobre Arte, submetido a regras metodológicas de pesquisa para as quais a sua natureza como autor de arte não está espontaneamente preparada.”⁷

Tendo em conta a condição de investigadora/artista (ou artista/investigadora), existirá esta ambiguidade entre o ponto de vista prático e teórico, que, apesar de difícil, se for bem manuseada, apenas beneficiará a investigação, que, por conseguinte, obterá os resultados pretendidos.

⁷ QUARESMA, José, *Investigação artística e transgressão académica – 2010-2022*, (Faculdade de Belas – Artes da Universidade de Lisboa, 2022), pp. 49, 50. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10451/55444>

1.2.5. Natureza da investigação

Esta é uma investigação sobre o estilo, ou registo gráfico no âmbito do desenho e da sua conceção. No entanto, tratando-se de banda desenhada, é importante analisarmos, além do grafismo, a componente textual que lhe poder ser inerente, e deste modo, analisarmos a banda desenhada, não só como um meio de desenho, mas como um todo.

Consideraremos como mais apropriada, neste trabalho, a definição resumida de banda desenhada proposta por Thierry Groensteen: Um sistema articulado de elementos gráficos organizado segundo uma sequencialidade e simultaneidade.⁸

A separação entre texto e imagem, entre temporal e espacial, não funciona na metodologia de investigação em banda desenhada, pois a banda desenhada é um meio onde não é possível separar o elemento textual do imagético, a não ser analiticamente.

Sendo assim, no que respeita a esta investigação, a banda desenhada, por ser uma arte híbrida⁹, será o principal foco, quer de um ponto de vista visual (do desenho), quer do ponto de vista textual. Pois apenas é possível fazer esta investigação, tendo em conta essa dualidade que forma aquilo a que chamamos banda desenhada.

A presente investigação está muito mais ligada a uma prática de investigação artística na base do desenho. Serão tidos em conta, ao longo da mesma, muitos conceitos teóricos, mas sempre com alicerces práticos derivados da experiência artística da investigadora em causa.

Passando ao tema central da tese - o hibridismo gráfico na banda desenhada autoral - é importante referir que este conceito se aplicará, ao longo da investigação, à forma como o registo gráfico denota influência de outras culturas no traço dos autores - evidenciando um transculturalismo - e não ao conceito de hibridismo gráfico elaborado por Thierry Smolderen (2013)¹⁰ para denominar a versatilidade de elementos gráficos possíveis de figurar numa banda desenhada - desde o texto à imagem, desde a animação aos

⁸ Cf. Groensteen, Thierry (2007), *The System of Comics*

⁹ Nota da autora: Reforçamos, mais uma vez a distinção de conceitos: arte híbrida é um termo que caracteriza a banda desenhada como um meio simultaneamente imagético e textual. O hibridismo gráfico corresponde, no contexto desta tese, ao mesclado de diferentes conceitos e culturas visuais num registo gráfico independente.

¹⁰ Smolderen, T. (2013) *Graphic Hybridization, The Crucible of Comics* in Miller A. and Beaty B. (Eds) *The French Comics Theory Reader*. Traduzido a partir do francês por A. Miller e B. Beaty. Reimpressão 2014. Leuven: Leuven University Press, pp-47-61.

videojogos, proporcionando uma constante hibridização da BD como um meio de agregação de várias formas.

Doravante, para contexto deste trabalho, o termo hibridismo gráfico será referente ao Hibridismo resultante da influência visual de outras culturas no grafismo dos autores.

É, portanto, uma abordagem à grafiação - conceito cunhado por Philippe Marion (1993)¹¹, para descrever o Estilo – comumente associada à teoria de autor e que propõe uma abordagem ao estilo gráfico do ponto de vista do autor. Ou seja, o “facto de que a mão e o corpo – bem como toda a personalidade do artista – é visível na forma como o mesmo representa visualmente um certo objeto, personagem, cenário ou evento” (Baetens and Frey 2014: 137)¹², e de como esse conceito se aplica, no caso dos novos autores portugueses da geração acima compreendida, a partir de uma influência cultural. Pode-se considerar que o conceito de “Grafiação” está desatualizado. Jan Baetens¹³, apontou algumas problemáticas à interpretação de Philippe Marion, já que a sua definição concede demasiada importância ao gesto de um dado autor, acabando por ser limitativa, quando há, por exemplo, um conjunto de autores associado a uma obra.

A interpretação de “Grafiação”, segundo Marion, é restritiva também, no que toca a algumas das manifestações expressivas mais atuais, como a arte digital, provocando uma espécie de naturalização e pureza do traço. Apesar de ser considerado um termo problemático, considera-se que, para efeitos de investigação neste caso, se torne mais fácil resumir a complexidade do grafismo na banda desenhada (enquanto linguagem, composta por imagem e texto), utilizando o conceito de grafiação descrito por Marion.

Os motivos para esta escolha são, por um lado, de natureza objetiva, por este trabalho ser mais dedicado ao desenho aplicado e não se justificar tanto a via da complexa análise de todos os termos e seus significados, mas também pelo trabalho prático resultante desta investigação ser de natureza maioritariamente analógica e orgânica, com técnicas tradicionais de desenho e pintura, sendo o suporte digital apenas utilizado para os elementos textuais, como as fontes das legendas, sendo que os balões e as onomatopeias são desenho digital, já existe a dimensão do gesto que caracteriza a grafiação.

¹¹ Marion, P. (1993) *Traces en cases: Travail Graphique, figuration narrative et participation du lecteur. Essai sur la Bande Dessinée*. Louvain-la-Neuve: Académia.

¹² Baetens, J., & Frey, H. (2014). *Drawing and Style, Word and Image*. In *The Graphic Novel: An Introduction* (pp. 134-161). Cambridge: Cambridge University Press.

¹³ Cf. Baetens, Jan (2001), *Revealing Traces: A New Theory of Graphic Enunciation* (capítulo do livro *The Language of Comics: Word and Image*)

Deste modo, esta investigação terá como foco precisamente a grafiação dos novos autores portugueses, como resultado do hibridismo cultural que lhe serve como base.

1.3. Estado da arte

Esta investigação sobre o hibridismo gráfico do desenho na banda desenhada portuguesa beneficia de vários artigos e ensaios acerca do impacto da cultura popular japonesa na sociedade ocidental e os seus artistas. Dentro deste tópico, referimos alguns textos publicados em revistas e monografias dedicados especialmente à estética do mangá japônês:

No Volume 7 da publicação *Mutual Images* (2019), destaca-se o artigo de Ana Matilde de Sousa (investigadora da Faculdade de Belas-Artes de Lisboa), conhecida no meio artístico sob o pseudónimo “Hetamoé”.¹⁴ Neste artigo, “The Boundary Violating Impulse of Japanised “Art-Comics””, a autora fala-nos sobre o Volume 25 da revista Š! da editora Kuš, com o título *Gaijin Mangaka* (2016). Este número fornece uma compilação de artigos acerca dos criadores de banda desenhada, artistas da geração Millennial (pessoas nascidas entre 1980 e 1995) que foram influenciados pelo mangá e que, segundo Gravett são “unânicos na admiração e inspiração no mangá, mas a sua expressão artística é diversa, pessoal e dinâmica que a torna mais forte e, por vezes, estranha.”¹⁵

Na sua tese de doutoramento intitulada “CUTENCYCLOPEDIA – A theoretical-practical investigation on the Kawaii as an aesthetic category in art and pop culture” (2020)¹⁶, Ana Matilde de Sousa escreve sobre o conceito de “Kawaii”, termo que no Japão denomina a estética do “adorável”, e acaba por intersectar este tópico com o fenómeno tratado em *Gaijin Mangaka*, ou seja, os artistas que, não sendo japoneses, de alguma forma possuem essa herança visual nipónica.

Jean Marie Bouisson contribuiu com um artigo com o título “Popular Culture as a Tool for Soft-Power: Myth or Reality? – Manga in Four European Countries” publicado na monografia *Popular Culture and the State in East and Southeast Asia* (2012, Routledge). Neste, questiona o papel da cultura popular na globalização e no enaltecimento da imagem do Japão entre os países Ocidentais, nomeadamente os europeus.

Ainda sobre o “Soft-Power”, conceito que em política denomina a habilidade de aliciar e moldar as preferências de outras nações (em vez de as forçar), William M. Tsutsui, publica *Japanese Popular Culture and Globalization* (in *Key Issues In Asian Studies*,

¹⁴ Artigo disponível em <https://www.mutualimages-journal.org/index.php/mi/article/view/Vol7-2/56>

¹⁵ GRAVETT, Paul (2016), “A Constant Light”, in *Gaijin Mangaka - Š! #25* (Latvia, 2016)

¹⁶ Disponível em: <http://hdl.handle.net/10451/45935>

No. 6, 2010). Este volume foi muito importante na primeira fase da investigação, pois aprofunda a problemática do Pós-Guerra no Japão, a forma como a cultura popular se moldou em torno destas circunstâncias e, mais tarde, o ressurgimento da mesma como um fenómeno da globalização, com ícones como o monstro “Gojira” (1954).

De destacar também Marco Pellitteri com o artigo “Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese “Cute” and Transcultural Adoption of Its Styles in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods” (2018), sobre a estética japonesa e o seu impacto na banda desenhada europeia.

Mechademia, jornal académico dedicado ao estudo da Cultura Popular Asiática possui também vários artigos compilados em volumes, com contribuições de investigadores internacionais. Praticamente todos os volumes se tornam relevantes para o tema da investigação, mas destacamos o volume 4 *War/Time* (2009, University of Minnesota Press) e o volume 8 *Tezukas’ Manga Life* (2013, University of Minnesota Press).

Dentro do tema particular da banda desenhada um dos maiores estudiosos do ramo é Thierry Groensteen, com alguns livros publicados como *The System of Comics* (1999) e *Comics and Narration* (2011).

Não menos importantes, Thierry Smolderen, autor e investigador, com livros como *The Origins of Comics – From William Hogarth to Winsor McCay* (2000), Bart Beaty, que não só faz muitas traduções de livros na área, como também é autor de várias publicações, como *Unpopular Culture – Transforming the European Comic Book in the 1990’s* (2007) e *Comic Versus Art* (2012), também Simon Grennan com *A Theory of Narrative Drawing* (2017), Neil Cohn com *Who Understands Comics?* (2021) e o artigo “Visual Language Theory and the scientific study of comics” (2018)¹⁷.

Também é importante destacar o trabalho do investigador Alexandre Linck Vargas da Universidade do Sul de Santa Catarina (Brasil) e fundador do canal @QuadrinhosNaSarjeta no Youtube¹⁸, que tem feito um trabalho muito relevante na divulgação da banda desenhada e amplificado o conhecimento teórico do público em geral. Também tem contribuído com diversas publicações no ramo académico, como A

¹⁷ Disponível em:

https://www.academia.edu/40811997/Visual_Language_Theory_and_the_scientific_study_of_comics

¹⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/@QuadrinhosNaSarjeta>

Invenção dos Quadrinhos Autorais: Uma breve história da arte da segunda metade do século XX (2016)¹⁹.

De destacar, em Portugal, o trabalho de investigação de Pedro Vieira de Moura, além de argumentista de BD, autor dos Blogs *LerBD*²⁰ e *Yellow Fast & Crumble*²¹ e coautor do programa dedicado à BD e cultura popular, *3 Graus de Carequice*²² (estes também um esforço de levar, ao público em geral, um ponto de vista académico da banda desenhada) e das publicações académicas, tais como, *Visualising Small Traumas: Contemporary Portuguese Comics at the Intersection of Everyday Trauma* (2022) e *Fazer Isto & Assignar – Banda desenhada, autografia e memória gráfica em Rafael Bordalo Pinheiro* (2023).

¹⁹ Disponível em: <https://doi.org/10.26512/HH.V4I7.10924>

²⁰ Disponível em: <http://lerbd.blogspot.com/>

²¹ Disponível em: <https://yellowfastcrumble.wordpress.com/>

²² Disponível em: <https://www.youtube.com/@PedroMouraLerBD/featured>

2. Compreensão do estilo

Neste capítulo, analisaremos o que pode ser considerado o estilo de desenho, e como ele se manifesta de maneiras diferentes consoante o contexto em que se insere. Por contexto, entenda-se as circunstâncias culturais e estruturais que toldam o grafismo de um autor, ou seja, se um autor aprende e desenvolve elementos estilísticos que toldam o seu próprio registo – isto acontece em algumas situações como no caso do estilo normalizado do mangá, ou da banda desenhada franco-belga, que é facilmente reconhecível e pode naturalmente influenciar os novos autores dessa esfera geográfica e cultural – e fora dessa mesma esfera, derivado do fenómeno do globalismo e da interculturalidade.

Um autor pode possuir um registo gráfico que lhe seja pessoal, mas profissionalmente, pode ter a necessidade de alterar o seu registo para corresponder a uma norma, como é o caso de algumas casas editoriais em que é necessário ter um estilo homogéneo, dentro da imagem de “marca” da editora.

Temos também o caso da banda desenhada independente e a forma como determinados artistas optam por moldar o estilo de acordo com a necessidade da história, como forma de comunicar uma dada mensagem, ou até pelo carácter experimental que lhes permite, enquanto artistas, testar os seus próprios limites e ir além da norma. Assim este capítulo encontra-se estruturado da seguinte maneira: 2.1. diferentes abordagens do estilo, onde vão ser explicadas algumas definições do estilo e que elementos o constituem, como o traço, a marca e o gesto; 2.2. o estilo como assinatura cultural, onde se explica sucintamente os registos normalizados (*mainstream*) que associamos facilmente a uma dada cultura; 2.3 o estilo como uma assinatura de marca, onde é mostrado que um estilo tem um valor próprio e pode transitar entre autor, 2.4 o estilo como assinatura individual, onde se explorará algumas abordagens individuais ao estilo, como forma de experimentação, desafio e quebra de normas. Será desenvolvido no subcapítulo 2.4.1. sucintamente o fenómeno dos comix alternativos, como uma forma de abordar temáticas fora da esfera dos comics *mainstream*, que conduziram, décadas mais tarde, ao estabelecimento da novela gráfica, como veículo principal do desenho autoral e independente da banda desenhada.

2.1. Diferentes abordagens do estilo

Jan Baetens e Hugo Frey resumem a necessidade da existência de termos críticos sérios para descrever a noção de estilo/registo visual, ou sucintamente a noção de desenho que, no caso específico da banda desenhada, por ser um meio de natureza híbrida – composto por texto e imagem – se torna, quando analisado individualmente, incompleto do ponto de vista académico²³.

“Todos os cartoonistas têm um "estilo" característico que existe para além do aspeto da sua arte ou da qualidade da sua escrita - um sentido de experiência, um sentimento de como veem o mundo - expresso na forma como as suas personagens se movem, como o tempo é esculpido. A banda desenhada é uma arte de pura composição, (...) um padrão página a página, trazido à vida e "interpretado" pelo leitor.”²⁴ (Ware, 2004)

O estilo pode estar associado a uma componente biológica da expressividade de um gesto – como se de uma extensão do corpo se tratasse – deixado sob a forma do que Simon Grennan classifica como traço: indícios diretamente deixados pelo ato de desenhar, indicando a atividade do corpo do qual são originados.²⁵ No entanto, o estilo está ligado também à individualidade que caracteriza um modo de representação de um desenhador, e de como esta se assemelha ou diferencia de outros modos de representação de outros desenhadores.²⁶

A denominação de estilo corresponde, deste modo, às qualidades visuais de uma banda desenhada. Pode ser considerado como uma junção de todos os componentes visuais, que vão desde o desenho, à composição e até à legendagem.

Este pode definir tanto o grafismo de um artista, como uma marca ou uma cultura. As qualidades do grafismo podem surgir naturalmente – isto é, podem ser herdadas de uma cultura visual que tolde em parte o modo de representar e interpretar o mundo - quer da procura nele próprio, ou seja, na procura de um estilo que promova a sua individualidade artística.

²³ Baetens, Jan; Frey, Hugo (2015) *The Graphic Novel: an Introduction*, p. 134.

²⁴ “All cartoonists have a signature “style” that exists beyond the look of their art or the quality of their writing – a sense of experience, a feeling of how they see the world – as expressed in how their characters move, how time is sculpted. Comics are a art of pure composition, (...) a page-by-page pattern, brought to life and “performed” by the reader.” Cf. Ware, Chris, “Introduction” *McSweeney’s*, 13 (2004): pp. 11-12 (Tradução livre da autora)

²⁵ Grennan, Simon (2022) *Thinking about Drawing*, p. 5.

²⁶ *Idem*, p. 9.

Enquanto Will Eisner defende que “o estilo é uma forma de imperfeição”²⁷, Kai Mikkonen refere que o estilo (ou registo gráfico) funciona como uma espécie de assinatura imbuída num desenho, como um vestígio da sua subjectividade.²⁸

²⁷ EISNER, Will (1985) *Comics and Sequential Art*, p. 161.

²⁸ MIKKONEN, K. (2013). “Subjectivity and Style in Graphic Narratives” in *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, p. 101.

2.2. O estilo como uma assinatura cultural

O estilo pode também ser associado a uma cultura – sobretudo no caso de países com uma cultura de banda desenhada extensa, como é o caso da *bande dessinée* franco-belga, o mangá do Japão, ou os comics americanos – ou até obedecer a um conjunto de regras de registo de uma casa editorial.



1. Esquerda: Desenho de Jack Kirby (*Captain America* #112, 1968). Centro: Vinheta de Nobuhiro Watsuki (*Rurouni Kenshin*, 1994-1999); Direita: Vinheta de Hergé (*Les Aventures de Tintin - On a marché sur la Lune*, 1952-1953)

Assume-se que estas observações correspondem às qualidades gráficas mais normalizadas destas culturas de banda desenhada, e não representam toda a sua diversidade. São estilos que facilmente associamos a uma dada cultura.

No caso americano, o dinamismo da composição, com foco na ação e na força dos personagens desenhados de uma forma mais realista de acordo com os cânones anatómicos e até, por vezes, dependendo dos artistas, algum exagero destes.

No caso japonês, além do aspeto mais monocromático – o uso do preto, branco e *halftones* -, o cabelo espetado, o nariz arrebitado, os olhos grandes e brilhantes, com foco sobretudo na expressão.

Por fim, no caso franco-belga, a linha clara, que privilegia a clareza do desenho e da mensagem a ser transmitida, com planos lineares e simples e personagens estilizados passíveis de serem reconhecidos facilmente.

2.3. O Estilo como uma assinatura de marca

As grandes casas editoriais como a Marvel e a DC Comics, tendem a controlar o registo gráfico o mais possível, com o objetivo de que a assinatura editorial funcione homogeneamente.²⁹ Isto para não falar de quando um artista tem de replicar um dado registo gráfico para se poder dar continuidade às séries e aos personagens, quando os seus criadores por qualquer circunstância, já não o podem fazer.

Neste caso, a adoção de estilos diferentes, tem a ver com intuitos comerciais, ou de continuidade. Series que ultrapassam a vida dos seus autores, mas que ainda são comercialmente viáveis, tem a possibilidade de ser adotadas por outros autores. Vejamos o caso de Astérix, que após a reforma de Albert Uderzo, vê ressurgir um novo álbum em 2014 desenhado por Didier Conrad, denominado de *Astérix entre os Pictos*. Desde essa altura já foram lançados mais três álbuns por Conrad, adoptando de uma maneira fiel o estilo de Uderzo. Pode-se dar também o exemplo de Lucky Luck, que após a morte de Morris em 2001, é completado no desenho por Achdé em 2003 com *O cozinheiro francês*, e em *La Belle Province*(2004) já é Achdé que é responsável pela totalidade do desenho.



2. Sequência de *Astérix – O Papiro de César* (2015), com desenho de Didier Conrad adaptado ao estilo gráfico de Albert Uderzo (co-criador da série juntamente com René Goscinny)

²⁹ BAETENS, Jan; FREY, Hugo (2015) *The Graphic Novel: an Introduction*, p. 135.

No caso americano, e também a título de exemplo, a banda desenhada com a personagem Tio Patinhas da Disney já foi realizada por inúmeros artistas. Inicialmente pelo americano Carl Barks em *O Natal nas Montanhas* (1947), nos anos 60 por autores brasileiros pela editora Abril, com o *Almanaque Tio Patinhas* (1963)³⁰, e posteriormente por autores italianos como Andrea Ferraris - cujo estilo autoral é particularmente diferente do apresentado quando desenha personagens da Disney. Referência ainda para um exemplo do caso japonês, *Berserk*, de Kentaro Miura, que após o seu falecimento em 2021, Kouji Mori, seu amigo próximo, adjuvado pelos assistentes de Miura no Studio Gaga, asseguraram a continuidade da série. Para isto seguiram as notas detalhadas e storyboards deixados por Miura, mantendo sempre a sua visão artística e estilo de desenho.³¹



3. Cima: Sequência de Tio Patinhas (*Zio Paperone E Il Moltiplicatore Di Simplicius* - #2843 da revista Topolino (2010) Desenho da autoria de Andrea Ferraris ao estilo de Carl Barks, criador do personagem. Baixo: *Churubusco* (2014) Trabalho independente do desenhador Andrea Ferraris, com o registo gráfico autoral.

³⁰ A editora Abril publicou banda desenhada da Disney desde 1950 até 2018. Cf. Ramone, Marcus (2018) *UniversoHQ*

³¹ Cf. Barber, Ollie (2022) *Forbes*

Para além de séries de banda desenhada, considera-se importante também fazer menção a outros casos dentro do desenho em que o artista original decide adotar o estilo de outro. Siveira (2019) faz uma relação entre estilo e substância, tentando adaptar-se de maneira didática ao desenho singular de 50 artistas, de forma a perceber as suas particularidades. "Nas artes, a subjetividade da qualidade e a abrangência de estilos que afetam tanto a forma como o conteúdo de uma obra, alarga-se muito além das expectativas formais das ciências naturais. Considera-se, então, o desenhador no mundo, com o potencial para desenvolver na prática fundamental e individualmente linear dos elementos principais do desenho tal como criar um estilo único através de influências que, praticadas em conjunto com outros fatores, podem ajudá-lo a destacar-se." Silveira (2019, p.15)

Nesta dissertação de mestrado, Silveira propõe "explorar como os artistas podem aprender com a obra um do outro, e desvendar as questões mais complexas que surgem da aplicação de tais tentativas". Com isto, aliado à noção de filosofia visual de Waters-Ellen (2008)³² propõe o estilo artístico como uma maneira pessoal de combater a efemeridade da atualidade, saturada de informação e conteúdo.³³

Após realizados os desenhos expostos na dissertação, Silveira separa o desenho em duas vertentes, aquilo a que o autor se refere como ferramentas fundamentais, e interpretações estilísticas. Relativamente a isto, refere que apesar da sua questão inicial ser relativamente ao estilo, o que estrutura o estilo são as referidas ferramentas fundamentais.³⁴

³² Cf. Waters-Eller, Susan (2008) *Seeing Meaning*.

³³ Cf. Silveira (2019) p. 81.

³⁴ Idem p. 90.

2.4. O Estilo como assinatura individual

Alguns artistas variam muito o seu registo gráfico conforme a história. Exemplifica-se na figura 4 com Dave McKean, que utiliza diferentes técnicas de desenho, que se manifestam pela diferenciação de materiais e formas de representação.



4. Desenhos de Dave McKean. Esquerda: *Cages*, 1990-2010; Direita: *Arkham Asylum*, 1989.

Embora uma unidade estilística tenha relativa importância para a arte da banda desenhada, o estilo pode, na verdade, evoluir ou variar intencionalmente. Tal já foi superficialmente demonstrado no trabalho de Dave McKean, mas temos um grande número de exemplos de outros artistas que desafiam o conceito de estilo como assinatura.

Em *99 Ways to tell a Story – Exercises in Style*, (2005) Matt Madden mostra várias formas de representação gráfica de uma só história, através de diferentes registos gráficos.

Ao fazer este exercício de transição entre linguagens gráficas – através da sintetização, estilização, abstração das formas, manipulação de tempos narrativos, introdução de outros personagens e pontos de vista entre outros processos, Madden explora os limites do estilo.



5. Duas pranchas de Matt Madden em *99 Ways to tell a Story*. —

Os artistas podem também usar diferentes registos gráficos como elemento da narrativa, como no exemplo referido na figura 6, em que Zoe Thorogood utiliza vários grafismos para representar as suas diferentes “personas”, ou no exemplo da figura 7, na qual Milo Manara confronta o seu personagem Giuseppe Bergman aos vários percursos da História e da História da arte, através do uso de grafismos próprios do período que atravessa e dos movimentos artísticos de cada época.



6. Zoe Thorogood (2022) *It's Lonely at the Centre of the Earth – An auto-bio-graphic-novel*.



7. Prancha de Milo Manara em *As Aventuras Asiáticas de Giuseppe Bergman* (1988).

O autor Tommi Musturi refere-se ao estilo, como uma superficialidade na interpretação e criação de uma banda desenhada e uma “amarrã” para o artista, que deturpa a sua urgência criativa.³⁵

“Estou a utilizar uma variedade de estilos e estes estilos transportam mensagens. A certa altura, estou a usar um estilo que pode apoiar o enredo, a certa altura, esse estilo pode contradizer ou justapor-se à história e depois há todas as possibilidades intermédias... Também tenho consciência de que alguns estilos podem interessar a públicos específicos,

³⁵ Musturi, Tommi (2018) “A prisão do estilo (e um plano de fuga) – notas sobre o estilo e a sua relevância” in *Antologia da Mente*, Ed. Chilli com Carne.

enquanto outros chamam a atenção de grupos de pessoas totalmente diferentes (...) Estou a usar os estilos como isco e a montar armadilhas para diferentes leitores.” (Musturi, 2020) ³⁶



8. Pranchas de Tommi Musturi em *Antologia da Mente*. (2018).

É de ressaltar que existe uma diferenciação entre o estilo que pode ser analisado no âmbito de uma novela gráfica de cariz independente e o que frequentemente associamos à linguagem gráfica de uma determinada “escola” ou marca, como a Marvel ou DC Comics.³⁷

³⁶“I’m using a variety of styles and these styles carry messages. At some point I’m using a style that might support the storyline, at some point this style may contradict or juxtaposed with the story and then there are all the possibilities in between... I’m also aware that some styles may interest specific audiences while some others gain attention from totally different groups of people (...) I’m using the styles as bait and setting traps for different readers.” - Excerto de entrevista “I’m using the styles as bait and setting traps for readers.” – a conversation with Tommi Musturi - conduzida por Nicholas Burman para o magazine online SOLRAD. (tradução livre da autora)

³⁷ Baetens, Jan & Frey, Hugo (2015), *The Graphic Novel – an Introduction*, p. 135

Apesar destas também possuírem uma vertente independente à margem das principais histórias, como por exemplo, a abordagem de Moebius (pseudónimo do artista Jean Giraud) ao personagem Surfista Prateado (1988), ou mais recentemente ainda na Marvel a abordagem de Peach Momoko em *Demon Days* (2022), ou na DC, além das publicações de *Sandman* (1988-1996) de Neil Gaiman, temos o exemplo recente da publicação *Poison Ivy – Thorns* (2021) escrito por Kody Keplinger e ilustrado por Sara Kipin.



9. Desenho de Moebius em *Silver Surfer – Parables* (1988)



10. Prancha de *Poison Ivy – Thorns* (2021) - desenhos da autoria de Sara Kipin.

Estas publicações, apesar de estarem dentro de grandes editoras como a Marvel e a DC, podem ser consideradas novelas gráficas, precisamente pelas suas características individuais e alternativas, que explicaremos no ponto 2.4.1. São exemplificativas de que um estilo não é obrigatório nem exclusivo de uma só marca ou cultura, já que, como casas editoriais norte americanas, contrataram artistas independentes com outras raízes culturais e editoriais (Ex.: Moebius – França; Peach Momoko – Japão), que são perceptíveis no seu registo gráfico.



11. *Demon Days* (2022), de Peach Momoko.

Podemos também exemplificar este fenómeno com publicações franco-belgas, como é o caso do personagem “Marsupilami”, criado por André Franquin em 1952, para a revista de banda desenhada *Jornal do Spirou* da Editoria Dupuis (Jean Dupuis), que tem uma reinterpretação atual escrita por Zidrou e desenhada por Frank Pé, que utiliza um registo mais realista do monstro imaginário.

Podemos observar na figura 12 desenhos dos dois autores e estabelecer algumas comparações entre o registo gráfico de Franquin, que popularizou o personagem, e a sua reinterpretação por Frank Pé.



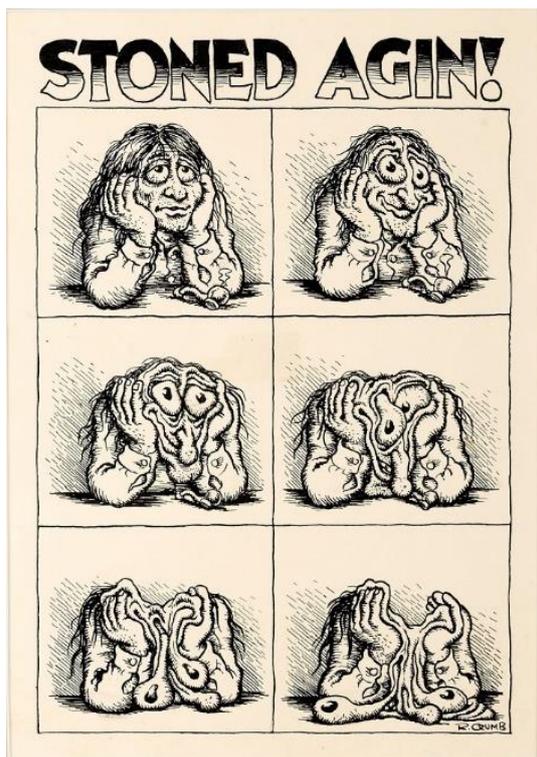
12. Esquerda: personagem “Marsupilami”, por André Franquin (1952); Direita: “Marsupilami” reinterpretado pelo artista Frank Pé, no álbum *A Fera (La Bête)* Tomo 1/2 (2020).

2.4.1. Comix e graphic novels

Os comix, isto é, a banda desenhada alternativa e *underground*, fazem parte da fundação da novela gráfica, enquanto género independente e autoral.

Foi no final dos anos 60, nos campus de algumas universidades norte americanas e dos grandes centros urbanos, que começou a difusão e publicação independente de narrativas gráficas direcionadas para adultos, sem relação com super heróis – considerado um género mais normalizado no contexto do mercado dos *comics* norte americanos – com temáticas sérias, trabalhadas sem filtros, revelando muitas vezes conteúdos sexuais e satíricos, consumo de estupefacientes, sem pudor algum, num trabalho que visava satirizar muitas vezes o conservadorismo americano, de uma maneira irreverente.³⁸

³⁸ BAETENS, Jan & FREY, Hugo (2015), *The Graphic Novel – an Introduction*, p. 55.



GOD NOSE



by
jaxon
and his cactus plants

13. Esquerda: Robert Crumb, *Stoned Agin!* 1971; Direita: Jack Jackson “JAXON”, *God Nose*, 1964.

Na sua época, os *comix* vieram alterar suposições preexistentes acerca dos limites da banda desenhada e lançaram as bases para o estabelecimento da novela gráfica enquanto género na década de 80. Isto aconteceu não só pela questão gráfica – da experimentação e da rutura de formas de representação – como também pelas temáticas abordadas.³⁹

As publicações *underground* de autoras, também abordavam questões de género, que ofereciam um contraponto ao estereótipo de representação feminina pelo olhar masculino. Com o estabelecimento deste género de produção independente, foi possível viabilizar um mercado fora dos parâmetros das publicações de super-heróis, onde os artistas eram realmente donos do seu trabalho e não simplesmente funcionários de uma editora.⁴⁰

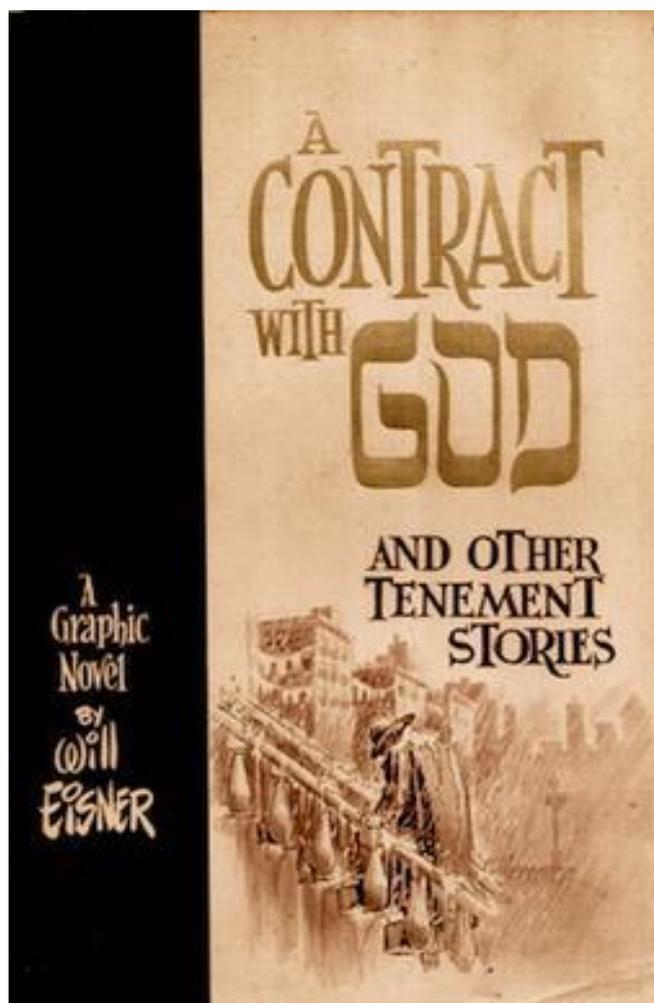
Charles Hatfield realça ainda a importância da forma de publicação dos *comix*, que serviu de preâmbulo às publicações “one shot”, isto é, de número único, uma narrativa gráfica longa contida num único volume, que fugia às normas de serialização e publicações segmentadas da indústria *mainstream* dos *comics*.

³⁹ Baetens, Jan & Frey, Hugo (2015), *The Graphic Novel – an Introduction*, p. 56.

⁴⁰ Cf. Hatfield, Charles (2005) *Alternative Comics: An Emerging Literature*

Em meados da década de 1970, deu-se o colapso do movimento dos comix e o seu fim foi tão importante, como o seu surgimento no futuro das novelas gráficas, dado que veio preencher uma lacuna do mercado.⁴¹

Will Eisner é um exemplo que pode ser dado para demonstrar a ténue linha que separa o conceito de novela gráfica e os comix alternativos. O artista começou a utilizar o termo “graphic novel” numa tentativa de diferenciar o seu trabalho de outras publicações consideradas mais cómicas e humoristas.⁴²



14. Capa da primeira edição de *A Contract with God*, de Will Eisner, Baronet Books, 1978

A Contract with God (1978) de Will Eisner desenvolveu-se a partir do contato com os comix, já que o autor houvera abandonado o mercado *mainstream* dos comics durante a

⁴¹ BAETENS, Jan & FREY, Hugo (2015), *The Graphic Novel – an Introduction* p. 59.

⁴² *Idem*, p. 63.

década de 1930 e 1940. Foi quando se deu a sua aproximação a alguns jovens artistas de comix, durante o New York Comic Art Convention de 1971, em que Eisner se foi inspirando e o fez regressar às narrativas gráficas, através da criação de novas histórias direcionadas para adultos.

Já foi exemplificado no capítulo 2.4. com os trabalhos dos artistas Moebius, Sarah Kipin e até mesmo Dave McKean, que usaram o seu registo individual característico do que é frequentemente utilizado nas novelas gráficas – por serem publicações mais independentes – no contexto editorial de marca, isto é: Representaram personagens da Marvel e da DC comics – que estão associados a um registo mais *mainstream* próprios do que evidenciamos no capítulo 2.3., com o seu próprio registo gráfico – o registo que utilizariam num contexto independente das novelas gráficas. Isto mostra que as grandes casas editoriais já têm vindo desde a década de 80 a contratar pontualmente autores independentes para desenharem histórias diferentes.

Exemplos recentes como *Poison Ivy – Thorns* (figura 10) possui um formato com características mais associadas à novela gráfica - um livro único e uma história com princípio e fim, afastando-se do carácter serial das publicações em série,

Quando editoras como a DC e a Marvel, convidam autores independentes associados à estética dos comix underground para redesenharem os seus personagens tradicionais com um estilo alternativo, isto resulta numa mistura de registos visuais – um hibridismo gráfico-, que caracteriza a problemática abordada na presente tese.

“Retirar conteúdo visual de um sítio e misturá-lo com outro, tem-se tornado a norma de uma parte significativa da criação de novelas gráficas.” (Baetens; Frey, 2015)⁴³

⁴³ “Pulling visual material from one place and mixing it with another has become a staple of a significant amount of graphic novel creation.” - BAETENS, Jan & FREY, Hugo (2015), *The Graphic Novel – an Introduction* p. 48.

2.5 Considerações finais sobre o capítulo

Definir e explicar o fenómeno da novela gráfica torna-se pertinente no estudo do estilo, pois é um meio onde se pode explorar vários registos e onde se tem liberdade no sentido de que não é necessário obedecer a normas de grafismo editoriais, sendo possível ao artista desenvolver o seu desenho próprio.

No âmbito desta tese torna-se pertinente, pois as várias influências existentes na prática de desenho de um autor refletem-se no seu trabalho individual e o mesmo pode imiscuir-se na linguagem das grandes marcas editoriais, quando estas mostram interesse em publicações diferenciadas, com vista a angariar leitores do mercado das novelas gráficas. Daí surge ainda mais um elemento que se junta à miscelânea que caracteriza o hibridismo gráfico e cultural dos autores: na tentativa de reinterpretar um dado universo de personagens conhecidos comercialmente por um único registo gráfico, acaba por se enriquecer a cultura visual associada a esse universo, tornando-o mais heterogéneo.

3. A linguagem da banda desenhada

Neste capítulo, no âmbito da investigação acerca do hibridismo gráfico na banda desenhada dos novos autores portugueses, será realizado um esclarecimento da linguagem da banda desenhada.

Tendo em conta todos os aspetos já abordados acerca do grafismo, será neste capítulo que introduziremos alguns conceitos, como a sinergia entre banda desenhada e cinema, ou seja, a influência do cinema na banda desenhada, bem como também, a problemática do “cinemacentrismo”, que envolve a utilização de terminologias dos estudos em cinema, na investigação da banda desenhada.

Esta diferenciação entre a linguagem do cinema e a linguagem da banda desenhada é importante em dois sentidos para esta investigação:

Num primeiro, sendo que serão referidos processos cognitivos nomeadamente os das crianças e o impacto das séries de televisão japonesas, na realização dos seus primeiros desenhos, é necessário se, por um lado a observação que dados conceitos compositores da linguagem cinematográfica – como o enquadramento, a perspetiva, a narrativa – ter tido esse influxo na construção de um repertório visual linguístico, por outro ressaltar que, num contexto de uma investigação em desenho e banda desenhada, a utilização correta da terminologia é fundamental para descrever a linguagem da banda desenhada de um ponto de vista semiótico.

O segundo sentido é que, no caso da autora desta investigação, o cinema teve um grande impacto na realização do seu trabalho prático – a realização de um álbum de banda desenhada –, o que torna fundamental o estabelecimento *a priori* dessas diferenças linguísticas e gráficas.

Ou seja, se por um lado é relevante o impacto do cinema na produção de uma banda desenhada autoral em contexto prático, por outro torna-se imperativo que, num contexto teórico e académico, se utilizem as terminologias adequadas à linguagem característica da banda desenhada.

Deste modo, ao longo dos próximos capítulos será demonstrado, de uma forma estruturada, este raciocínio entre ambas as dinâmicas gráficas (do cinema e da banda desenhada) e o seu fundamento em alguns estudos psicanalíticos, que explicam a formação cognitiva de uma criança.

3.1. A sinergia entre o cinema e a banda desenhada

A relação entre a banda desenhada e o cinema são múltiplas, pois dizem respeito a vários domínios e /ou categorias de fenómenos: desde a adaptação cinematográfica da banda desenhada, ao lugar do cinema na esfera da banda desenhada, a forma como um determinado tema é representado por um meio e pelo outro, as respetivas singularidades "linguísticas", os discursos históricos e teóricos relativos às diferenças ou intersecções entre os dois meios.⁴⁴

A sinergia entre a banda desenhada e o cinema torna-se evidente entre as décadas de 1920 e 1930. É quando surge um impulso do cinema americano, derivado não só pelo aparecimento do som nos filmes, como também na solidão do desenvolvimento tecnológico, provocado pelo atraso das tecnologias na Europa, que passou duas grandes guerras.

A indústria cultural dos Estados Unidos da América, acaba por beneficiar destes avanços tecnológicos, já que tiveram uma boa receção em vários pontos do mundo. Na banda desenhada ocorreu um aproveitamento dessa receção, sendo que a partir desse período, a banda desenhada começa a organizar-se segundo os mesmos géneros do cinema de Hollywood – *comics* de aventura, western, ficção científica, etc.⁴⁵

A banda desenhada até então, era centralizada sobretudo no género infantil e cómico, como por exemplo, *Little Nemo* (1905 – 1927) de Winsor McCay e *Krazy Kat* (1913 – 1944) de George Herriman. Quando os *comics* começam a aproveitar essa onda de interesse público pelo cinema, os autores, além de se inovarem nos géneros, também alteraram muita da estética da banda desenhada.

Foi em 1928 que surgiu pela primeira vez *Buck Rogers* de Philip Francis Nowlan (publicado pela primeira vez na revista *Amazing Stories* em literatura, sendo posteriormente serializada de 1929 a 1967 em tiras), e *Tarzan*, de Edgar Rice Burroughs, adaptado e desenhado por Hal Foster, que mais tarde ficaria conhecido pela criação de *Prince Vailant* (1937).

⁴⁴ Cf. STEFANELLI, MATTEO, *Du <<Cinéma – Centrisme>> dans le champ de la Bande Dessinée. – L'influence du cinema sur la théorie et la pratique du <<Œart>> in La Bande dessinée : une médiaculture, Paris : Armand Colin, collection « Médiacultures », 2012, p. 217-236. Disponível em: <https://libreo.ch/livres/les-cases-a-l-ecran/introduction>*

⁴⁵ Cf. *Idem*

Se observarmos as imagens nas figuras 15 e 16 – que apresentam tiras de Krazy Kat e Buck Rogers, respetivamente - podemos estabelecer uma comparação entre a banda desenhada antes e depois da influência do cinema.



15. *Krazy Kat*, 1913 – 1944, (George Herriman)



16. *Buck Rogers*, 1929 - 1967 (Philip Francis Nowlan; Desenho de Dick Calkins)

Na banda desenhada, a tradição gráfica anterior à influência do cinema, está presa a uma estética muito mais plana do ponto de vista espacial, no qual não existe grande noção de perspetiva, tornando a tira muito menos realista dentro dos parâmetros representativos. Os personagens são também, muitas vezes apresentados de lado para o leitor, para efeitos de leitura mais eficientes.

Por outro lado, as inovações gráficas de Nowlan em *Buck Rogers*, por exemplo, revelam uma ótica fotográfica prevalecente no desenho das perspetivas e até na própria sequencialidade da ação, que possui uma linguagem tipicamente cinematográfica.

A composição torna-se muito mais complexa, graças à influência do enquadramento cinematográfico, porém, segundo alguns teóricos, isto não é necessariamente benéfico para a valorização da banda desenhada em termos de comunicação ao leitor.

“Da banda desenhada vulgar, praticamente bidimensional, chegamos a construções muito mais elaboradas, no contexto do enquadramento, que resultam naturalmente de uma atenção sofisticada aos fenómenos cinematográficos. Por vezes, o gosto pelo enquadramento controla a mão do cartoonista a tal ponto que conduz a um virtuosismo inútil em termos de mensagem.”⁴⁶ (ECO, 1964)

Tendo em conta a afirmação de Umberto Eco, podemos já identificar aqui algumas problemáticas do ponto de vista académico, que derivam dessa dependência da banda desenhada em relação ao cinema, nomeadamente a partir da utilização de terminologias de cinema como operadoras de análise no campo de estudos da banda desenhada – como enquadramento, câmara, etc. - como seremos capazes de demonstrar mais adiante.

Começou nesta altura a confusão entre estas duas linguagens, que apesar de possuírem muitos elementos em comum, são linguagens diferentes, que devem ser analisadas de forma independente. Esta característica será desenvolvida no próximo tópico.

Agora, cabe realçar, no âmbito desta investigação, que existem algumas diferenças quando queremos analisar o vocabulário visual da esfera ocidental e da esfera asiática.

"Porque é que os filmes americanos são tão diferentes dos japoneses?

Porque é que eles fizeram filmes tão bons durante a guerra?"⁴⁷

(Tezuka, 1979)

No mangá *mainstream*, é aparente que o que facilmente associamos ao grafismo japonês de uma forma generalizada (sem contar, entre outros, com toda a produção de mangá alternativo popularizado na revista "Gekkan Manga Garo [Garo]" publicada de 1964 a 2002, com artistas como Yoshiharu Tsuge em obras como *The Man without Talent*, em 1985; *Nejishiki – Screw Style*, em 1968 e Tadao Tsuge, criador de *Trash Market*, serializada entre 1968 e 1972), tem raízes no cinema norte-americano, especialmente quando falamos da estrutura narrativa e organização da sequência na página. No entanto

⁴⁶ “*Dal fumetto banale, praticamente bidimensionale, si arriva a certe elaborate costruzioni, nell’ambito della vignetta, che risentono ovviamente di una sofisticata attenzione ai fenomeni cinematografici. Talora il gusto dell’inquadratura prende a tal punto la mano al disegnatore, da portarlo a virtuosismi inutili ai fini del messaggio.*” - Umberto Eco, « Lettura di *Steve Canyon* », in *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, 1964, p. 147.

⁴⁷ Autobiografia: *Dotsuitare* (どついたれ) (1979) - Alter-Ego de Osamu Tezuka.

esse facto não apagou séculos de tradição representativa visual do Japão, e do desenvolvimento de uma linguagem própria que apenas se densificou até no grafismo do mangá. Para fundamentar esta afirmação, temos de elencar sucintamente os acontecimentos do Pós-Guerra, no Japão.

Após a 2ª grande guerra mundial, as forças aliadas (Reino Unido, França, União Soviética e Estados Unidos da América eram os membros principais) impuseram um enorme controlo sobre os meios de comunicação japoneses, com o objetivo de suprimir o nacionalismo e o militarismo. Recorriam assim à censura de filmes que pudessem passar uma imagem menos positiva do Japão. No caso dos mangá, como só eram submetidos para censura após a publicação, na prática era impossível serem censurados.⁴⁸ De qualquer forma, géneros como o drama histórico, e histórias que envolvessem lutas de espadas e mortes, eram considerados perigosos para a manutenção da paz, e por isso, tornaram-se o maior objeto de censura nesta época.

Apesar da censura e de muitos géneros de mangá serem controlados, oprimidos e banidos do mercado, outros, como a ficção científica, foram completamente desvalorizados e considerados inofensivos, segundo os seus critérios. Isto permitiu que a ficção científica florescesse e, em consequência, se tornasse um dos géneros de mangá mais significativos no período pós-Guerra (Cf. Power, 2009).⁴⁹ Impulsionou também o mangá ao público em geral no pós-guerra e causou um grande impacto, até porque o cinema tornou-se algo mais restrito durante o período da 2ª Guerra Mundial e a perceção das pessoas quanto ao mesmo encontrava-se congelada no tempo e a sua ideia de “cinemático”, foi construída à volta da memória dos filmes de propaganda pré-guerra (Cf. Power, 2009, pp. 38-40).

O favorecimento do género de Ficção científica traduziu-se no desenvolvimento de filmes de animação, que condensavam em si muito mais a sua tradição representativa, baseada num repertório visual desenvolvido a partir, não só de uma flexibilidade praticada pelo contorno à censura, como também de uma linguagem figurativa herdada a partir da tradição das pinturas Ukiyo-e (ver figura 26), - especialmente famosas através de artistas

⁴⁸ Cf. Power, Natsu Onoda, *God of Comics: Osamu Tezuka and The Creation of Post-World War II Manga*, pp. 35-36.

⁴⁹ *Idem*, p. 36.

como Katsushika Hokusai (1760 – 1849) - com os novos conceitos trazidos pelo cinema, como o enquadramento a partir de uma ótica fotográfica.



17. Katsushika Hokusai (1760 – 1849), *Poem by Sangi No Takamura* – Período Edo, Século XIX. - Xilogravura da série *The Hundred Poems [By the Hundred Poets] as Told by the Nurse (Hyakunin isshu uba ga etoki)*, assinado *saki no Hokusai manji*, publicado por *Iseya Sanjiro (Eijudo)*, selo do censor *kiwame*, cerca de 1835-36.

Esta tradição ilustrativa, refletiu-se na cultura gráfica japonesa, que foram, com a prática, adquirindo um léxico visual característico, muito distinto da nossa tradição ocidental.

“Ao contrário da cultura popular ocidental, onde as expressões de ambivalência tecnológica tendem a ser mediadas através de filmes de ação direta como "Blade Runner (1982), The Matrix (1999) e Minority Report (2002), a sociedade japonesa tem recebido favoravelmente as explorações destas questões complexas em forma de animação. As razões por detrás desta receção positiva são variadas, mas incluem o facto de o Japão ter uma longa tradição, através da pintura em pergaminho e da xilogravura, em que a narrativa é tanto pictórica como literária.

Isto culminou, na opinião de alguns académicos, na omnipresença do mangá (...) como um elemento básico da cultura de massas japonesa do século XX.”⁵⁰ (Napier, 2002).

Ou seja, os japoneses, derivado da sua herança ilustrativa, exploraram muito mais o género de ficção científica através de animações. Estas animações, refletiam uma preocupação e o trauma da guerra, explosões nucleares e radioatividade através do género da ficção científica, tão desenvolvido quanto a censura permitiu.

Um dos exemplos mais destacáveis da coleção de *Animes* de Ficção científica é, como já referido, *Akira* (1989) de Katsuhiro Otomo, baseado no mangá do mesmo autor. O legado do *anime Akira* foi muito além do cinema de animação. Também se alastrou ao cinema *live-action*, pela sua qualidade cinematográfica, os *frames* dinâmicos, os cenários envolventes e o *storytelling*.

Podemos observar na figura 18 alguns paralelismos entre *Akira* e filmes *live-action* posteriores, e verificar semelhanças na dinâmica do enquadramento da cena e a composição do *frame*.

⁵⁰ “Unlike western popular culture, where expressions of technological ambivalence tend to be mediated through live-action films such as “Blade Runner (1982). The Matrix (1999) and Minority Report (2002), Japanese society has welcomed explorations of these complex issues in animated form. The reasons behind this positive reception are varied, but they include the fact that Japan has long had tradition, through scroll painting and woodblock printing, in which narrative is as much pictorial as literary. This has culminated, in the view of some scholars, in the ubiquitousness of manga (...) as a staple of twentieth – century Japanese mass culture.” – NAPIER, Susan J. (2002), “When the Machines Stop”, in *Rhobot Ghosts and Wired Dreams* (2007), p. 105 – originalmente publicado em *Science Fiction Studies* 29, #3 (2002).



18. Em cima: *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo; Ao centro: *X-Men Origins: Wolverine* (2009), realizado por Gavin Hood; Em baixo: *NOPE* (2022), de Jordan Peele
(©Todos os direitos reservados aos autores e produtores)

O que gostaríamos de afirmar neste ponto, é que apesar das influências imagéticas do cinema, na questão do enquadramento, da sequência narrativa e do *storytelling*, a banda

desenhada não pode ser analisada, tendo em conta os aspetos cinematográficos, devido a diferenças fundamentais, como a passagem do tempo e o enquadramento variável.

Derivado do facto que desta tese faz parte uma componente prática – a realização de um álbum de banda desenhada num cenário de ficção científica – que manifesta várias influências cinematográficas, é pertinente que se faça uma distinção entre a linguagem do cinema e da banda desenhada, para que não incorramos em falácias no estudo da banda desenhada. Esta problemática será analisada no subcapítulo que se segue.

3.2. Problemas do “cinemacentrismo” nos estudos de banda desenhada

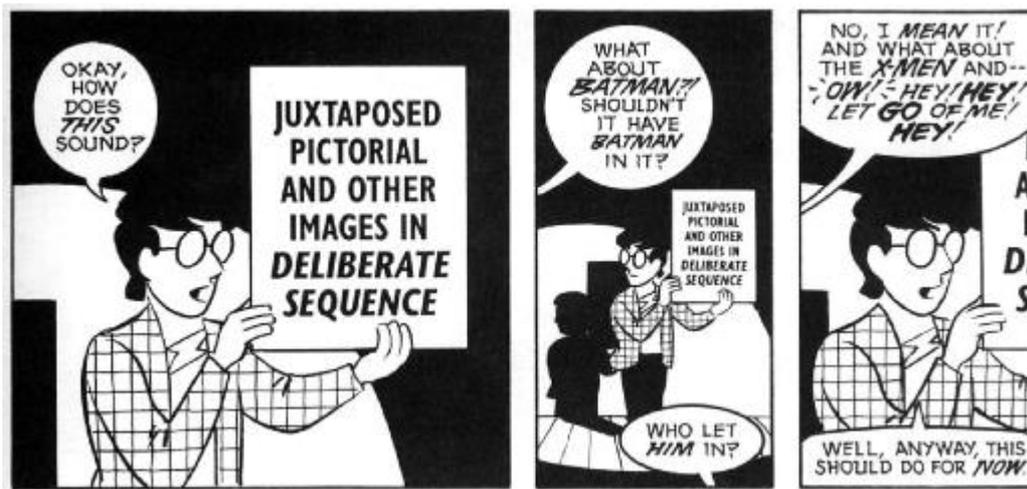
"A banda desenhada é descrita em termos de cinema e, com efeito, muito do vocabulário que se emprega todo o dia nas descrições das cenas para qualquer artista deriva inteiramente do cinema. Digo em termos de close-ups, long-shots, zooms e panorâmicas; é uma linguagem estipulada de instruções visuais necessárias, mas também as leva a definir os valores da escrita cômica como sendo virtualmente indistinguíveis dos cinematográficos. Enquanto o pensamento cinematográfico tem, sem sombra de dúvida, produzido muitas das melhores obras em banda desenhada dos últimos trinta anos, vejo-o, como modelo para procurar a nossa própria metade, ser muitas vezes limitador e restritivo. Por sua vez, qualquer imitação das técnicas dos filmes através da banda desenhada acaba por perder, inevitavelmente, na comparação." (Moore, 1988) ⁵¹

Scott McCloud inaugura o seu livro *Understanding Comics* (1993) com uma discussão acerca da definição de banda desenhada.⁵² Se por um lado ele questiona a definição inicial dada por Will Eisner em *Comics and Sequential Art* (1985)⁵³, de que banda desenhada é “Arte Sequencial”, invocando dúvidas relativamente à posição da banda desenhada em relação ao cinema, as suas diferenças no espaço e tempo, por outro também simplifica, aceitando, por via da dificuldade em estabelecer uma definição mais acertada e concreta, a via de Eisner.

⁵¹ “Comics is described in terms of cinema and, with effect, much of the vocabulary that job all day in the descriptions of the scenes for any artist derives entirely of the cinema. I say in terms of close-ups, long-shots, zooms and panoramic; it is a stipulated language of necessary visual instructions, but it also in takes them to define the comic writing values as being virtually indistinguishable of the cinematographic ones. While the cinematographic thought has, without the shadow of a doubt, produced many of the best works in comics of last the thirty years, I see it, as model to search our proper one half, being many times limiting and restrictive. In turn, any imitation of the techniques of the films through the comics finishes losing, inevitably, in the comparison. “Artigo de ALAN MOORE, originalmente publicado em *The Comics Journal* #119 1988 – Parte do artigo consultável em <https://theanarchistlibrary.org/library/alan-moore-on-writing-for-comics>

⁵² Ver McCloud, Scott (1993), *Understanding Comics*. Pp. 4 – 9.

⁵³ Cf. Eisner, Will (1985), *Comics and Sequential Art*.



19. *Understanding Comics*, de Scott McCloud 1993

Não podemos, contudo, afirmar que estes autores estão errados, mas é errôneo definir a banda desenhada apenas como arte sequencial, porque ela é uma arte que usufrui da sequencialidade e da simultaneidade.

Em resumo, segundo a psicologia “Gestalt”⁵⁴ (“todo” ou “conjunto” em alemão), nós, humanos, tendemos a ver os objetos e as situações como um todo organizado, em vez de múltiplas peças aleatórias que estão ligadas entre si. Por outras palavras, a teoria da Gestalt propõe que, por forma a interpretar um objeto ou uma situação, a nossa perceção visual organiza todas as peças individuais de informação num todo com significado.

⁵⁴ “A psicologia Gestalt é uma escola de pensamento que sugere que tendemos a ver os objetos e as situações como um todo organizado, em vez de múltiplas peças aleatórias que estão ligadas entre si. Por outras palavras, a teoria da Gestalt propõe que, para interpretar um objeto ou uma situação, organizamos todas as peças individuais de informação num todo com significado. Gestalt significa “todo” ou “conjunto” em alemão. Por exemplo, quando vemos uma combinação específica de traços faciais, o nosso cérebro organiza toda essa informação e percebemos o rosto do nosso amigo.” - Wagemans, J., Elder, J. H., Kubovy, M., Palmer, S. E., Peterson, M. A., Singh, M., & von der Heydt, R. (2012). “A century of Gestalt psychology in visual perception: I. Perceptual grouping and figure–ground organization.” *Psychological Bulletin*, 138(6), 1172–1217. (Tradução livre da autora).

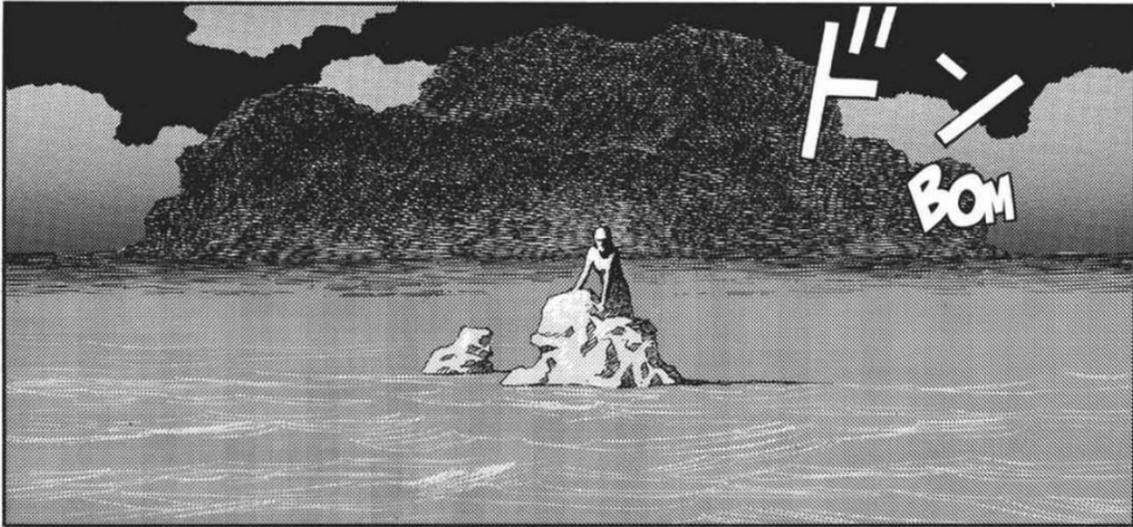


20. Georges Seurat, *A Sunday on La Grande Jatte* – (1884-86), óleo sobre tela.

Da mesma maneira que percebemos a pintura de Georges Seurat, feita em pontilhismo, como uma pintura uniforme, através da qual todos os pontos pintados são organizados e processados pelo nosso cérebro, reconhecendo formas, figuras e outros elementos, quando olhamos para uma prancha de banda desenhada, a nossa visão periférica obriga-nos a assimilar a imagem, neste caso, a mancha da página, em simultâneo.

Este fenómeno também explica o uso dos “halftones”, uma técnica reprográfica que simula imagens de tom contínuo através da utilização de pontos, que variam em tamanho ou em espaçamento. Enquanto as imagens de tom contínuo (fotografia de filme, por exemplo) contêm uma gama infinita de cores ou cinzentos, o processo de meio-tom reduz as reproduções visuais a uma imagem binária que é impressa com apenas uma cor de tinta. Esta reprodução binária assenta numa ilusão ótica básica - a de que estes minúsculos pontos “halftone” são misturados em tons suaves pelo olho humano.⁵⁵

⁵⁵ Cf. Campbell, Alastair (2000), *The Designer's Lexicon: The Illustrated Dictionary of Design, Printing, and Computer Terms*, Ed. Chronicle Books.



21. *Tropic of the Sea*, de Satoshi Kon (1999)



22. *Rusty Brown*, de Chris Ware 2019

“Uma página de banda desenhada é oferecida, à partida, a uma visão global sintética, mas isso não é satisfatório. Exige ser percorrida, atravessada, olhada e decifrada analiticamente.”⁵⁶ (Groensteen, 1999, p. 19)

Veja-se o caso de Chris Ware, um autor que tira bastante proveito das qualidades da simultaneidade na banda desenhada, representando na figura 22 um dia na vida do personagem Rusty Brown. A grelha divide a narrativa no tempo, mas também nos apresenta uma determinada leitura.

O problema nesta afirmação é o uso da terminologia “tempo”.

Como já foi afirmado no capítulo introdutório deste trabalho, a dificuldade no estudo da banda desenhada prende-se ao facto da metodologia de investigação mais utilizada em banda desenhada ser uma herança ocidental dos estudos em Belas – Artes, que possuem uma tipologia binária: A separação entre artes espaciais e artes temporais.⁵⁷ Este tipo de metodologia de investigação, refletiu-se depois, com a introdução de terminologias típicas do cinema, no estudo da banda desenhada.

Por exemplo, a noção de “enquadramento” também pode ser aplicada à banda desenhada. Segundo o italiano Gino Frezza, em *L’Immagine Innocente* (1978), no conceito de “enquadramento”, paradoxalmente, aparece implícita ou explicitamente (dependendo do caso) uma certa modalidade de reconhecimento do espaço. Isto, supondo que o espaço se refira a um espaço virtual do qual um determinado enquadramento explora uma das possibilidades de relação entre os diferentes planos estratificados na profundidade da imagem, entre figuras localizadas no mesmo plano, etc.

É o movimento “tradicional” “virtual” da imagem, que, na opinião de Gino Frezza, permite estabelecer uma identidade entre cinema, fotografia e banda desenhada.

É por causa desse “paradigma” que a ausência de uma perceção concreta do movimento não impediu que a banda desenhada oferecesse uma dinâmica de montagem composta por um campo panorâmico, um primeiro plano, um plano/contraplano capaz de produzir

⁵⁶ “A page of comics is offered at first to a synthetic global vision, but that cannot be satisfactory. It demands to be traversed, crossed, glanced at, and analytically deciphered.” GROENSTEEN, Thierry (1999), *The System of Comics* – (Ed. 2007)

⁵⁷ Cf. Lessing, G. E. (1776), *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie (Laocoonte - ou sobre as Fronteiras da Pintura e Poesia)* (Ed. Antígona 2021).

extraordinários “efeitos” de movimento, nem uma combinação de figuras concretamente diferentes que deem a impressão de um único movimento.⁵⁸

Segundo a definição de Will Eisner (1985), a utilização destes elementos estabelece o papel central de uma centralidade do olhar, a do realizador e/ou do espectador, como se estivéssemos na presença de um “outro” dispositivo (o cinema). Contudo, na experiência da banda desenhada – objeto editorial e território do desenho – há obviamente elementos que se revelam alheios a tal dispositivo, quanto mais não seja a natureza desenhada da imagem.

Para explicar melhor esta questão, Matteo Stefanelli recorre ao estudo de Giuseppe Di Napoli (2004)⁵⁹, segundo o qual o desenho é uma forma de conhecimento ligada a três elementos: a mão, o olho e o signo, afirmando que:

“O desenho, do qual derivam seus processos as histórias em quadrinhos, é uma imagem produzida não por um olhar corporificado, mas por um olhar mental. O desenho, portanto, não se enquadra na categoria de imagens sujeitas a dispositivo técnico; é antes uma expressão corporal, um olhar possível que não existe no mundo real, exceto como artifício; é uma prática – ou uma técnica – definida pelos recursos das artes figurativas e pelos conceitos desenvolvidos neste campo. Nas histórias em quadrinhos, a construção do espaço de visualização do painel ou da página está vinculada a um sujeito que não olha “cinematicamente”. O movimento, por exemplo, é uma categoria muitas vezes desnecessária. Entendidas metaforicamente, as noções de enquadramento e edição não são desprovidas de interesse, mas, muitas vezes, pouco fazem para nos ajudar a compreender a experiência estética, criativa ou receptiva da banda desenhada.” (Stefanelli, 2012).

60

⁵⁸ Frezza, Gino (1978), *L'immagine innocente. Cinema e Fumetto Americani delle Origini*, pp. 56-57.

⁵⁹ Cf. Giuseppe Di Napoli, *Disegnare e conoscere. La mano, l'occhio, il segno*

⁶⁰ “Le dessin, dont la bande dessinée dérive ses procédés, est une image produite non par un regard incarné, mais par un regard mental. Le dessin n’entre donc pas dans la catégorie des images soumises à un dispositif technique ; il s’agit plutôt d’une expression corporelle, d’un regard possible qui n’existe pas dans le monde réel, si ce n’est comme artifice ; c’est une pratique – ou une technique – définie par les ressources des arts figuratifs et les concepts développés dans ce champ. Dans la bande dessinée, la construction de l’espace de vision de la case ou de la page est liée à un sujet qui ne regarde pas « cinématographiquement ». Le mouvement, par exemple, est une catégorie souvent inutile. Comprises de façon métaphorique, les notions de cadrage et de montage ne sont pas sans intérêt mais, souvent, elles n’aident guère à comprendre l’expérience esthétique, créative ou réceptive de la bande dessinée.”

Stefanelli, Matteo (2012) *Du “Cinéma – Centrisme” dans le champ de la Bande Dessinée. – L’influence du cinéma sur la théorie et la pratique du “9 art” in La Bande dessinée : une médiaculture, Paris : Armand*

A separação entre texto e imagem, entre temporal e espacial, não funciona na metodologia de investigação em banda desenhada, pois a banda desenhada é um meio onde não é possível separar o elemento textual do imagético.

Quando estudamos banda desenhada, frequentemente surgem dois conceitos tipicamente associados à teoria do cinema: “narração”, correspondente ao fator temporal e “mostração”, correspondente ao fator espacial.

A mostração no cinema é feita através de um plano transparente, no qual o público se chega a imiscuir, como se participassem no filme, como se o filme fosse outro mundo.⁶¹

Pelo contrário, a mostração na banda desenhada ocorre através de um plano opaco, pois o registo gráfico é bastante evidente.⁶²

No entanto, a Narrativa, na banda desenhada, não vem complementar a mostração, como faz no caso do cinema. O que vem complementar a mostração é sim, todo o tipo de registo gráfico, que constitui uma banda desenhada: desenho, balões, quadros, onomatopeias, texto, etc.

Para definir este registo gráfico, Philippe Marion cunhou o termo “grafiação”, que, como já foi explicado, corresponde à linguagem da banda desenhada como um todo: a articulação de todos os elementos gráficos que constituem a banda desenhada – desde o desenho, à balonagem, as onomatopeias, o texto, etc. - e que está diretamente relacionada com o autor e o seu “gesto”.

Isto talvez ajude a explicar o repertório visual que constitui o grafismo japonês, e é aqui que a cultura visual ocidental pode variar da cultura visual japonesa: se olharmos para um mangá (exemplificado na Figura 23), o texto pode realmente separar-se da imagem?

Colin, collection « Médiacultures », 2012, p. 217-236. Disponível em: <https://libreo.ch/livres/les-cases-a-l-ecran/introduction> (tradução livre da autora).

⁶¹ Cf. Gaudreault, André (1988), *Du littéraire au filmique, système du récit*, Lea presses de l'Université Laval - Méridiens Klincksieck.

⁶² Cf. Marion, Philippe (1993) *Traces en Cases. Essai sur la Bande Dessinée*. Ed. Louvain-la-Neuve: Académia.



23. Takehiko Inoue, (1999-) *Vagabond*

Quando olhamos para uma prancha do mangá *Vagabond*, de Takehiko Inoue, o texto é, todo ele, muito imagético, as onomatopeias fazem muitas vezes, parte do desenho. Inclusive alguns ícones linguísticos utilizados no mangá podem esbater essas fronteiras entre imagem e texto, como por exemplo aquela gota de suor comumente desenhada na têmpora dos personagens, que, apesar da sua configuração imagética, conter em si um significado ao nível linguístico, como um caractere de texto (Figura 24).



24. Akira Toriyama *Dr. Slump* (1980-1984)

Não podemos deixar de parte o facto de que muita da banda desenhada autoral ocidental adota estes conceitos, como no exemplo dado na imagem 25.



25. Davide Reviati (2016), *Spit Three Times*.

É possível vermos como o registo textual pode subentender uma mensagem não necessariamente legível. Neste caso o registo ilegível pressupõe precisamente a dificuldade de compreensão entre dois personagens, quer pela diferença linguística, quer até, de um ponto de vista mais aprofundado, pelo preconceito, quase como se o garatujo aqui representasse o entendimento do personagem interlocutor como se de uma fala animalesca se tratasse.

3.3. A influência da imagem na infância e adolescência – ou porque desenhamos

Segundo Neil Cohn, o desenho como expressão visual é composto por linhas, pontos, manchas, que, organizados, formam uma configuração à qual dá o nome de “estrutura gráfica”.⁶³

Também os podemos considerar grafemas, que além de estarem associados aos elementos mais básicos – ponto, linha, mancha – da escrita textual, estão associados também ao desenho (recordando que ambos estes elementos – texto e imagem - não podem ser separados na investigação de banda desenhada), estamos a falar de um léxico visual que vai depois refletir-se na forma de representar graficamente.

Assim, dentro da teoria da linguagem visual, “aprender a desenhar”, caracteriza-se pela aquisição de um “léxico visual”⁶⁴, ou seja, é um ato que envolve a aprendizagem de vários padrões que compõem o grafismo de uma pessoa – a grafiação.

Quando se dá uma exposição cultural durante esta aprendizagem, pode existir, a partir de uma certa idade na criança, a reprodução de um dado sistema gráfico, que, podendo variar de criança para criança, refletirá essa exposição. (Cohn 2012; Cox 1998; Cox *Et Al* 2001; Toku 2001; Wilkins 1997/2016; Wilson 1998/1999/2016).⁶⁵

Ainda dentro da exposição cultural e do reconhecimento de um dado registo gráfico, como proveniente de uma dada origem cultural, Neil Cohn adianta:

A capacidade de as pessoas reconhecerem que os estilos visuais indexam diferentes culturas (América, Japão, Maia, etc.) e diferentes objetivos funcionais (banda desenhada de super-heróis, manuais de instruções) é um testemunho do reconhecimento da natureza sistemática dos léxicos visuais padronizados. Se não

⁶³ Cf, Cohn, Neil (2020), *Who Understands Comics?* p.8.

⁶⁴ Cf., Cohn, Neil (2020), *Idem*, p. 109.

⁶⁵ Cf. Cohn, Neil (2012), “Explaining “I can’t Draw”: Paralels Between the Structure and Development of Language and Drawing”, *in Human Development* 55 (4): p.167-192, doi:10.1159/000341842; COX, Maureen V. (1998), “Drawing Of People By Australian Aboriginal Children: The Intermining Of Cultural Styles”, *in Journal of Art and Design Education (JADE)* 17 (1): pp. 71-80; COX *et al.* (2001), “Childrens’ Human Figure Drawing In The UK And Japan: The Effects Of Age, Sex And Culture ”, *in British Journal of Development Psychology* 19; pp. 275-292; TOKU, Masami (2001), “Cross – Cultural Analysis of Artistic Development: Drawing by Japanese and U.S. Children ”, *in Visual Arts Research* 27: pp. 46-59; TOKU, Masami (2001), “What is Manga?: The Influence of Pop Culture in Adolescent Art”, *in Journal of National Art Education* 54 (2): pp. 11-17.

existisse tal estrutura nos desenhos, não teríamos associações tão codificadas entre os "estilos" de desenho e os seus contextos. (Cohn, 2020) ⁶⁶

3.4. Considerações finais sobre o capítulo

Com este capítulo, era pretendido, por um lado explicar a influência inevitável do cinema na produção de banda desenhada. Que, através dos seus processos tecnológicos, como a fotografia, permitiu a artistas de BD uma tomada de pontos de vista de uma ótica fotográfica e o enquadramento utilizado numa vinheta, da mesma forma que é usado numa tela de cinema.

Por outro lado, também foi importante estabelecer, logo de início, alguns fatores de diferenciação entre o cinema ocidental como desenvolvedor da linguagem visual (que se estendeu à banda desenhada) e a animação japonesa, como desenvolvedor de competências gráficas que permitiram a reprodução dessas mesmas linguagens.

A ótica fotográfica prevalecente no desenho das perspetivas e até na própria sequencialidade da ação, que possui uma linguagem tipicamente cinematográfica.

Apesar de a composição se ter tornado muito mais complexa, graças à influência do enquadramento cinematográfico, esta inovação, não foi necessariamente benéfica, segundo teóricos, como Umberto Eco, quando afirmou em 1964, que tais pormenores virtuosos seriam inúteis aquando da transmissão da mensagem ao leitor.

Esta crítica parece ganhar relevância quando certas terminologias associadas à linguagem do cinema, passam a ser utilizadas como operadoras de análise no estudo da banda desenhada.

Se é certo que podemos afirmar que muitas Bandas Desenhadas funcionam sob a articulação de imagem e texto, também é certo que é erróneo analisar ambos num contexto de separação, segundo uma elaboração académica (tipicamente ocidental) dos estudos em

⁶⁶ *The ability for people to recognize that visual Styles index diferente cultures (America, Japan, Maya, etc.) and diferente functional purposes (superhero comics, instruction manuals) are a testament to the recognition of the systematic nature of patterned visual lexicons. If there was no such structure to drawings, we would not have such codified associations between drawing "Styles" and their contexts.* - Cohn, Neil (2020), *Who Understands Comics?*; p.9.

Belas – Artes: a interpretação binária entre artes espaciais (desenho) e artes temporais (texto).

Sendo que a banda desenhada possui um sistema bem diferente do sistema do cinema, no qual a mostração (corresponde ao “espacial”) e Narração (correspondente ao “temporal”), nos é dada através da grafiação, que corresponde precisamente a todo o registo gráfico que constitui a banda desenhada: desenho, balonagem, onomatopeias, texto, quadro, etc. - e que está diretamente relacionada com o autor e o seu “gesto”.

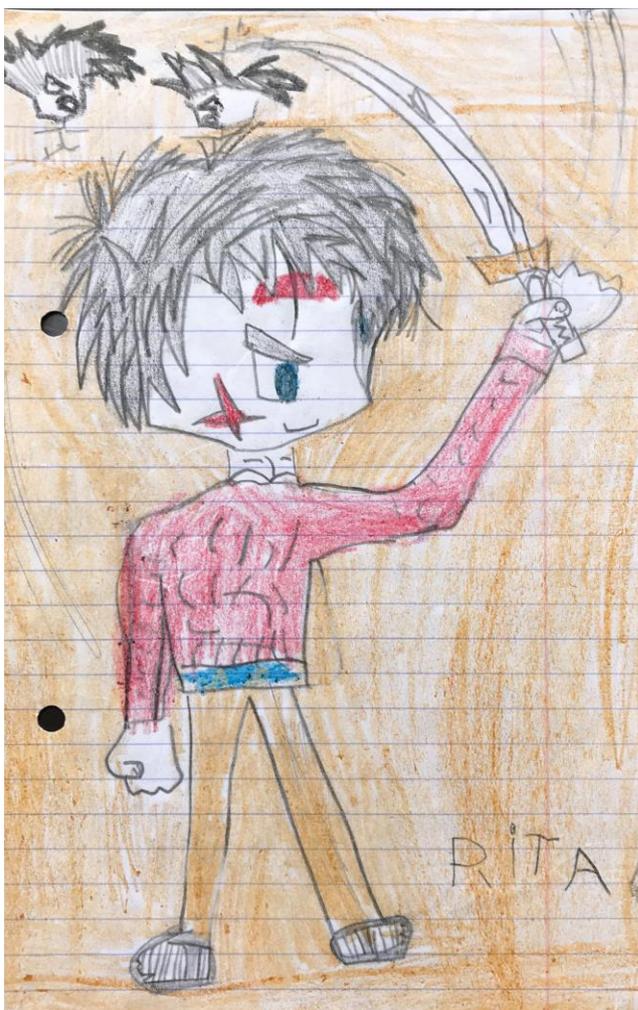
O conceito “grafiação” cunhado por Philippe Marion, alude também a alguma teoria da psicanálise, já que o processo de leitura se torna numa espécie de retorno à infância, possível graças ao processo de “Identificação” do leitor pelo “grafiador”, permitindo o leitor a se colocar no lugar do outro e viver outras realidades e tornar-se outra coisa.

Deste modo, com este capítulo, pretendeu-se uma aproximação, mas também, estabelecer uma separação entre as artes do cinema e banda desenhada, e de como o uso correto das terminologias pode explicar o desenvolvimento cognitivo e perceptual do léxico visual, que é próprio da linguagem da banda desenhada, e como esses fatores perceptuais se manifestam na infância no ato que envolve “aprender a desenhar”.

De seguida passaremos à influência da cultura popular japonesa no registo gráfico dos autores, e de como, dado os fatores psicanalíticos e semióticos já aqui analisados, esse registo se manifestou durante a infância e adolescência.

4. A entrada do mercado ‘pop’ cultural japonês na europa

“(…) os rabiscos das crianças habituadas à animação televisiva e, portanto, inevitavelmente, ao anime, olhos, rostos, corpos, objetos, naves espaciais e símbolos como estrelas, flores e gotas de suor nos rostos das personagens tendem a imitar os códigos expressivos dos programas japoneses.” (PELLITTERI, 2018)⁶⁷



26. Desenho que a autora fez quando tinha cerca de 6/7 anos.

⁶⁷ (...) the doodles of children accustomed to television animation and therefore, inevitably, to anime, eyes, faces, bodies, objects, spaceships, and symbols such as stars, flowers, and beads of sweat on the faces of the characters, tend to imitate the expressive codes of the Japanese shows. – Pellitteri, Marco (2018), “Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese “cute” and Transcultural Adoption of its Style in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods”, in Arts 2018, 7, 24, p.13.

Esta investigação debruça-se sobre a problemática do hibridismo gráfico na banda desenhada portuguesa, e de como a internacionalização e interculturalismo influenciaram em particular alguns dos artistas e autores de banda desenhada a criarem o seu registo gráfico.

Esta influência foi proporcionada através de meios expressivos da Cultura Popular de outros países, nomeadamente o Japão, com maior impacto em Portugal nas décadas de 1990 e 2000 com a emissão de anime (desenhos animados japoneses) na televisão portuguesa e a publicação de mangá (banda desenhada japonesa), bem como jogos de vídeo, que fizeram parte da infância de vários artistas, e inclusive, em alguns casos, incentivaram a produzir os primeiros desenhos. Este trabalho irá incidir sobretudo no desenho aplicado da autora da presente tese e será alargado aos artistas que cresceram nas mesmas décadas.

Tendo em conta os aspetos híbridos⁶⁸ do grafismo português no ramo artístico da banda desenhada, foi fundamental ter-se procedido ao enquadramento histórico e temporal dos novos autores. Assim, a influência abrange a geração de autores que cresceram entre as décadas de 1990 e 2000, anos de particular impacto da Cultura Popular Japonesa em Portugal.

A partir desse período, verificaram-se realmente algumas mudanças, a começar nos leitores, curiosamente, compostos por um maior público feminino, quando comparado ao período anterior com a penetração do mercado pelos *comics* norte-americanos. Quando observamos os novos autores em que se verifica a problemática do hibridismo gráfico com influência japonesa, grande parte são mulheres. Sobre este tema justificaremos no capítulo 4.2.

⁶⁸ Por Hibridismo no contexto desta tese, voltamos a realçar que se trata da fusão de várias referências gráficas que interpõem duas ou mais culturas, neste caso predominantemente a japonesa.

4.1. O globalismo e a introdução do universo gráfico japonês às crianças

“Uma ideia pode começar num lugar - mas irá certamente migrar para outro lugar que pode ser ao virar da esquina ou no outro lado distante do planeta. Quando a ideia chega ao seu destino, alguém procurará dar a sua opinião única sobre o conceito, esforçando-se por tornar a ideia sua.” (BLANCHARD, p. 133)⁶⁹

A partir dos anos 80 é possível verificar que grande parte dos artistas portugueses não provém de uma “escola” que compreenda a sua identidade pictórica. Esta diversidade de grafismos, embora já muito marcada nos anos 70, só veio a aumentar a partir de então. Especialmente com a entrada de *comics* americanos, não mais censurados graças à revolução de abril, e também graças à introdução de mercado japonês de banda desenhada. É no mangá que gostaríamos de concentrar a atenção, pois o impacto cultural nipónico trouxe, além de uma grande diversidade, um grande interesse por parte do público jovem, especialmente na geração que cresceu nos anos 90. Segundo Bart Beaty, o mangá japonês constitui, desde meados dos anos 1990, a mais importante força económica na banda desenhada europeia.⁷⁰

Foi em 1989 que a editora francesa *Glénat* introduziu o mangá japonês ao mercado europeu, com a tradução de *Akira* de Katsuhiro Otomo, seguindo-lhe *Dragon Ball* de Akira Toriyama em 1991. O sucesso foi exponenciado por outros fatores tecnológicos como o animé, os jogos de cartas japoneses e jogos de vídeo. No princípio dos anos 2000, o interesse dos jovens pela cultura popular japonesa estava já estabelecido na Europa, e em Portugal não foi diferente.

Como qualquer outra forma de arte, na banda desenhada portuguesa é visível a presença de influências e inspirações externas que ajudam ao desenvolvimento das técnicas e das estéticas visuais.

⁶⁹ “An idea may start in one place – but will most assuredly migrate to another place that may be around the corner or the other far flung side of the planet. Once the idea arrives where it is going, someone will seek to give their unique take on the concept, striving to make the idea their own.” - Blanchard, David (2015), “An American *Manga* Artist’s Journey Down a Road Less Drawn” in *Global Manga: “Japanese” Comics Without Japan?* (Ed. Casey Brienza, City University London, UK).

⁷⁰ Cf BEATY, Bart (2007), *Unpopular Culture – Transforming the European Comic Book in the 1990’s*, (Ed. University of Toronto Press Inc., Canada) p. 112.

Deste modo, a presente investigação, assume uma perspetiva de análise da estética internacional presente no grafismo autoral português e do hibridismo resultante. Que pode assumir diferentes interpretações e representações, consoante os indivíduos.

Como já foi referido, nos anos 80, não foi apenas o mangá que deu entrada na Europa. Também séries de animação japonesas – animes – bem como brinquedos e dispositivos eletrónicos, produtos licenciados, videojogos e bens de todos os tipos.

Este fenómeno a que chamaremos “boom” do anime na Europa, trouxe, com ele, a influência das séries de animação japonesas, brinquedos e videojogos, que influenciaram a imaginação de milhões de crianças e jovens europeus, criando, desta forma, novas sensibilidades e interesses em mais que uma geração de crianças (Pellitteri, 2018)⁷¹. O interesse destas crianças expandiu e estendeu-se até à adolescência.

A natureza apelativa do mangá na esfera ocidental foi cunhada com a expressão “*cool Japan*” (McGray, 2002).⁷² Trata-se de uma campanha do *soft power* associada ao consumo global de produtos culturais japoneses “cool”: mangá, animação, filmes, design, ícones kawaii ou videojogos.

O *Cool Japan* tem o objetivo de disseminar a cultura japonesa para o exterior, satisfazer as necessidades da audiência estrangeira e alcançar o crescimento económico.

A ““Japonização” da juventude europeia” (termo cunhado pela antropóloga Sharon Kinsella no artigo “The Japanization of European Youth” em 1997), originou uma preocupação generalizada entre adultos, entre os quais, pais, educadores e até políticos, que receavam efeitos negativos nas crianças, provocados pela violência contida nas séries de animação japonesas e que, segundo eles, eram consideradas “menos comuns” na animação ocidental.⁷³ Isto levou a que muitas estações televisivas reduzissem ou cortassem em absoluto com a emissão de alguns *animes*: do género ficção científica e aventura, sobretudo.

Com isto, as séries de *anime* que saíram intocadas desta espécie de “limpeza” de violência explícita, foram as pertencentes a género em que as protagonistas eram jovens do sexo

⁷¹ ⁷¹ Cf. Beaty, Bart (2007), *Unpopular Culture – Transforming the European Comic Book in the 1990’s*, (Ed. University of Toronto Press Inc., Canada) p. 112.

⁷² Cf. McGray, Douglas (2002), “Japan’s Gross National Cool”, in *Foreign Policy* (2009). Disponível em <https://foreignpolicy.com/2009/11/11/japans-gross-national-cool/> [consultado em 15-10-2022]

⁷³ Cf. Palumbo, Fabio D.; Calabro, Domenica G. (2017). “Japanese Pop Culture, Identification, and Socialisation: The case of na Italian Web-Community”, in *Japanese Pop Cultures in Europe Today: Economic Challenges, Mediated Notions, Future Opportunities*, Mutual Images – a Transcultural Research Journal. Issue 2 – Winter 2017. Ed. Marco Pellitteri; pp. 137-184.

feminino. Inclusive, os direitos relativos a estas séries foram, a partir desta fase, adquiridos com muito mais convicção por parte das estações televisivas, num processo sumarizado como “*from Cool to Kawaii*”⁷⁴ (tradução coloquial: “de “fixe” a “fofinho””) (Pellitteri, 2018)⁷⁵,

No que toca ao impacto da estética japonesa nos jovens europeus com atividade artística recreativa ou profissional, os elementos de maior interesse académico são, parafraseando ainda Pellitteri:

Em primeiro lugar, as causas culturais que não podem ser confundidas com o fenómeno de apropriação ou assimilação da cultura do “outro” por parte de uma cultura dominante – como acontece durante dinâmicas coloniais;

Em segundo, os efeitos culturais, que diferem entre as manifestações desta cultura no Japão e as suas interpretações no território ocidental – no ocidente, os atuantes (artistas) não são apenas considerados recetores da cultura japonesa, mas também utilizadores ativos, interpolando a estética *kawaii* japonesa com elementos locais e cujo processo transcultural continua em curso;

E, em terceiro, o fator sociodemográfico, relativo aos públicos interessados na cultura japonesa. Isto é, enquanto que, no Japão, a cultura *kawaii* é essencialmente feminina, na Europa a mesma é renegada a estatuto de subcultura de nicho pertencendo assim a uma cultura juvenil (ainda maioritariamente feminina), expandindo-se esporadicamente para formas de expressão profissionais do mundo adulto.⁷⁶

O apelativo no mangá, poderá também ser considerado uma espécie de “*Fantasyscape*”, naquilo que pode ser resumido como uma “alternativa temporária” de vida que existe em paralelo à realidade, onde as pessoas entram e saem quando querem.⁷⁷ (Napier, 2007)

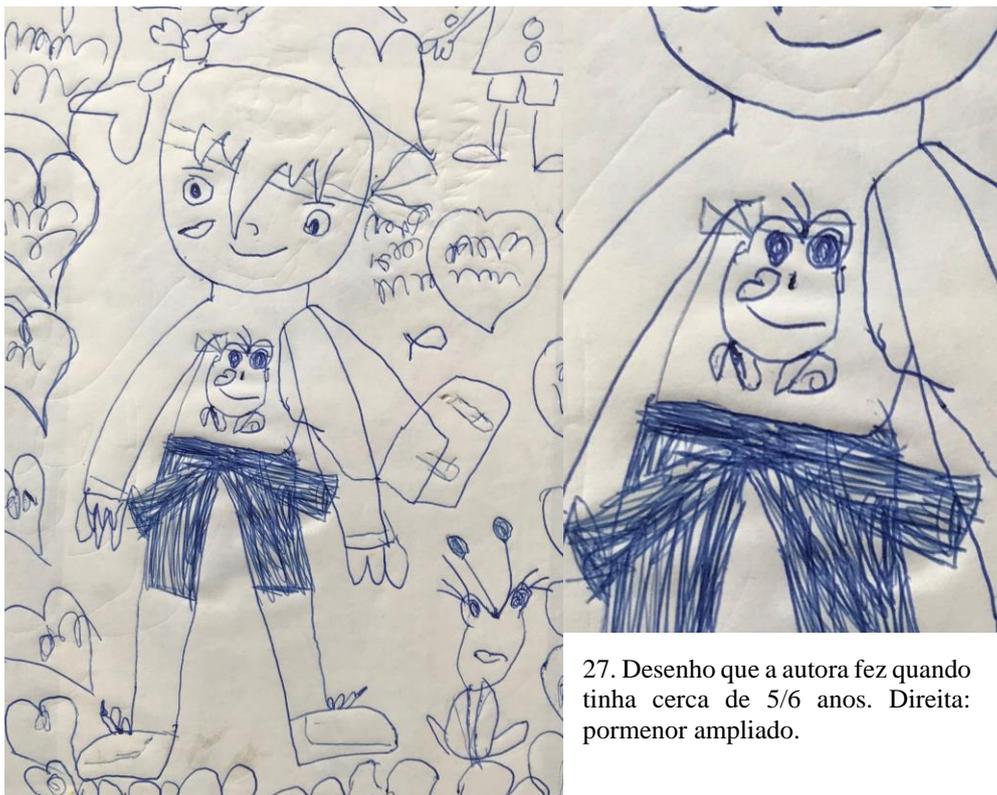
Este fenómeno cultural provocou uma prática generalizada entre as crianças e jovens, de reproduzir ou copiar personagens no estilo gráfico japonês das séries que passavam na televisão.

⁷⁴ “*Kawaii*”: (adjetivo proveniente da língua japonesa) significa fofinho, bonito. O termo *kawaii* é associado à estética do “fofinho”.

⁷⁵ Pellitteri, Marco (2018), “*Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese “cute” and Transcultural Adoption of its Style in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods*”, in *Arts* 2018, 7, 24, p.11; doi:10.3390/arts7030024.

⁷⁶ *Idem*, p. 2.

⁷⁷ Cf. Napier, Susan J. (2007), (*Soft Power and Pleasure. in From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. Palgrave Macmillan, 2007.



27. Desenho que a autora fez quando tinha cerca de 5/6 anos. Direita: pormenor ampliado.

28. *Dokujō Gaeru* (1970 – 1976), *Manga* criado por Yasumi Yoshizawa. O *anime* foi transmitido em Portugal algures nos anos 90 com o nome “A Rã Valente”.



Se observarmos os desenhos de infância da autora deste trabalho presentes nas figuras 26 e 27, podemos destacar o uso de certos elementos estilísticos e linguísticos que têm por base o grafismo japonês, bem como evidências de reprodução de personagens de séries de *anime* transmitidas na televisão, como no exemplo da figura 28.

Este uso de elementos estilísticos e linguísticos com génese no mangá por parte dos jovens domina, tanto o ramo amador, como também o profissional, como será possível verificar nos novos autores portugueses de banda desenhada, que fazem parte desta geração de crianças que cresceram influenciadas por estas séries de anime.

Aliás, esta tendência de reproduzir elementos gráficos tipicamente japoneses e de copiar personagens de séries de anime e mangá, por parte dos jovens, começa sempre de uma forma amadora, muitas vezes através do *fanart*.

O *fanart* é considerado uma prática comum do desenho aplicado a partir do período escolar básico. Ou seja, jovens com apetências artísticas demonstradas precocemente geralmente são alvo de pedidos por parte de colegas para execução gráfica de uma determinada personagem/ série/ jogo de computador.⁷⁸

No entanto, estes jovens também o fazem por gosto próprio, muitas vezes provocado por um fenómeno conhecido como “moé”, a forma nominativa do verbo *moeru*, que significa, resumindo: Uma resposta afetiva a personagens fictícios.⁷⁹

Resumindo, esta cultura - apesar de ser hoje amplamente reconhecido que o anime e mangá são japoneses - nem sempre é percebida pelos jovens fãs como uma cultura estrangeira, mas sim como a sua própria cultura, estratificada, ou fundida, com formas de expressão europeias.

Este processo de “fusão”, digamos, é um dos efeitos previsíveis da globalização cultural: Temos, por um lado, a dimensão local absorvendo e fundindo-se com as dimensões transnacionais (Robertson, 1995)⁸⁰, mas também, o próprio facto de uma cultura de origem estrangeira se poder tornar na cultura nativa destes novos fãs, sem que estes sequer se apercebam que este processo ocorreu, derivada a juventude na qual, esta interculturalidade, ocorreu.

Pellitteri afirma, ainda neste tópico, que a produção de desenhos com características mais *Kawaii*, é observada, de uma forma mais geral, em desenhadoras, sendo isto

⁷⁸ Costa, Henrique; Passarinho, Hugo (2022), “Fanart e Comissões como Desenho Aplicado”, in VI Colóquio de Expressão Múltipla – Desenho Aplicado (CIEBA – FBAUL, 2022)

⁷⁹ Galbraith, Patrick W. (2017) *The Moé Manifesto – an Insider’s Look at the Worlds of Manga, Anime and Gaming*, p.7 (e-book)

⁸⁰ Cf. Robertson, Roland. (1995). Time-Space and Homogeneity-Heterogeneity. In *Global Modernities*. Edited by Mike Featherstone, Scott Lash and Roland Robertson. London: Sage, pp. 25–44.

particularmente notório no grafismo dos rostos, nos olhos e na expressão facial, etc. (Pellitteri, 2018)⁸¹

⁸¹ PELLITTERI, Marco (2018), “Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese “cute” and Transcultural Adoption of its Style in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods”, *in Arts* 2018, 7, 24, p.12; doi:10.3390/arts7030024.

4.2. A popularização do mangá e anime entre o público feminino

Casey Brienza (2015) no livro *Global Manga: Japanese Comics Without Japan?*, introduz a questão da popularidade da Cultura Popular Japonesa entre as mulheres ocidentais.

Na verdade, as mulheres já tinham sido as principais responsáveis da popularização da Cultura Popular Japonesa entre os países ocidentais entre 1870 e 1940. (Yoshitara, 2003)⁸²

Mas, para dar algum contexto, a difusão do género *Shōjo*, teve a sua origem no período anterior à 2ª Grande Guerra Mundial, e, muito embora tenha sido considerado um género “de segunda” até meados de 1970 (Shilling, 1997),⁸³ foi especialmente dirigido principalmente a raparigas desde sua adolescência até início da idade adulta.

O termo indica uma jovem mulher a quem não é permitido exprimir a sua sexualidade. No Ocidente é um termo simplesmente associado a “rapariga”. (Treat 1996)⁸⁴ Embora o termo *Shōjo* seja atribuído a uma jovem sexualmente madura, ela é socialmente considerada imatura e, por isso, não é identificável como mulher. À medida que o Japão se modernizou, o termo “shojo” tornou-se comum, referindo-se especificamente às raparigas e diferenciando os jovens com base nas diferenças de género.⁸⁵

O género de mangá *Shōjo* caracteriza-se por ser uma arte decorativa e expressiva, juntamente com histórias que enfatizam os sentimentos interiores das personagens; sendo mais bem definido como um género que combina poesia com ilustrações (Ōtsuka 1994, 333)⁸⁶.

O mangá *Shōjo*, como género independente está ligado a uma subcultura feminina japonesa conhecida por *Shōjo Bunka*, que surgiu no início do século XX, quando, nos

⁸² Yoshihara, Mari (2003), *Embracing the East: White Women and American Orientalism*, (Oxford University Press, New York), p.6

⁸³ Schilling, M. (1997), *Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. Boston: Shambhara Publications, p. 206

⁸⁴ Treat, John W. 1996. “Yoshimoto Banana Writes Home: The Shojo in Japanese Popular Culture.” In *Culture in Contemporary Japan and Popular Culture*, ed. J.W. Treat. Honolulu: University of Hawai Press. Pp. 281 - 283

⁸⁵ Cf. Takahashi, Mizuki (2008), “Opening the Closed World of Shōjo Manga”, *In Japanese Visual Culture – Explorations in the World of manga and anime* (Ed. Mark W. MacWilliams), p. 115.

⁸⁶ Ōtsuka, Eiji. 1994. *Sengo manga no hyogen kukan*. Kyoto: Hozokan.

magazines literários, se começou a desenvolver modos de *storytelling* e grafismos que agradavam a leitoras.

Estas revistas e romances para jovens mulheres do início do século XX centravam-se normalmente nas introspeções e sentimentos interiores das heroínas das histórias, que personificavam as virtudes femininas desejáveis à sociedade. As ilustrações que acompanhavam estas histórias nas revistas publicadas anteriormente às Guerras eram retratos de raparigas que exibiam os mesmos ideais. E muitos dos seus ilustradores neste período eram homens.

Quando estas histórias, maioritariamente compostas por texto até então, passaram ao formato mangá no período Pós-Guerra, passaram não só a ser predominantemente consumidas, como também a serem produzidas por mulheres, especialmente a partir da década de 60.⁸⁷

29. Jun'ichi Nakahara's (1958), ilustração para capa da revista *Junior Soreiyu* (Junior Soleil, no. 24, 1958).



Os elementos estéticos do género *Shōjo*, como hoje conhecemos, foi estabelecido por volta deste período, e vão desde a representação de personagens femininos com os olhos enormes ladeados por pestanas compridas, a retratos de corpo inteiro e ao desenho de painéis complicados, considerados cruciais para os fãs se envolverem emocionalmente com a história.

⁸⁷Cf. Takahashi, Mizuki (2008), “Opening the Closed World of Shōjo Manga”, In *Japanese Visual Culture – Explorations in the World of manga and anime* (Ed. Mark W. MacWilliams), p. 114.

Os olhos grandes e brilhantes foram desenhados pioneiramente por Jun'ichi Nakahara na década de 1930, e popularizados por Makoto Takahashi por volta de 1956.

Na década de 1950, os artistas colocavam frequentemente um destaque em forma de estrela junto à pupila. Este tornou-se o principal marcador visual para identificar um mangá como de gênero *shōjo*. (Schodt, 1993)⁸⁸



30. Yoshiko Nishitani, *Konnicchiha Suzanu* (*Hello Suzanne*, 1971)

Com o *shōjo*, surgiu também o subgênero *mahō shōjo*, que traduz literalmente para “menina mágica”, ou, como é mais conhecido no ocidente: *magical girl*.

⁸⁸ Cf, SCHODT, Frederik L. (1983), *Manga! Manga! – The World of Japanese Comics*, p. 91.



31. Naoko Takeuchi, *Bishōjo Senshi Sērā Mūn* (1991 – 1997); (*Pretty Guardian Sailor Moon*)

A geração *millennial* foi a primeira (num contexto ocidental) que cresceu em contacto com o subgénero “magical girl”, em particular com o mangá *Sailor Moon*.

O anime inspirado no mangá *Pretty Guardian Sailor Moon* foi um sucesso global, no qual se abordavam temas como a amizade entre grupos heterogéneos de personagens maioritariamente femininas, que, dada a diversidade de personalidades e até sexualidades, permitiam a quem assistia, se sentir representado.

O anime *Sailor Moon* esteve, contudo sujeito a alguma censura no mercado europeu. Por exemplo, no caso português, aquando da tradução, foi trocado o contexto de uma relação homossexual/homoafetiva entre duas das personagens principais, para a condição de

primas. Um outro exemplo, passou também, pela troca de género de um personagem masculino, de modo a torná-lo numa mulher heterossexual.⁸⁹

Apesar desta série ter sido sujeita a um processo de “ocidentalização”, - que levou a uma tentativa de apagamento de outras sexualidades e identidades de género pelas sociedades europeias e as suas estações televisivas, - a mesma continuou a ser uma série disruptiva, no sentido em que era uma série feita por uma mulher, para um público feminino, com personagens femininas fortes e enredos à volta do universo feminino, que, por exemplo, contrastava muito com a indústria dos *comics* americanos.

O mangá tem um conjunto heterogéneo de personagens, no que diz respeito à representatividade (sobretudo de género), o que proporciona, de um modo geral, mas não particular, o desenvolvimento de valores e de perspetivas femininas numa indústria tradicionalmente masculina. Neste aspeto, diferencia-se dos *Comics* americanos: chancelas como Marvel e DC Comics são normalmente, geridas e protagonizadas por homens, direcionadas para o público juvenil masculino. (Abad-Santos, 2003)⁹⁰

De facto, quando observamos o panorama atual da banda desenhada portuguesa, é notória a cada vez maior participação por parte das mulheres autoras. Na última década verificou-se este aumento, pois as novas autoras cresceram entre as décadas de 1990 e 2000, período que corresponde à maior exposição de mangá e animé, bem como jogos de vídeo japoneses, entre os jovens ocidentais.

“Séries como Sailor Moon (...) parecem providenciar aos jovens – sobretudo mulheres – inspiração, modelos a seguir (role model) tanto em personagens humanos como não humanos, que parecem faltar nas culturas populares dos seus próprios países. (...)” (Brienza, 2015)⁹¹

⁸⁹ Soussi, Magda Erik (2015), “The Western Sailor Moon Generation: North American Women and Feminine Friendly Global Manga”, in *Global Manga: “Japanese” Comics Without Japan?* (Ed. Casey Brienza, City University London, UK).

⁹⁰ Abad-Santos, Alex (2003) “Meet the Women Who Are Changing Marvel and Comics”, in *The Wire*, 14 de outubro. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2013/10/meet-women-wholl-change-marvel-and-comics/310017/> [acedido a 23 fevereiro 2022]

⁹¹ “Series like Sailor Moon (...) do appear to be providing some young people – women especially – with inspiration and role models, both human and fictional, unavailable to them in their own countries’ popular culture.” – Brienza, Casey (2015) *Global Manga: “Japanese” Comics Without Japan?*, p. 15.

Ainda sobre este assunto, no mesmo livro, Magda Erik-Soussi contribui com um artigo intitulado “The Western Sailor Moon Generation: North American Women and Feminine Friendly Global Manga.”

Aqui, Soussi realça a importância de uma das séries de animé de maior sucesso no mundo Ocidental (Portugal incluído). *Sailor Moon* (de Naoko Takeuchi e publicado entre 1991 e 1997) foi das primeiras séries que realmente representavam mulheres, fazendo valer a importância da representatividade para todas as camadas sociais e de género.

“A geração que cresceu com Sailor Moon está a desempenhar um papel importante na formação da próxima geração de meios de comunicação geek e das pessoas que os criam e consomem. O surgimento de mangás globais femininos, criados maioritariamente por mulheres, é já um resultado claro disso mesmo.”
(Soussi, 2015)⁹²

Como veremos no próximo capítulo, a maioria dos exemplos demonstrativos do impacto da cultura popular japonesa no grafismo do desenho português, serão de autoras. Claro que existem muitas mais que não são aqui mencionadas, e até autores homens, porém e curiosamente, essa influência nipónica é menos marcada neles, pelo menos graficamente (veremos que em termos conceptuais e temáticos, eles são também muito influenciados pelo imaginário japonês).

⁹² “The Generation raised on Sailor Moon is playing an important role in shaping the next generation of geek media and the people who both CREATE and consume it. The rise of feminine-friendly global manga, mostly created by women themselves, is already a clear result of that” - SOUSSI, Magda Erik (2015), “The Western Sailor Moon Generation: North American Women and Feminine Friendly Global Manga”, in Global Manga: “Japanese” Comics Without Japan? (Ed. Casey Brienza, City University London, UK).

4.3. O registo gráfico português influenciado pela estética, narrativas e imaginário japoneses

É importante dar início a este tópico esclarecendo o que constitui afinal o mangá, ou o que podemos considerar como tal.

A mais comum perceção do que é o mangá é a relação com o registo gráfico.⁹³ Isto é, certas características estéticas, e o uso distinto de certos componentes visuais dos *storytelling* japonês, como por exemplo, por vezes, o uso de palavras simples (que permitem uma leitura rápida), o próprio *Layout* das pranchas e a presença constante de linhas representativas de movimento (as chamadas *Speed Lines*) e as onomatopeias com letras artísticas, em total harmonia com a página, sendo imprescindíveis ao desenho.⁹⁴



32. Trabalhos de Daniela Viçoso. Esquerda: Cantiga d'erasmo, 52 páginas, p/b, 2018 (edição de 2019); Direita: O Infante (Ed. El Pep, 2015)

Quando falamos do grafismo do desenho japonês, uma das principais característica que nos surge em pensamento é a representação dos olhos.

⁹³ Cf Brienza, Casey (2015), p.13.

⁹⁴ Cf, Schodt, Frederik L. (1983), *Manga! Manga! – The World of Japanese Comics*, pp. 22-24

Geralmente, tanto os personagens femininos como os masculinos são representados com grandes e expressivos olhos, brilhantes, muitas vezes com estrelas (representando na iconografia japonesa o fascínio, ou o ato de sonhar acordado).

Estas características são identificáveis no trabalho da artista Daniela Viçoso (n. 1990). É também particularmente curioso como esta autora conjuga o grafismo japonês com elementos da cultura popular portuguesa (como a estética manuelina e barroca).

Inicialmente, o estilo gráfico da autora Joana Mosi (n.1994) é também marcado pela influência japonesa, embora a artista se tenha vindo a distanciar desse registo. Isso é nítido quando analisamos certos elementos iconográficos dos seus desenhos e das características narrativas e estilo cinematográfico.

A sequência da figura 33 demonstra uma contemplação mundana que é uma característica do mangá. Um ritmo lento, com grande foco nos personagens e na ação, enfatizando o melodrama e a melancolia. O silêncio dos painéis contém em si mesmo uma melancolia que as palavras não poderiam descrever. Por isto o mangá tende a valorizar o “não-dito”, privilegiando a comunicação através da imagem.⁹⁵

⁹⁵ Cf, *Idem*, p. 21



33. Joana Mosi, “Once upon a time there was a cuckoo bird that did not like greens”, *In* Antologia *Nódoa Negra* (Ed. Chilli com Carne, 2018)

A iconografia e o efeito cinematográfico são preponderantes na compreensão da história, pois facilitam a leitura através de um conjunto de regras gráficas que formulam uma linguagem própria.

A influência do grafismo japonês é também marcada no trabalho da autora da presente tese. Quando esta realizou o primeiro álbum de BD *No Caderno da Tangerina* (Ed. Escorpião Azul, 2017), ainda não possuía um estilo gráfico que fosse “seu”. Por isso a experiência ao início foi até algo complexo no que toca a dar o seu cunho pessoal numa tendência gráfica que puxava muito para a estética e narrativa japonesa.



34. Rita Alfaiate; Esquerda: *No caderno da Tangerina* (Ed. Escorpião Azul, 2017); Direita: *Tangerina* (Ed. Escorpião Azul, 2019)

Um dos elementos que mais evidenciam a influência nipónica é a mutação do próprio grafismo dos personagens ao longo da história, podendo o mesmo personagem apresentar tanto um grafismo “cartoon” numa cena descontraída e cómica, como um estilo mais realista e virtuoso numa cena mais séria.⁹⁶

Podemos afirmar que o mangá teve o seu impacto sobretudo nos jovens da geração crescida nos anos 90, não só em Portugal, como em toda a Europa e Américas. Este fenómeno é observável não só nas características gráficas do desenho e das técnicas narrativas dos artistas, como também na inclusão de muitas referências à cultura popular japonesa, como jogos de vídeo e personagens nipónicos dentro do seu próprio trabalho artístico.⁹⁷ Esse impacto é demonstrável nos trabalhos de Afonso Ferreira e Rudolfo da Silva (fig. 35).

⁹⁶ Cf Schodt, Federik L. (1996), *Dreamland Japan – Writings on Modern Manga*, (Ed. Stone Bridge Press, USA, pp. 26-27

⁹⁷ Santos, Roberto Elísio *et al* (2015), “Tha Manga Style in Brazil”, in *Global Manga: “Japanese” Comics Without Japan?* (Ed. Casey Brienza, City University London, UK). P.p. 51-52.



35. Em cima: Afonso Ferreira invoca o mítico *Akira* de Katsuhiro Otomo (1988); Direita: Musclechoo, personagem de Rudolfo da Silva inspirado no personagem “Pikachu” de *Pokemon* (Satoshi Tajiri e Nintendo, 1996)



Não podemos deixar de mencionar que existem muitos mais artistas e esta tese não chegaria para referenciar todo o conjunto de influências diverso que compõe os seus grafismos.

Este reconhecimento não seria possível, não fossem as pequenas editoras, responsáveis pela difusão de jovens e pioneiros artistas, que não se incluindo em nenhum estilo, acabam por ser fruto de um hibridismo cultural e a sua construção artística é uma miscelânea de estilos que os torna únicos.

A banda desenhada independente e alternativa bem como as editoras que a comercializam são, além do globalismo, os maiores responsáveis pela heterogeneidade gráfica em Portugal e na Europa, nas últimas décadas.

4.4. Considerações finais sobre o capítulo

Ao longo deste capítulo foi tida em conta a problemática da influência da cultura popular japonesa no grafismo do desenho na banda desenhada portuguesa, com ênfase no trabalho individual da autora desta tese.

Tendo em conta o que determinamos por estilo ou registo gráfico e as suas circunstâncias, que podem variar entre culturais, editoriais ou independentes, podemos averiguar que em muitos autores portugueses o seu desenho é tão heterogéneo quanto os diferentes registos gráficos e conteúdos visuais a que temos acesso no dia-a-dia. É por existir o contato com outros estilos que o nosso desenho acaba por se mutar.

É notável, principalmente nas últimas décadas e tendo em conta os novos autores portugueses, que os artistas possuem um registo gráfico tão heterogéneo entre si, quanto os diferentes conteúdos visuais a que temos acesso no dia-a-dia.

Com a globalização e a interculturalidade entre povos, existe hoje uma panóplia de imagens, arte e visões individuais que nos são indiscriminadamente passadas e nos formam como seres cognitivos.

Na verdade, o que é o registo gráfico se não esse conjunto de influências cognitivas que resultam numa cultura visual e que afetam a nossa forma de ver e representar o mundo?

Deste modo, e perante a dificuldade de manter este caminho tão estreito, em busca somente de marcas de influência japonesa no registo gráfico português, decidiu-se abrir mais o horizonte e analisar, sem preconceitos, o grafismo na banda desenhada portuguesa, tendo em conta todos os aspetos híbridos do desenho que encerram em si o Registo Gráfico.

5. Artistas portugueses nos quais se pode verificar a problemática do hibridismo

Neste ponto procura-se analisar a problemática do hibridismo em autores de banda desenhada portuguesa, com especial incidência na geração nascida nos anos oitenta e noventa do século XX. Isto é realizado a partir de um inquérito a autores de banda desenhada em que se verifique esta condição e conseqüente interpretação de dados. Assim, este capítulo está dividido em: objeto de investigação, questões de investigação, validade de fidelidade de investigação, demografia de estudo, processo de recolha de dados e por fim a análise dos dados.

Relativamente ao objeto de investigação, pretende-se explicitar o que está a ser estudado e também fazer a menção de alguns estudos relevantes em que o mesmo assunto se verifica. As questões da investigação, são simultaneamente as questões levantadas pela investigação e as questões presentes no inquérito. Com a validade de fidelidade de investigação é explicitado e justificado o método do inquérito e a sua amostragem. Tanto a demografia de estudo como a processo de recolha de dados e a análise de dados, são autoexplicativos.

5.1. Objeto de investigação

Pretende-se que esta investigação analise a proposta inicial de que a banda desenhada portuguesa, realizada pelas novas gerações, tem um determinado número de influências externas verificando-se assim um hibridismo na mesma. Fazendo a própria autora parte deste grupo, procurou uma amostragem de outros autores de banda desenhada com características formalmente idênticas. Assim, achou-se relevante realizar um inquérito em que se pudesse analisar a pertinência das influências externas e de que modo é que elas ocorrem de maneira a complementar e colaborar na questão inicial.

O presente estudo foca-se no hibridismo da banda desenhada, não sendo um caso exclusivo de uma cultura influenciar outra, mas sim uma mistura de influências de culturas externas. Ainda assim uma das influências mais notáveis no caso português é o mangá.

Existem vários estudos sobre a influência do mangá no desenho de outras culturas, não apresentando na sua maioria amostragens analíticas. Devido ao seu elevado número, não serão descritas todas as entradas encontradas. Estes estudos são focados em casos anglófonos e também no sudoeste asiático, fruto da influência que o estilo japonês tem nesta região.

Grennan (2018), escreveu um capítulo intitulado *The Influence of Manga on the Graphic Novel*⁹⁸. Neste, citando Laurence Venuti, refere alguns conceitos relevantes de “estrangeirização” e “domesticação”, que discutem como as práticas de fazer mangá foram adotadas e transformadas pelo público anglófono. Verifica-se assim a temática explorada, embora com duas diferenças fundamentais: a questão da localização, e de não haver uma recolha de dados analítica sobre o assunto. Mahaseth (2019)⁹⁹ também toca neste tema através do impacto cultural do mangá na sociedade, focando-se nas sociedades americana e chinesa. No entanto, é mais um estudo social do que artístico, e naturalmente não contempla o caso português.

Existem dois estudos particularmente interessantes na influência do mangá em estudantes de culturas do sudeste asiático – um sobre a Indonésia e outro sobre Taiwan. Ahmad,

⁹⁸ Grennan, Simon (2018) *The Influence of Manga on the Graphic Novel. The Graphic Novel Part II.*

⁹⁹ Mahaseth, Harsh (2017) “The Cultural Impact of Manga on Society”, Jindal Global Law School.

Koyama e Hibi (2011)¹⁰⁰ são responsáveis por uma investigação que evidencia a influência do mangá no desenho de personagens e na banda desenhada realizada pelos jovens indonésios. Afirmam que o estudo é baseado no fenómeno em que os estudantes imitam o estilo visual do mangá, especialmente verificado nos alunos do curso de Visual Communication Design, no Bandung Intitute of Tecnology (analisado entre 1998 e 2005) e também nas escolas secundárias. Citam a Teoria Cognitiva Social (Bandura, 1989)¹⁰¹, que considera que o comportamento humano é moldado ou por influências sociais ou por disposição interna - neste caso ambas se verificam. Hsu (2015)¹⁰² na sua tese de doutoramento escreve sobre o caso de Taiwan. Sendo um estudo extenso também inclui dados analíticos sobre a influência do mangá nos jovens, entenda-se mais precisamente neste caso uma influência ao nível do consumidor e não tanto ao nível do criador. Nesta tese, são igualmente colocadas algumas questões interessantes, como o tempo que cada aluno passa a ler mangá por semana.

¹⁰⁰Ahmad, Hafiz Aziz; Koyama, Shinichi; HIBI, Haruo (2012) “Shaping Behavior Through. Perception: How Do Visuals of Manga Affect Its Readers?” In The Bulletin of Japanese Society for the Science of Design. 59. 83-90.

¹⁰¹ Bandura, A. (1989) “Social cognitive theory. Annals of child development”. Vol.6. Six theories of child development.: 1-60.

¹⁰² Hsu, Fang-tzu (2015) “Reading Comic Books Critically: How Japanese Comic Books Influence Taiwanese Students”.

5.2. Questões de investigação

Para além dos dados formais (nome, idade, género, nacionalidade) são colocadas três questões que pretendem analisar a questão do hibridismo. É de referir que as questões foram colocadas em linha a partir do recurso a um formulário do Google.

a) Consideras que o teu trabalho tem influência de outras culturas a nível do desenho?

b) Se sim, quais são as influências?

c) De que maneira é que elas se manifestam no teu trabalho?

A questão a) é uma questão de despiste, pois apesar de possivelmente ser detetado um hibridismo de estilo no autor em questão, pode dar-se o caso de que o próprio autor não tenha consciência das suas influências ou considere que estas não se enquadrem neste estudo.

As questões b) e c) são questões de desenvolvimento, onde se procura analisar se cada autor tem consciência das suas influências e qual considera ser a sua origem. Em termos de manifestação das mesmas procura-se que sejam referidos fatores de expressão gráfica/estilo, ou influências narrativas, ou eventualmente questões espaciais. Sendo estas questões mais abrangentes, é espectável uma grande variedade de respostas.

5.3. Validade de fidelidade de investigação

Existem estudos relevantes sobre a validade de fidelidade de investigação. Passarinho (2023)¹⁰³ refere alguns, aplicando-os ao contexto artístico. Verifica, após a análise dos especialistas Guest, Bunce e Johnson (2006)¹⁰⁴ e ainda Crouch & McKenzie (2006)¹⁰⁵, que estes propõem que a aproximação ao número ideal de participantes se encontre num grupo homogéneo entre os 12 e os 15 indivíduos. Este número é considerado, por advir da necessidade de combater o fenómeno de “saturação” que ocorre quando um conjunto adicional de participantes não traz quaisquer novos dados à investigação.

Procurando justificar esse número, o estudo de Guest, Bunce e Johnson (2006) concluiu que após a realização de 12 entrevistas tinham obtido 92% do número total de códigos necessários para a sua investigação. Os restantes possíveis novos dados, resultantes de 60 entrevistas, apresentaram-se como variantes de respostas obtidas nessas primeiras 12 entrevistas e não em novas aproximações. De modo a garantir que se atingiu o ponto de saturação é necessário ir para além dele de modo a identificá-lo, algo que é possível fazer-se ao notar que não são acrescentados à discussão novos conceitos ou questões.

A aproximação é focada nas questões lançadas como propósito desta investigação e não na probabilidade. É importante definir, aqui, a homogeneidade, uma vez que é ela quem permite esta tipologia de amostragem. Por homogeneidade, no presente caso de estudo, entenda-se um grupo de indivíduos que são autores de banda desenhada e que aparentam possuir características de um grafismo híbrido que se reflete na sua prática artística.

“Isto exige que o investigador esteja imerso no campo de investigação, que estabeleça relações contínuas e frutuosas com os inquiridos e que, através da contemplação teórica, aborde o problema de investigação em profundidade. Por conseguinte, um pequeno número de casos (menos de 20, por exemplo) facilitará a associação estreita do investigador com os inquiridos e reforçará a validade de

¹⁰³ Passarinho, Hugo (2023) Alegorias – Projecto didáctico original de desenho e animação em realidade virtual

¹⁰⁴ Guest, Greg, BUNCE, Arwen (2006) “How many interviews are enough? An experiment with data saturation and variability”.

¹⁰⁵ Crouch, Mira, McKenzie, Heather (2006) “The logic of small samples in interview-based Social Science Information”. 45(4)

um inquérito aprofundado e de pormenor em contextos naturalistas.” (Crouch & McKenzie,2006)¹⁰⁶

Também Guest, Bunce e Johnson (2006) afirmam que, quanto maior for a semelhança de grupo e prática relativa à problemática entre os participantes, maior será a probabilidade de se atingir uma rápida saturação.

Apesar disto nesta investigação existe um fator de subjetividade, pois o tema central é o estilo, que já de si é de definição complexa. Por esta razão decidiu-se expandir o número de inquéritos propostos pelos autores referidos, sem correr o risco de saturar as respostas, mas sim de as validar em maior número.

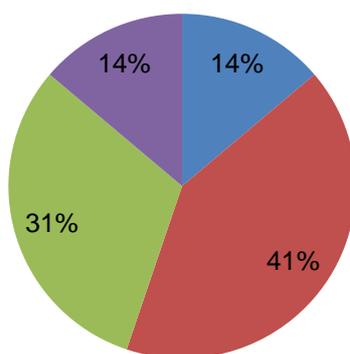
¹⁰⁶ "This requires the researcher to be immersed in the research field, to establish continuing, fruitful relationships with respondents and through theoretical contemplation to address the research problem in depth. Therefore, a small number of cases (less than 20, say) will facilitate the researcher's close association with the respondents, and enhance the validity of fine-grained, in-depth inquiry in naturalistic settings." Crouch e McKenzie, em "The logic of small samples in interview-based Social Science Information." - tradução livre da autora.

5.4. Demografia de estudo

Para proceder à validação do presente estudo, foi realizado um inquérito a 29 artistas de banda desenhada. Interessa observar artistas portugueses ou a habitar em Portugal desde a sua infância ou adolescência. Procura-se preferencialmente que estes tenham nascido entre as décadas de oitenta e noventa do século passado. Seguidamente apresenta-se um gráfico com as percentagens relativas à idade dos artistas divididas por décadas:

Idades

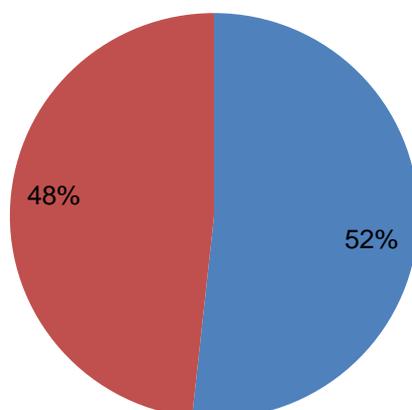
■ 14-23 (década 2000) ■ 24-33 (década 1990)
■ 34-43 (década 1980) ■ 44-53 (década 1970)



Verifica-se assim a predominância de artistas nascidos nas décadas de oitenta e noventa, com 5 entradas cada uma, e quatro entradas de artistas nascidos já no século XXI. As idades variaram entre os 21 e os 46 anos, fazendo uma média de 33 anos. O género não foi uma questão relevante para a escolha dos artistas. No final verificou-se uma discrepância mínima entre sexos, sendo 14 do género feminino e 15 do género masculino.

Género

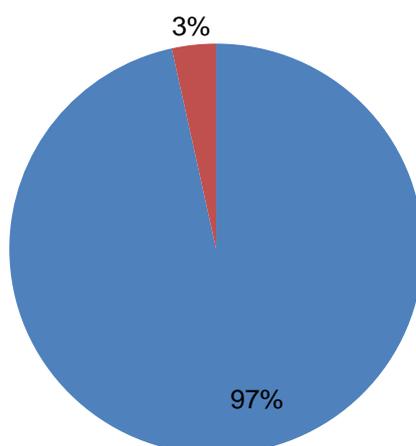
■ Masculino ■ Feminino



Tratando-se de um estudo do caso português, também foi inquirido se o autor tinha passado a sua infância/adolescência em Portugal. A grande maioria respondeu afirmativamente, apenas um dos inquiridos afirmou que vive em Portugal desde a sua adolescência, e que a sua origem é angolana. Visto ter passado a residir em território nacional a partir da adolescência, considera-se válida a sua inclusão neste estudo.

Naturalidade

■ Portugal ■ Angola



5.5. Processo De Recolha De Dados

Antes de proceder à recolha de entrevistas, teve de se escolher os candidatos que fariam parte da mesma. O processo de seleção foi realizado a partir da análise do grafismo presente no trabalho de cada autor, onde caso houvesse aspetos que pudessem fazer correspondência com um determinado estilo para além do nacional, o autor seria apto para ser contactado para entrevista. Deste modo foram encontrados 30 autores portugueses com perfil para responder de uma forma relevante a este inquérito. Num primeiro momento, os candidatos foram contactados a partir do Instagram para verificar o seu interesse em responder. Houve 29 respostas favoráveis à inclusão no inquérito, e uma não respondeu.

Para referência enumeram-se os 29 autores questionados:

Ana Dias

Ana Rafaela Macedo

Ana Margarida Matos

André Pereira

Daniela Viçoso

Daniel Maia

Daniel Lopes

Fábio Veras

Filipe Andrade

Gonçalo Silva

Henrique Pirote

Inês Barroso

Inês Garcia

Joana Afonso

Joana Rosa

Joana Simão

João Gil Pires Soares

Jorge Coelho

Marta Teives

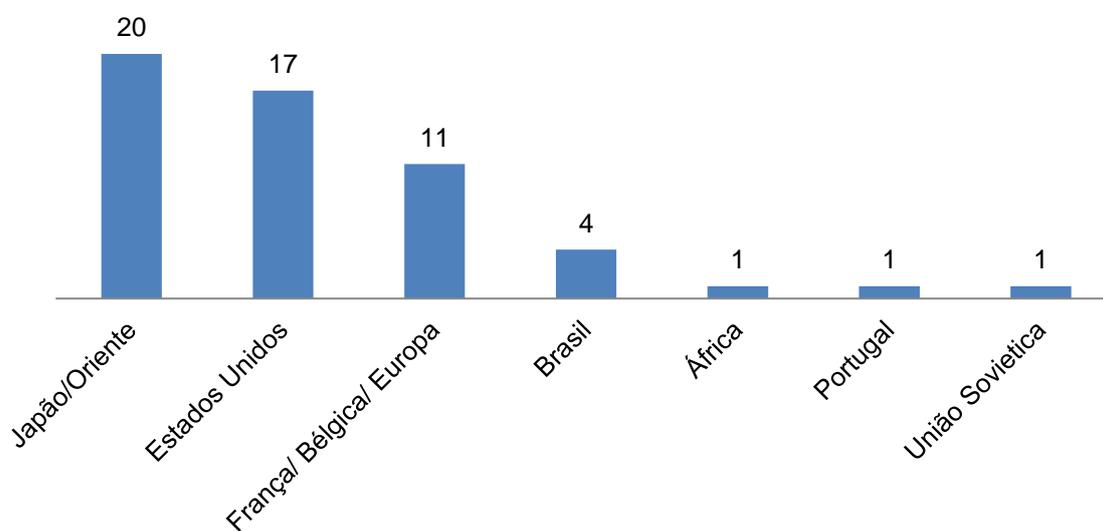
Miguel Santos
Patrícia Costa
Patrícia Furtado
Rafael Sales
Ricardo Baptista
Ricardo Cabral
Ricardo Lopes
Sofia Pereira
Sofia Ribeiro
Zé Burnay

A partir deste primeiro momento, existiu um contacto formal por *e-mail*, onde se combinou a maneira de resposta ao inquérito. Para maior conforto, foi utilizado um formulário em linha na plataforma Google onde estavam presentes todas as questões.

5.6. Análise dos dados

Existiu uma primeira questão de triagem para verificar se os autores consideravam possuir, ou não, influências de outras culturas. A questão “Consideras que o teu trabalho tem influência de outras culturas a nível do desenho?” seria uma questão de resposta direta que poderia ser desenvolvida nas questões formuladas posteriormente. No entanto como era dada a possibilidade de desenvolver a resposta neste campo, houve autores que o fizeram desde logo. Todas as respostas foram afirmativas, mas importa referir algumas variações de resposta. A grande maioria (24 respostas – 83%) referiu apenas um “sim”, havendo 5 respostas mais desenvolvidas. Destas respostas mais desenvolvidas, foram também “sim” seguidas de uma pequena justificação/desenvolvimento sobre a razão desta resposta. As justificações foram: “inevitável”; “bastante”; “em termos estilísticos (...)” mas não em tópicos de trabalho, (...)”; “(...) acesso à BD e animação americana, francesa e japonesa sempre foi uma constante”. Das justificações apresentadas consegue-se compreender tanto a ênfase que é dada a influências externas, como quais são elas. Numa das respostas dadas é de notar um facto curioso que é a influência apenas se manifestar no grafismo, e não tanto em termos narrativos. Para além destas 4 respostas claramente positivas, houve também uma resposta que lançou alguma dúvida, de onde se transcreve a resposta completa: “Talvez sim. Pode não ser exatamente a nível estilístico como se seguisse o cânone japonês mangá ou a "Linha Clara" franco belga. Mas certamente que tenho diferentes influências mais ou menos conscientes”. Esta resposta de certa maneira veio contrastar com a anterior onde se verificou a influência em termos estilísticos, enquanto esta referiu que podia não ser exatamente ao nível estilístico. Independentemente do referido, a influência de outras culturas é claramente assumida. A segunda questão foi em caso de resposta afirmativa à primeira questão, qual seriam as influências. De seguida apresenta-se um gráfico com o resumo das influências de diferentes culturas nos autores contactados:

Influência cultural



Pela análise do gráfico acima apresentado, verifica-se que a maior parte da influência da banda desenhada dos autores portugueses contactados é japonesa ou asiática (20 respostas – 69% dos autores) e dos Estados Unidos da América (17 respostas – 59%). Em terceiro lugar vem a influência franco-belga (11 respostas – 38%), seguindo-se o Brasil (4 respostas – 14% dos autores). Outras culturas foram mencionadas cada uma com apenas uma resposta, a saber: africana, portuguesa e da união soviética. Importa referir que duas destas referências (africana e soviética) são referentes a uma influência de imagética e não de banda desenhada. Importa referir também que um dos autores referiu a banda desenhada portuguesa como influência para a sua obra. Este autor é dos autores com menos idade dos inquiridos, o que mostra que a influência de autores portugueses noutros autores começa a ganhar cada vez maior importância, talvez devido à difusão de um elevado número de novos autores portugueses a partir de editoras especializadas, em contraste com a autopublicação e fanzines que possivelmente predominavam nos anos oitenta e noventa do século passado. Contrastando, apenas os autores com mais idade referiram a influência brasileira, algo que se pode ligar à entrada da banda desenhada oriunda deste país em Portugal nos anos 80. Apenas um autor (3%) referiu que tinha apenas uma só influência (japonesa), em todos os outros casos (97%) verificou-se um hibridismo da banda desenhada.

Existem outros dados dignos de registo nas respostas dadas, um dos quais foi a especificidade de algumas respostas quando o caso nipónico era referido. Em algumas

respostas o Japão foi claramente assumido como a influência principal em relação a outras culturas (americana ou europeia), mas também foram referidas outras culturas de banda desenhada que são em grande parte derivadas da japonesa (Zhao, 2023)¹⁰⁷. Assim, foram mencionadas as culturas coreana, chinesa, ou simplesmente a “asiática”. Ligado a este fenómeno, também é feita referência às influências de culturas de massa, como têm sido as realizadas pelo Japão e pelos Estados Unidos da América.

Outro dado digno de nota foi o de que uma das autoras inquiridas respondeu especificamente “autoras japonesas” assim excluindo a parte dos autores de género masculino. Pode-se argumentar que a banda desenhada é um meio que cada vez mais está orientado para as autoras femininas e para um público feminino. Este fenómeno pode-se verificar no Japão a partir da criação do “grupo do ano 24”, nos anos 60 do século passado (Ribeiro, 2023)¹⁰⁸. A partir deste inquérito também foi possível verificar esta tendência visto que 62% dos inquiridos são de género feminino.

Para finalizar a análise sobre os dados da segunda pergunta, sobre quais são as influências para a realização de banda desenhada de cada autor, falta referir um dado importante. Algumas das influências referidas, para além de imagéticas, centram-se não só na banda desenhada, mas também na animação.

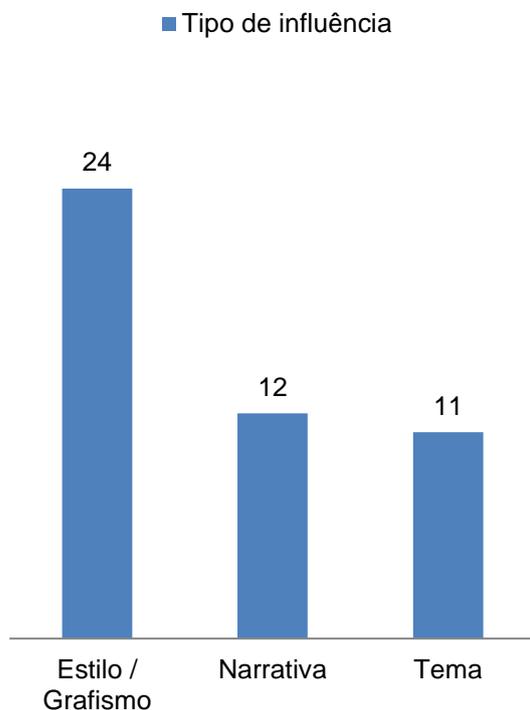
Existem 5 entradas (17%) que referem diretamente o anime como influência direta na banda desenhada. Para além destas 5 entradas referirem o anime, duas delas também fazem referência em conjunto à animação americana. Resta ainda referir que um autor referiu o facto das suas influências se encontrarem em webcomics, o que também pode mostrar alguma perspetiva sobre o futuro da banda desenhada.

O presente inquérito culmina na última pergunta onde é questionado “De que maneira é que elas (as influências) se manifestam no teu trabalho?”. Com esta questão pretende-se compreender de que modo cada autor integra ou julga integrar, diferentes culturas e formas de realizar banda desenhada, na sua própria banda desenhada, verificando-se assim um hibridismo da mesma. Ainda que não tenha sido declarado no inquérito, quase todas as respostas consistentemente referiam três tipos de influências: o estilo ou grafismo, a narrativa e a temática. Segue-se um gráfico que sintetiza as respostas obtidas:

¹⁰⁷ - Zhao, Zita (2023) “O videojogo Genshin Impact e a globalização cultural da China – um caso de Belt & Road Initiative digital”: cap. 2.

¹⁰⁸ Ribeiro, Sofia (2023) “A Representação na Pós-adolescência: Transfiguração do Universo Yaoi”: pp. 17-19.

Tipo de influência



	Estilo	Narrat.	Tema
Autor 1	sim	sim	sim
Autor 2	sim		
Autor 3		sim	
Autor 4	sim		
Autor 5	sim		
Autor 6			sim
Autor 7	sim	sim	sim
Autor 8	sim		sim
Autor 9	sim	sim	sim
Autor 10	sim		
Autor 11	sim		sim
Autor 12	sim		
Autor 13	sim	sim	sim
Autor 14	sim	sim	sim
Autor 15	sim		
Autor 16			
Autor 17	sim		
Autor 18	sim		
Autor 19	sim		
Autor 20	sim		
Autor 21	sim	sim	sim
Autor 22	sim		
Autor 23	sim	sim	
Autor 24	sim		
Autor 25	sim		sim
Autor 26		sim	sim
Autor 27		sim	
Autor 28	sim	sim	
Autor 29	sim	sim	
TOTAL	24	12	11

Como se pode verificar, o estilo / grafismo é a condição mais relevante que os autores reconheceram como sendo a sua influência principal, com 24 entradas de 29 possíveis (83%). Tanto a narrativa teve 12(41%) entradas e o tema 11(38%).

Convém também referir que cada autor podia escolher múltiplas influências e que apesar da narrativa e da temática ter recolhido o mesmo número de entradas, essas entradas não corresponderam simultaneamente aos mesmos autores, ou seja, existiram autores que escolheram apenas a narrativa, outros somente a temática e ainda outros que afirmaram as duas como influência para o seu trabalho. Existiram 15 casos de escolhas isoladas, 12 para o estilo (41% dos autores) 2 para a narrativa (7%), e 1 para o tema (3%). Existiu ainda uma resposta que não referiu nenhum dos campos anteriores, referindo apenas que as suas influências surgem "de forma misturada, espontânea, inesperada"

Sendo que a pergunta em análise era passível de desenvolvimento, existem algumas respostas que vale a pena mencionar por levantarem algumas inquietações relativas à problemática estudada. Sobretudo na particularidade em termos do modo como a influência ocorre ao nível do desenho. Um autor refere que em termos gráficos existe uma influência "[no seu] desenho a preto e branco, [e] tendência para representar as figuras

com recurso a alguns códigos do shōjo manga” enquanto outro refere que “Até quando faço desenhos tipo doodle, o estilo é muitas vezes uma imitação dos chibis japoneses” demonstrando assim uma especificidade dentro da influência nipónica. Ainda em termos de estilo é referido que “[o] meu estilo de desenho, que atualmente tornou-se uma espécie de fusão das três bases que me influenciaram ao longo dos anos” dando a entender a importância do hibridismo e não apenas a influência de uma só cultura para o desenho. São referidos também alguns fatores em termos temáticos e gráficos. Um autor refere que “Não só as temáticas orientais me fascinam, como a forma como são apresentadas: tenho um gosto por desenhos de personagens mais idealizados e, em certos casos, andrógenos”. Existe até um autor que refere que nem sempre o estilo oriental é bem recebido em Portugal “Sinceramente teria mais oportunidades de trabalho se tivesse um estilo mais “ocidental”, o que demonstra ainda alguma falta de abertura, ou de mercado, para um estilo que não é exclusivamente português - algo difícil de obter devido à globalização. Quando a narrativa é referida como influência, não se apresenta qualquer tipo de justificação.

5.7. Considerações finais sobre o inquérito

Importa referir que o objetivo deste inquérito não foi perceber quantos autores de banda desenhada portuguesa tem influências de outras culturas, mas sim verificar, numa seleção de autores que apresentem um hibridismo em algumas características gráficas e narrativas, se essas mesmas influências são conscientes e quais são. Outro aspeto que não pode ser esquecido é que os inquiridos têm entre 21 e 46 anos, e a sua média de idades é de 33 anos, sendo então o estudo válido apenas para esta demografia.

Como foram escolhidos autores cuja obra apresenta claramente uma influência de outras culturas, não é de estranhar que todos tivessem admitido essa mesma preponderância. O que se pode concluir deste estudo é que as influências não advêm apenas de um local, mas sim de vários locais e de várias culturas, verificando-se assim a premissa deste trabalho - que as influências apresentam um hibridismo. Esta informação é comprovada por 97% dos inquiridos.

Também se pode concluir que a maior parte das influências partem da cultura nipónica (69%), seguida de perto pela cultura americana (59%). Com uma expressão mais reduzida, a banda desenhada franco-belga tem uma influência em 38% dos casos. É relevante a influência que a animação japonesa tem na banda desenhada portuguesa com 17% dos autores a referirem esta ocorrência. Para finalizar, o efeito destas culturas manifesta-se maioritariamente no grafismo (83% dos casos), mas também na narrativa (41% dos casos). e na temática (38% dos casos).

Resta reforçar a ideia que este inquérito serve apenas para perceber se os artistas inquiridos, que fazem parte de 4 gerações de autores de banda desenhada portuguesa, com especial incidência na geração nascida nos anos 80 e 90 do século passado, reconhecem as influências externas que aplicam na sua arte, e quais são elas. Sendo um estudo de opinião, com uma escolha de autores parcial, não é possível estabelecer resultados absolutos, mas ainda assim confirma-se uma tendência de mesclagem gráfico/narrativa nestes autores, mostrando assim a sua relevância.

6. Trabalho prático

O presente capítulo pretende demonstrar de que maneira a influência de múltiplas culturas visuais, afetam, de forma singular, um autor de banda desenhada ao longo do processo de realização de um álbum original, desde os estudos iniciais, até à prancha final.

Pretende-se demonstrar como o influxo de outros artistas ou culturas se pode manifestar na forma de um hibridismo gráfico no processo de criação de uma banda desenhada a nível conceptual e prático, e como esse impacto cultural se faz sentir subtil, mas de um modo tão alicerçado na prática do desenho autoral.

Esta investigação fez-se, até ao momento, a partir de uma metodologia teórica, que passa por estabelecer um enquadramento do estilo ou registo gráfico do desenho aplicado em banda desenhada – que pode divergir de acordo com aspetos culturais, editoriais ou artísticos.

Esta abordagem teórica, será também sustentada pela componente prática da investigação, que foi, entretanto, iniciada. Por se tratar de uma investigação artística, resolveu-se integrar o processo de realização da primeira prancha do álbum de BD original, cuja finalidade servirá como documento complementar desta tese de Doutoramento.

O objetivo é demonstrar como o hibridismo e a influência de outros artistas ou culturas pode ocorrer no processo da criação de uma banda desenhada. Para demonstrar esta problemática, procedeu-se à análise da metodologia e técnica do trabalho prático, da forma como este nasce e como ele é composto.

Deste modo, o presente relatório do trabalho prático estará dividido em 4 fases:

A primeira fase será composta pela matéria que refere à planificação do tema da história. Ou seja, o género, a ambiência, a mensagem que se pretende passar, bem como os universos imagéticos provenientes do Japão e outros fenómenos da cultura “POP” ao Ocidente, que influenciam, correntemente, a autora na realização deste projeto prático de banda desenhada.

Na segunda, procederemos à análise do estudo formal dos personagens, bem como a elaboração de ilustrações que demonstram a ambiência pretendida à história: o *Concept Art*.

A terceira fase será dedicada ao processo de realização do storyboard, mostrando a ideia de ritmo pretendida, bem como o enquadramento e composição das pranchas.

Na quarta e última fase, será apresentada a primeira prancha de BD do presente projeto, e como este demonstra o fenómeno do hibridismo gráfico que resulta das diversas influências da cultura “POP” internacional, com a predominância das referências visuais japonesas.

6.1. Caracterização do trabalho prático

O trabalho prático terá por base o processo criativo associado à criação de um álbum de banda desenhada.

O processo investigativo envolverá as práticas de desenho autoral, como resultado de um agregado de influências transculturais, que se traduzem num hibridismo gráfico.

O título atribuído a este álbum é “NEON”, tem cerca de 95 páginas de conteúdo, foi feito com técnicas mistas, com pranchas em aguarela e lápis de cor, e algumas passagens noutras técnicas como carvão - num desenho mais expressivo -, e até óleo.

Foi pretendido, com a produção deste livro, um exercício flexível de técnicas e grafismos provenientes da influência de autores japoneses e europeus.

A autora, como pertencente à geração que cresceu durante os anos 1990 e 2000, muito influenciada pela cultura popular japonesa, pretendeu estabelecer um grafismo independente e autoral, e para isso procurou algumas tradições mais enraizadas na sua cultura matriz, nomeadamente a europeia, com autores como Moebius e Enki Bilal.

O livro foi publicado no ano 2023, pela Editora Escorpião Azul, e será apresentado em apêndice a esta investigação.



36. Livro *NEON* (2023, Rita Alfaiate).

6.2. Tudo começa – de encontro à problemática

No início desta investigação, já tinha ficado assumido que a metodologia passava pela realização de um álbum de banda desenhada, tendo em conta o tópico do trabalho, e a experiência que a autora já tinha tido durante a dissertação de mestrado.

A dissertação foi intitulada “banda desenhada e a Incoerência Estilística, e era sobre as incoerências de registo decorridas durante a produção do álbum “*No Caderno da Tangerina*”, que integrou a parte prática desse trabalho de projeto.

Ao longo da realização do álbum, verificaram-se algumas inconsistências, que provinham tanto da inexperiência da autora do ponto de vista gráfico, pois ainda não possuía uma linguagem gráfica que pudesse considerar “sua”, sendo, por isso, um campo muito alargado de opções; mas também, porque, quando foi dado início aos desenhos, verificou-se no Grafismo, uma tendência para a utilização de ícones linguísticos japoneses, característicos do mangá.



37. Primeiros estudos de personagem para o álbum *No Caderno da Tangerina*. (Rita Alfaiate, 2017)



38. Variações de registo gráfico presentes num mesmo personagem, no álbum *No Caderno da Tangerina*. (Rita Alfaiate, 2017)

Dada a publicação deste álbum de banda desenhada, seguiram-se as análises por parte de críticos e foi logo à partida evidente, que as tentativas de a autora “fugir” à tendência gráfica típica do mangá, foram pouco frutíferas.

Apesar de continuar a ter um estilo próprio, sem a intenção de reproduzir os elementos linguísticos próprios do mangá, outros elementos, como a expressividade dos olhos e até dos cabelos, foi inevitável, mas, por outro lado, essa tendência também foi assumida e abraçada, como parte do registo gráfico da autora.

Sobre este livro, referenciamos a análise de Pedro Vieira de Moura no seu Blog “LerBD”, em que diz o seguinte:

“Elaborando-se uma espécie de variação sobre elementos reminiscentes de contos tradicionais, de uma certa linha da animação japonesa, séries de televisão e de narrativas de horror. (...) O desenho de Rita Alfaiate é algo devedor à mangá, mas de uma forma difusa, quase “natural”, sendo mais fruto da própria natureza da aprendizagem ou dos contornos mais usuais dos jovens artistas do que de uma decisão consumada.”¹⁰⁹

Dado este primeiro trabalho ter refletido as influências japonesas que a autora possuía, pôs-se várias questões, entre as quais:

- O que é afinal o estilo e como é que ele é moldado;
- Qual a origem destes estilos gráficos? São nativos da cultura de quem os pratica, ou são o resultado híbrido de um conjunto de culturas mais a nativa?
- De que maneira é que estas influências se imiscuíram no inconsciente da autora;
- Existe alguma explicação científica para este fenómeno;
- O que é que estes grafismos podem trazer de novo ao registo autoral e enriquecê-lo;
- A autora do presente trabalho será a única que apresenta esta problemática?

¹⁰⁹ Moura, Pedro V. (2017), Análise a *No Caderno da Tangerina*, de Rita Alfaiate. Disponível em <https://lerbd.blogspot.com/2017/11/no-caderno-da-tangerina-rita-alfaiate.html>

Estas são as questões que se procuraram responder ao longo desta investigação, e como tal, o trabalho prático vem, num propósito de explanar estas problemáticas na prática do desenho Aplicado, tentar responder a estas questões.

Pensou-se, dado a autora do presente trabalho ser também autora de banda desenhada e, sendo a problemática desta investigação esse mesmo tópico, que se utilizasse a vertente prática (com a qual já está habituada), para verificar estas questões e amplificar o conhecimento deste ramo académico.

Assim nasceu este projeto, cujos passos serão apresentados ao longo deste capítulo.

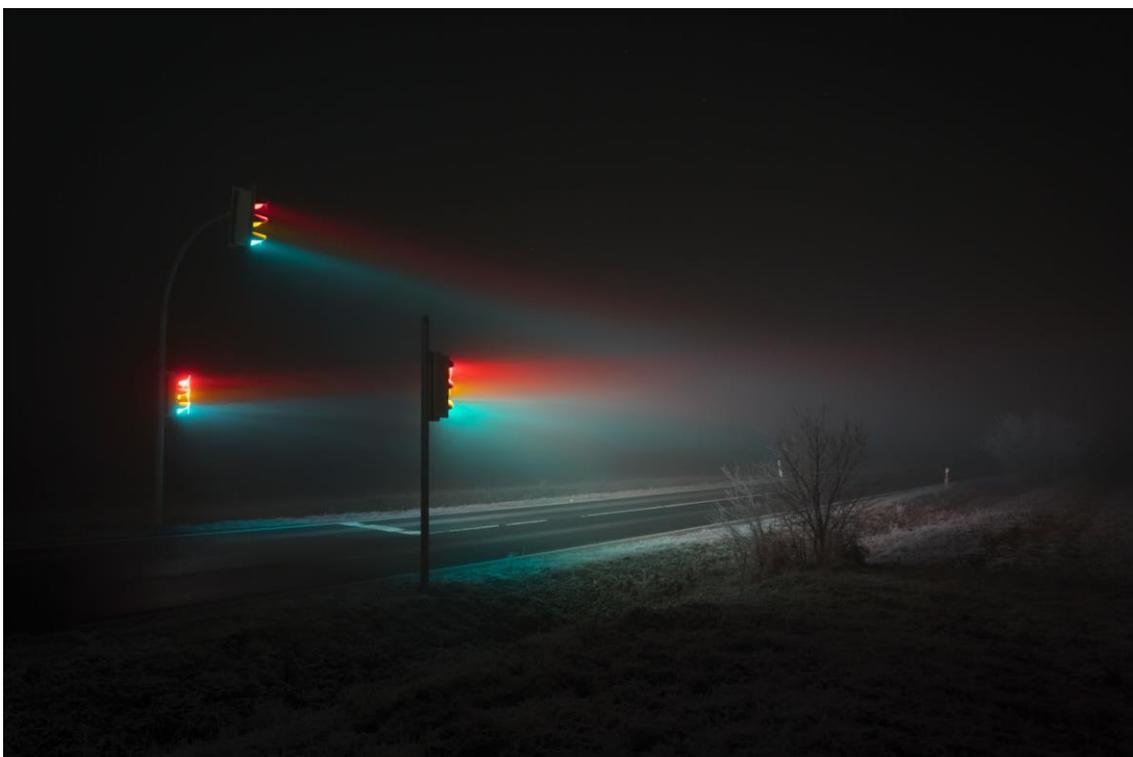
6.3. Da ideia...

Sempre intrigou, à autora desta investigação, certos ambientes representados em filmes e fotografias, em que a luz tem um papel principal, sobretudo quando o cenário é o único propósito e a presença humana é nula.

Até se pode considerar que a vontade de integrar certos cenários e realidades, seja o grande causador do impulso criativo. De alguma maneira, quem é contador de histórias, não gosta apenas de viver outra vida a partir da perspectiva de um forasteiro à obra, mas sim, de certa maneira, precisando tanto dessa proximidade com a mesma, querer ser o seu criador, e manipulá-la à sua vontade.

Sem ter propriamente um nome para dar a estes sentimentos, partiu-se ao estudo de vários conteúdos cinemáticos, fotográficos e artísticos com os quais a autora se identificou neste âmbito.

Uma das fontes de inspiração da autora, são as luzes noturnas, presentes em fotografias de cidades vazias, e os reflexos dos semáforos e dos letreiros néon.



39. *Traffic Lights* (Lucas Zimmermann, 2013)

Outra grande inspiração, são os espaços liminares¹¹⁰. Os espaços liminares, são aqueles lugares estranhamente familiares, que não correspondem, no entanto, à normalidade em que costumam estar inseridos.

Os espaços liminares estão diretamente ligados a uma sensação humana chamada *Kenopsia*¹¹¹: quando estamos inseridos numa atmosfera misteriosa e desamparada de um lugar que normalmente está cheio de gente, mas que agora está abandonado e quieto, como por exemplo, casas de banho, parques de diversão, centros comerciais, bares, lavandarias, estações de comboio, hotéis, etc.



40. *The Shinning*, (Stanley Kubrick, 1980) © todos os direitos reservados

¹¹⁰ O termo “liminar”, deriva do latim '*limen*', que significa 'limiar', refere-se a um estado psicológico, neurológico ou metafísico subjetivo, consciente, de estar no 'limiar' de ou entre dois planos existenciais diferentes – ver <http://liminal.askdefine.com/> [consultado em 20-08-2023].

¹¹¹ *Kenopsia* - Do grego *κενό* (*kenó*), emptiness + *-οψία* (*-opsía*), seeing. Ver: KOENIG, John (2021) *The Dictionary of Obscure Sorrows*, p. 185

Esses locais são muito utilizados em filmes, cuja intenção é dar algum tipo de estranheza ao espectador. Stanley Kubrick costumava utilizar esse tipo de recurso nos seus filmes, muitas vezes através da perspectiva com um único ponto de fuga, que dava a quem visualizava, a sensação de estar ele naquele local liminar.



41. *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) © todos os direitos reservados

Este conceito de “Liminar” é também muito utilizado em distopias de Ficção Científica, como em *Blade Runner 2049*.

É, portanto, um local vazio, que transmite estranheza, ansiedade e desconforto, mas também a sensação de nostalgia e familiaridade, num fenómeno chamado *Anemoia*¹¹²: a nostalgia de um tempo que nunca vivemos.

O cinema foi, portanto, uma grande fonte de inspiração. Pelos momentos de contemplação que algumas cenas transmitem, e a sensação pela que passamos quando os assistimos.



42. Stills de *Fallen Angels* (1995), de Wong Kar-Wai © todos os direitos reservados

¹¹² *Anemoia*: do grego *άνεμος* (*ánemos*, “vento”) + *νόος* (*nóos*, “mente”); Ver: Koenig, John (2021) *The Dictionary of Obscure Sorrows* p. 168

Outro realizador com um grande impacto, especialmente na fotografia - as cores, a luz, a ambiência - bem como a utilização de liminaridade emocional (o silêncio que acompanha um personagem na passagem de um momento para o outro, que nos permite uma identificação com os sentimentos introspectivos do mesmo), foi Wong Kar-Wai, cineasta chinês, que utiliza muito também estas perspetivas que fazem os cenários parte da história, pois conferem a sensação de “peso” sobre os atuantes da cena, assim como também a passagem de cenários acelerada e impressionista, como se só a emoção do personagem importasse e tudo o resto à volta fosse difuso.



43. Em cima: *Nighthawks* (1942); em baixo: *Gasoline* (1940), ambos da autoria de Edward Hopper.

Esta noção de liminaridade e solidão é já utilizada até em artes como a pintura. Essa sensação algo abstrata foi muito explorada nas pinturas de Edward Hopper.

Estas pinturas permitem um diálogo com quem as visualiza, na verdade, quase que é possível contar uma história através delas. Curiosamente, esta ilustratividade presente na obra de Edward Hopper, deixa de surpreender quando descobrimos que um dos pintores mais relevantes do século XX era também ilustrador e teve como professores, ilustradores como Arthur Ignatius Keller, Kenneth Hayes Miller e Robert Henri.¹¹³



44. Esquerda: *Boy and Moon* (1906-07); Direita: *Night Shadows*, (1921), Ilustrações de Edward Hopper.

O desenho figurativo e narrativo - que conta uma história -, já era, portanto, um exercício pessoal de Hopper, que foi depois transmitido à pintura.

Para além da influência do cinema e da pintura, a autora desta investigação inspirou-se em ilustradores como Shaun Tan e Simon Stålenhag. Ambos, além de ilustradores, são contadores de histórias. Cada imagem pode contar inúmeras histórias, e pela sua contemplatividade, depende de quem vê a decisão de qual contar.

Shaun Tan encanta especialmente na representação do confronto entre os animais e a cidade. Num diálogo muito peculiar e poético, temos a natureza e a tecnologia através do espelho, mas cujas fronteiras, tão delineadas, estão, nas suas pinturas, intimamente

¹¹³Cf. Gail Levin (1995), *Edward Hopper: An Intimate Biography*, pp. 34 - 43

conectadas. A inocência dos animais perante a cidade é quase palpável e toca-nos, como se fossemos também, inocentes.



45. *The Vision*, (2016) in *Tales from the Inner City*, de Shaun Tan.

“(…) os meus animais nunca falam realmente, e as suas naturezas permanecem inescrutáveis. São seres que entram e saem de cada história como se estivessem a tentar dizer-nos algo sobre os nossos próprios sucessos e fracassos como espécie, o significado da nossa imaginação e o nosso verdadeiro lugar no mundo, embora de forma pouco clara.” (Shaun Tan, 2018)¹¹⁴

Se Shaun Tan explora a dualidade entre animais e cidade, Simon Stålenhag, explora a relação das crianças com a tecnologia, fazendo muitas vezes referência a desenhos animados infantis, num contexto de decadência, ruínas e abandono.

¹¹⁴ “(…) my animals never really speak, and their natures remain inscrutable. They are beings that move in and out of each story as if trying to tell us something about our own successes and failures as a species, the meaning of our imagination and our true place in the world, albeit unclearly.” -Shaun Tan, citado através do seu site disponível em: <https://www.shauntan.net/tales-from-inner-city-2> [consultado em 30-09-2021]



46. Cima: *Tales from the Loop* (2015); Baixo: *The Electric State* (2018), de Simon Stålenhag.

“Tento fazer arte para o meu "eu" de 12 anos,"(...) "Quero fazer coisas que façam com que o meu "eu" mais novo as veja e diga: 'Não é suposto eu ver isto porque é para adultos, mas quero ver mesmo assim.'” (Simon Stålenhag, 2018)¹¹⁵

Obviamente que, neste conjunto de referências, não poderiam faltar as séries e filmes de animação japoneses, que marcaram a geração da autora, como os filmes de Hayao Miyazaki *Spirited Away* (2001), e *Howl's Moving Castle* (2004),

¹¹⁵ “I try to make art for my 12-year-old self,” (...) “I want to make stuff that would make my younger self see it and go, ‘I’m not supposed to look at this because it’s for adults, but I really want to anyway.’” - Simon Stålenhag – excerto retirado de uma entrevista por telefone no site: <https://edition.cnn.com/style/article/simon-stalenhag-sci-fi-art/index.html> [consultado em 29-10-2021]



47. *Sen to Chihiro no Kamikakushi (Spirited Away)* (© Hayao Miyazaki, Ghibli Studios 2001) todos os direitos reservados

Também podemos observar a exploração do espaço liminar no filme *Spirited Away* de Miyazaki, sendo que o mote do filme é precisamente uma passagem, que origina a que a personagem se perca entre a realidade e a imaginação.

Outro filme de animação japonesa, que devemos referir no contexto desta investigação, é *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii. inspirado no mangá de Shirow Masamune.

Oshii explora, no filme, conceitos complexos como a inteligência artificial e as fronteiras entre o corpo e a mente, a realidade e o virtual e serviu de inspiração para filmes como “*The Matrix*” (1999), da dupla de cineastas Lilly e Lana Wachowski.¹¹⁶

¹¹⁶ Ruh, Brian (2004), *Stray Dog of Anime – The Films of Mamoru Oshii*, - introdução p.3.



48. *Ghost in the Shell* (©Mamoru Oshii, 1995) todos os direitos reservados

A maneira como Mamoru Oshii representa as cidades, também num contexto decadente, apresenta uma visão poética do urbano e da relação do ser humano (ou o que dele resta) com a cidade.

"As imagens de paisagens urbanas decadentes são um elemento comum nos filmes de Oshii. (...) as cidades e as paisagens aparecem em quase todos os seus filmes, desde a cidade abandonada de "Angel's Egg" até à cidade degradada de "Avalon".

Oshii mostra-se um homem da cidade, expressando grande preocupação com a sobrevivência da humanidade urbana" (RUH, 2004)¹¹⁷

Considerou-se, para este projeto então, o gênero da Ficção Científica, que recorrentemente é utilizado para abordar cenários distópicos, que nos põem questões éticas não só direcionadas para o futuro, mas que nos fazem questionar as nossas ações do presente.

Outros exemplos de filmes e livros que se enquadram neste gênero, e que constituem uma forte influência a nível visual e conceptual na realização desta banda desenhada, são *Akira* (1989) de Katsuhiro Otomo, *Tekkinkret* (1993-1994), mangá de Taiyo Matsumoto, e *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, baseado na obra literária de Philip K. Dick, *Do Androids dream of Electric Sheep?* (1968), entre outros que serão referenciados ao longo da tese.

Será uma história sobre a solidão absoluta, numa cidade futurista e autossuficiente vazia e sem vida, onde apenas existe uma rapariga e da maneira como uma só pessoa lida com a tecnologia mais moderna, como uma forma de manter as convenções sociais, quando estas já não fazem absolutamente nenhum sentido.

Esta fragilidade humana e social representada na rapariga, será contrastada com a presença de um outro personagem – um cão – que nem sequer está propriamente vivo. Apenas a sua consciência resiste num corpo artificial, mantendo, no entanto, todo o comportamento, instinto e pureza tão própria dos cães.

A ideia de implantar consciências é o mote do mangá *Ghost in the Shell* (Shirow Masamune, 1991), e mais tarde do filme realizado por Mamoru Oshii em 1995, já mencionados em cima.

Quando nos referimos a implante de consciência, estamos a falar de pegar numa consciência existente, que não foi programada de génese num computador, mas sim das que nascem e morrem connosco. O corpo do cão, será somente um recetáculo para o seu consciente – o fantasma – como em *Ghost in the Shell*.

¹¹⁷ “Images of decaying cityscapes are a common element in Oshii’s films. (...) cities and landscapes are featured in nearly every subsequent one of his films, from the abandoned city of Angel’s Egg to the run down grit of Avalon. Oshii shows himself thoroughly to be a man of the city, expressing great concern about the survival of urban humanity” - *Idem* p. 8

A relação entre ambos os personagens, terá como inspiração o mangá de Takashi Murakami *O Cão que Guarda as Estrelas* (2008), sobre um homem doente que, desprezado pela família e pela sociedade, percorre o Japão acompanhado apenas do seu fiel amigo, o que, de uma maneira muito pura, é suficiente para o fazer feliz.



49. *Hoshi Mamoru Inu (o Cão que Guarda as Estrelas)* (Takashi Murakami, 2008)

Este universo de referências é, no fundo, o que levou a autora a começar a produzir uma história, que conferisse estas noções – de passagem / transição, nostalgia, decadência, vazio e solidão.

Todo este conjunto de obras que foram referidas, ofereceram inspiração à autora, de um ponto de vista conceptual e imagético, e, portanto, a um nível de mensagem, conceção dos cenários, a história, a personalidade dos personagens, das ambiências e, a nível representativo, pelas cores, o próprio grafismo dos personagens de origem japonesa, e as cidades. Sendo esta banda desenhada um projeto de investigação acerca do hibridismo gráfico com base nas influências transculturais, aproveitou-se esta heterogeneidade de referências para produzir um objeto artístico com o máximo de liberdade aquando da prática do desenho.

6.4. ... À prática

"Ao longo dos anos, apercebi-me de que o mundo silencioso por detrás das personagens é onde o realizador tem de comunicar a sua visão central. O drama é apenas a superfície do filme. Os cenários são a visão da realidade do realizador"- (Oshi, 2004) ¹¹⁸

Tendo em conta os tópicos do subcapítulo anterior, e, tendo por hábito a realização de ilustrações soltas como forma de criação artística, a autora deste trabalho, começou, durante o período da pandemia de COVID-19, a produzir alguns desenhos para *concept art* de uma história com um cenário bastante apocalíptico.

Influenciada também pelo contexto de Guerra na Europa, começou por produzir três pinturas em aguarela que refletiam a solidão e, não só a ausência humana, como a ausência de qualquer vida.

No fundo, imaginou-se um mundo em que toda a pegada tecnológica, poluente do ser humano continuasse a existir, mas em circunstâncias nas quais certos recursos funcionais do nosso dia-a-dia, como os comboios ou até uma simples máquina de vendas automática, fossem completamente obsoletos, dado que não restaria ninguém para continuar a dar-lhes uso.

Mais irónico ainda, seria se existisse uma só pessoa, com todas as particularidades que nós enquanto seres humanos possuímos: como nos pentearmos, nos vestirmos e entrarmos pela passagem feita especialmente para o efeito num supermercado. Ou seja, quando não existe ninguém, as convenções sociais com que nos habituámos em contexto de comunidade, deixam de fazer qualquer sentido.

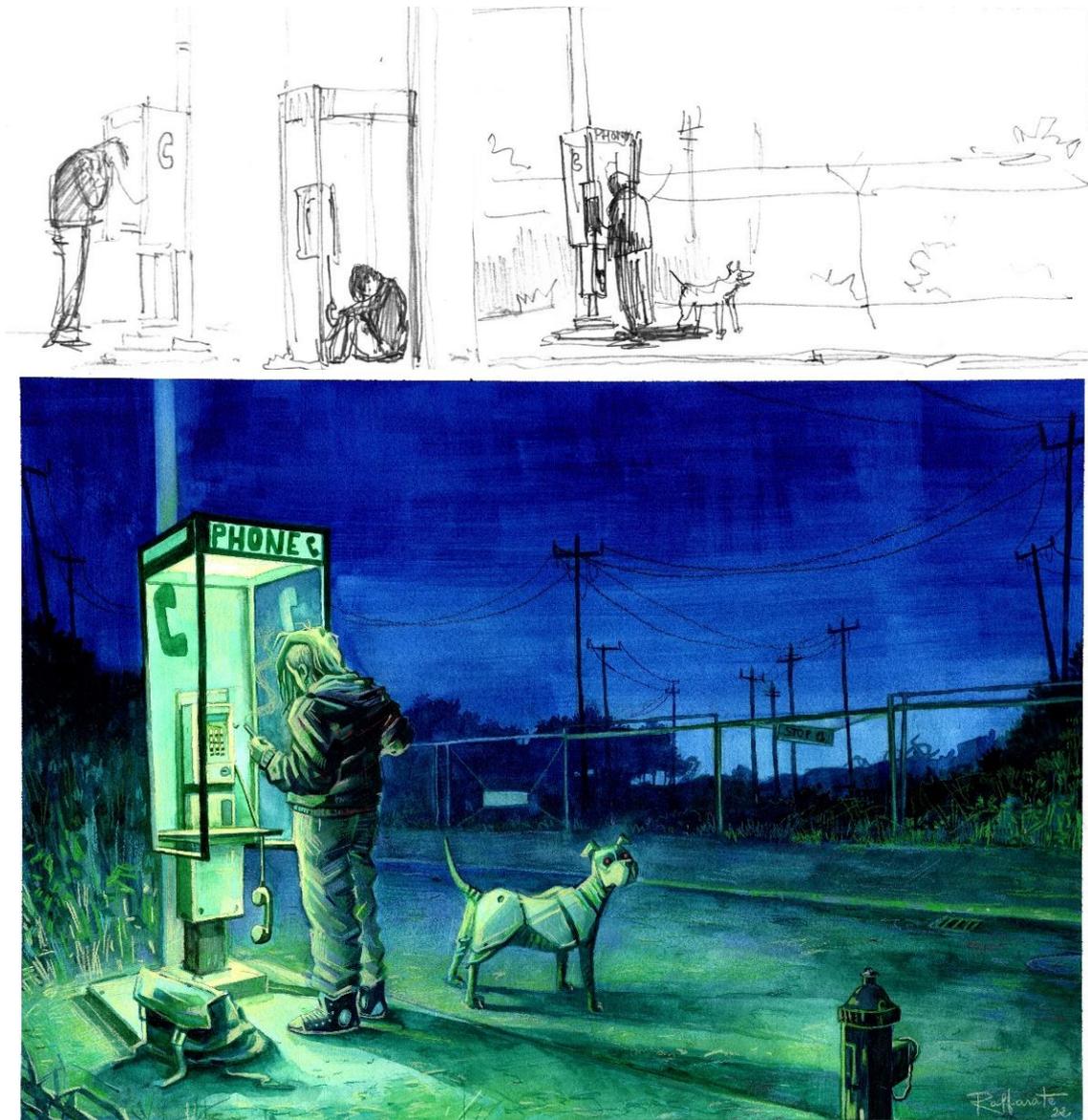
Deste modo, pretende-se que a história seja de uma natureza mais contemplativa e introspetiva, que reflita as questões mais fulcrais do sentido humano e da sociedade.

Uma dessas lustrações iniciais (que podemos observar na figura 50), surgiu da inspiração de uma história real: uma cabine telefónica desconectada, instalada na Prefeitura de Iwate,

¹¹⁸ "Over the years, I've come to realize that the silent world behind the characters is where the director has to communicate his core vision. The drama is just the surface of the film. The backgrounds are the director's vision of reality." OSHII, Mamoru (2004), *Innocence: The Official Art Book* p. 120 (tradução livre da autora).

a nordeste do Japão. Esta região foi uma das zonas mais devastadas pelo tsunami de 11 de março de 2011.

Diz-se que, no “*Wind Phone*”, as pessoas podem conversar unilateralmente com os entes queridos que perderam na catástrofe.¹¹⁹



50. Cima: Pequenos esboços para a pose da personagem e composição da página (grafite s/ papel) e Concept Art finalizado em baixo (aguarela e lápis de cor s/ papel). (Rita Alfaiate, 2022)

Esta cabine é, tal como as tecnologias da obsoleta de um ponto de vista funcional pois está desconectada, no entanto funciona como um altar, no fundo significa a esperança de quem gostaria de conversar com alguém que já não está.

¹¹⁹ Ver: <https://www.japantimes.co.jp/tohoku-tsunami-phone-booth/>

Na ilustração foi introduzido um pequeno elemento de interação com o personagem principal: um robô em forma de cão.

Isto potenciava um enredo mais interessante, já que dois personagens podem desenvolver dinâmicas que um personagem só não é capaz.

Na prática, foi idealizada primeiro uma composição base da imagem, feita a lápis de grafite, com várias hipóteses da posição da personagem.

Posteriormente a estes estudos a lápis, efetuaram-se ilustrações que funcionaram como um estudo de cores e técnicas, bem como estabeleceram a ambiência que a autora pretende dar ao longo da história. Uma sensação de solidão, vazio e abandono, contemplados tanto pela personagem, como pelo leitor da imagem.

Um dos objetivos pretendidos a nível gráfico, é a combinação do uso de materiais e técnicas tradicionais em papel, com a maquinaria futurista e cidades modernas representadas através desses meios.

No fundo, é como uma ode aos filmes de animação japonesa dos anos 80 e 90, nos quais os avanços tecnológicos presentes nas cidades futuristas de filmes como *Ghost in the Shell*, e *Akira*, contrastam com o tradicionalismo dos materiais e técnicas que os compõem, sobretudo nos cenários¹²⁰.

Os resultados destas experiências, encontram-se nas figuras em baixo.

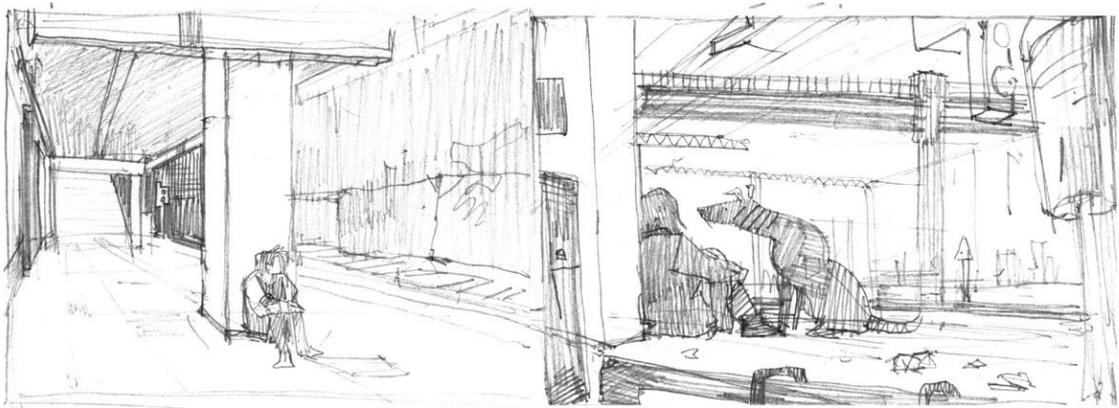
Este projeto será marcado pelo uso de cores néon, próprias da luz artificial das cidades, com acentuação dramática do contraste luz – sombra através do uso das cores, porém tendo em conta a facilidade de leitura das páginas.

Nestas ilustrações procurou-se retratar a luz como um personagem próprio: com personalidade e temperamento.

A luz tem muita importância no contexto da história que pretendemos contar, por isso, tem de existir essa possibilidade de diálogo entre o leitor e a luz.

Neste parâmetro, a pintura tem também o seu papel no grafismo desta banda desenhada. Sendo que muitas vezes, os desenhos são compostos apenas por pinturas, nomeadamente quando os personagens principais são os cenários.

¹²⁰ Cf. Riekeles, Stefan (2020) *Anime Architecture – Imagined Worlds and Endless Megacities*. p.7



51. Cima: Pequenos esboços para a pose da personagem e composição da página (grafite s/ papel) e Concept Art finalizado em baixo (aguarela e lápis de cor s/ papel). (Rita Alfaiate, 2022)

A segunda ilustração é um momento de limbo, no qual a personagem espera na estação de comboios.

Mais uma vez, as luzes têm um papel fundamental, os vermelhos são simbólicos de uma paragem, uma impossibilidade de seguir em frente.

Na terceira ilustração, foi realizada uma homenagem às cores de Edward Hopper. Vemos uma montra de uma lavandaria self-service abandonada, mas funcional.

A única fonte luminosa aqui é o interior da lavandaria, onde há (pelo menos uma) vida. Este contraste é dado pelo exterior da cidade escura.

Nestas ilustrações, o cão funciona aqui como o elemento mais empático, pois é aquele que mantém o diálogo com o que se passa à sua volta, enquanto a personagem da mulher, se mantém alienada numa qualquer atividade.

Na verdade, o cão, nestas ilustrações, personifica o momento presente.

No meio do absurdo, ele parece ser o único que compreende a simplicidade de viver, sendo que não obedece a uma ordem sistémica, nem procura corresponder às convenções sociais tipicamente humanas, encara a situação presente com muito mais naturalidade e alegria.

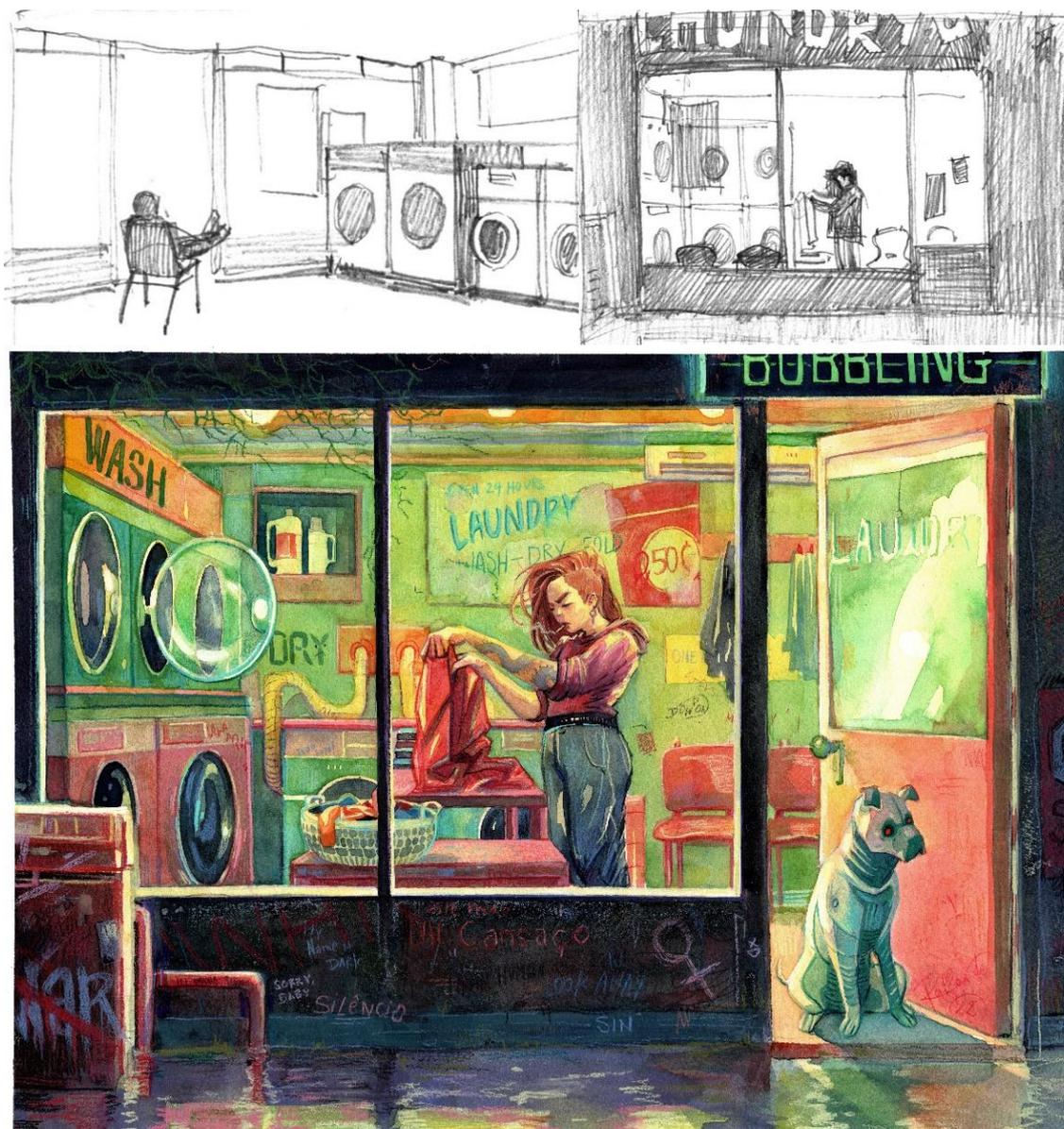
O facto de o personagem do cão ser o que aparenta melhor “saber viver”, torna tudo muito mais irónico e também ambíguo, quando este cão em concreto, ser um ser “não-vivo”.

Ele é uma máquina, mas é também o ser mais sábio desta história que parece habitar estes desenhos.

Nas ilustrações das figuras 50, 51 e 52 procurou-se representar um ambiente abandonado, porém funcional. O vandalismo está bem presente na cidade que queremos representar, ficando subentendido de que existia uma sociedade estratificada e desigual que pode ter originado alguma revolta.

O que aconteceu para a cidade estar vazia, será mantido um mistério ao longo da história. Apenas as pegadas dessa sociedade distópica darão algumas pistas sobre o sucedido.

O conceito de distopia e de rebelião é uma constante em *Akira*, por exemplo. Foi, aliás, uma inspiração para o conceito das ilustrações.



52. Cima: Pequenos esboços para a pose da personagem e composição da página (grafite s/ papel) e Concept Art finalizado em baixo (aguarela e lápis de cor s/ papel). (Rita Alfaiate, 2022)

Finalizados estes desenhos, existiu uma espécie de processo inverso ao que é habitual nas histórias de banda desenhada.

Ou seja, tipicamente começa-se pela idealização da história, sob a forma escrita, ou desenhada (formato *storyboard*), que segue depois uma linha de estudos de *concept art* que visam perceber como a história vai ser desenhada, tanto a nível estético – das cores, a ambiência, os cenários – como também o aspeto dos personagens que a vão viver.

Isto é importante, porque todo o grafismo, as cores, e outros elementos visuais, também servem para contar melhor a história - as cores, o grafismo, a luz, a sombra, a arquitetura do local – podem mesmo transmitir mensagens de mistério e nostalgia e comunicar de forma direta ou indireta com o leitor.

No entanto, a autora revela dificuldades em criar histórias por escrito.

Muitas vezes, as únicas ideias que lhe surgem são imagens sugestivas de histórias, então, sem se pensar demasiado no assunto, aproveita-se uma ideia, uma imagem mental, de um sentimento abstrato, a que depois se procura dar um sentido, através da tradução da idealização ao gesto a que corresponde o desenho.

Este processo passa, portanto, pela organização do pensamento na forma de imagens, com as quais a autora dialoga até encontrar que história se “esconde” em cada uma.

É um processo criativo que funciona quando não existe um guião escrito no ponto de partida do projeto, o que é o caso.

Estas ilustrações são, portanto, esse mesmo exercício: de tentar transformar um sentimento abstrato, neste caso relacionado com o fascínio do espaço liminar (já referido no subcapítulo 6.3.), numa paisagem concreta. A partir daqui então, foram idealizadas algumas histórias tendo por base estas ilustrações.

Acabámos por chegar a um resultado que é tão híbrido em termos gráficos, como em interpretações: se por um lado podemos interpretar esta história como sendo sobre um luto, sobre a vida a morte e o limbo, por outro ela é também um ensaio sobre o vazio deixado pela finalização de uma obra, que não deixa de ser um luto pela imaginação, quando a realidade não é suficiente.

É uma obra pessoal e intimista, sobre a alienação e a solidão de um criativo.

Tendo estes aspetos em conta, antes de darmos início à parte técnica mais fria deste relatório, deixa-se aqui, um excerto do prefácio de *NEON* escrito pela autora:

“(…) é sobre isso que é esta história: Quando o nosso pequeno mundo é maior do que a realidade que nos rodeia.

Quando essa aventura acaba, como é que ficamos?

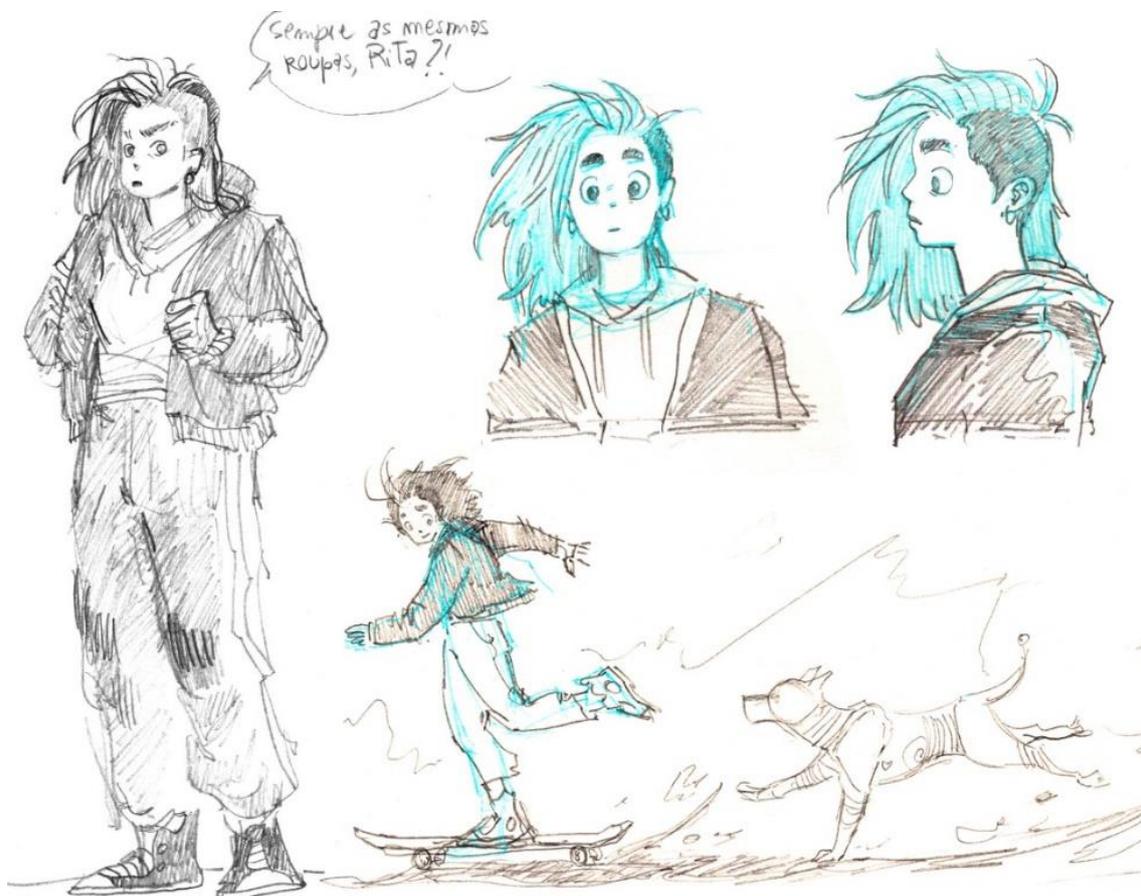
Com o vazio.

Eu sei que fiquei.”

(Rita Alfaiate, 2023)¹²¹

¹²¹ Alfaiate, Rita (2023) *Neon*, Ed. Escorpião Azul, p.8

6.5. Elaboração dos personagens



53. Primeiros estudos da personagem principal. (Rita Alfaiate, 2022)

Em muitos casos da banda desenhada, temos dois caminhos que podemos privilegiar: a Comunicação ou a Forma.

Não se quer com isto dizer que é impossível conjugar ambas as partes e alinhá-las numa balança. Existem até vários exemplos de obras bem conseguidas nesse aspeto, como o caso de *Akira*, de Katsuhiro Otomo, que conjuga a comunicação expressiva dos personagens, com diagonais dramáticas e fundos muito trabalhados, que, apesar de tudo, não roubam destaque às figuras que o ocupam e que são o centro da ação.

No caso deste projeto de banda desenhada é pretendido que a comunicação seja feita através das sensações dos cenários (uso da cor, perspetiva, e outros elementos gráficos), mas especialmente através das expressões dos personagens.

Para tal, e graças ao impacto que a cultura popular japonesa teve na geração da autora (anos 90 – 00)¹²², essa comunicação torna-se mais fácil, quando é feita através de um grafismo recorrentemente utilizado no mangá, e que surge naturalmente no nosso traço, como um espelho da nossa cultura visual, que adquirimos ao longo da nossa vida.

Tendo isto em conta, da mesma forma que os artistas japoneses privilegiam o uso da caricatura (entenda-se por caricatura, o exagero das expressões) e das linhas simples para caracterizarem os personagens no mangá e anime ¹²³, a autora da presente tese, terá de forma natural, essa mesma tendência.

Como podemos ver na figura 60, foram produzidos estudos de um personagem com marcas da estética muitas vezes atribuída ao mangá, como os olhos grandes, a expressão das sobrancelhas e da boca, em linhas simples. Este estilo não é, no entanto, estático, pois vai-se moldando consoante as necessidades da história. Por exemplo, podemos ver algumas semelhanças entre o grafismo dos olhos da personagem na figura 60, com a que se segue:



54. Personagem da série *Dragon Ball* (1984-1995), de Akira Toriyama.

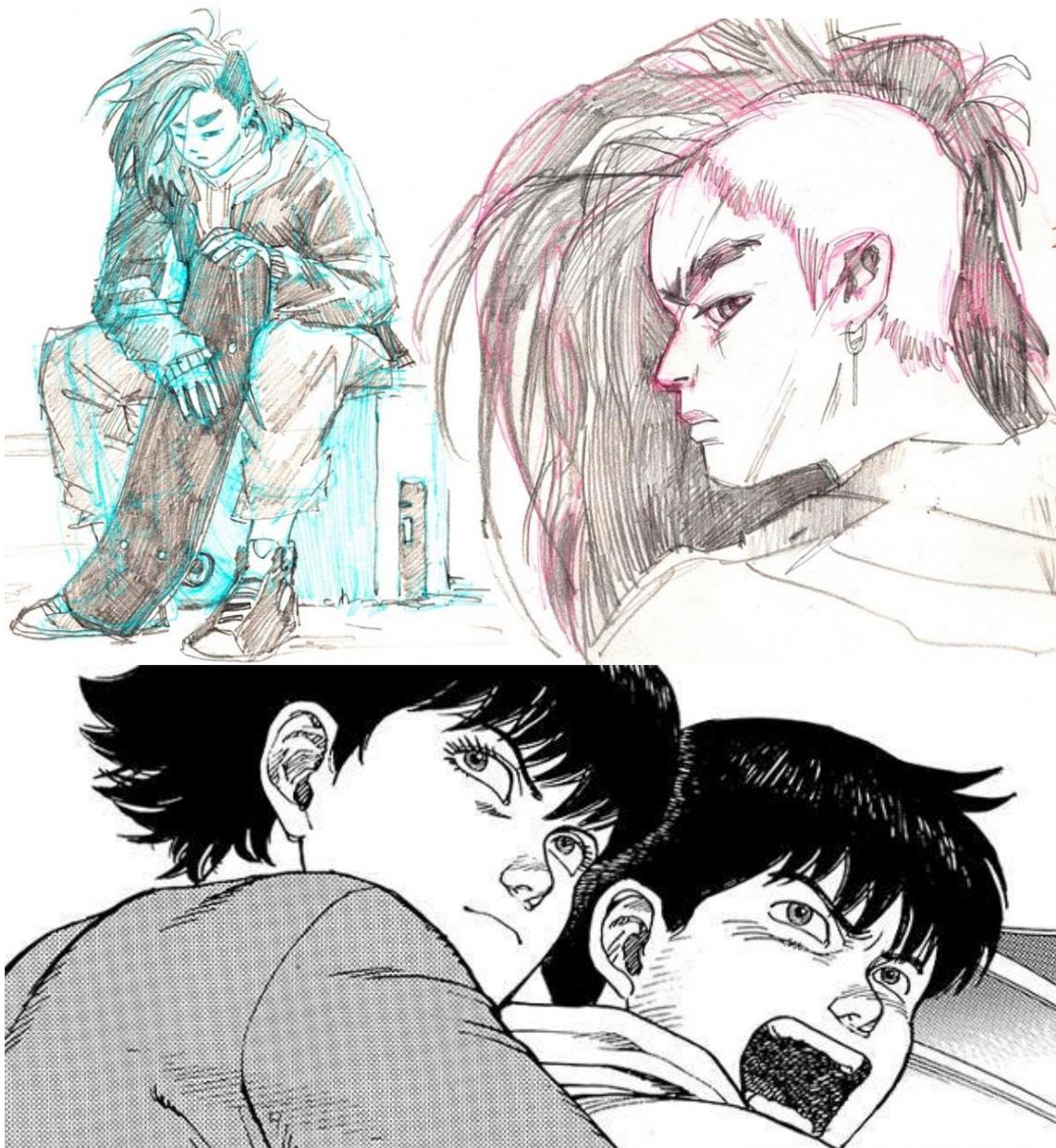
No entanto, o mangá também possui valências que podem valorizar o teor da história, como a mutação do próprio grafismo dos personagens ao longo da mesma, podendo o

¹²² Cf. Beaty, Bart (2007), *Unpopular Culture – Transforming the European Comic Book in the 1990's*, (Ed. University of Toronto Press Inc., Canada) p. 112.

¹²³ Cf. Schodt, Frederik L. (1983), *Manga! Manga! – The World of Japanese Comics*, p. 22.

mesmo personagem apresentar tanto um grafismo “cartoon” numa cena descontraída e cômica (figura 54), como um estilo mais realista e virtuoso numa cena mais séria.¹²⁴

E quando a história o exige, esta incoerência de registo, no caso da autora da presente tese, vai buscar alguma influência gráfica a *Akira*, de Katsuhiro Otomo (fig. 55 inferior).



55. Personagem principal, em que a mesma se apresenta mais séria. (Rita Alfaiate, 2022);
Baixo: Vinheta de *Akira* (1982 - 1990), de Katsuhiro Otomo.

¹²⁴ Cf Schodt, Federik L. (1996), *Dreamland Japan – Writings on Modern Manga*, (Ed. Stone Bridge Press, USA, pp. 26-27

No caso do personagem do cão, foi privilegiado o grafismo simples, sem muitos mecanismos (que lhe poderiam conferir uma articulação funcional, mas complicariam o ritmo de trabalho), dando-lhe assim uma expressão mais inocente e com um espectro menor de emoções ao contrário do que acontece com as pessoas.



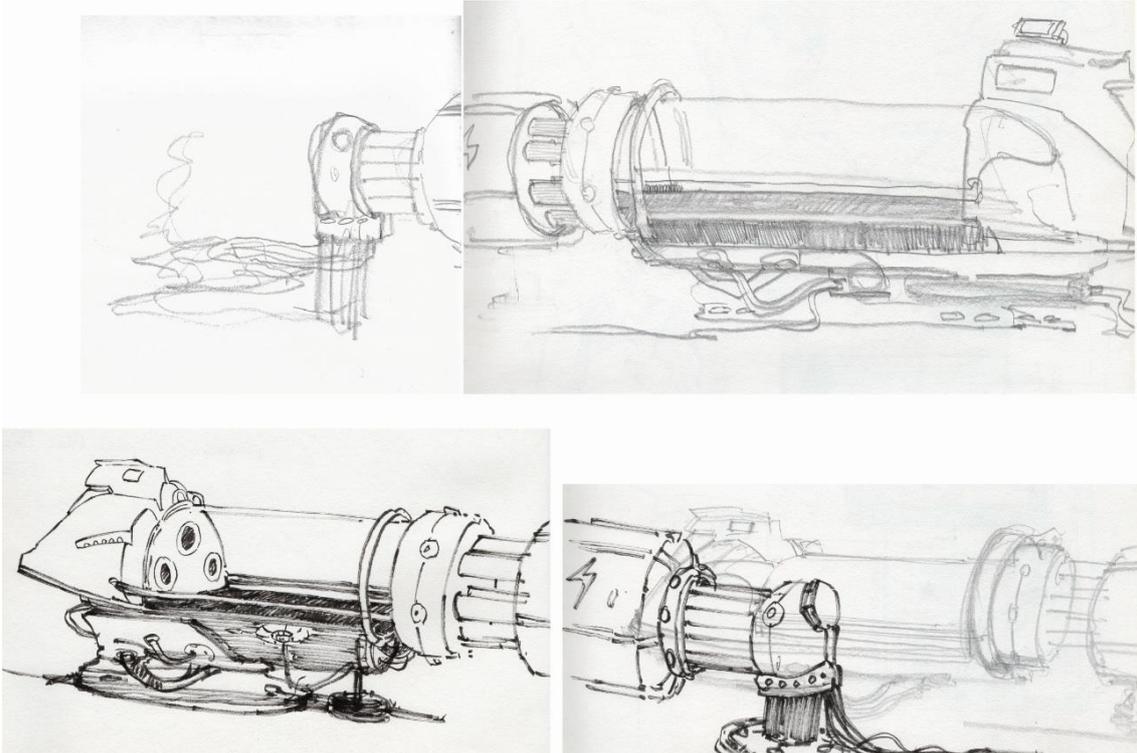
56. Estudos para o cão robótico, feitos a partir da cadela da autora (Rita Alfaiate, 2022)

Foram também introduzidos alguns estudos para o desenvolvimento de máquinas, nomeadamente da incubadora do cão, que surge no primeiro capítulo do livro.

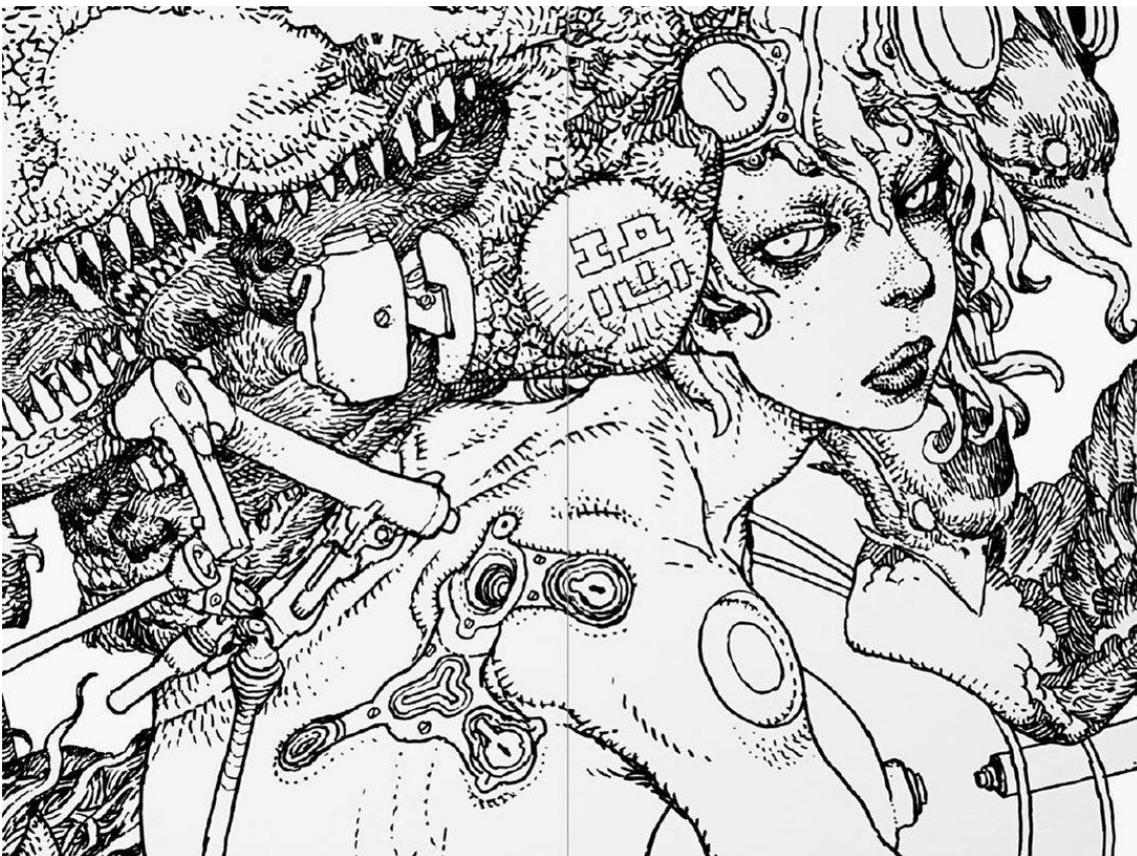
As inspirações para a maquinaria vão desde os desenhos de Katsuya Terada a Moebius. Estes engenhos não têm necessariamente de ser funcionais do ponto de vista prático, apenas precisam de o aparentar.

Para tal recorre-se à utilização de elementos próprios da tecnologia, como fios, botões, ecrãs, etc. e juntamos tudo de forma que o desenho funcione.

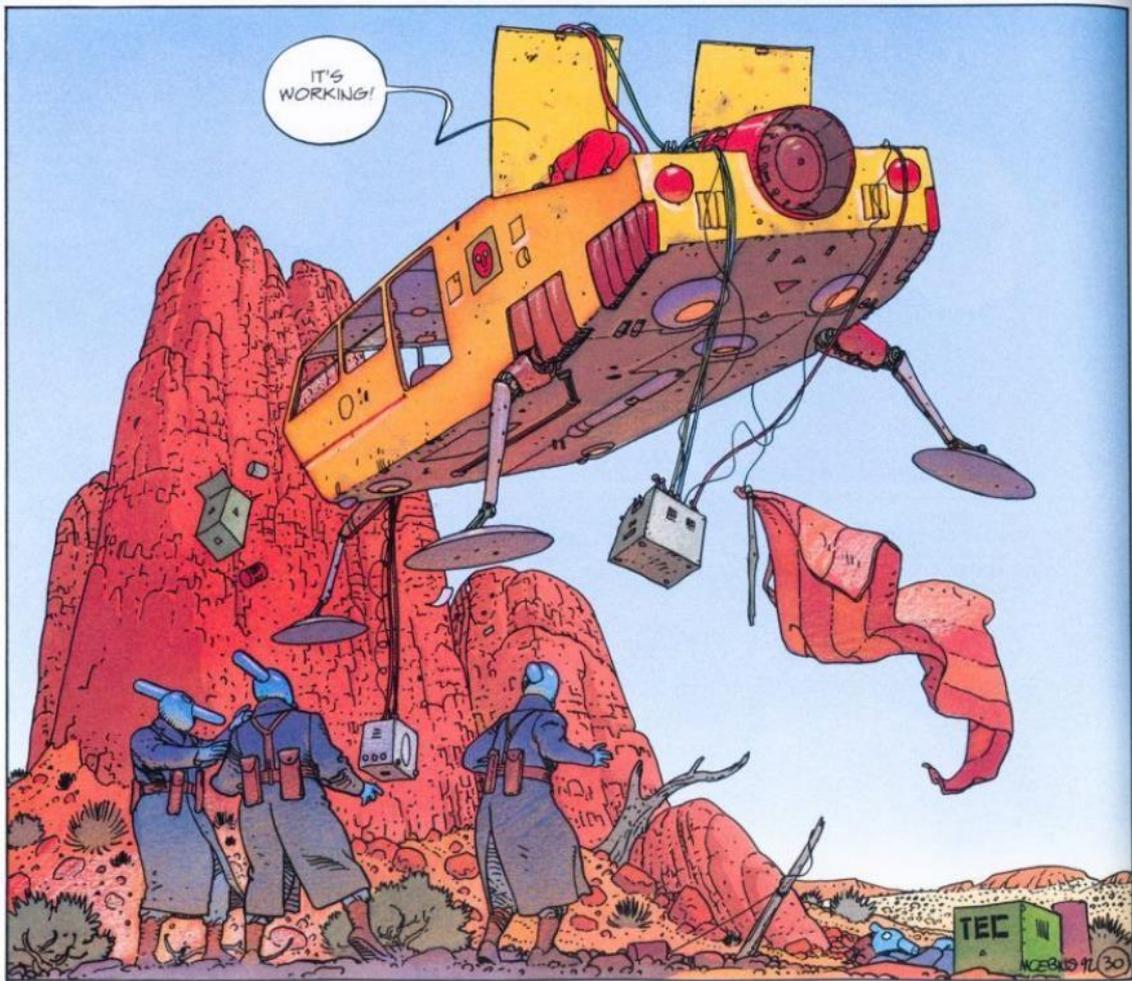
É algo como isto que estes artistas fazem, como podemos ver nas figuras 58 e 59.



57. Estudos para a incubadora. (Rita Alfaiate, 2022)



58. Desenho de Katsuya Terada em *Katsuya Terada Real Size Book* (2019)



59. Jean Giraud “Moebius” (1983) *The World of Edena*.

6.6. O ritmo e a página

“A banda desenhada japonesa tende a valorizar o não dito; em muitos casos, somente a imagem carrega a história. Tal como um filme dramático pode optar por um minuto de silêncio, várias páginas de uma história em banda desenhada podem não ter narração ou diálogo”.¹²⁵ (Schodt, 1983)

¹²⁵ “Japanese comics tend to value the unstated; in many cases the picture alone carries the story. Just as a dramatic film might opt for a minute of silence, several pages of a comic story may have no narration or dialogue” – Schodt, Frederik L. (1983) – traduzido a partir da Edição de 1997 de *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, (Kodansha International Lda.) – p.21

O mangá, pelo seu carácter mais simplista (monocromática, mas com excelente uso da linha aplicado a um grande espectro de emoções), enquadramento cinematográfico e o número de vinhetas por ação, faz com que os leitores acabem o livro rápido, quando comparados com os leitores de *comics* americanos, caracterizados pelo texto denso, cores ricas e muitas vinhetas por página (que significa menos espaço para desenhar), e quebra o ritmo da leitura.



61. Prancha de *NEON* - (Rita Alfaiate, 2023)

Para demonstrar melhor o ritmo de carácter mais contemplativo de algumas das passagens desta banda desenhada, observe-se a figura 61.

Neste caso, foi pretendido este “silêncio” nas vinhetas, pois a mensagem principal desta sequência era, além do percurso da personagem, a repetição das portas, que têm um simbolismo próprio dentro desta história.

Ainda dentro do ritmo narrativo, é importante referir que, na banda desenhada não nos é possível mostrar o movimento como no cinema.

Apenas podemos simular o movimento através de alguns elementos gráficos, tais como linhas cinéticas, a repetição, etc. A ideia da passagem do tempo também é induzida através de elementos gráficos como a calha (espaço entre as vinhetas) ou “gutter”¹²⁸.



62. Sequência de *NEON* - (Rita Alfaiate, 2023)

Contudo, podemos utilizar o próprio layout da prancha e a grelha das vinhetas para transmitir a ideia de movimento e passagem do tempo: enquanto que na maioria dos casos, numa banda desenhada, o ponto de vista do leitor vai variando de vinheta para vinheta e os elementos do fundo se vão alterando, noutros casos mais específicos é possível simular o próprio movimento de um personagem no tempo, abolindo, de certa maneira, essa fronteira com a imagem estática.

¹²⁸ Cf McCloud (1993), *Understanding Comics*, p.66.

Na figura 62, a vinheta foi subdividida, mantendo, desta forma, um único fundo, em unidades separadas, onde apenas o personagem é representado num contexto de repetição, porém, em momentos distintos – simulando o movimento e a passagem do tempo.

A imagem continua estática, claro, mas os olhos e o cérebro do leitor complementam a interpretação referente ao fator temporal. (COHN, 2014)¹²⁹

Esta noção de movimento pode também ser incorporada numa vinheta sem subdivisão alguma, sugerindo um momento de maior caos, como na figura 63.



63. Sequência de *NEON* - (Rita Alfaiate, 2023)

6.7. As “calhas” também contam histórias

Nesta banda desenhada, foi explorado o conceito elaborado por Thierry Groensteen de um “sistema” da banda desenhada. Em *The System of Comics*, Thierry Groensteen todos os elementos gráficos que compõem a linguagem da banda desenhada, entre os quais a “calha” e o “quadro”.

Segundo Groensteen, o quadro na banda desenhada desempenha, resumindo, seis funções importantes: 1) fecho, 2) separação, 3) ritmo, 4) estrutura, 5) expressão, e 6) legibilidade. Estas funções afetam tanto o conteúdo visual das vinhetas, como a experiência do leitor. Os autores também podem utilizar estas funções de forma única, de acordo com as suas próprias escolhas estilísticas.¹³⁰

¹²⁹ Cohn, Neil. (2014). *The architecture of visual narrative comprehension: The interaction of narrative structure and page layout in understanding comics*. *Frontiers in psychology* 5: 1-9;

¹³⁰ Cf. Groensteen, Thierry (1999), *The System of Comics*, ed. 2007, p. 39.



64. Exemplo de estruturação da prancha em *NEON* - (Rita Alfaiate, 2023)

Para esta banda desenhada, o contorno do quadro (ou moldura) é invisível, sendo formado pelo isolamento da fita cola, durante a aplicação de tinta. Esta técnica permite delimitar naturalmente as vinhetas, sem necessidade de contorno.

A “calha”, correspondente ao intervalo entre as vinhetas tem a função na história, além de conferir a sensação de passagem de tempo e ação, por intermédio do leitor (que preenche o vazio da calha, com uma transição espaço-temporal arbitrária), é em alguns casos desta banda desenhada, um elemento do desenho, usufruindo, claro de uma redundância¹³¹, já que a calha é quase parte de uma só vinheta, sendo que a separação corresponde à silhueta da escada.

Sobre isto, Groensteen afirma:

“(…) o uso teórico da redundância é necessariamente orientado para a ideia de que cada painel é organizado em torno de informação nova e pertinente que fará avançar a narrativa. Ora, existem numerosas objeções a esta utilização. Em primeiro lugar, o próprio conceito de informação é redutor; participa numa conceção demasiado funcionalista da história em imagens. Num desenho (e mais ainda se se tratar de uma imagem fixa), os “objetos”, os pormenores podem despertar um interesse, dar satisfação, dar um toque discreto à obra, e atingir uma forma de pertinência que não está diretamente ligada ao comportamento da intriga.” (Groensteen, 1999)¹³²

Groensteen dá o exemplo do mangá, que, em alguns casos, dispõe de um número exagerado de vinhetas, quadros e calhas, que podem ser considerados supérfluos do ponto de vista narrativo, mas possuem valor em termos decorativos, rítmicos, poéticos, etc.

No caso da prancha na figura 64, a calha serviu como elemento gráfico de desenho, utilizada, não para conferir a sensação de passagem do tempo, mas para se enquadrar num dos objetos constituintes da cena representada na vinheta, neste caso, um espaço negativo, correspondente às grades e degraus de uma escada.

Aqui, o desenho é também uma ausência de qualquer registo gráfico positivo, apenas sobra o registo negativo, rebuscando também a teoria de Grafiação de Philippe Marion (1993)¹³³, sobre como a banda desenhada é composta por todos os elementos gráficos que

¹³¹ Cf. GROENSTEEN, Thierry (1999), *The System of Comics*, ed. 2007), pp. 112 – 117.

¹³² “(…) the theoretical use of the notion of redundancy is necessarily driven toward the idea that each panel is organized around new and pertinent information that will advance the narrative. Now, there are numerous objections against such use. First of all, the concept of information itself is reductive; it participates in an all too functionalist Conception of the story in images. In a drawing (and even more so if it is a fixed image), “objects” or details can arouse an interest, give pleasure, add a discreet touch to the work, and reach toward a form of pertinence that is not directly allied to the behavior of the intrigue.” – *idem*, p. 116

¹³³ Cf. Marion, P. (1993) *Traces en cases: Travail Graphique, figuration narrative et participation du lecteur. Essai sur la Bande Dessinée*. Louvain-la-Neuve: Académie.

a compõem, desde o desenho, ao quadro, à calha, aos balões, e ao texto, que formam uma linguagem característica.

Procurou-se, desta forma, sempre uma linguagem mais expressiva por meio da grelha das vinhetas, do intervalo da margem quando existe um “*bleeding*” da vinheta, como acontece na vinheta superior da prancha representada na figura 64, ou na dinâmica estrutural da prancha da figura 65.



65. Exemplo de estruturação da prancha em *NEON* - (Rita Alfaiate, 2023)

6.8. A expressividade dos personagens

Quando estamos a trabalhar numa técnica de aguarela que exige algum virtuosismo na parte da aplicação, um dos desafios que surgem é, precisamente, preservar a expressividade única dos personagens. Especialmente quando os personagens têm características típicas do *cartoon*: simplificação da anatomia, exagero das expressões faciais e corporais.

O *cartoon* é potenciado pelo uso de elementos linguísticos e de ícones visuais que são reconhecidos e interpretados pelo leitor, como transmissores de uma dada informação.

Neste aspeto, na banda desenhada ocidental o grafismo e os seus ícones linguísticos foi formado de uma forma funcional, mas básica, com um repertório de expressões faciais minimalista, cujo propósito é objetivo e conclusivo.

Já no mangá do Japão, o grafismo desenvolveu-se de uma forma relativamente isolada do Grafismo ocidental e, com esse distanciamento, outro tipo de ícones foram desenvolvidos, por vezes de uma maneira muito mais expressiva do que a ocidental.¹³⁴

No Japão, o grafismo das expressões visuais dos personagens possui um repertório de registos gráficos que, muito embora fossem algo, inicialmente, abstratos do ponto de vista cognitivo para a linguagem visual do Ocidente, com o passar do tempo e com essa transculturalidade a ocorrer cada vez mais, esse repertório visual passou a fazer parte do universo gráfico ocidental e passou a ser abraçado na leitura de mangá, mas também implementado por diversos artistas europeus e americanos na aplicação do desenho.



66. Exemplo de grafismo de uma personagem furiosa em *NEON* - (Rita Alfaiate, 2023)

¹³⁴ Cf McCloud, Scott (1993) *Understanding Comics*, p. 131.



67. Exemplo de grafismo de uma personagem furiosa em *Dragon Ball* (1984-1995), de Akira Toriyama.

A adoção deste grafismo na figura 66, teve como inspiração os ícones linguísticos típicos do mangá japonês, em que ocorre um exagero gráfico apropriado para transmitir a fúria da personagem.

Este método é, contudo, mais adequado quando se trata de uma cena de carácter mais divertido, pelo que a utilização de uma linguagem gráfica mais realista se adequa quando a mensagem é mais séria, como já mencionado no subcapítulo 4.3.:

“Um dos elementos que mais evidenciam a influência nipónica é a mutação do próprio grafismo dos personagens ao longo da história, podendo o mesmo personagem apresentar tanto um grafismo “cartoon” numa cena descontraída e cómica, como um estilo mais realista e virtuoso numa cena mais séria.¹³⁵”

Um exemplo da utilização de um grafismo mais sóbrio, num contexto em que a personagem está zangada, é o da figura 67.

¹³⁵ Cf Schodt, Federik L. (1996), *Dreamland Japan – Writings on Modern Manga*, (Ed. Stone Bridge Press, USA, pp. 26-27



68. Exemplo de grafismo de uma personagem furiosa em *NEON* - (Rita Alfaiate, 2023)

Aqui neste caso, a figura da personagem preserva o grafismo simplificado, com elementos expressivos como os olhos grandes, que acentuam a emoção que se pretende transmitir, no entanto, existe também uma sobriedade desses ícones, que transmitem seriedade ao momento.

Existiu, portanto, uma preocupação em manter um registo gráfico heterogéneo, mas adequado ao momento da narrativa.

Aliámos a aplicação de técnicas de desenho mais clássicas, como a aguarela – que obedece a uma regra de execução mais virtuosista –, com a aplicação de uma linha mais simplificada, com ícones linguísticos que muito devem ao repertório de ícones utilizados no mangá japonês, transmitidos ao longo do crescimento da autora, no processo de transculturalidade.

Esta conjugação de grafismos resulta, então, no hibridismo gráfico da banda desenhada autoral.

6.9. As técnicas utilizadas

Já foi mencionado, no subcapítulo 6.3, o fascínio que as luzes noturnas exercem na autora, e como a luz pode ser o personagem principal de uma história ou até o próprio cenário pode ser um elemento central do enredo da mesma.

Nas séries de animação japonesa, os cenários contam uma história própria, e não são apenas o local onde se desenrola o enredo, mas também parte da mensagem principal de uma boa história.

Quando olhamos para alguns cenários de anime clássico – isto é, que foram criados entre os anos 80 e 90 -, existe um fator pictórico revelatório da materialidade da técnica, ou seja, o uso de técnicas analógicas ou tradicionais, característico de um período em que os cenários não eram feitos por via do desenho digital.



69. *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo © - pattern no. 700, produção final de fundo produzido por Toshiharu Mizutani, poster color sobre papel

Estes cenários, além de possuírem características, por si só, narrativas – sendo que transmitem a quem visualiza, a informação de que a ação se desenrola numa cidade futurista e moderna -, são também, de um ponto de vista gráfico, extremamente bem conseguidas em termos da conjugação de cores e do contraste das luzes, especialmente tendo em conta se tratar de uma pintura em técnica analógica.

Esta aplicação das cores sob a forma material de tinta sobre papel foi algo que a autora procurou neste projeto prático.

Para além dos cenários dos filmes de animação japoneses como *Akira* e *Ghost in the Shell*, a autora baseou-se nas técnicas utilizadas por Enki Bilal e até Moebius na banda desenhada.



70. Esquerda: “The Crow”, tinta-da-china e guache s/ papel, (Enki Bilal, 1982); Direita: “Arzach” (Moebius, 1975)

Como já foi dito no subcapítulo 6.4, este projeto foi marcado pelo uso de cores néon, próprias da luz artificial das cidades, com acentuação dramática do contraste luz – sombra através do uso das cores, porém tendo em conta a facilidade de leitura das páginas.

Nestas ilustrações procurou-se retratar a luz como um personagem próprio: com personalidade e temperamento.

A luz tem muita importância no contexto da história que pretendemos contar, por isso, tem de existir essa possibilidade de diálogo entre o leitor e a luz.

Neste parâmetro, a pintura tem também o seu papel no grafismo desta banda desenhada. Sendo que muitas vezes, os desenhos são compostos apenas por pinturas, nomeadamente quando os personagens principais são os cenários.



71. Cenários como parte da “mostração” narrativa de *NEON* - (Rita Alfaiate, 2023)

Sendo que a utilização da técnica de aguarela foi predominante ao longo da produção deste livro, existiu, contudo, algumas variações de registo, realizadas num consenso com a estruturação narrativa, de modo a melhor explicar o sentimento que se quis transmitir.

Neste sentido, utilizou-se a técnica de carvão sobre papel, num momento em que a narrativa beneficiava de um grafismo de carácter mais bruto, mais gestual e intuitivo.



72. Sequência de *NEON* - (Rita Alfaiate, 2023) carvão sobre papel

Noutra situação, a técnica escolhida foi a pintura de óleo, por se tratar de uma paisagem urbana, de um local composto de elementos tecnológicos – carros, ecrã de cinema, etc. – torna-se paradoxal o uso de uma técnica clássica.



73. *Splash* (página dupla) de *NEON* - (Rita Alfaiate, 2023) óleo sobre papel tela e filtro digital

A técnica escolhida para a realização dos balões de texto e onomatopeias foi a técnica digital.

Sendo que os balões foram desenhados diretamente sobre o suporte digital, e as onomatopeias foram desenhadas sobre papel e posteriormente fotografadas e transformadas em “brush” no Photoshop, através do qual se teria a liberdade para aplicar em qualquer local da página, bem como a determinação das cores e a utilização de filtros e camadas, que pudessem beneficiar pictoricamente, como na figura 74.



74. Sequência de *NEON* - (Rita Alfaiate, 2023)

6.10. Considerações finais do trabalho prático

Em conclusão deste relatório, nesta banda desenhada, pretendeu-se manter o ritmo e o enquadramento cinematográfico, com poucas palavras, mas com uma utilização de técnicas densas, com cores vibrantes compostas por várias camadas, que possibilitem o atraso da leitura para a apreciação dos desenhos.

A técnica misturou as aguarelas tradicionais características da banda desenhada ocidental, com as cores mais futuristas (azuis e vermelhos néon por exemplo), lembrando as cidades de “Blade Runner”, “Akira” e “Ghost in the Shell” à noite.

Os personagens, no entanto, terão um grafismo com influência nipónica, por ser um estilo facilmente adaptável a momentos, tanto felizes, como tristes.

Pretende-se um estilo de grafismo híbrido, entre o ocidental e o japonês, por constituírem o universo imagético da autora.

É, portanto, uma conciliação entre o uso de enquadramentos cinematográficos que permitem à autora um maior desenvolvimento do *storyline* e dos personagens, e a complexidade artística da banda desenhada europeia, como a utilizada por artistas como Moebius e Enki Bilal.

7. Conclusão

O objetivo deste trabalho de doutoramento é lato. Implica a identificação de uma problemática, à qual corresponderia implicitamente, uma possível resposta. Em simultâneo, viria a tornar-se essencial a elaboração de um trabalho prático agregado capaz de a comprovar. De uma maneira muito sucinta, a questão que aqui levantamos é, a de se é possível considerar, que uma parte dos novos autores de banda desenhada portuguesa possuem um hibridismo cultural nas suas obras. Procurou-se parcialmente responder a esta questão a partir de um inquérito a autores relevantes, de onde aferimos positivamente esta realidade, concretizando-se factualmente. Tornou-se necessário observar também quais são essas influências, e verificou-se que neste caso, a cultura japonesa e americana são as predominantes no hibridismo, responsáveis assim pelas principais confluências de culturas na banda desenhada analisada. Devemos acrescentar um outro dado de relevância, este relaciona-se com o facto de a animação ser uma influência da maior importância na banda desenhada, algo que viríamos a constatar através do inquérito realizado.

Para além destes dados objetivos, toda a problemática foi investigada em diversos parâmetros. Como sumula e com o objetivo de introduzir na investigação uma secção que analisasse a entrada da influência cultural popular japonesa na Europa, apresenta-se o capítulo 4. Este é, no nosso entender, um capítulo importante uma vez que analisa a influência que esta cultura irá ter nos autores que se desenvolveram nos anos 90/2000. São abordados temas relevantes como o globalismo e a introdução do universo gráfico japonês às crianças, a sua difusão entre o público feminino, tanto ao nível das leitoras, como das autoras.

Os pontos anteriormente referidos foram estudados e também foi realizado o inquérito a autores de banda desenhada portuguesa na demografia pretendida, mas uma das partes mais importantes deste trabalho de doutoramento terá sido a parte prática pois é nela que se pode verificar efetivamente a questão central do hibridismo e a sua aplicação. Assim, é no desenho que este trabalho se concretiza.

Além do corpo escrito do trabalho, existe uma banda desenhada intitulada "*NEON*" de 108 páginas, associada ao mesmo, e do qual este trabalho de investigação não poderá dissociar-se. Nele, uma multiplicidade de culturas tomam forma gráfica e narrativa distintas pelas características particulares da autora e artista. Dizemos ser indissociável

do todo, uma vez que este trabalho mais que provar um hibridismo, em semelhança aos aqui investigados procura mostrá-lo. O hibridismo é algo de profundo e que faz parte de cada autor, acabando por não ser uma escolha, mas uma imposição cultural e própria resultante das experiências, momentos, realidades e ambições que estes aportam a cada um dos seus trabalhos.

Esperamos que este trabalho seja um alicerce para outros trabalhos no género, quer nos temas do hibridismo, quer na banda desenhada e que a obra que daqui resulta sirva como um exemplo capaz de traduzir a realidade aqui estudada.

8. Bibliografia

8.1. Monografias

Alfaiate, Rita (2017) *No Caderno Da Tangerina*, (Ed. Escorpião Azul, Portugal), ISBN: 978-989998004-4

ALFAIATE, Rita (2019) *Tangerina*, (Ed. Escorpião Azul, Portugal), ISBN: 978-989-54252-73

ALFAIATE, Rita (2019), *Banda Desenhada – Ensaio Sobre A Incoerência Estilística* (Ed. Escorpião Azul, Portugal) ISBN: 978-989-54252-3-5

ALFAIATE, Rita (2023), *NEON* (Ed. Escorpião Azul, Portugal) ISBN: 978-989-35187-2-4

BAETENS, Jan (2001), “Revealing Traces: A New Theory Of Graphic Enunciation” (Capítulo Do Livro *The Language Of Comics: Word And Image*, Pp 145 – 155; Ed. Robin Varnum & Christina T. Gibbons, 2001; ISBN: 978-1578064144)

BAETENS, J., & FREY, H. (2014). Drawing And Style, Word And Image. In *The Graphic Novel: An Introduction* (Pp. 134-161). Cambridge: Cambridge University Press. Doi:10.1017/CBO9781139177849.008; ISBN Online: 9781139177849

BEATY, Bart (2007), *Unpopular Culture – Transforming The European Comic Book In The 1990’s*, (Ed. University Of Toronto Press Inc., Canada) ISBN: 978-0-8020-9412-4

BEATY & WEINER, Bart & Stephen (ED. 2013), *Critical Survey Of Graphic Novels: Manga*. ISBN: 978-1-58765-956-0 (Ebook)

BOLTON, Christopher *et al* (edição e coordenação), (2007), *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, University of Minnesota Press 2007, ISBN: 978-0816649747.

BRIENZA, Casey *et al* (2015), *Global Manga: “Japanese” Comics Without Japan?* (Ed. Casey Brienza, Ashgate Publishing) ISBN: 9781472435446 (ebk – PDF)

CAMPBELL, Alastair (2000), *The Designer's Lexicon: The Illustrated Dictionary of Design, Printing, and Computer Terms*, Ed. Chronicle Books. ISBN: 9780811826259

- CARVALHAIS, Stuart, *Quim e Manecas 1915- 1918*, Ed: Tinta da China. ISBN: 9789896710606
- CHUTE, Hillary L. (2010), *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*, (Ed. Columbia University Press, New York). ISBN: 978-0-231-15062-0
- CLEMENTS, Jonathan (2013), *Anime: A History*, Bloomsbury Publishing PLC, New York / United Kingdom. ISBN: 9781844573905
- CLUBE PORTUGUÊS DE BANDA DESENHADA, *100 Anos de Histórias aos Quadrinhos em Portugal: Um Panorama da banda desenhada portuguesa*, Catálogo da Exposição na FIL, 10 a 19 de fevereiro de 1978 [Texto de A. Dias de Deus com introdução de Diamantino Bravo].
- COHN, Neil (2020), *Who Understands Comics?* ISBN: 9781350156043
- DEUS, António Dias de (1986) SÁ, Leonardo de (Adenda) *Os Comics em Portugal – Uma História da banda desenhada*, Lisboa, Portugal: Edições Cotovia e Bedeteca de Lisboa, 1997. ISBN: 972-8423-04-7
- DICK, Philip K. (1968), *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (Ed. ORION PUBLISHING CO, London UK, 2010) ISBN: 9780575094185
- ECO, Umberto (1964), «Lettura di *Steve Canyon*», in *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, p. 147
- EISNER, Will (1985), *Comics and Sequential Art*, Florida: POORHOUSE PRESS, ISBN: 0-9614728-1-2
- EISNER, Will (1996), *Narrativas Gráficas*, São Paulo, Brasil: Devir, maio de 2005. ISBN:85-7532-164-1
- EISNER, Will (1978) *A Contract with God*, Ed. W. W. Norton & Company (2006). ISBN: 978-0393328042.
- FARRAJOTA, Marcos *et al*, (2016) *Revisão – Bandas Desenhadas dos Anos 70*, Portugal: Ed. Chilli com Carne, 2016. ISBN: DL: 412185/16

FARRAJOTA, Marcos *et al*, *MAGA – Coleção de Ensaio de banda desenhada e Afins*, Volume 5 da Coleção “THISCOvery CCChannel”, Lisboa, Portugal: Ed. Clube do Inferno em parceria com Associação Chilli com Carne e a Thisco. ISBN: DL: 392935/15

FREZZA, Gino (1978), *L'immagine innocente. Cinema e Fumetto Americani delle Origini*, Ed. Napoleone. ISBN: 978-8871240954.

GAUDREAU, André (1988), *Du littéraire au filmique, système du récit*, Lea presses de l'Université Laval - Méridiens Klincksieck. ISBN: 978-2-86563-199-5.

GIDDENS, Thomas (ED. 2020), *Critical Directions in Comics Studies* (University Press of Mississippi, U.S.A) ISBN: 978-1496829009

GRENNAN, Simon (2018) *The Influence of Manga on the Graphic Novel. The Graphic Novel Part II 1978-2000*, Cambridge University Press, ISBN: 9781316759981

GRENNAN, Simon (2022) *Thinking about Drawing – an introduction to Themes and Concepts* (Ed. Bloomsbury, 2022). ISBN: 978-1-3502-6593-6

GROENSTEEN, Thierry (1999), *Système de la Bande Dessinée* (The System of Comics, ed. 2007), ISBN: 978-2-13-058984-6

HATFIELD & BEATY, Charles & Bart (ED. 2020) *Comics Studies: A Guidebook*. ISBN: 978-0813591414

HEER & WORCESTER, Jeet & Kent (ED. 2008), *A Comics Studies Reader*, (University Press of Mississippi. U.S.A.) ISBN: 978-1604731095

IBÁÑEZ, Beatriz Penas & MANABE, Akiko (eds.) (2017), *Cultural Hybrids of (Post) Modernism: Japanese and Western Literature, Art and Philosophy*, Peter Lang AG., Internationaler Verlag der Wissenschaften, Pieterlen, Switzerland. ISBN: 9783034321365

KEPLINGER, Kody; KIPIN, Sara (2021), *Poison Ivy – Thorns*, Ed. DC COMICS. ISBN: 9781401298425

KOENIG, John (2021) *The Dictionary of Obscure Sorrows*, Ed. Simon & Schuster (2021)
ISBN: 978-1501153648

LEE, Stan; MOEBIUS (1988) *Silver Surfer: Parable*, Ed. Marvel Comics. ISBN:
9780871354914

LESSING, G. E. (1776), *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie*
(*Laocoonte - ou sobre as Fronteiras da Pintura e Poesia*) (Ed. Antígona 2021). ISBN
978-972-608-368-2

LEVIN, Gail (1995), *Edward Hopper: An Intimate Biography*; ISBN 0-394-54664-4;

LUYTEN, Sonia Bibe (2000), *Mangá: O Poder dos Quadrinhos Japoneses* (Ed. Hedra,
LTD, São Paulo) ISBN: 85-87328-17-4

MADDEN, Matt (2005) *99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style*. Ed. Jonathan Cape
(2006). ISBN: 978-0224079259

MacWILLIAMS, MARK W. (2008), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World
of Manga and Anime*, Taylor & Francis Ltd., London, United Kingdom. ISBN:
9780765616029

MARION, Philippe, (1993) *Traces en cases: Travail Graphique, figuration narrative et
participation du lecteur*. Essai sur la Bande Dessinée. Louvain-la-Neuve: Académia.
ISBN 10: 2872091785;

MASAMUNE, Shirow (1991) *Ghost in the Shell*, (Ed. JBC Portugal, Lisboa 2019) ISBN:
978-989-54133-0-0

McCLOUD, Scott (1993) *Understanding Comics – The Invisible Art*, New York, United
States of America: Ed. William Morrow (reimpressão de Harper Collins Publishers),
1994. ISBN: 978-0-06-097625-5

McCLOUD, Scott (2000) *Reinventing Comics: How Imagination and Technology are
Revolutionizing an Art Form*, William Morrow Paperbacks, ISBN: 978-0060953508

McCLOUD, Scott. (2006) *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and
Graphic Novels*. William Morrow Paperbacks, ISBN-13: 978-0060780944.

MIODRAG, Hannah (2013) *Comics and Language: Reimagining Critical Discourse on the Form*, University Press of Mississippi. ISBN: 978-1617038044.

MOEBIUS, (1975) *Arzach*, ASA Editores II, S.A. – Portugal, 2002. ISBN: 972-41-3225-0

MOMOKO, Peach (2022) *Demon Days*, Ed. Marvel Comics. ISBN: 9781302930127

MURAKAMI, Takashi (2008), *O Cão que Guarda as Estrelas*, (Ed. JBC Portugal, 2018), ISBN: 9789895413317

MUSTURI, Tommi (2018) *Antologia da Mente*, Ed. Chilli com Carne. ISBN: 0000018146189.

NAPOLI, Giuseppe Di (2004), *Disegnare e conoscere. La mano, l'occhio, il segno*. Ed. Einaudi. ISBN: 978-8806167523.

NATHAM, John, *Japan Unbound: A Volatile Nation's Quest for Pride and Purpose* (Nova Iorque: Houghton Mifflin, 2004) p. 238. ISBN: 978-0618138944.

OSHII, Mamoru (2004b), *Innocence: The Official Art Book*, Tokyo: Kodansha Ltd ISBN 978-4197202294;

OTOMO, Katsuhiro (1984), *Akira – book one*, (Ed. Kodansha Comics, New York, 2009) ISBN: 978-1-935429-00-5

POWER, Natsu Onoda, *God of Comics: Osamu Tezuka and The Creation of Post-World War II Manga* ISBN: 9781604732214.

QUARESMA, José, *Investigação artística e transgressão académica – 2010-2022*, (Faculdade de Belas – Artes da Universidade de Lisboa, 2022), pp. 49, 50. ISBN: 978-989-8944-83-2.

RIEKELES, Stefan, *ANIME ARCHITECTURE – Imagined Worlds and Endless Megacities* (Ed. Thames & Hudson, London UK, 2020) ISBN: 978-0-500-29452-9

REVIATI, Davide (2016), *Spit Three Times*, Ed. Seven Stories Press (2020), (Trad. Jamie Richards). ISBN: 978-1609809096.

ROBERTSON, Roland. (1995). *Time-Space and Homogeneity-Heterogeneity*. In *Global Modernities*. Editado por Mike Featherstone, Scott Lash e Roland Robertson. Londres: Sage, pp. 25–44. ISBN 0803979487.

RUH, Brian (2004), *Stray Dog of Anime – The Films of Mamoru Oshii* (Ed. Palgrave MacMillan, U.S. – 2004, 2013) ISBN 978-1-137-35567-6;

SCHILLING, M. (1997), *Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. Boston: Shambhara Publications. ISBN: 978-0834803800.

SCHODT, Frederik L. (1983), *Manga! Manga! – The World of Japanese Comics* (Ed. Kodansha International Ltd, Japan) ISBN: 0-87011-752-1 (U.S.)

SCHODT, Frederik L. (1996), *Dreamland Japan – Writings on Modern Manga*, (Ed. Stone Bridge Press, USA. ISBN: 1-880656-23-X

SMOLDEREN, T, (2013) *Graphic Hybridization, The Crucible of Comics* in Miller A. and Beaty B. (Eds) *The French Comics Theory Reader*. Traduzido a partir do francês por A. Miller e B. Beaty. Reimpressão 2014. Leuven: Leuven University Press, pp-47-61. ISBN: 978-9058679888

STÅLENHAG, Simon (2015) *Tales from the Loop*, Ed. Design Studio Press; ISBN: 978-1624650390

STÅLENHAG, Simon (2018) *Electric State*, Ed. Skybound Books; ISBN: 978-1501181412

TAN, Shaun (2018) *Tales from the Inner City*, Ed. Arthur A. Levine Books, ISBN: 978-1338298406

TEZUKA, Osamu (1979), *どついたれ (Dotsuitare)*. Ed. Kodansha, Japão (2011) ISBN: 978-4063738728

THOROGOOD, Zoe (2022) *It's Lonely at the Centre of the Earth – An auto-bio-graphic-novel*. Ed. Image Comics. ISBN: 978-1534323865.

TISSERON, S., 1987 *Psychanalyse de la bande dessinée*, Paris, Ed. PUF. Pp. 48-49.
ISBN 978-2130399124

TREAT, John W. (1996) *et. al, Contemporary Japan and Popular Culture*, Ed. Routledge. ISBN: 978-0700703272.

TSUTSUI, ITO (2006), *In Godzilla's Footsteps*, ISBN: 978-1403964632.

TSUTSUI, ITO (2010) *Japanese Popular Culture and Globalization* ISBN: 978-0924304620.

VÁRIOS, *O Mosquito – 60º Aniversário (1936 – 1996)*, Lisboa, Portugal: Ed. Carlos Costa e Edições Época de Ouro, 1996. ISBN: 972-96627-2-X.

YOSHIHARA, MARI (2003), *Embracing the East: White Women and American Orientalism*, (Oxford University Press, New York) ISBN: 978-0195145342.

ZIDROU; PÉ, Frank (2020), *A Fera*, Ed. A Seita (2021). ISBN: 9789895315079.

8.2. Revistas e artigos

AHMAD, Hafiz Aziz; KOYAMA, Shinichi; HIBI, Haruo (2012) “Shaping Behavior Through Perception: How Do Visuals of Manga Affect Its Readers?” *In* The Bulletin of Japanese Society for the Science of Design. 59. 83-90.; Graduate School of Engineering, Chiba University.

BARBER, Ollie (2022) *Forbes*. ‘Berserk’ Manga Will Continue On Following Kentaro Miura’s Death. [consultado em 19/07/2024, url: <https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2022/06/09/berserk-manga-will-continue-on-following-kentaro-miuras-death/>]

BANDURA, A. (1989) “Social cognitive theory. *Annals of child development*”. Vol.6. Six theories of child development.: 1-60. Greenwich, CT: JAI Press

COHN, Neil (2012), “Explaining “I can’t Draw”: Paralels Between the Structure and Development of Language and Drawing”, *in Human Development* 55 (4): doi:10.1159/000341842;

COHN, Neil. (2014). “The architecture of visual narrative comprehension: The interaction of narrative structure and page layout in understanding comics”. *Frontiers in psychology* 5: 1-9; doi: 10.3389/fpsyg.2014.00680;

COHN, Neil (2018), “Visual Language Theory and the scientific study of comics, *In Empirical Comics Research: Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*”; Wildfeuer, Janina, Alexander Dunst, Jochen Laubrock (Ed.); London: Routledge. Disponível em: https://www.academia.edu/40811997/Visual_Language_Theory_and_the_scientific_study_of_comics

COX, Maureen V. (1998), “Drawing Of People By Australian Aboriginal Children: The Intermining Of Cultural Styles”, *in Journal of Art and Design Education (JADE)* 17 (1);

COX et al. (2001), “Childrens’ Human Figure Drawing In The UK And Japan: The Effects Of Age, Sex And Culture”, *in British Journal of Development Psychology* 19;

CROUCH, Mira, McKENZIE, Heather (2006) “The logic of small samples in interview-based Social Science Information”. 45(4),

<https://doi.org/10.1177/0539018406069584> [consultado em 13-09-2023]

DE SÁ, Leonardo, “Início da banda desenhada em Portugal: Raphael Bordallo Pinheiro”, in “Os Quadrinhos” Nº 6, do jornal *A Capital*, de 1979.

GUEST, Greg, BUNCE, Arwen (2006) “How many interviews are enough? An experiment with data saturation and variability”.

https://www.researchgate.net/publication/249629660_How_Many_Interviews_Are_Enough [consultado em 13-09-2023]

GRAVETT, Paul (2016), “A Constant Light”, in *Gaijin Mangaka - Š! #25* (Latvia, 2016)

HOLMBERG, Ryan (2012), “Tezuka Osamu and The Rectification of Mickey”. Disponível em: <https://www.tcj.com/tezuka-osamu-the-rectification-of-mickey/>

HSU, Fang-tzu (2015) “Reading Comic Books Critically: How Japanese Comic Books Influence Taiwanese Students”, Doctor of Philosophy in Education, University of California, Los Angeles

KINSELLA, Sharon (1997) “Di "giapponizzazione" dei giovani in Europa [The Japanization of European youth” (article) in the book *NightWave97*, Carlo Branzaglia ed. Milan: Costa & Nolan, 1998 ISBN: 978-8876483264.

MIKKONEN, K. (2013). Subjectivity and Style in Graphic Narratives. In D. Stein, & J-N. Thon (Eds.), *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative* (pp. 101–123). de Gruyter. <http://www.degruyter.com/view/product/181989>

MAHASETH, Harsh (2017) “The Cultural Impact of Manga on Society”, Jindal Global Law School, <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2930916>

NAPIER, Susan J. (2002), “When the Machines Stop”, in *Robot Ghosts and Wired Dreams* (2007) – artigo originalmente publicado em *Science Fiction Studies* 29, #3 (2002).

PELLITTERI, Marco (2018), “Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese “cute” and Transcultural Adoption of its Style in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods”, in *Arts* 2018, 7, 24; doi:10.3390/arts7030024.

PINTO, Ricardo Leite (2016) *Salazar Contra Superman - banda desenhada e Censura durante o Estado Novo: o caso das publicações periódicas infanto-juvenis e o papel da Comissão Especial para Literatura Infantil e Juvenil e da Comissão da Literatura e Espectáculos para Menores (1950-1956)* in *História. Revista da FLUP. Porto, IV Série*, vol. 6 – 2016

RAMONE, Marcus (2018) *UniversoHQ*. Abril confirma, em comunicado a assinantes, o fim dos quadrinhos Disney na editora [consultado em 19/07/2024, url: <https://universohq.com/noticias/abril-confirma-em-comunicado-a-assinantes-fim-dos-quadrinhos-disney-na-editora/>]

SOUSA, Ana M. (2019), “Gaijin mangaka: The boundary violating impulse of Japanised “art-comics””, in *Mutual Images* #7. Disponível em: <https://www.mutualimages-journal.org/index.php/mi/article/view/Vol7-2/56>

STEFANELLI, Matteo, *Du <<Cinéma – Centrisme>> dans le champ de la Bande Dessinée. – L’influence du cinema sur la théorie et la pratique du <<9art>> in La Bande dessinée: une médiaculture, Paris: Armand Colin, collection « Médiacultures », 2012, p. 217-236. ISBN: 9782825709825. Disponível em: <https://libreo.ch/livres/les-cases-a-l-ecran/introduction>*

TOKU, Masami (2001), *Cross – Cultural Analysis of Artistic Development: Drawing by Japanese and U.S. Children*, in *Visual Arts Research* 27;

TOKU, Masami (2001), *What is Manga? The Influence of Pop Culture in Adolescent Art*, in *Journal of National Art Education* 54 (2);

VARGAS, A. L. (2016). *A Invenção Dos Quadrinhos Autorais: Uma Breve História Da Arte Da Segunda Metade Do Século XX*. *História, Histórias*, 4(7), 25–38. <https://doi.org/10.26512/hh.v4i7.10924>

WAGEMANS, J., ELDER, J. H., KUBOVY, M., PALMER, S. E., PETERSON, M. - A., SINGH, M., & VON DER HEYDT, R. (2012). “A century of Gestalt psychology in visual perception: I. Perceptual grouping and figure–ground organization”. *Psychological Bulletin*, 138(6), 1172–1217. <https://doi.org/10.1037/a0029333>

WATERS-ELLER, Susan (2008) *Seeing Meaning*. *Visual Philosophy* [consultado em 19/7/2024. url: <https://seeingmeaning.blogspot.com/2008/08/visual-philosophy.html>]

8.3. Teses e dissertações

MACEDO, Ana Rafaela (2023) “Olhos mágicos: estudo da evolução gráfica das Mahou Shoujo na animação japonesa”, Dissertação de Mestrado em desenho, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes - <http://hdl.handle.net/10451/56780>

MOURA, Pedro V. (2008), “Memória da banda desenhada: presença e leituras da memória em sete casos da banda desenhada contemporânea francófona”, Dissertação de Mestrado em Filosofia – Estética -FCSH - <http://hdl.handle.net/10362/82178>

PASSARINHO, Hugo (2023) “Alegorias – Projecto didáctico original de desenho e animação em realidade virtual.” Tese de doutoramento em Belas-Artes - especialidade desenho, Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa – <http://hdl.handle.net/10451/56771>

RIBEIRO, Sofia (2023) “A Representação na Pós-adolescência: Transfiguração do Universo Yaoi.” Dissertação de mestrado em desenho, Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

SILVEIRA, Rodrigo (2019) *Entre Estilo e Substância: Prática e análise além do fundamental no desenho*. Dissertação de mestrado em desenho, FBAUL

SOUSA, Ana Matilde de (2020) “Cutencyclopedia: a theoretical - practical investigation on the Kawaii as an aesthetic category in art and pop culture”; Tese de doutoramento, Belas-Artes, na especialidade de Pintura, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, 2020 - <http://hdl.handle.net/10451/45935>

VARGAS, Alexandre Linck (2015) “A invenção dos quadrinhos: teoria e crítica da sarjeta”; Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Literatura, Florianópolis, 2015. - <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/135497>

ZHAO, Zita (2023) “O videojogo Genshin Impact e a globalização cultural da China – um caso de Belt & Road Initiative digital.” Dissertação de mestrado em Estudos Asiáticos, Universidade Católica Portuguesa.

8.4. Audiovisuais

HOOD, Gavin (realizador). (2009) *X-Men Origins: Wolverine* [DVD]. EUA, 20th Century Fox, Marvel Entertainment, Dune Entertainment, Donners' Company e Seed Productions;

KAR-WAI, Wong (1995) *Fallen Angels*, [DVD]. Hong Kong, Jet Tone Productions

KUBRICK, Stanley (realizador). (1980) *The Shinning*, [DVD]. EUA, Warner Bros.;

MIYAZAKI, Hayao (1992) *Kurenai no Buta (Porco Rosso)* [DVD] Japão, Studio Ghibli;

MIYAZAKI, Hayao (2001) *Sen to Chihiro no Kamikakushi, (Spirited Away)* [DVD], Japão, Studio Ghibli;

OSHII, Mamoru (realizador). (1995) *Ghost in the Shell* [DVD]. Japão, Bandai Visual Company;

OTOMO, Katsuhiro (1988) *Akira* [DVD]. Japão, Toho Co. Ltd;

PEELE, Jordan (2022) *Nope* [DVD]. EUA, Monkeypaw Productions e Universal Pictures;

SCOTT, Ridley (realizador). (1982) *Blade Runner* [DVD]. EUA, Hong Kong: Warner Bros.;

VILLENEUVE, Denis (realizador). (2017) *Blade Runner 2049* [DVD]. EUA, Columbia Pictures, Warner Bros. Pictures, dist. Sony Pictures [...];

8.5. Hiperligações

ABAD-SANTOS, ALEX (2003) “Meet the Women Who Are Changing Marvel and Comics”, *in* The Wire, 14 de outubro [acedido a 23 Fevereiro 2022] Disponível em: <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2013/10/meet-women-wholl-change-marvel-and-comics/310017/>

DECLARAÇÃO DE VIENA SOBRE INVESTIGAÇÃO ARTÍSTICA – Disponível em: <https://cultureactioneurope.org/news/vienna-declaration-on-artistic-research/>

FARGE, Sylvain, “BD et dictature: Vater und Sohn, soumission à la censure ou révolte discrète?” *in* Germanica 2010/2 (n° 47), p. 37 – 50 [consultado em 15/07/2021] Disponível em: <https://journals.openedition.org/germanica/1104>

LUEBERING, J.E. *et al*, League of Nations, em Britannica. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/League-of-Nations>

SAKAMOTO, Taro *et al*. “Japan”. Encyclopedia Britannica. Disponível em: <https://www.britannica.com/place/Japan>

HOLMBERG, Ryan (2012), “Tezuka Osamu and The Rectification of Mickey”. Disponível em: <https://www.tcj.com/tezuka-osamu-the-rectification-of-mickey/>

MARION, Philippe (1990) “Traces graphiques, figuration narrative et communication: Notes sur la bande dessinée et son lecteur”, *in* Recherches Sociologiques, 1990/3. Disponível em: https://sharepoint.uclouvain.be/sites/rsa/Articles/1990-XXI-3_07.pdf

Sobre o “wind-phone”: <https://www.japantimes.co.jp/tohoku-tsunami-phone-booth/>

“I’m using the styles as bait and setting traps for readers.” – a conversation with Tommi Musturi *in* SOLRAD magazine: <https://solrad.co/nicholas-burman-interviews-tommi-musturi>.

8.6. Blogs, canais e programas didáticos

@QuadrinhosNaSarjeta – <https://www.youtube.com/@QuadrinhosNaSarjeta>

Blog “Yellow Fast & Crumble”, de Pedro Vieira de Moura;

- Disponível em: <https://yellowfastcrumble.wordpress.com/>

Blog “LerBD”, de Pedro Vieira de Moura;

- Disponível em: <https://lerbd.blogspot.com/>

Programa “3 Graus de Carequice”,

- Disponível em: <https://www.youtube.com/@PedroMouraLerBD>