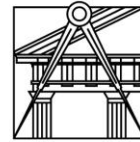




Instituto Politécnico  
de Castelo Branco  
Escola Superior  
de Artes Aplicadas



**FACULDADE DE ARQUITETURA**  
UNIVERSIDADE DE LISBOA

## **Estágio na empresa “Amigos Comics”**

### **Construção da narrativa visual em Arte Sequencial sem utilização de elementos verbais**

Mestrado em Design Gráfico

Nuno Miguel Martins Rodrigues

#### **Orientador**

Professor José Miguel Gago da Silva

Relatório de Estágio apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design Gráfico, sob a orientação científica do Professor José Miguel Gago da Silva, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Janeiro de 2020



## Composição do Júri

Presidente da Mesa:

Doutor João Neves, Professor Adjunto do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Vogal do júri:

Doutor Daniel Raposo, Professor Adjunto do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Arguente:

Doutor Tiago Navarro Marques, Professor Auxiliar da Universidade de Évora

Orientador:

Doutor José Gago Silva, Professor Adjunto do Instituto Politécnico de Castelo Branco



## **Dedicatória**

Dedico este documento a Paula Martins, minha Mãe e a João Rodrigues, meu Pai.



## Agradecimentos

Agradeço ao Professor José Silva pelo e orientação na redação deste documento. A Anabela dos Santos pela ajuda na conclusão do mesmo.

A Juan e Francisca Torres pela oportunidade de estagiar e por me acolherem como família.

A Joana dos Santos por todo o apoio, encorajamento e paciência.

A Paula Martins, pois sem eles nada disto seria possível.

A Ricardo Rodrigues, meu irmão e parceiro nesta aventura.

E a todos aqueles que não nomeei, pelo seu contínuo apoio.



## Resumo

O presente documento apresenta-se como relatório de estágio curricular, realizado na Amigo Comics, em Málaga, Espanha, e como dissertação sobre o tópico "Arte Sequencial". Apresenta-se como meio de conclusão do Mestrado de Design Gráfico, da Escola Superior de Artes Aplicadas, do Instituto Politécnico de Castelo Branco em associação com a Faculdade de Arquitetura da Universidade Técnica de Lisboa.

São abordados os vários projetos em que o autor participou, assim como as tarefas realizadas e os conhecimentos adquiridos, no decurso do período de estágio e investigação. Da mesma forma, aborda-se a aprendizagem de diferentes metodologias de trabalho e formas de habitar, diretamente relacionadas com o trabalho desenvolvido, as informações e os conceitos a que esteve exposto.

Ao longo do mesmo, é também investigado e desenvolvido o estudo de uma das áreas da comunicação visual: a Arte Sequencial. Por conseguinte, procede-se a um breve relato e estudo de alguns antecedentes históricos e, em paralelo, ao seu estudo, focando-se na Banda Desenhada. Pretende-se, ainda, compreender como funciona e de que modo é que os seus elementos visuais operam, no momento em que um deles é "negligenciado". Surge assim o tópico investigativo do documento: *"É possível prescindir do texto explicativo no contexto de Arte Sequencial/Banda-Desenhada, mantendo a sua leitura intacta, apenas com recurso aos grafismos, como é o caso da Ilustração?"*

## Palavras Chave

Arte Sequencial; Banda Desenhada; Design de Comunicação; Comunicação visual.



## **Abstract**

This document is presented as a curricular internship report, held at Amigo Comics, Malaga, Spain, and as a dissertation on the topic "Sequential Art". It is presented as a means of completion of the master's degree in Graphic Design, School of Applied Arts, Polytechnic Institute of Castelo Branco in association with the Faculty of Architecture of the Technical University of Lisbon.

The various projects in which the author participated, as well as the tasks performed, and the knowledge acquired during the internship and research period are discussed. Likewise, it addresses the learning of different working methodologies and ways of living, directly related to the work developed, the information and concepts to which it was exposed.

Throughout it, the study of one of the areas of visual communication is also investigated and developed: Sequential Art. Therefore, we briefly report and study some historical antecedents and, in parallel, their study, focusing on the Comics. It is also intended to understand how it works and how its visual elements operate when one of them is "neglected". Thus, emerges the investigative topic of the document: "Is it possible to do without the explanatory text in the context of Sequential / Comic Art, keeping its reading intact, using only graphics, as is the case with Illustration?"

## **Key-words**

Sequential Art; Comics; Communication design; Visual communication.



## Glossário

**“Penciling”** - Processo de desenhar as cenas definidas pelo guião.

**“Inking”** - Processo de adicionar tinta negra ao desenho, para realçar os elementos da imagem (personagens, planos, perspectivas, texturas, volumes, luz & sombra, ect).

**“Colouring”** - Processo de colorir as pranchas (analógica ou digitalmente).

**“Writting”** - Processo de escrever o guião.

**“Comics”** - Diminutivo plural para Livro/revista/magazine de Bandas-Desenhadas ou simplesmente para Bandas-Desenhadas.

**“Comic Book”** – Livro/revista/magazine de Bandas-Desenhadas.

**“Comic strip”** –Banda-Desenhada.

**“Layout”** - Sistema que define o posicionamento dos elementos gráficos na prancha.

**“Prancha”** - Conjunto de tiras que constituem uma página.

**“Vinheta”** (panel/frame/box) – Quadrado ou retângulo que contém a ilustração.

**“Goteira”** (gutter) - Espaço vazio entre vinhetas, tiras e bandas com o propósito de separar cenas.

**“Tira”** (tier) – Conjunto Quadrados ou retângulos que contém as ilustrações.

**“Vinheta Splash”** ou **“Splash”** - Uma vinheta “gigante” que ocupa o espaço de várias tiras para introduzir ou destacar uma ação ou um personagem.

**“Spread”** – Vinheta “gigante” que se estende por mais de uma página

**“Balões de Fala/ pensamento”** - Indicador de diálogo, contendo as falas dos personagens.

**“Balões de narração”** - Indicador de narração contendo as falas do narrador.

**“Onomatopeias”** - São imagens sonoras não-verbais, que imitam sons.

**“Plotline”** - Enredo.



## **Acrónimos e siglas**

**“BD”** – Banda Desenhada

**ESART** – Escola Superior de Artes Aplicadas

**IPCB** – Instituto Politécnico de Castelo Branco

**FAUTL** – Faculdade de Arquitetura da Universidade Técnica de Lisboa



# Índice geral

1. Capítulo I – Introdução.....	1
Introdução.....	3
Tópico Investigativo.....	4
Temática.....	5
Objetivos.....	6
Objetivos Gerais.....	6
Objetivos Específicos.....	6
Objetivos de Estágio.....	7
Argumento.....	8
Metodologia.....	9
2. Capítulo II – Relatório de Estágio.....	11
Relatório.....	13
Empresa “Amigo Comics”.....	13
Estágio.....	14
Sistema Organizacional da Empresa.....	15
Espaço.....	16
Cronograma.....	17
Reflexão Crítica.....	19
Aprendizagem.....	20
Constituintes de uma Equipa de Banda Desenhada.....	20
Processo Criativo.....	21
3. Capítulo III – Desenvolvimento experimental.....	23
Contextualização.....	25
Retórica & Narrativa Visual.....	27
Arte Sequencial.....	28
Contextualização Histórica.....	29
Banda Desenhada.....	43
Componentes da Banda desenhada.....	44
Como comunica a arte sequencial da banda desenhada?.....	46
Penceling & inking.....	46
Cores.....	48
Framing e Diálogo.....	49

Áreas desenvolvidas no decurso do estágio.....	52
“Penceling” & “Inking” .....	52
“Colouring” & “Flating” .....	54
Sydney Hammer, 2016 .....	55
Tales of the Crypt, 2016.....	56
Hidden Blood, 2018.....	57
Ghost Wolf, Volume 2, 2018.....	58
Nancy in Hell, 2018.....	59
Rogues! Shadow over Gerada, 2018 .....	60
Tales of Rogues, 2018 .....	61
Edição/ Design.....	62
“Comic Con” e outras atividades .....	62
Investigação Paralela .....	63
Conclusão .....	74
Bibliografia .....	76
Webgrafia.....	87

## Índice de figuras

Figura 1-Marca Gráfica da Empresa "Amigo Comics".	13
Figura 2 - Capa de "Rogues Vol.1"	13
Figura 3 - Capa de "Straitjacket Vol.1"	13
Figura 4 - Esquema Organizacional da Empresa.	15
Figura 5 - Planta simplificada do espaço.	16
Figura 6 - Cronograma de atividades.	17
Figura 7 - Silhuetas desenhadas por Will Eisner, "Comics and sequential art" pag 9.	25
Figura 8 - Silhuetas desenhadas por Will Eisner, "Comics and sequential art" pag 9.	25
Figura 9 - Silhuetas desenhadas por Will Eisner, "Comics and sequential art" pag 10.	26
Figura 10 - "The Legend of Luther Strode" - Jordan, Justin; Moore, Tradd; Sobreiro, Felipe. 2013.	26
Figura 11 - The Spirit	28
Figura 12 - A Contract with God.	28
Figura 13 - Pintura rupestre retratando um touro.	29
Figura 14 - Gravura rupestre retratando um Cavalo.	29
Figura 15 - "Canguru com homem do relâmpago", pintura rupestre.	30
Figura 16 - "Os Quatro Grandes Yirritja Legisladores da Terra de Arnhem Oriental", pintura sob casca de árvore.	30
Figura 17 - "Paz", Estandarte Real de Ur.	31
Figura 18 - "Guerra", Estandarte Real de Ur.	31
Figura 19 - Mural do túmulo de Menna.	32
Figura 20 - Imagem panorâmica do mural fresco do triclinium da Villa dos Mistérios, Pompeia, séc. I a.C.	32
Figura 21 - Parede direita, mural fresco do triclinium da Villa dos Mistérios, Pompeia.	33
Figura 22 - Parede frontal, mural fresco do triclinium da Villa dos Mistérios, Pompeia.	33
Figura 23 - Parede esquerda, mural fresco do triclinium da Villa dos Mistérios, Pompeia.	33
Figura 24 - Coluna de Trajano.	34
Figura 25 - Coluna de Trajano, detalhe.	34
Figura 26 - "Codex Zouche-Nuttall"	35
Figura 27 - "Tapeçaria de Bayeux".	36
Figura 28 - Xilogravura do livro "Ars Morendi". Fonte Ars Morendi.	36
Figura 29 - Xilogravura do livro "Ars Morendi". Fonte Ars Morendi.	36
Figura 30 - "A Tortura de Santo Erasmus".	37
Figura 31 - "A Harlot's progresso," 1.	38
Figura 32 - "A Harlot's progresso", 2.	38
Figura 33 - "A Harlot's progress", 3.	38
Figura 34 - "A Harlot's progress", 4.	38
Figura 35 - "A Harlot's progress", 5.	38
Figura 36 - "A Harlot's progress", 6.	38
Figura 37 - Pagina 8, "The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck."	39
Figura 38 - Pagina 9, "The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck."	39
Figura 39 -Detalhe da "Detenção da Orquídea" (Casos do Magistrado Shi), 1949.	40

Figura 40 - Páginas 16 e 17 da primeira edição do primeiro episódio de “AKIRA”.....	40
Figura 41 -Primeira edição de “Sunday Funnies”, 1914.....	41
Figura 42 - Primeira edição de “The Funnies”, 1929. ....	41
Figura 43 - “The story of the Lone Ranger”, 1953.....	42
Figura 44 - “Prince Valiant, in the days of king Arthur”, 1939. ....	42
Figura 45 - "Habibi", Thompson, 2011. ....	42
Figura 46 - "Sex Criminals, Vol.1: One Weird Trick", Fraction e Zdarsky, 2014. ....	42
Figura 47 - Esquema do layout da prancha de B.D. ....	44
Figura 48 - Elementos da B.D. Fonte “Understanding comics”, Mccloud, 1993. ....	45
Figura 49- “Calvin and Hobbes”, Watterson, 1989.....	46
Figura 50 - “V for Vendetta”, Moore, Llyod, 1982-89.....	47
Figura 51 - “Maus”, Spiegleman, 1980-91.....	47
Figura 52 - “Happy!”, Morrison, Rpbertson, 2012.....	47
Figura 53 - “The Walking Dead”#100 , Kirkman, Adlard, 2003. ....	48
Figura 54 - “The Wicked + The Divine, Vol.1”, Gillen, McKelvie, 2014. ....	48
Figura 55 - “Lucky Luke”, 1939.....	49
Figura 56 - “Watchmen”, Moore, 2005.....	49
Figura 57- Staight Jacket #2, Torres, Sana, 2015. ....	50
Figura 58 - Apocalypse Girl #2, Torres, Borrallo, 2018. ....	50
Figura 59 -The Amazing Spider-Man #121, Conway, Romita sr., Hunt, Simek, Kane, 1973. .....	50
Figura 60 - Flex Mentallo: Man of Muscle Mystery, Morrison, Quitely, 2012.....	51
Figura 61 - "The Suicide Forest", Torres, Walta, 2011.....	51
Figura 62 - “Scott Pilgrim Volume 3: The Infinite Sadness”, O’Malley, 2006. ....	51
Figura 63 - Sólidos em perspectiva de um ponto de fuga. ....	52
Figura 64 - Sólido "complexo" perspectiva de dois pontos de fuga. ....	52
Figura 65 - Figuras humanas num ponto de fuga. ....	52
Figura 66 - Figuras humanas num ponto de fuga. ....	52
Figura 67 - Prancha preparada para "inking". ....	53
Figura 68 - Prancha após "inking". ....	53
Figura 69 - Exemplo do processo de “Flatting”.....	54
Figura 70 - Flats de “Sydney Hammer is Back”, pag.1. ....	55
Figura 71 - Flats de “Sydney Hammer is Back”, pag.2. ....	55
Figura 72 - Prancha em branco - resultado do processo de inking. Fonte: massacre.....	56
Figura 73 - Resultado do processo de flating. Fonte: massacre e autor.....	56
Figura 74 - Resultado do processo de flating e cut edge colouring. Fonte: massacre e autor. ....	56
Figura 75 - Resultado do processo de flating e “cut edge colouring” sem inking. Fonte: massacre e autor.....	56
Figura 76 - "Hidden Blood”, 2018. Processo de inking.....	57
Figura 77 - “Hidden Blood”, 2018. Processo flating. ....	57
Figura 78 - “Ghost Wolf Vol.2” #4, 2018. Processo de inking.....	58
Figura 79 - “Ghost Wolf Vol.2” #4, 2018. Processo flating. ....	58
Figura 80 - "Nancy in Hell", 2018. Processo de inking.....	59
Figura 81 - "Nancy in Hell", 2018. Processo de flating.....	59
Figura 82 - "Rogues: Shadow over gerada" #1, 2018. Processo de inking. ....	60

<b>Figura 83</b> - "Rogues: Shadow over gerada" #1, 2018. Processo de flating.....	60
<b>Figura 84</b> - "Tales of Rogues #5", 2018. Processo de inking.....	61
<b>Figura 85</b> - "Tales of Rogues #5", 2018. Processo de flating e coloring.....	61
<b>Figura 86</b> - "Sshhhh", Jason, 2002.....	64
<b>Figura 87</b> - "Sshhhh", Jason, 2002.....	64
<b>Figura 88</b> - "Silent Horror: Return", K.S, Dark Box, 2017.....	64
<b>Figura 89</b> - "Simply Samuel", Musturi, 2017.....	65
<b>Figura 90</b> - "Simply Samuel", Musturi, 2017.....	65
<b>Figura 91</b> - "Shade the Changing Man" V2 #34, Milligan, Bryant, Dillon e Vozzo, 1993..	66
<b>Figura 92</b> - "Batman: Arkham Asylum", Morrison e Mckean ,1989.....	66
<b>Figura 93</b> - Esquema de Mccloud, "Understanding Comics", Mccloud, 1996.....	67
<b>Figura 94</b> - "About Betty's Boob", Cazot e Rocheleau, 2018.....	68
<b>Figura 95</b> - "About Betty's Boob", Cazot e Rocheleau, 2018.....	68
<b>Figura 96</b> - "About Betty's Boob", Cazot e Rocheleau, 2018.....	68
<b>Figura 97</b> - "About Betty's Boob", Cazot e Rocheleau, 2018.....	68
<b>Figura 98</b> - "A Land Called Tarot", Bertrand, 2017.....	69
<b>Figura 99</b> - "A Land Called Tarot", Bertrand, 2017.....	69
<b>Figura 100</b> - "A Land Called Tarot", Bertrand, 2017.....	69
<b>Figura 101</b> - "A Land Called Tarot", Bertrand, 2017.....	69
<b>Figura 102</b> - Exemplo 1.....	71
<b>Figura 103</b> - Exemplo 2.....	72
<b>Figura 104</b> - Exemplo 3.....	73



## **1. Capítulo I - Introdução**



## Introdução

Comunicar é compreendido como o ato de informar, de transmitir uma mensagem. Comunicação Visual é transmitir uma mensagem através da imagem. Abrange campos diferentes como a Pintura, o Desenho, a Fotografia, o Cinema, entre outros, cada um com as suas próprias regras.

“Os Cartoonistas, frequentemente tentam encontrar a melhor forma de combinar palavras e imagens (...) Mas, na realidade, todas as imagens são palavras e a banda desenhada é um ótimo meio de comunicação para mostrar o padrão ascendente na transmissão de informação. São uma forma, em primeira-mão, de expressar opiniões sobre o mundo. Quando és capaz de agrupar as coisas em poucas linhas, consegues transmitir muito mais informação.” (McCloud, 2013, *“Scott McCloud on the Power of Visual Communication”*).

Com isto, pode-se concluir que a imagem é uma forma privilegiada de transmitir a mensagem.

A Banda Desenhada, como a conhecemos hoje, é um meio de comunicação visual, deveras relevante, na transmissão de ideias, sentimentos, informações, recorrendo, simultaneamente, à utilização da imagem e da palavra.

O ponto de partida da presente investigação, associado ao estágio desenvolvido na empresa Amigo Comics, surge da necessidade de compreensão da narrativa visual, intrínseca à Banda Desenhada. O Autor pretende compreender como se constrói a comunicação visual da Arte Sequencial e perceber se esta continua funcional e perceptível, sem recurso a auxiliares verbais.

Para entender este meio de comunicação, é necessário apreender que toda e qualquer produção existente precisa de uma história para contar, função esta desempenhada pela Narrativa. No entanto, tendo em conta que se trata de um meio visual, é necessário o conhecimento e reconhecimento da sua “gramática”, na qual são utilizados grafismos, como símbolos e imagens, que transmitem a mensagem pretendida. Para que esta seja explícita e esteja em concordância com os grafismos adotados, é necessário o uso da Retórica.

“A B.D. lida com duas ferramentas fundamentais de comunicação: palavras e imagens. Admitidamente, é uma separação arbitrária. No entanto, como no mundo moderno de comunicação são tratadas como disciplinas independentes, até parece válido. Alias, estas derivam de um único ponto de origem e no emprego hábil de palavras e imagens reside o potencial expressivo do meio” (Eisner, 1985, *“Comics and Sequential Art”*, p7)

A Narrativa e Retórica Visual e a Banda Desenhada, associados à Arte Sequencial, são pontos fulcrais para o desenvolvimento da investigação, dado que auxiliam o Autor na resposta a variadas questões, sendo a mais pertinente: *“É possível prescindir do texto explicativo no contexto de Arte Sequencial/Banda-Desenhada, mantendo a sua leitura intacta, apenas com recurso aos gráficos como a ilustração?”*

Para responder a esta questão, proceder-se-á à avaliação de casos de estudo já existentes que apresentem os requisitos necessários, assim como, obras que se mostrem relevantes face ao tema, como Bandas-Desenhadas (vários géneros, autores, temas...), livros pictóricos e Literatura relativa, ao tema em questão, sem esquecer a análise dos casos explorados e desenvolvidos em âmbito de estágio.

## Tópico Investigativo

Numa era de globalização como aquela em que vivemos, os meios de comunicação adaptam-se às necessidades globais e a Arte Sequencial não lhe é indiferente. No entanto, a barreira linguística é ainda um obstáculo a ultrapassar e é nesta questão que a investigação pretende atuar, de modo a compreender se existe forma de construir uma narrativa visual legível, sem recorrer ao uso da palavra. Põe-se então a questão:

“É possível prescindir do texto explicativo no contexto de Arte Sequencial/Banda-Desenhada, mantendo a sua leitura intacta, apenas com recurso aos grafismos como a ilustração?”

Pretende-se obter uma resposta plausível ao tópico investigativo, através da avaliação de casos existentes e obras que se demonstrem pertinentes, bem como a análise dos casos de estudo desenvolvidos em estágio.

## Temática

**Campo:** Arte Sequencial.

**Área:** Ilustração.

**Tema:** Narrativa Visual na Arte Sequencial.

**Título:** Construção da narrativa visual em Arte Sequencial sem recurso a auxiliares verbais.

## Objetivos

Para a realização do estágio, do respetivo relatório e a investigação paralela foram estabelecidos vários objetivos, os quais se abordam de seguida.

### Objetivos Gerais

Com esta investigação pretende-se aumentar e reforçar:

- Conhecimentos obtidos durante todo o percurso académico na área do Design de Comunicação
- Aprofundar conhecimentos na área da Banda Desenhada
- Responder às questões apresentadas no tópico investigativo, empregando as várias competências desenvolvidas e melhoradas em âmbito de estágio curricular, aliadas ao saber teórico e prático decorrente dos estudos desenvolvidos.
- Pretende-se também aprofundar a compreensão de como funciona a comunicação da Arte Sequencial
- Reforçar a presença e importância da Banda Desenhada, como meio de comunicação.

### Objetivos Específicos

Como objetivos específicos, apresentam-se o:

- compreender o processo de produção da ilustração de Banda Desenhada (do conceito ao produto final)
- como esta funde os vários campos que lhe são intrínsecos, para comunicar com êxito a mensagem contida
- o adquirir de capacidades básicas de “storytelling”
- o aprofundar competências em coloração digital e “lettering”
- o desenvolver de capacidades editoriais e
- o compreender a produção/impressão de objetos gráficos (particularmente Banda Desenhada).

## Objetivos de Estágio

Tendo participado num Estágio Curricular de Mestrado numa empresa, cujo propósito é a criação de Banda Desenhada, uma área do campo gráfico que o Autor muito preza, pode-se dizer que este é o objetivo principal. Para além deste, estabeleceram-se outros:

- Conhecer a Área;
- Aprender quais os itens que compõem o objeto gráfico;
- Compreender os métodos antigos e contemporâneos e a sua aplicação no objeto;
- Trabalhar em equipa com profissionais da área;
- Estabelecer contacto direto com projetos a implementar.

## Argumento

A Banda Desenhada é um meio de comunicação maioritariamente visual, que conta com o auxílio de alguns elementos gráficos (balões de fala, onomatopeias, ...), os quais nos guiam pelas imagens, completando a narrativa construída no guião.

A narrativa é primeiramente desenvolvida num guião e depois traduzida para meio visual, por parte do artista. No entanto, com a possibilidade de ilustrar o que é ditado pelo guião, será necessário o uso destes grafismos auxiliares? Ou será apenas um comodismo dentro da comunicação?

É possível compreender o porquê da utilização destes grafismos, no entanto as questões às quais se pretende responder encontram-se na resposta a outras questões “Como é construída a narrativa na banda desenhada?” e “É possível compreender toda a mensagem presente na Banda Desenhada somente pela Narrativa Visual?”

Esta investigação visa também compreender se é possível associar este meio de comunicação aos recursos comunicativos ao nosso dispor e utilizá-lo quase como uma forma de comunicar “contra populista/tribalista”. Numa era onde as interações multiculturais são comuns, transmitir uma mensagem de forma rápida e perceptível torna-se necessário e imperativo.

Tendo em conta o Estágio Curricular desenvolvido na empresa “Amigo Comics”, e sendo esta quem produz e publica Banda Desenhada, é exequível o cruzamento de informações e conhecimentos já previamente adquiridos com aqueles de que a empresa dispõe e oferece, assim como o desenvolvimento de projetos que apliquem conhecimentos teóricos e práticos em âmbito profissional da “Amigo Comics”, com o objetivo de auxiliar na resposta às questões propostas.

## Metodologia

O âmbito da investigação desenvolvida apresenta e evidencia o objetivo da prática do design, na área do discurso e do conhecimento.

Como referido por Findelli (2008), o conjunto de métodos, modos e meios, que pertencem à cultura material, mantêm a mesma sintaxe e gramática do projeto de Design, quando aplicadas ou apropriadas por outras metodologias. O projeto de Design organiza o conhecimento para a criação de um todo. É na transformação hermenêutica (filosofia da interpretação) do conhecimento em ação e na pragmatização do conhecimento para o design, que reside a transdisciplinaridade desta área.

O tópico de desenvolvimento do estágio e a amplitude dos temas que aborda evidenciam uma capacidade única do projeto de Design em extrair informação. De acordo com Findelli (2010), ser capaz de utilizar a área do Design como uma forma de absorver/retirar e gerar conhecimento, exige uma "perspetiva orientada para o projeto", ou seja, o uso de objetos projetados e suas possibilidades como a principal ferramenta de pesquisa no projeto.



## **2. Capítulo II - Relatório de Estágio**



## Relatório

### Empresa “Amigo Comics”



Figura 1-Marca Gráfica da Empresa "Amigo Comics".

Amigo Comics é uma editora/publicadora “b.d.” independente localizada, conhecida por obras como “Rogues” (fig 2) e “Straitjacket” (fig 3) no Sul de Espanha, na cidade de Málaga, Andaluzia.

Fundada e gerida por Juan Torres, mais conhecido como "El Torres", um dos mais reconhecidos e bem-sucedidos autores europeus de Banda Desenhada. Começou a sua carreira em “fanzines” espanhóis como "Sneeze Gang" e "Pintamonas Asociados", ascendendo posteriormente ao cargo de Diretor da empresa "MegaMultimedia".

Em 2001, deixou o cargo e fundou a "Sulaco Ediciones", que acabou por fechar pouco tempo depois. Mais tarde, fundou o "Malaka Studio", com o objetivo de exportar obras europeias para o resto do mundo.

Em 2012, funda a editora "Amigo Comics", não apenas com a intenção de exportar, mas também de publicar diretamente nos Estados Unidos. Ao longo da sua carreira, e até hoje, tem trabalhado como escritor freelancer em editoriais, nomeadamente "IDW Publishing", "Image Comics" e "Europe Comics". Escritor de obras como "Suicide Forest", vencedor de três prémios Haxtur, em 2012, “Carlos Giménez” por “Camisa de Fuerza”, em 2017, e “Goya Lo Sublime Terrible”, em 2018, "Ghost of Gaudi" com o qual ganhou o prémio "Best National Screenwriter", em 2015 e "Best Work", em 2016, com indicação para os prémios Eisner 2018 (Melhor Edição Americana de Material Internacional) e Harvey 2018 Awards (Melhor Livro Europeu).

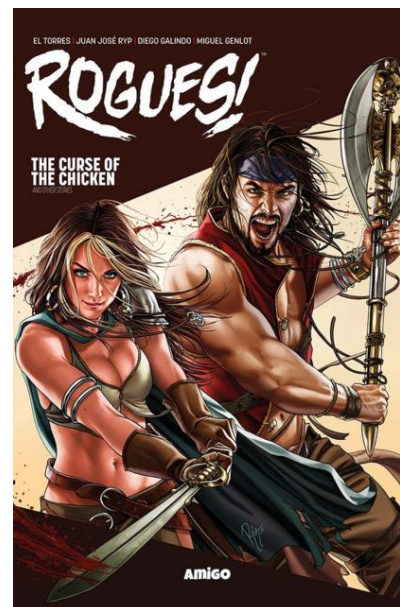


Figura 2 - Capa de "Rogues Vol.1"

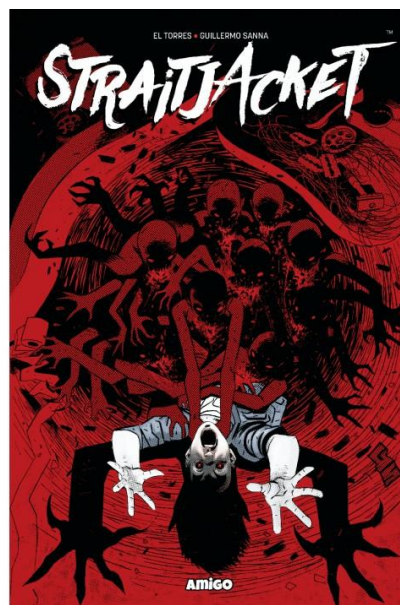


Figura 3 - Capa de "Straitjacket Vol.1"

## Estágio

O estágio teve início a 18 de setembro de 2017, no entanto a mobilidade foi antecipada uma semana, de forma a permitir a familiarização com a localidade, o espaço de trabalho e a equipa a integrar.

Após esta familiarização com o espaço e a cidade, é marcada uma reunião informal, na qual se deu a conhecer horários e planos de trabalho, assim como competências e conhecimentos a adquirir. Na mesma, tomou-se conhecimento das instalações da empresa, do espaço de trabalho e da equipa.

Devido a esta possibilidade, o Autor obteve um contacto direto com a área a que se propunha, a Arte Sequencial, e pôde trabalhar com profissionais da área, assim como intervir em obras que viriam a ser publicadas.

O ambiente vivido durante a mobilidade é caracterizado pelo profissionalismo e responsabilidade existentes. Aquele permitiu a aquisição de variados conhecimentos em pouco tempo, assim como a criação de contactos da área diretamente associada ao âmbito de estágio.

As atividades desenvolvidas ao longo do estágio iniciaram-se com um estudo e uma investigação dos conteúdos a trabalhar no decorrer do mesmo. Em suma, procedeu-se à análise dos vários componentes técnicos da Banda Desenhada, entre os quais, “penceling”; “inking”; “colouring” e “lettering”, também se fez um pouco de tradução, edição e design. Este estudo prolongou-se até ao fim da mobilidade, atendendo que diferentes projetos exigiam diferentes técnicas e abordagens adaptadas aos mesmos.

De entre os processos referenciados, o Autor aprofundou mais o seu estudo nas áreas que menos explorou, durante o seu percurso académico, que, curiosamente, se apresentam como áreas de grande interesse e gosto pessoal: “penceling”, “inking” e “colouring”.

O fluxo de projetos foi constante, tendo em conta que, no decorrer da estadia, houve a necessidade de preparar as obras a ser publicadas, nos meses subseqüentes. Todas elas foram planeadas, com o mínimo de seis meses, para que o fluxo de vendas fosse constante e os prazos cumpridos.

A gestão dos projetos foi conseguida com base nos materiais disponíveis, bem como em concordância com as obras, cujos prazos eram mais urgentes. Deste modo, a qualquer momento, o projeto a ser desenvolvido poderia ser interrompido, caso as matérias primas, destinadas a outras obras, fossem disponibilizadas.

## Sistema Organizacional da Empresa

Como já referido, a Amigo Comics é uma editora independente de Banda Desenhada, fundada por Juan Torres. Dado tratar-se de uma empresa de pequena empresa, Juan apresenta-se como sendo o único membro da equipa. Deste modo, é responsável pelas várias tarefas e serviços desempenhados pela empresa, das quais se inclui o desenvolvimento de histórias de novas *BD*, gestão de redes sociais e certificação de qualidade. Para além do fundador em Málaga, existem colaboradores noutros países, que atuam em diferentes campos, todos relacionados com a mesma.

No decorrer da mobilidade, a equipa aumentou contando com novos membros: os estagiários.

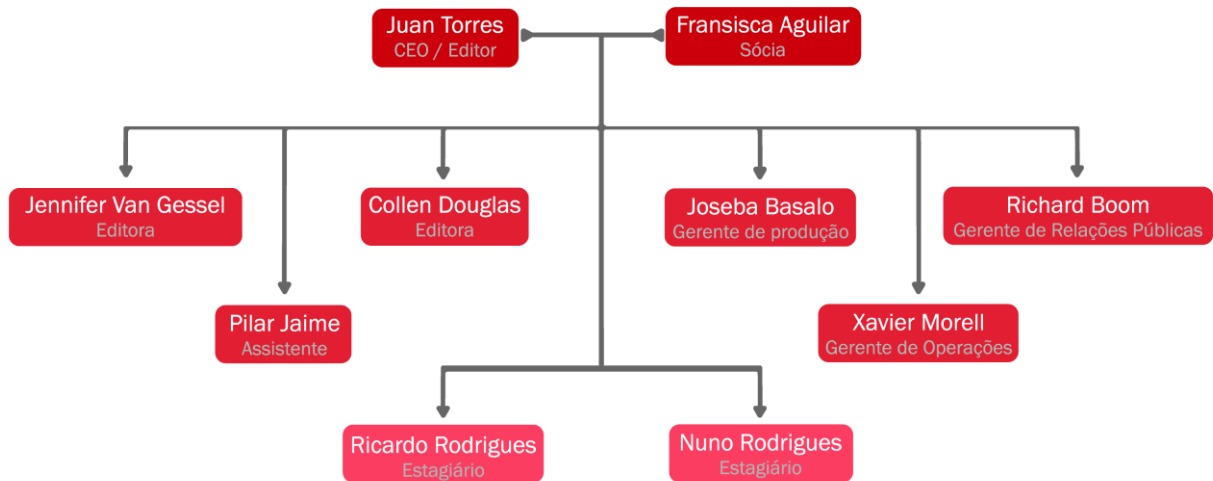


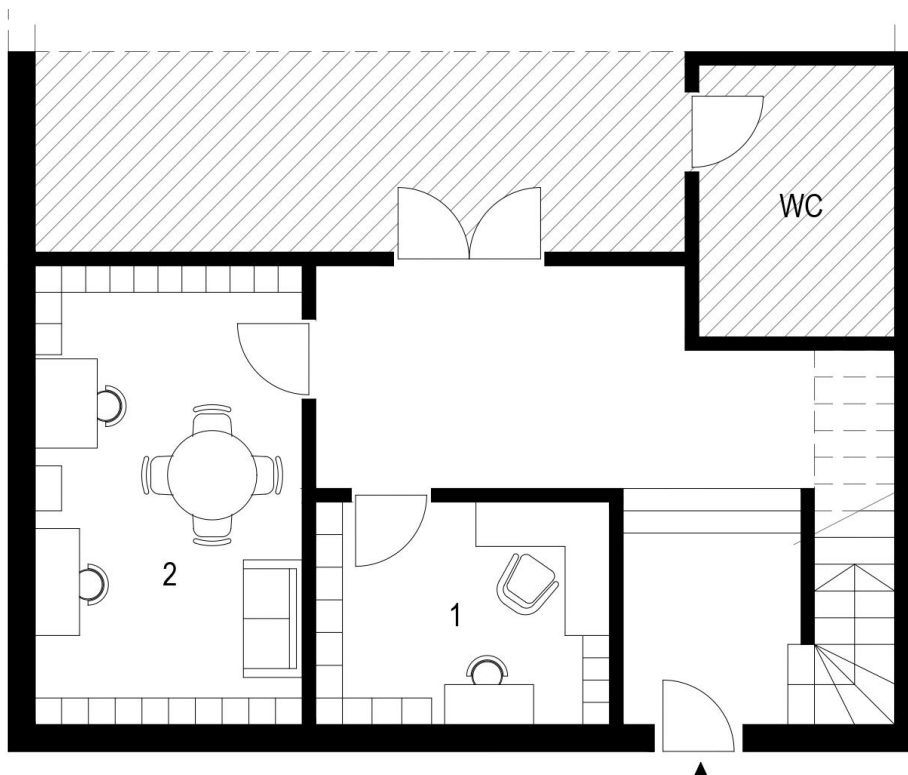
Figura 4 - Esquema Organizacional da Empresa.

## Espaço

A empresa é localizada na residência pessoal de Juan, num anexo que consiste em:

- Um pequeno escritório equipado com duas secretarias, cada uma com um computador, uma impressora e scâner, e espaço de arrumação;
- Um quarto, este consideravelmente maior que o escritório, que dispunha de uma mesa e um estirador; máquina de embrulhar; guilhotina de papel; sofá; televisão; espaço de arrumação e uma secretaria e computador com impressora pessoal da esposa de Juan. Este espaço partilhava as funções de zona de trabalho e lazer;
- Cozinha.

No decorrer do estágio, grande parte das atividades desenvolvidas foram realizadas no escritório e no quarto anexo.



### Legenda


-  Habitação privada
- 1 Escritório privado de Juan
- 2 Espaço de trabalho comum

Figura 5 - Planta simplificada do espaço.

## Cronograma

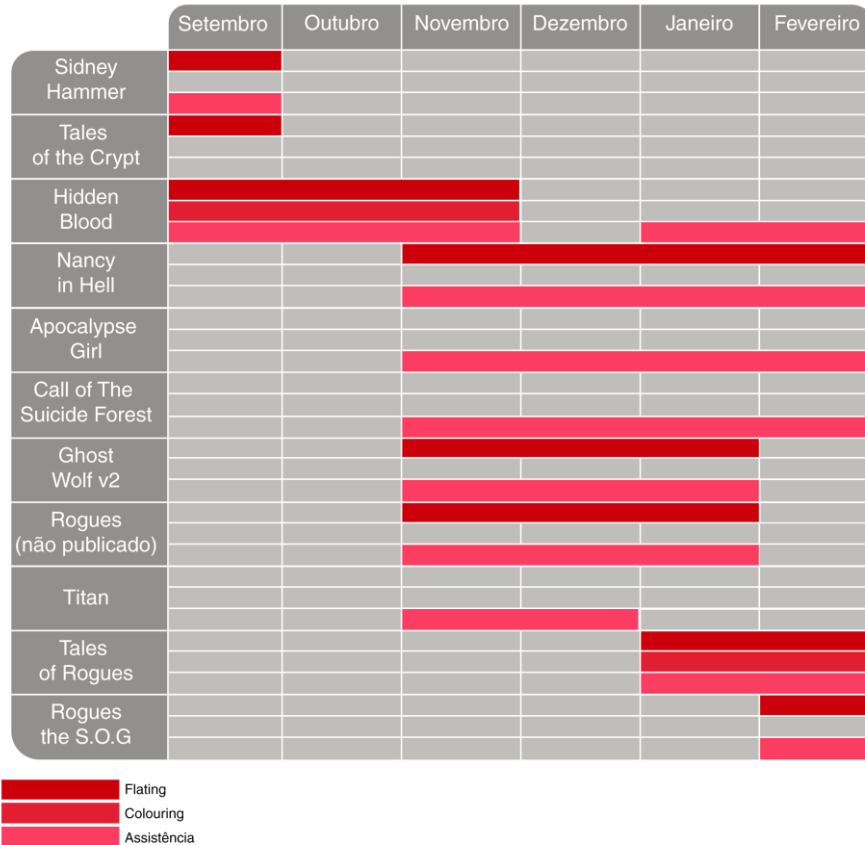


Figura 6 - Cronograma de atividades.

- Sidney Hammer (2018)–Spin off do “One Shot” “Sidney Hammer vs The Wicker Wolf” (2016) por Massacre.
- Tales of the Creepy Crypt (2016) – coletânea de ilustrações por Massacre como tributo à serie de tv “Tales of the Crypt”.
- Hidden Blood (2018) - “One Shot” por Massacre .
- Nancy in Hell (2018) – Serie de banda desenhada reboot na obra original do mesmo nome e o seu spin off Nancy in Hell on earth. Obra por El Torres, Abel Cicero e Alexandra Thone.
- Apocalypse Girl (2018)- Serie de banda desenhada por El Torres e Ramiro Borrallo.
- Call of The Suicide Forest (2018)- Serie de banda desenhada por Desiree Bressend e Ruben Gil.
- Ghost Wolf Vol.2 (2018)– Segundo volume da serie de banda desenhada “Ghost Wolf” por El Torres, JuanFra MB, Veronica R Lopez.
- Rogues – titulo não publicado.
- Titan (2018) - Serie de banda desenhada por Colleen Douglas, André Stahlschmidt e Wesllel Manoel.

- Tales of Rogues (2018) – coletânea banda desenhada de varios artistas sob o mesmo título
  - Tales of Rogues #1, Escape from the Hall-Katraz! - Roberto Corroto, Ertito Montana, Angel Lidon;
  - Tales of Rogues #2, Game's Edge! - Desiree Bressend, Jose Antonio Sollero, Juanma Cañada;
  - Tales of Rogues #3, Rogue's got Talent! - JOS, Manuel Díaz, Alexandra Thöne;
  - Tales of Rogues #4, The Sword of Heavens. - Irene Roga;
  - Tales of Rogues #5, The Short-Cuts of Destiny! - David Abadía e Pablo Durá, Ertito Montana, Nuno Rodrigues, Ricardo Rodrigues;
  - Tales of Rogues #6, Silence in the Dungeon! - José Luis Vidal e El Flores.
- Rogues, the Shadow Over Gerada (2018) – Volume 5 serie de banda desenhada Rogues por El Torres, Jordi Armengol e Verónica R. López.

## Reflexão Crítica

A tipologia de aprendizagem existente em âmbito estágio foi o fator decisivo para a realização do mesmo, tendo em conta que a posição do autor, na empresa, era não só de estagiário, mas também de jovem aprendiz. Não obstante o facto de já estar familiarizado com o software e programas utilizados, objetivos, temáticas, conceitos e conhecimentos relacionados com a área, verificou-se a necessidade de uma reaprendizagem e aprofundamento de determinados conhecimentos, o que levou ao domínio dos mesmos.

Como referido anteriormente, o autor teve a possibilidade de aprender e aprofundar os vários procedimentos na sequência da Banda Desenhada, dando especial atenção ao “colouring” – por se tratar de uma tarefa que requer mais empenho e dedicação – e “penceling” – por uma questão de preferência muito pessoal, destacando-se assim de todos os restantes processos que compõem a criação de uma Banda Desenhada.

Como já mencionado, de entre os vários processos aprendidos e desenvolvidos, sem dúvida que os mais motivantes e gratificantes, de um ponto de vista tanto pessoal como profissional, foram o “colouring” e o “penceling”. Respetivamente, devido à constante necessidade de concluir atempadamente os projetos, - sabendo que outros profissionais dependiam da sua pontualidade para a entrega dos mesmos, - assim como o reconhecimento e creditação provenientes destes, e por se apresentar-se como uma oportunidade para praticar, desenvolver e evoluir neste processo.

Esta é a área de trabalho pretendida para a criação de carreira, quer seja num âmbito associado à empresa em que o estágio se desenvolveu, ou em registo de freelancer, com o objetivo de dominar todos os campos que a constituem, mantendo um especial interesse nestas duas áreas.

A tudo isto, acresce-se o facto desta empresa se situar na residência pessoal do mentor. Não obstante este facto, todos os materiais e ferramentas, necessários para o desenvolvimento e conclusão dos projetos, eram assegurados. A única dificuldade provinha da falta de espaço, principalmente nos momentos em que os objetos impressos chegavam para o controlo de qualidade.

## Aprendizagem

### Constituintes de uma Equipa de Banda Desenhada

Para melhor compreender como funciona a comunicação de uma Banda Desenhada, é necessário também perceber as posições daqueles que a constroem.

**Escritor** – Como o nome indica, este é responsável pelo guião e pela construção geral do enredo.

**“Penciller”**(desenhista) – O *penciller* tem a tarefa de transpor o *eu* que é apresentado no guião, proporcionado pelo escritor, passando-as para ilustrações sequenciais, retratando as cenas ditadas pelo guião. Geralmente, tem alguma liberdade criativa para o representar.

**“Inker”**– Tem a responsabilidade de usar a arte previamente proporcionada pelo desenhista e prepará-la para ser colorida. Com tinta negra, define os contornos, as texturas, as volumetrias, a luminosidade...

**“Flutter”** – Após receber as páginas finalizadas pelo *inker*, aquele prepara-as para serem coloridas. O seu trabalho é dividir, por cores, os elementos presentes na prancha, para não só facilitar o trabalho do colorista como também adiantar o processo.

**“Colorist”**(colorista) – Colorista é aquele que, tal como o nome indica, faz a coloração da prancha, bem como completa o que o desenhista e o *inker* concretizaram previamente, adicionando sombras, focos luminosos e efeitos, inclusive.

**“Letterer”**– Um *letterer* é o responsável pelo desenhar ou anexar dos objetos textuais, como sejam os balões de fala e narração e o diálogo neles contidos, à semelhança de poder incluir, em alguns casos, as onomatopeias.

**Editor** – Este supervisiona o projeto e responsabiliza-se pela edição, aprovação ou reprovação das artes finais, pela revisão geral do documento, antes de ser impresso ou publicado, e certifica-se que, posteriormente à impressão, tudo está em conformidade com o objeto.

## Processo Criativo

O processo de criação de uma Banda Desenhada divide-se em oito partes, sendo estas:

### 1. Ideia/Conceito

A criação de uma Banda Desenhada começa com uma ideia, um conceito base, do tipo e género de história que se pretende contar. Esta ideia é desenvolvida aquando da pesquisa e levantamento de dados. É também nesta fase que se definem, ainda que em estado primário, as personagens principais e os possíveis enredos.

### 2. Esboço da história

Na continuação da fase anterior, após a definição do conceito, passa-se ao esboço, adicionando e eliminando aspetos à narrativa, aprofunda-se a caracterização das personagens, física e psicologicamente, estabelece-se o cenário, a época e o tipo de narrativa. É nesta etapa que o conceito é apresentado aos membros da equipa.

### 3. Construção do Guião

Segue-se a elaboração do guião, por parte do escritor. Aqui, é descrito todo o enredo, por página, procedendo-se à descrição física e emocional (se necessário) de personagens e cada ação que estas praticam; apresentam-se as características ambientais, como sejam as temporais e espaciais; e, dependendo do escritor, decida este dar ou não liberdade criativa ao artista e/ou colorista, especificam-se todos os pormenores, detalhadamente, acompanhando o texto, com referências visuais e, por vezes, “storyboards”, por forma a alcançar a resultado desejado.

### 4. Produção de arte

Este passo divide-se em três tarefas, sendo estas o “pencelling”, o “inking” e o “colouring”, as quais podem ser desempenhadas por um ou mais elementos.

#### 4.1. Pencelling

Este é o primeiro passo na produção de uma Banda Desenhada. O desenhista esboça toda a história, analogicamente ou por meio digital. É nesta fase inicial que, aquilo que virá a ser o produto final é desenhado; fase em que toda a história é construída com a justaposição de imagens, produzindo a sequência narrativa.

#### 4.2. Inking

Define-se como o método de aplicar tinta negra sobre o desenho previamente desenvolvido. Este assume o controlo das formas, definindo-as, marcando volumetrias, profundidades de campo, definindo luz e sombras. Também se encarrega de demarcar indicadores não-verbais que conduzem a narrativa da história.

#### 4.3. Colouring

É o processo que permite adicionar cor ao desenho, com a finalidade, não só de o colorir, mas também de definir e intensificar as noções de profundidade e volumetria, assim como justificar a presença de focos luminosos, projeções relacionadas com estes últimos, sensações espaciais, emocionais...

Contudo, antes de iniciar o processo de “colouring”, é necessário proceder ao “flating” do desenho a intervir. Este passo caracteriza-se pela separação dos vários elementos presentes na prancha, tais como as vinhetas, as personagens, os cenários, os balões de fala, entre outros.

## **5. Lettering**

Seguidamente, a arte é enviada ao “letterer”, ou, em alguns casos, ao editor para o posicionamento dos elementos textuais, como sejam os “balões de fala” e as “onomatopeias”. O diálogo e os auxiliares verbais podem ser produzidos manualmente. Não obstante este facto, presentemente, e de uma forma cada vez mais frequente, a sua concretização é realizada em suporte digital, dada a celeridade dos processos envolvidos.

## **6. Edição**

A produção é assistida e avaliada pelo editor, o qual garante que as artes finais seguem para a fase editorial atempadamente e que tudo está em conformidade. Após análise e revisão geral de todo o produto final, se aprovada, a BD é considerada concluída e impressa.

## **7. Impressão**

Como o próprio nome indica, neste passo, as artes finais são recebidas nos devidos formatos e impressas. O número de cópias depende do objeto em questão e da procura pelo público. Hoje em dia, também é comum manter o objeto em formato digital.

## **8. Marketing**

Este último passo trata de publicitar a obra e esta promoção poderá ser conseguida de diversas formas: campanhas, eventos, spots publicitários em objetos gráficos e/ou digitais, redes sociais, promoções em pontos de venda, presença em convenções, mostra de excertos noutras bandas desenhadas...

### **3. Capítulo III - Desenvolvimento experimental**



## Contextualização

“A habilidade de ler imagens é uma parte essencial das nossas vidas.” (Spivey, *How art made the world: the day pictures were born*, 2005)

Antes de podermos começar a discutir a viabilidade que poderá ou não existir na comunicação de uma Banda Desenhada “Silenciosa”, é imperativo compreender como funciona este meio.

A Arte Sequencial é um meio de comunicação visual, que tem como ferramenta principal a imagem. Poder-se-ia, então, retirar a conclusão precipitada que, sendo BD, a forma mais predominante de arte sequencial, deveria funcionar sem o auxílio da palavra, porém a comunicação da imagem é dependente da sua composição e contexto.

Todos os elementos gráficos presentes na imagem contribuem para a mensagem, tanto como o contexto, como podemos observar nas imagens abaixo. Aqui, para além da silhueta semelhante entre as imagens, os elementos gráficos nelas presentes demonstram ações diferentes.



Figura 7 - Silhuetas desenhadas por Will Eisner, "Comics and sequential art" pag 9.



Figura 8 - Silhuetas desenhadas por Will Eisner, "Comics and sequential art" pag 9.

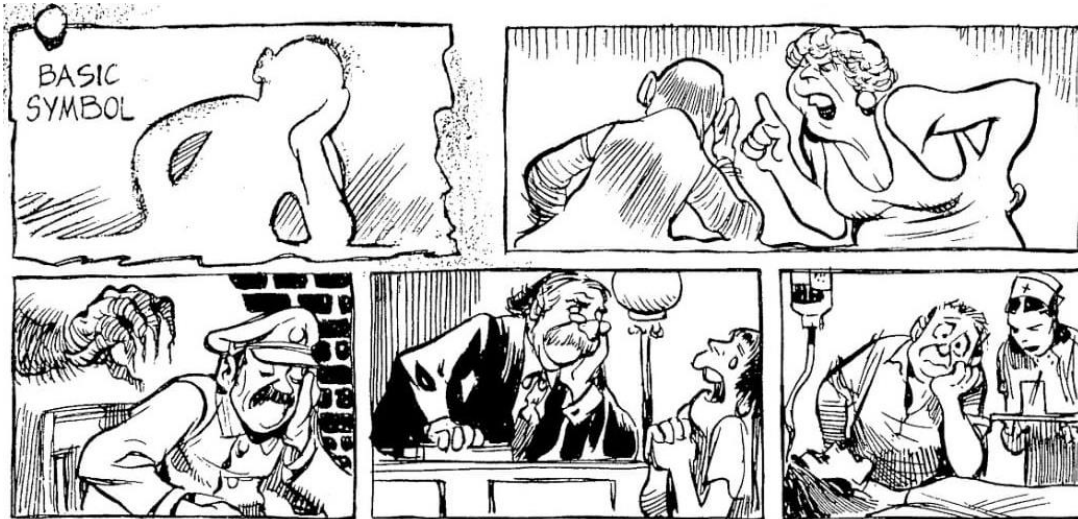


Figura 9 - Silhuetas desenhadas por Will Eisner, "Comics and sequential art" pag 10.

Nestas, e ainda que semelhantes, todas comunicam ações e eventos diferentes. No caso da BD ou da Arte Sequencial, o processo torna-se mais complexo, pois é aplicada a uma sequência de eventos, geralmente auxiliados por narração ou diálogo. Exemplo disso mesmo é a seguinte *spread* de "The Legend of Luther Strode", figura 10, na qual se pode observar, ainda que de uma forma um pouco confusa, todo o desenrolar da sequência.



Figura 10 - "The Legend of Luther Strode" - Jordan, Justin; Moore, Tradd; Sobreiro, Felipe. 2013.

Todos os elementos e componentes da Arte Sequencial têm uma importância e influência tão relevante na composição gráfica, como a palavra. Todos os componentes da narrativa desempenham um papel fulcral na construção da comunicação, contudo, quando um ou mais são dispensados, os restantes têm sempre de os compensar, recorrendo-se então de outros meios.

## Retórica & Narrativa Visual

Na aprendizagem humana, a capacidade de decifrar uma mensagem visual é anterior à aptidão de decifrar uma mensagem escrita. Temos como exemplo os livros infantis que se apresentam com narrativas visuais passíveis de serem decifráveis por crianças.

“Antes de aprender a ler palavras, fazemos leituras de imagens. Assim, livros destinados ao público infantil são carregados de imagens coloridas, para atrair atenção, e ajudar na compreensão da história que esta sendo contada.” (Nazário, 2012, “*A Ilustração Narrativa: Contando Histórias com Desenho*”, p.11)

Esta habilidade de compreender uma história/enredo, recorrendo a imagens e onomatopeias, mantém-se ao longo da vida e é comum a várias culturas e etnias. No entanto, a narrativa visual tem a necessidade de recorrer ao uso da retórica, pois sem esta perder-se-ia a mensagem. Estas, em conjunto com a ilustração/desenho conseguem transmitir uma mensagem, desenvolvida por diversos elementos, sendo os principais, a forma, a cor e o contexto.

### retórica<sup>1</sup>

substantivo feminino

1. 1. *FILOSOFIA•RETÓRICA (ORATÓRIA)*  
*a arte da eloquência, a arte de bem argumentar; arte da palavra.*
2. 2. *POR EXTENSÃO•RETÓRICA (ORATÓRIA)*  
*conjunto de regras que constituem a arte do bem dizer, a arte da eloquência; oratória.*

Tendo como base a definição proposta para a “retórica”, é possível afirmar que o mesmo se aplica à retórica visual, ou seja, retórica visual é a aptidão de persuadir, através de imagens, bem como a capacidade de decifrar uma mensagem somente comunicada por imagens.

Tendo então a definição de retórica visual determinada, conseguimos então compreender que para que a retórica seja possível tem também de previamente existir uma narrativa.

### narrativa<sup>2</sup>

substantivo feminino

1. 1. *ação, processo ou efeito de narrar; narração.*
2. 2. *exposição de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos mais ou menos encadeados, reais ou imaginários, por meio de palavras ou de imagens.*

<sup>1</sup> Google. (n.d.). definição de retorica - Google Search. Retrieved August 20, 2019, from <https://www.google.com/search?q=definição+de+retorica&oq=definição+de+retorica&aqs=chrome..69i57j0l4.836j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<sup>2</sup> Google. (n.d.). definição de narrativa - Google Search. Retrieved August 20, 2019, from [https://www.google.com/search?ei=PzFKXfe9E7XVgweskaWQAg&q=definição+de+narrativa&oq=definição+de+narra&gs\\_l=psy-ab.3.0.35i39i70i249j0i20319.2202.7877..10129...1.0..0.899.5300.0j1j0j1j2j2j3.....0....1..gws-wiz.....0i71j35i39j0i22i30.](https://www.google.com/search?ei=PzFKXfe9E7XVgweskaWQAg&q=definição+de+narrativa&oq=definição+de+narra&gs_l=psy-ab.3.0.35i39i70i249j0i20319.2202.7877..10129...1.0..0.899.5300.0j1j0j1j2j2j3.....0....1..gws-wiz.....0i71j35i39j0i22i30.)

## Arte Sequencial

“Arte Sequencial, que é o que eu chamo à arte da banda desenhada, é o arranjo de imagens em sequencia para contra uma história.” - (Eisner, “*Stan lee’s comic book greats*”, 1992)

Will Eisner foi um cartoonista reconhecido e celebrado no universo da BD por causa de obras como *The Spirit* (fig 11), *A Contract with God* (fig 12), ... pioneiro no estudo do que é a Arte Sequencial, bem como na sua definição. Foi, também, pioneiro no estudo do que é a Arte Sequencial, bem como na sua definição. Cunhando este termo, definiu o processo de criação da Banda Desenhada. Contrariamente ao pensamento comum, segundo este, a Arte Sequencial não define a Banda Desenhada. Acredita que toda a BD é Arte Sequencial, mas o inverso não é aplicável.

Eisner justifica-se, argumentando que qualquer meio que proponha uma mensagem que comunique segundo uma narrativa visual poderá ser considerado Arte Sequencial. Exemplo disto mesmo é-nos dado pelo próprio, no seu livro “*Comics and the Sequential Art*”, reportando-se ao meio cinematográfico.

“Portanto, o filme, que é uma extensão de vinhetas de b.d., disfruta de controlo absoluto da sua “leitura”- uma vantagem partilhada pelo teatro ao vivo.” (Eisner, 1985, “*Comics and the Sequential Art*”, p41)

Então, qual a sua origem? Segundo o artista, este tipo de comunicação surge da necessidade de existir um auxílio visual ao ato de contar uma história, algo essencial para a vida quotidiana das culturas que antecederam o conhecimento e uso da escrita, como é o caso das culturas primitivas que, através de pinturas rupestres, complementavam a comunicação verbal entre pares.



Figura 11 - The Spirit

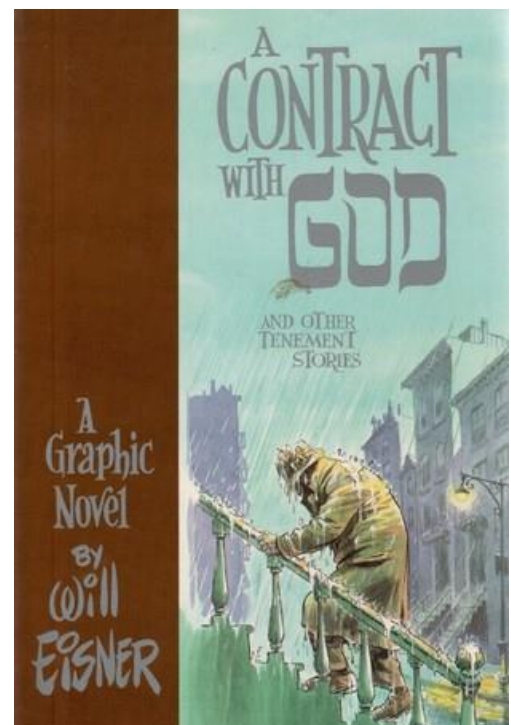


Figura 12 - A Contract with God.

## Contextualização Histórica

“provavelmente, os primeiros contadores de histórias, usaram imagens grosseiras, apoiadas com gestos e sons vocais que mais tarde evoluíram para linguagem.” (Eisner, 1996, *“Graphic Storytelling and Visual Narrative”*, p2)

Pode-se então assumir que as culturas primitivas que contavam e partilhavam episódios do seu quotidiano, bem como as suas lendas e folclore, através da comunicação verbal e gestual, faziam-no em murais rudimentares ilustrados e, por vezes, socorriam-se de baixos-relevos incorporados ou até de pequenos objetos. Tomemos então o exemplo destas culturas primitivas com as pinturas e gravuras rupestres, figura 14<sup>3</sup> e 13<sup>4</sup>.



Figura 14 - Gravura rupestre retratando um Cavalo.

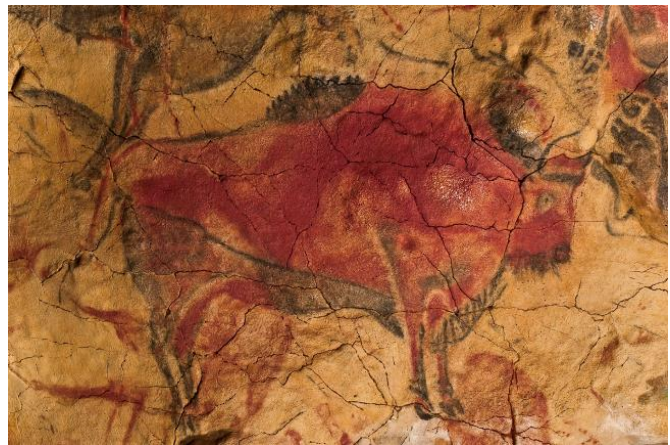


Figura 13 - Pintura rupestre retratando um touro.

Outro exemplo a que se pode recorrer é a Arte Aborígine. À semelhança das Pinturas e Gravuras Rupestres, esta arte também é produzida, recorrendo-se a utensílios rudimentares e técnicas primitivas. Como exemplo, o depositar de tinta na boca e cuspi-la, como se de um spray se tratasse, tendo também o propósito de concretizar uma prática ritualista. Ilustra uma realidade, através da pintura e da gravura, em superfícies como a pedra, a cortiça e a própria pele, anexando a estas a dança e a música, com a finalidade de relatar e dar vida às suas lendas.

<sup>3</sup> Gravura rupestre de Mazouco, situada junto ao Rio Douro, concelho de Freixo de Espada à Cinta, distrito de Bragança. Primeiro exemplo de arte rupestre paleolítica ao ar livre, identificado na Europa.

<sup>4</sup> Pintura rupestre na cave da caverna de Altamira no município espanhol de Santillana del Mar, Cantábria. À semelhança do exemplo anterior, Esta também faz parte da era paleolítica.

Os motivos e as cores que usam têm significados diferentes, para as diferentes tribos, dependendo da superfície em que os esboçavam. Regra geral, quando eram realizadas na pele serviam para indicar o clã ou a classe social, enquanto que, quando desenhados em cavernas ou em cortiça (figura 15<sup>5</sup> e 16<sup>6</sup>), eram entendidos como uma forma de relatar diferentes aspetos da vida indígena e eram encarados como objetos instrutivos e narrativos para a educação das crianças, ao mesmo tempo que serviam como auxiliar visual ao conto.



Figura 15 - “Canguru com homem do relâmpago”, pintura rupestre.



Figura 16 - “Os Quatro Grandes Yirritja Legisladores da Terra de Arnhem Oriental”, pintura sob casca de árvore.

Seguindo este raciocínio, pode-se então constatar que esta “comunicação visual ilustrativa” acompanha os primeiros humanos, e, com a passagem do tempo, a noção de sequência evoluiu com a necessidade comunicativa.

<sup>5</sup> “Canguru com homem do relâmpago”, pintura rupestre na rocha de Nourlangie, parque nacional de Kakadu, terra de Arnhem, Território do Norte, Austrália.

<sup>6</sup> “Os Quatro Grandes Yirritja Legisladores da Terra de Arnhem Oriental”, 1963, por Birrikitji Gumana, clã Dhalwaṅu, 124 x 63,5 cm. Museu Nacional da Austrália

Se se olhar para objetos ou obras de diferentes séculos, consegue-se ter essa noção da narrativa de eventos. Tomemos como exemplo o “Estandarte Real de Ur” (figura 17<sup>7</sup> e 18<sup>8</sup>).



Figura 17 - "Paz", Estandarte Real de Ur.

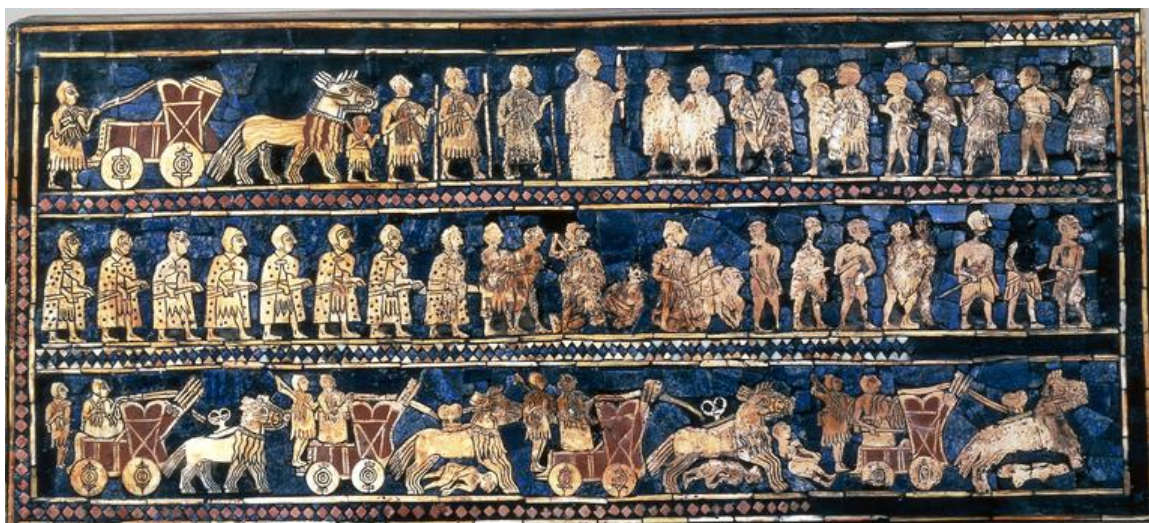


Figura 18 - "Guerra", Estandarte Real de Ur.

<sup>7</sup> e <sup>8</sup> “Estandarte Real de Ur” encontrado num túmulo real no cemitério de Ur [localizado no Iraque moderno] (PG 779), associado a Ur-Pabilsag (rei da primeira dinastia que terá morrido aproximadamente a 2550 aC). Contem em cada lado um mosaico apelidado de "Guerra" e "Paz", apresenta três cenas exibidas em cada face, "Paz" cenas rurais e "Guerra" demonstra uma campanha militar.

Aqui são retratadas, em ambas as faces, cenas que pretendem mostrar, em três painéis, a época de Paz - demonstrando cenas rurais - e a de Guerra - mostrando uma campanha militar. Semelhante ao estandarte, destaca-se o mural do túmulo de “Menna” “TT69”.

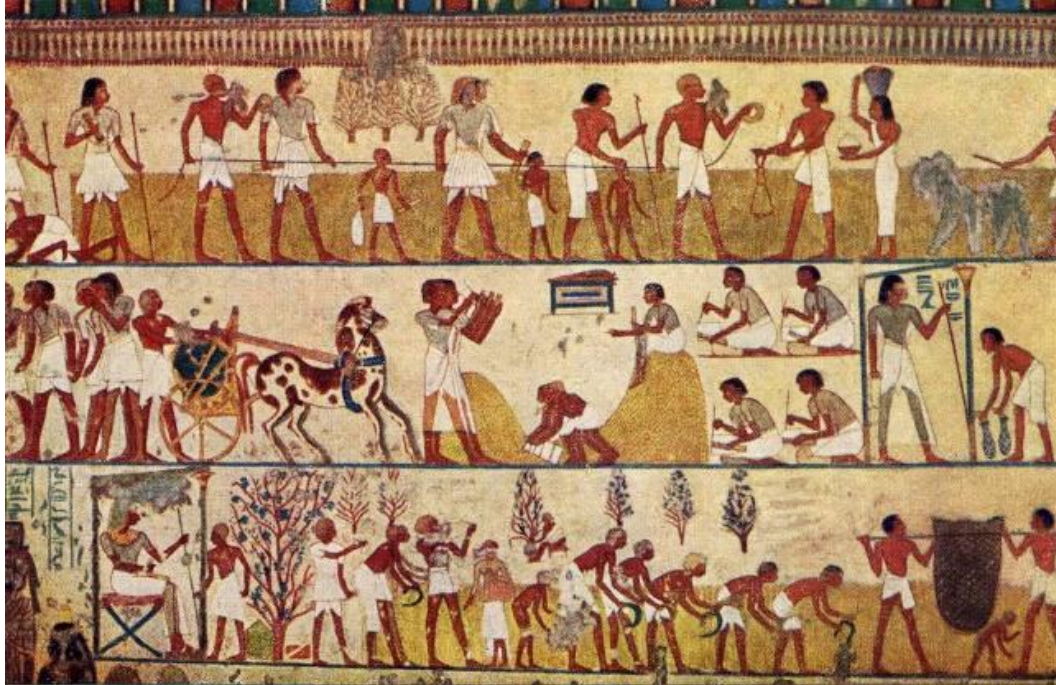


Figura 19 - Mural do túmulo de Menna.

Neste exemplo, figura 19<sup>9</sup>, a sequência é mais predominante, passando de painel para painel, lendo-se quase como que em “zig-zag”, da base para o topo (lendo de baixo para cima, começando da esquerda para a direita, continuando no segundo painel lendo da direita para a esquerda e terminando no terceiro painel, repetindo a leitura do primeiro). Neste encontra-se retratado “Menna”, a supervisionar os agricultores a trabalhar, a receber os seus impostos e a castigar aqueles que falharam com estas obrigações e deveres.

Progredindo um pouco nos tempos e culturas, encontra-se este tipo de narrativas visuais, como uma forma de comunicação bastante comum pelo mundo antigo.

Tomemos os frescos romanos como exemplo. Estes teriam não só o propósito decorativo, mas também o educativo, como se pode observar nas figuras 20 a 23, abaixo ilustradas.



Figura 20 - Imagem panorâmica do mural fresco do triclinium da Villa dos Mistérios, Pompeia, séc. I a.C.

<sup>9</sup> Mural no interior do túmulo de Menna “TT69”, oficial do antigo Egito em meados de XIV A.C



Figura 21 - Parede direita, mural fresco do triclinium da Villa dos Mistérios, Pompeia.



Figura 22 - Parede frontal, mural fresco do triclinium da Villa dos Mistérios, Pompeia.



Figura 23 - Parede esquerda, mural fresco do triclinium da Villa dos Mistérios, Pompeia.

À semelhança dos exemplos anteriores, vê-se que os painéis eram retratados nas paredes, com cenas mitológicas, religiosas e, por vezes, paisagens naturais. No entanto, estes frescos proporcionavam vistas ilusórias, devido ao uso de perspectivas forçadas, para dar a impressão de tridimensionalidade, modificando a perspectiva por toda a sala, guiando assim o olhar do visitante continuamente pela sequência.

Continuando com os Romanos, existe ainda outra obra onde a narrativa visual e a sequência são pontos fulcrais para a sua correta compreensão, “A Coluna de Trajano”<sup>10</sup> (fig 24). Esta foi construída por ordem do Imperador Trajano, para celebrar a vitória de Roma nas guerras Dácias. A Coluna tem 38 metros de altura e está adornada por uma estátua de bronze, no topo. O que faz deste monumento relevante em termos de arte sequencial é o facto de ser ornamentada por baixos-relevos, esculpidos em mármore, em espiral e em seu redor. Estas esculturas constroem uma narrativa com aproximadamente 200 metros de comprimento, mostrando mais de 2600 figuras e cerca de 155 cenas individuais que representam as várias campanhas militares da guerra contra os Dácios. Mostra, igualmente, o próprio Imperador, como personagem principal, a liderar os seus exércitos, a julgar prisioneiros, a assegurar conselhos de guerra...

De forma idêntica, o mural egípcio anteriormente mencionado, lê-se de baixo para cima, como se de uma banda desenhada se tratasse.



Figura 24 - Coluna de Trajano.

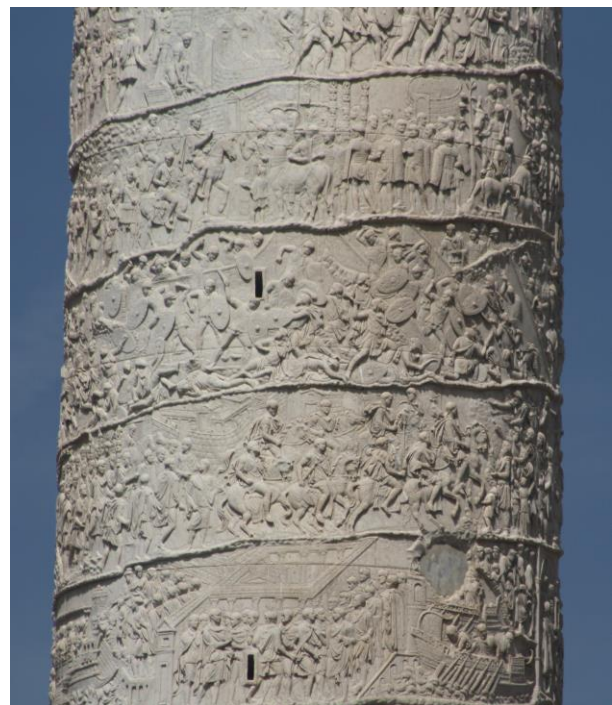


Figura 25 - Coluna de Trajano, detalhe.

---

<sup>10</sup> “Coluna de Trajano” - Erguida no ano 113 d.C, possivelmente concebida por Apollodoros of Damascus para celebrar a vitória de Roma nas guerras Dácias. Tem 38 m de altura e é composta por mármore branco italiano. Originalmente, uma estátua de bronze de 4.8 m de Trajano estava no topo do pedestal, mas foi substituída por uma estátua de São Pedro em 1588 EC.

O artista e investigador Scott Mccloud aprofunda este pensamento, focando-se mais na temática da Banda Desenhada, apontando também a Arte de algumas civilizações e as formas como estas também já dispunham de uma forma de Arte Sequencial. Dá como exemplo o “Codex Zouche-Nuttall” (fig 26).<sup>11</sup>



Figura 26 - “Codex Zouche-Nuttall”.

Este manuscrito retrata, com recurso às imagens, alguma história acerca da capital de Mixtec, Oaxaca, entre os séculos XI e XII, e o seu foco principal sob a liderança do guerreiro “Oito Veado Garra de Tigre” (ou “Jaguaritica” ou “Jaguar”). Aqui, tal como nos exemplos anteriores, egípcios e romanos, existe esta capacidade de ilustrar uma sequência de eventos, de forma a construir uma narrativa visual.

Avançando um pouco na história e indo até à era medieval, vê-se que o mesmo sucede em obras como a “Tapeçaria de Bayeux”<sup>12</sup> (fig 27); Aqui podemos ver os eventos precursores da conquista Normanda da Inglaterra, focando as figuras de William I, Duque da Normandia, Harold II, conde de Wessex, terminando na batalha de Hastings. Mais uma vez, o enfoque desta narrativa está nas personagens “principais” sendo estes, os que foram antes mencionados, William I e Harold II, retratando os seus atos e respetivas consequências.

<sup>11</sup> “Codex Zouche-Nuttall” Manuscrito Mixteca de composto por catorze secções de 19 cm por 23,5 cm, fazendo aproximadamente 11,35m de comprimento, pele animal ilustrada por pictogramas e pintada com cores garridas.

<sup>12</sup> “Tapeçaria de Bayeux” - Tapeçaria do séc. XI bordada com o relato dos precursores e da batalha Hastings, de com aproximadamente 70 metros comprimento por 50 centímetros de altura.

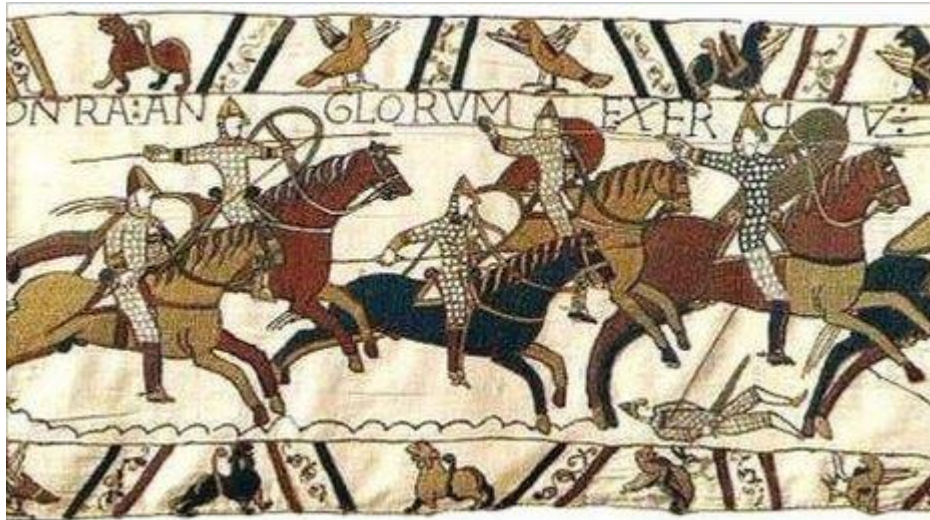


Figura 27 - "Tapeçaria de Bayeux".

Em meados do séc. XVI, Gutenberg desenvolve e apresenta o processo de impressão. Através dele, distribuíam-se folhetos e produziam-se livros contendo ilustrações e xilogravuras com diversas temáticas, tais como a vida de santos, a peste, os valores cristãos... Tinham o propósito de educar catequeticamente a população, no entanto, visto que grande parte da população continuava a ser analfabeta, aqueles dependiam fortemente da imagem, como podemos ver nas xilogravuras que se seguem, retiradas do livro "*Ars Morendi*"<sup>13</sup>.



Figura 28 - Xilogravura do livro "*Ars Morendi*". Fonte *Ars Morendi*.

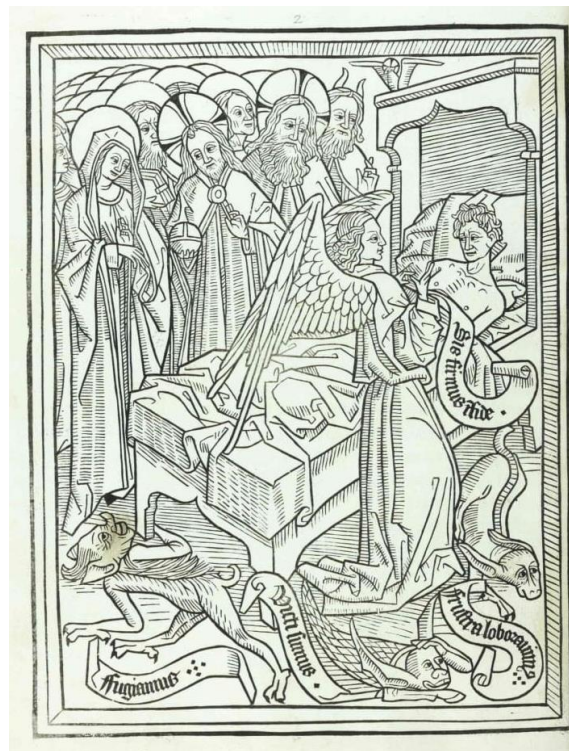


Figura 29 - Xilogravura do livro "*Ars Morendi*". Fonte *Ars Morendi*.

<sup>13</sup> Xilogravuras do livro "*Ars Morendi*" – Produzido/publicado na Alemanha, em meados de séc. XVI, 24 paginiais impressas, 11 ilustrações.

Algumas destas xilogravuras dispunham de seqüências narrativas, com a finalidade de relatar os eventos que pretendiam retratar. O exemplar também usado por Mccloud, no seu livro *“Understanding Comics: the invisible art”*, é um caso a considerar, quando este também tenta demonstrar os antecedentes da Banda Desenhada, *“A Tortura de Santo Erasmus”*<sup>14</sup>(fig 30).

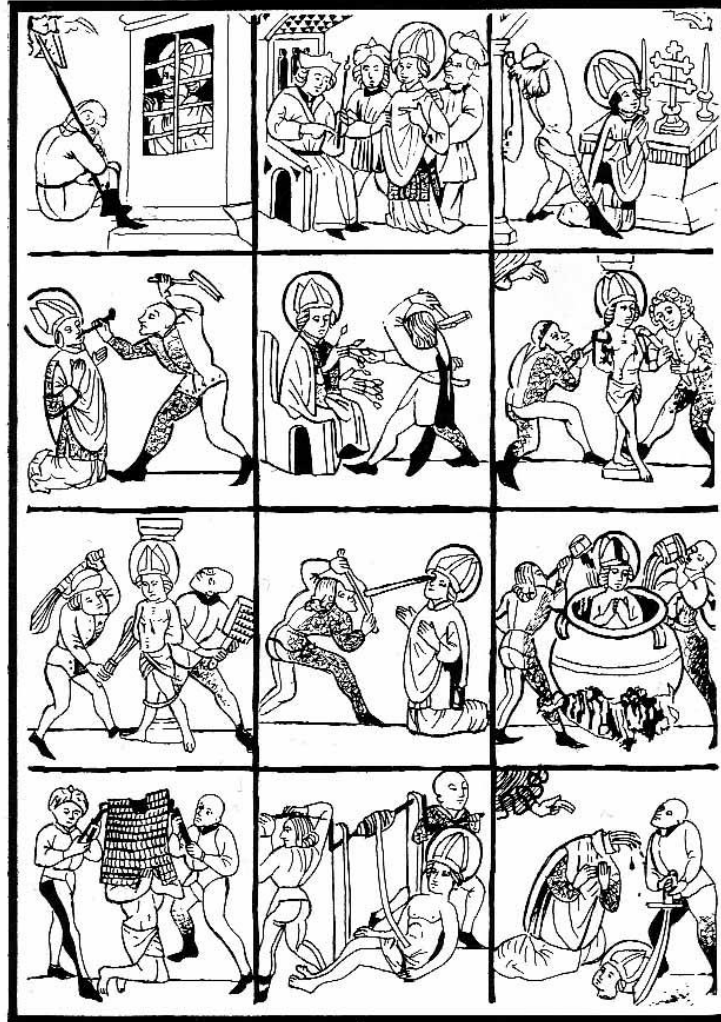


Figura 30 - “A Tortura de Santo Erasmus”.

Mais tarde, em meados sec XVIII, William Hogarth, pintor, gravador, satírico pictórico e cartunista editor, desenvolve uma série de projetos denominados *“modern moral subjects”*. Estes eram conjuntos de seis ou mais imagens individuais que, quando compostas em ordem sequencial, retratavam temas de crítica social, como demonstram as figuras 31 a 36, *“A Harlot’s progress”*.<sup>15</sup>

<sup>14</sup> “Torturas de Santo Erasmus” – Produzida em meados de séc. XVI, xilogravura Holandesa que retrata as várias torturas de St. Erasmus em seqüência terminando na sua morte.

<sup>15</sup> “A Harlot’s progress” – Hogarth, 1732, inicialmente pinturas e mais tarde publicados como gravuras



Figura 31 - "A Harlot's progresso," 1.



Figura 32 - "A Harlot's progresso", 2.



Figura 33 - "A Harlot's progress", 3.



Figura 34 - "A Harlot's progress", 4.



Figura 35 - "A Harlot's progress", 5.



Figura 36 - "A Harlot's progress", 6.

Esta lógica de “disposição sequencial pictórica” continua até ao século seguinte. O suíço Rodolphe Töpffer, professor, autor, pintor, cartunista e caricaturista, começa a desenvolver os projetos pelos quais viria a ser lembrado: livros ilustrados com narrativas visuais, compostas por seqüências de eventos, retratados em vinhetas, acompanhadas de uma breve descrição da cena.

Algumas destas vinhetas chegam a ser publicadas em jornais. As obras de Töpffer são, por muitos, classificadas como as primeiras bandas desenhadas. Como exemplo: duas páginas do livro “*The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck.*”<sup>16</sup>(fig 37 & 38).



Figura 37 - Pagina 8, “The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck.”.



Figura 38 - Pagina 9, “The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck.”.

<sup>16</sup> The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck.” – Rodolphe Töpffer, edição Britânica e Estado-unidense de meados de 1840, versão original “Les amours de Mr. Vieux Bois”, 1837. 80 Páginas, 14 x 22 cm.

Num formato semelhante e por volta da mesma época, estas “literaturas gráficas” aparecem nos países asiáticos, nomeadamente China, Japão e Coreia, com os “Lianhuanhua”. Estes, tal como a escrita destas culturas, lêem-se da direita para a esquerda. Como exemplo - “Detenção da Orquídea” (Casos do Magistrado Shi) <sup>17</sup>(fig 39).

Eram pequenos livros (sensivelmente do tamanho de um palmo) de ilustrações e narrativas sequenciais. Viriam a dar origem ao equivalente à BD no Japão, a Manga. Esta influência testemunha-se em “Akira” (fig 40).



Figura 39 -Detalhe da "Detenção da Orquídea" (Casos do Magistrado Shi), 1949.

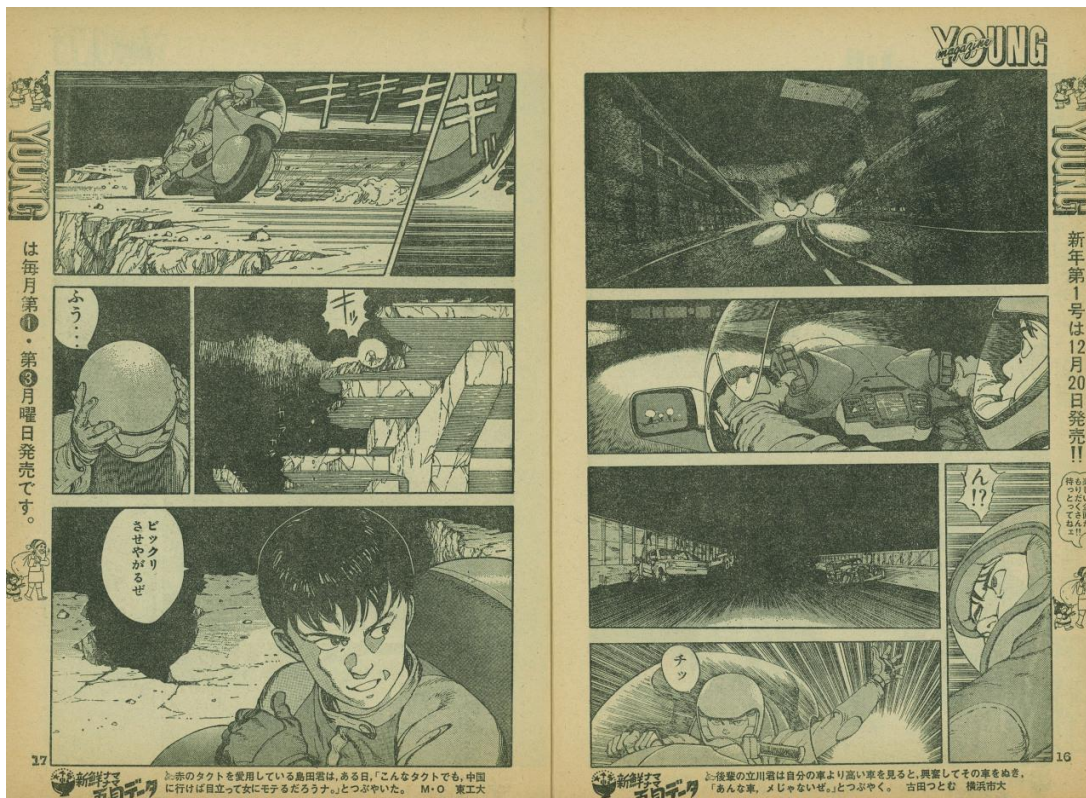


Figura 40 - Páginas 16 e 17 da primeira edição do primeiro episódio de “AKIRA”.

<sup>17</sup> "Detenção da Orquídea" (Casos do Magistrado Shi), 1949, Shen Manyun, 10.2 x 13.2 x 6 cm.

Pouco depois, nos E.U.A., a vinheta comics, no jornal, já era comum e começa-se então a juntá-las em coletâneas e a ser vendidas, à parte do jornal. Entre as primeiras estavam “Sunday funnies” (fig 41) e “The funnies” (fig 42).

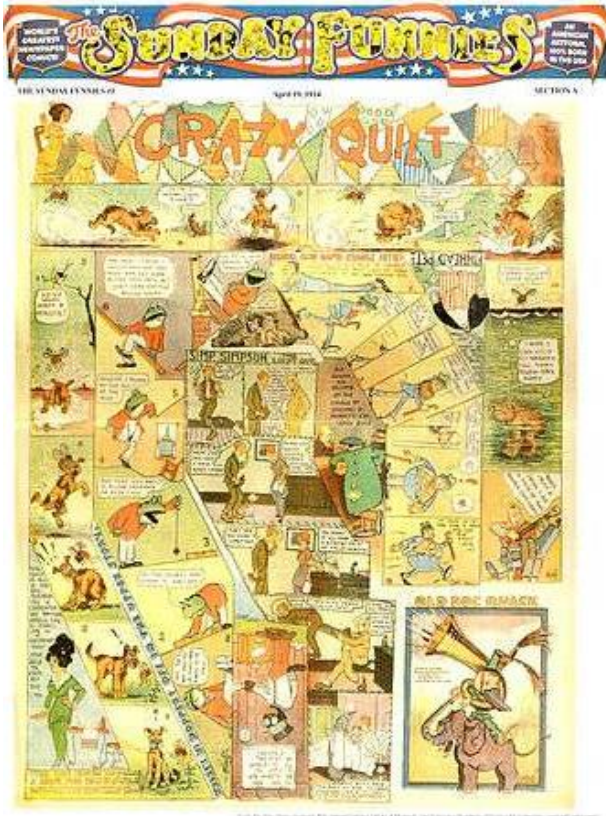


Figura 41 -Primeira edição de “Sunday Funnies”, 1914.

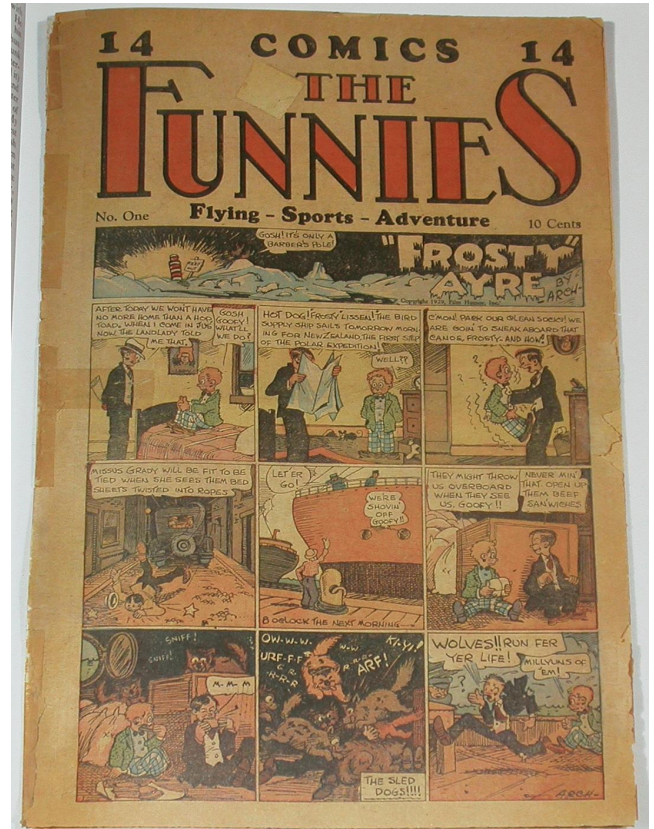


Figura 42 - Primeira edição de “The Funnies”, 1929.

Posteriormente, esta forma de arte recebe o nome de “comics”, devido às suas origens, como é o caso dos livros de comédia. Torna-se então mais versátil e introduz temas diferentes para públicos diferentes, como sendo os policiais, o mistério, a fantasia, o “western” ... De entre estes, surgem exemplares como “Prince Valient: in the times of king Arthur” (fig 43) e “The lone Ranger” (fig 44).

Avançando algumas décadas, a banda desenhada é essencialmente a mesma. Aborda novos e controversos temas (fig 45), torna-se mais inclusiva (fig 46) e as suas ilustrações e cores são mais dinâmicas, mas o seu formato e leitura são, efetivamente, as mesmas.

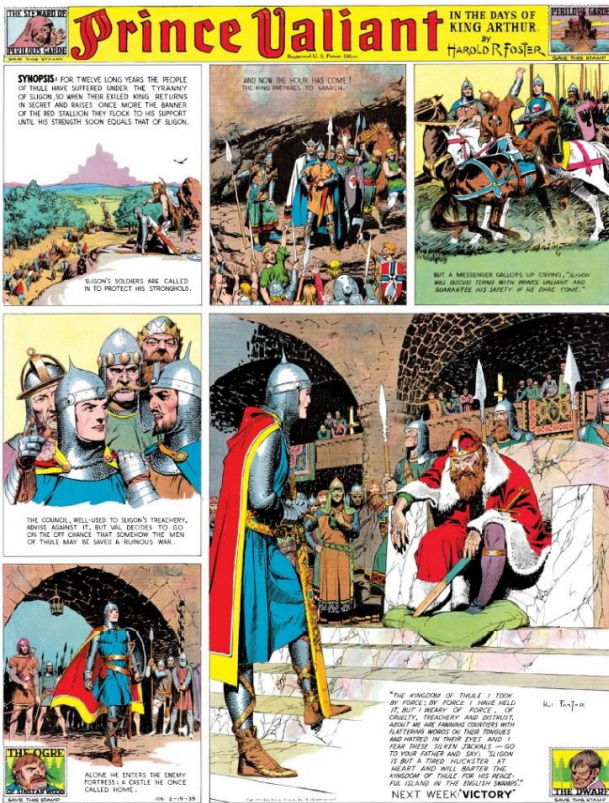


Figura 44 - "Prince Valiant, in the days of king Arthur", 1939.



Figura 43 - "The story of the Lone Ranger", 1953.



Figura 46 - "Sex Criminals, Vol.1: One Weird Trick", Fraction e Zdzsky, 2014.

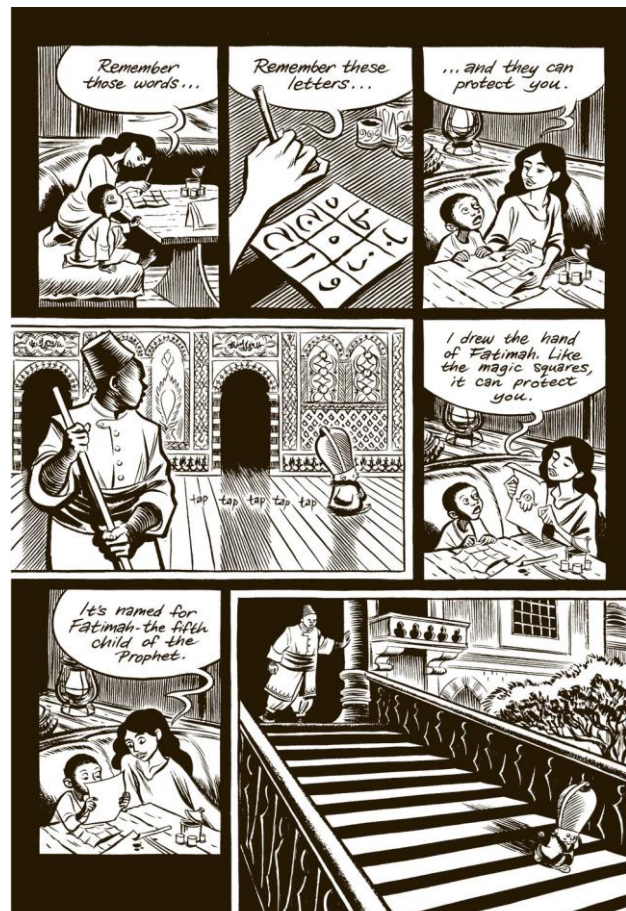


Figura 45 - "Habibi", Thompson, 2011.

## Banda Desenhada

Desde meados do séc. XX que existe Banda Desenhada, mas o que é “B.D.”?

Compreendendo como surgiram os “quadrinhos”, a questão mantém-se: O que é “Banda Desenhada”? Scott McCloud (cartoonista, ilustrador, escritor, investigador) dá-nos uma possível definição, na sua obra *“Understanding Comics: The Invisible Art”*. Esta foi construída a partir do estudo que o autor fez sobre aquilo que foi previamente proposto por Eisner nos seus livros.

*“Com.ics (Kom’iks)n. plural in form, used with singular verb. 1. Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/ or to produce an aesthetic and/or to produce an aesthetic response in the viewer.” (McCloud, 1993, “Understanding Comics: The Invisible Art”, p9)*

Como já mencionado, a BD é uma das formas de Arte Sequencial e provavelmente uma das mais complexas pois, para além de construir uma sequência de narrativa visual, supera as suas limitações e consegue incitar estímulos aos sentidos, através da visão, ou seja, num meio “2-D” consegue reproduzir ambientes e sensações “3-D” como sons, cheiros, texturas,... bem como invocar e exprimir diferentes sentimentos.

Há, também, outras definições do que é a Banda Desenhada, como é o caso da de Bill Blackbeard:

“Uma narrativa dramática, episódica e aberta, publicada em série, ou uma série de anedotas vinculadas sobre personagens identificados recorrentes, contadas em desenhos sucessivos que encerram regularmente o diálogo em balão ou o seu texto narativo equivalente e geralmente mínimo.” (Blackbeard, 1974, “Mislabelled Books- *Funny World#16*”)

Esta definição, para além de correta, em alguns casos, quando apresentada ao meio, como um todo, torna-se redutora, permitindo que apenas as tradicionais vinhetas de jornal constem desta definição.

Outras definições há, como a de Pierre Couperie, mais abrangente, mas também exclusiva, pelo que não permite a inclusão do cinema e animação, na banda desenhada, mas engloba acidentalmente narrativas sequências históricas, como a Coluna de Trajano, o que direciona mais esta definição, aos olhos do autor, para uma exposição de Arte Sequencial.

“A banda desenhada seria uma história (mas não necessariamente uma história ...) constituída por imagens manualmente desenhadas por um ou mais artistas (tendo de se eliminar o cinema e a fotonovela), imagens fixas (diferenciando-se da animação), múltiplas (contrariamente ao cartoon) e justapostas (diferindo-se da ilustração e das novelas xilográficas...). Mas esta definição é igualmente aplicável à Coluna de Trajano e à Tapeçaria de Bayeux.” (Couperie, 1972, *“The system of comics”* de Thierry Groensteen, 1999)

## Componentes da Banda desenhada

Uma banda desenhada organiza-se por dois componentes principais: Layout e Elementos, componentes estes que se subdividem em diferentes constituintes:

No que diz respeito ao Layout, sabe-se que o mesmo é constituído por:

- **Vinheta** (panel/frame/box) - Quadrado ou retângulo que contém a ilustração. (fig 47);
- **Goteira** (gutter) - Espaço vazio entre vinhetas, tiras e bandas com o propósito de separar cenas (fig 47);
- **Tira** (tier) - Conjunto Quadrados ou retângulos que contém as ilustrações. (fig 47);
- **Tira** (strip) - Conjunto Quadrados ou retângulos que contém as ilustrações. (fig 47);
- **Splash** - Uma vinheta “gigante” que ocupa o espaço de várias tiras para introduzir ou destacar uma ação ou um personagem. (fig 47);
- **Spread** - Vinheta “gigante” que se estende por mais de uma página (fig 47).

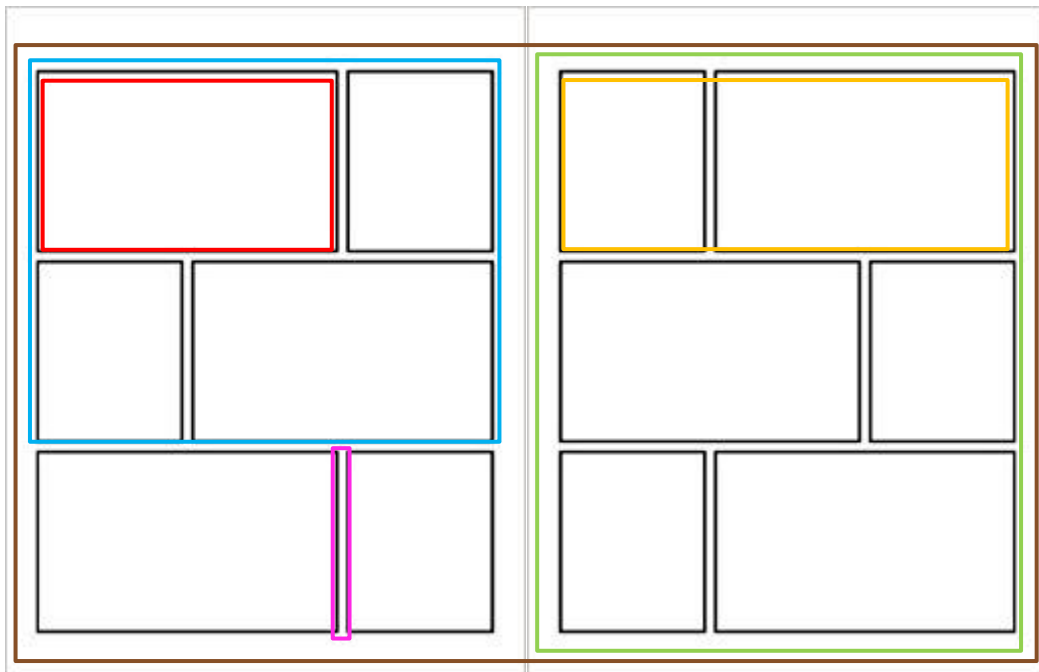


Figura 47 - Esquema do layout da prancha de B.D.

Quanto aos elementos estes são constituídos pelos:

- Balões de Fala/pensamento - Indicador de diálogo, contendo as falas dos personagens. (fig 48);
- Balões de narração - Indicador de narração contendo as falas do narrador. (fig 48);
- Onomatopeias - São imagens sonoras não-verbais, que imitam sons. (fig 48).

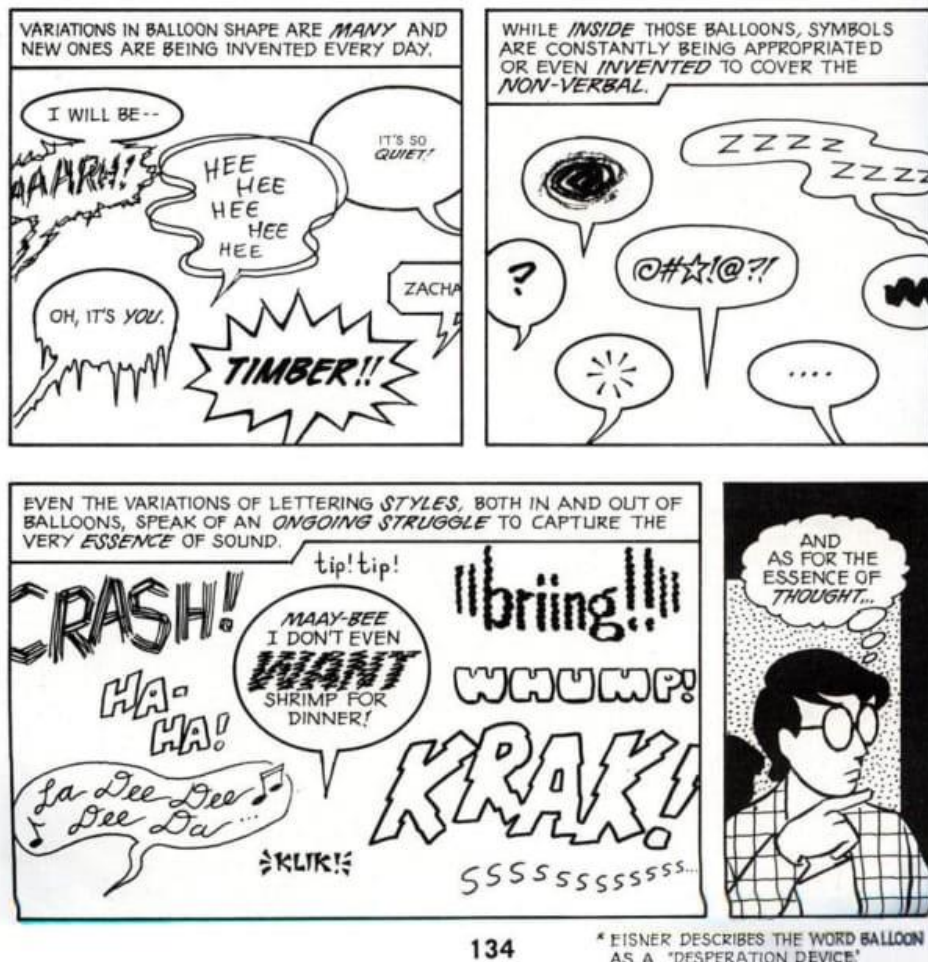


Figura 48 - Elementos da B.D. Fonte "Understanding comics", Mccloud, 1993.

## Como comunica a arte sequencial da banda desenhada?

Como antes mencionado, a Arte Sequencial tem como ferramenta principal a imagem, ou melhor, um conjunto de imagens, dispostas numa sequência de eventos. No entanto, a sua narrativa é construída também pelos elementos individuais que a formam.

Esta comunicação, implícita na Arte Sequencial, transmite principalmente estados emocionais e ritmo, intrínsecos à narrativa.

### Penceling & inking

Começamos pelo desenho (penceling & inking). Após a história estar definida e o guião concluído (“writing”), o desenhista analisa o conteúdo e decide que estilo utilizar. Um estilo “cartoon” (fig 49) é mais frequente em Comédia, enquanto que algo mais “realista”, (fig 50) por norma, é usado no Drama. De qualquer das formas, esta decisão não é uma regra, mas sim um “costume”.



Figura 49- “Calvin and Hobbes”, Watterson, 1989.



## Cores

As cores, ou falta delas, identificam os ambientes, bem como os estados emocionais das cenas e personagens. Em certos casos, permitem seguir e identificar o personagem ao longo das vinhetas e páginas (fig 53) e (fig 54).



Figura 53 - "The Walking Dead" #100, Kirkman, Adlard, 2003.



Figura 54 - "The Wicked + The Divine, Vol. 1", Gillen, McKelvie, 2014.

## Framing e Diálogo

O “Framing”, ou disposição das vinhetas, tem o propósito de construir e ordenar a sequência, mas também serve para dar ao leitor uma noção de passagem do tempo, assim como pode indicar ou enaltecer as emoções e ações retratadas (fig 55) e (fig 56).



Figura 55 - “Lucky Luke”, 1939.



Figura 56 - “Watchmen”, Moore, 2005.

De uma forma semelhante, os diálogos dentro, e por vezes fora, dos balões de fala, sofrem transformações visuais para que sejam entendidos como parte da ação, como sejam o caso da sua localização e ambiente, a amplitude, exiguidade e origem (fig 57) e (fig 58). O mesmo se aplica aos elementos gráficos com onomatopeias (fig 59).



Figura 57- Staight Jacket #2, Torres, Sana, 2015.



Figura 58 - Apocalypse Girl #2, Torres, Borrallo, 2018.



Figura 59 -The Amazing Spider-Man #121, Conway, Romita sr., Hunt, Simek, Kane, 1973.

Todos estes elementos, em conjunto, constroem a sequência, no entanto, as fusões dos vários componentes numa só unidade comunicam o que se passa nesse exato momento ou evento.

Para além do seu funcionamento técnico, a Arte Sequencial necessita, acima de tudo, de compreensão, ou seja, é necessário que o leitor consiga decifrar o que acontece na sequência.

“A compreensão de uma imagem requer experiência comum. Isto obriga o artista sequencial um entendimento da experiência de vida do leitor, para que a sua mensagem seja percebida.” (Eisner, 1985, *“Comics and the Sequential Art”*, p7)

Como diz Eisner a capacidade que o ser humano tem de decifrar uma imagem provém do seu conhecimento da “experiência comum”, ou seja, de eventos comuns que acontecem ao longo das nossas vidas, permitindo uma experiência de semelhança ou de proximidade com as ações descritas.



Figura 60 - Flex Mentallo: Man of Muscle Mystery, Morrison, Quitely, 2012.

Também dentro do espectro da “experiência partilhada”, verifica-se a capacidade de decifração de indicadores culturais e multiculturais, pois consegue-se compreender ações externas à nossa cultura, se se estiver minimamente familiarizado com alguns desses indicadores culturais, quer seja ativamente (fig 61) quer passivamente (fig 62).



Figura 61 - "The Suicide Forest", Torres, Walta, 2011

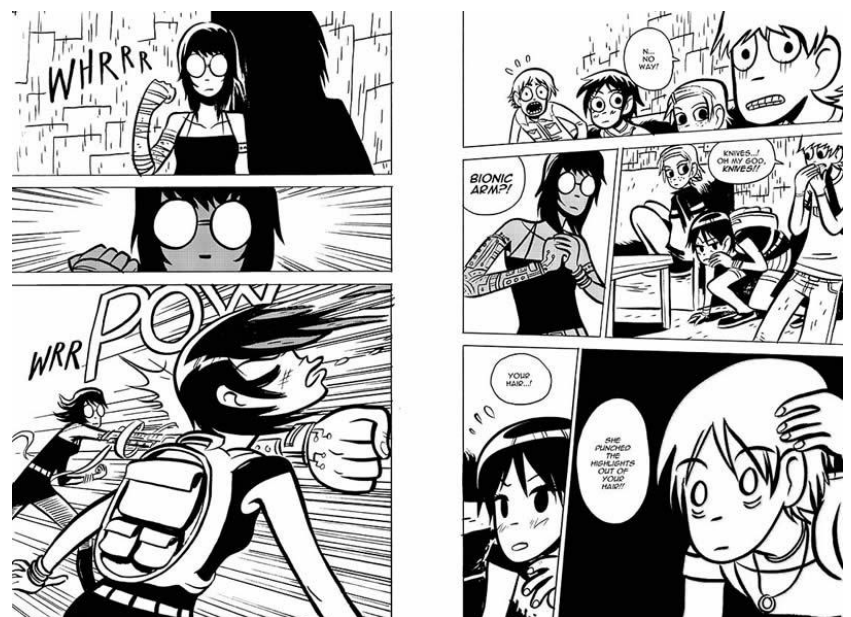


Figura 62 - "Scott Pilgrim Volume 3: The Infinite Sadness", O'Malley, 2006.

## Áreas desenvolvidas no decurso do estágio

### “Penceling” & “Inking”

#### “Penceling”

No seguimento da aquisição desta técnica, a equipa de trabalho participou numa Masterclass sobre desenho de Banda Desenhada, lecionada pelo ilustrador profissional Augustin Padilla. Consistiu em quatro aulas de 3 horas, distribuídas ao longo de quatro semanas.

Na primeira aula, foram abordados os materiais e os princípios básicos do desenho, tais como as formas e perspetivas.

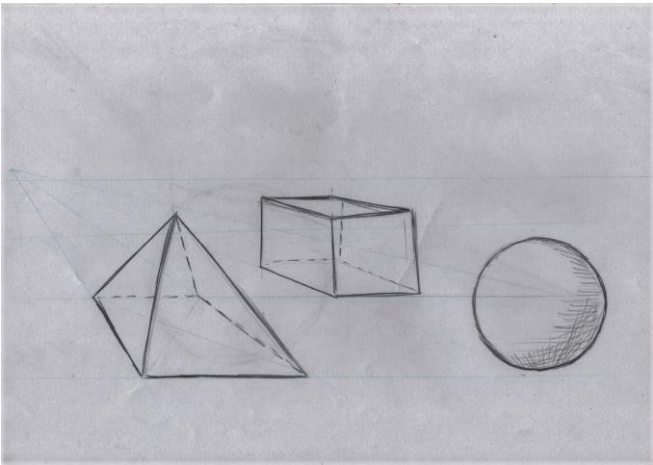


Figura 63 - Sólidos em perspetiva de um ponto de fuga.

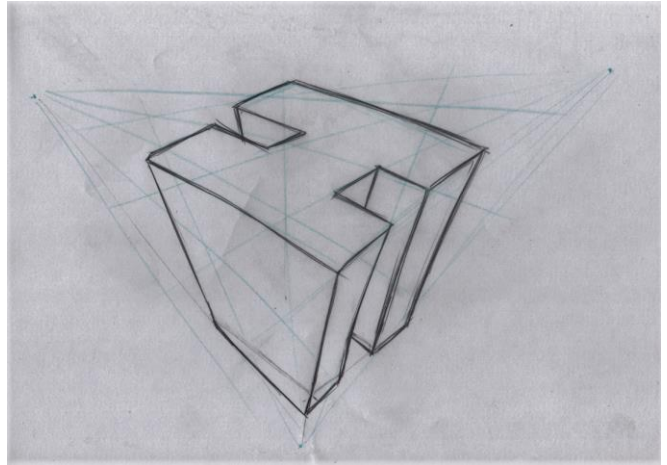


Figura 64 - Sólido "complexo" perspectiva de dois pontos de fuga.

Seguidamente, na segunda semana, trataram-se as questões associadas à profundidade de campo, à perspetiva e aos princípios da Arte Sequencial.

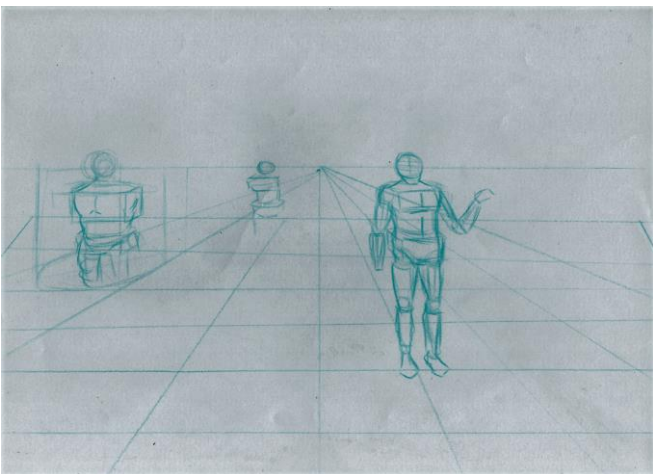


Figura 65 - Figuras humanas num ponto de fuga.

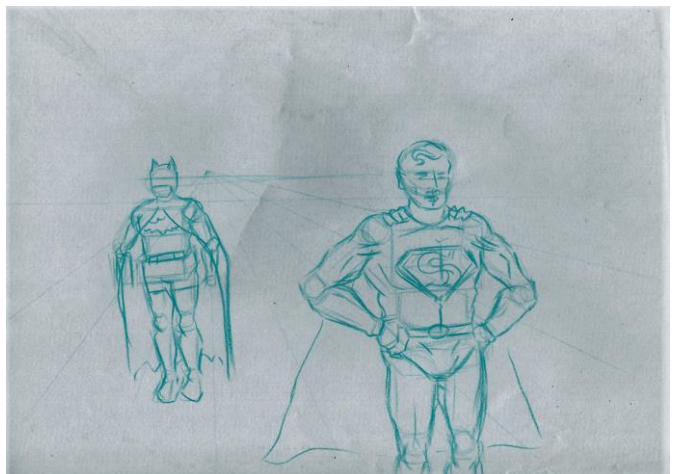


Figura 66 - Figuras humanas num ponto de fuga.

Na terceira aula, é desenvolvido o processo de “inking”.

## “Inking”

Na quarta, e última sessão, foram abordadas questões relacionadas com a construção e apresentação de portfólio, aplicado à área da Banda Desenhada e da Ilustração.

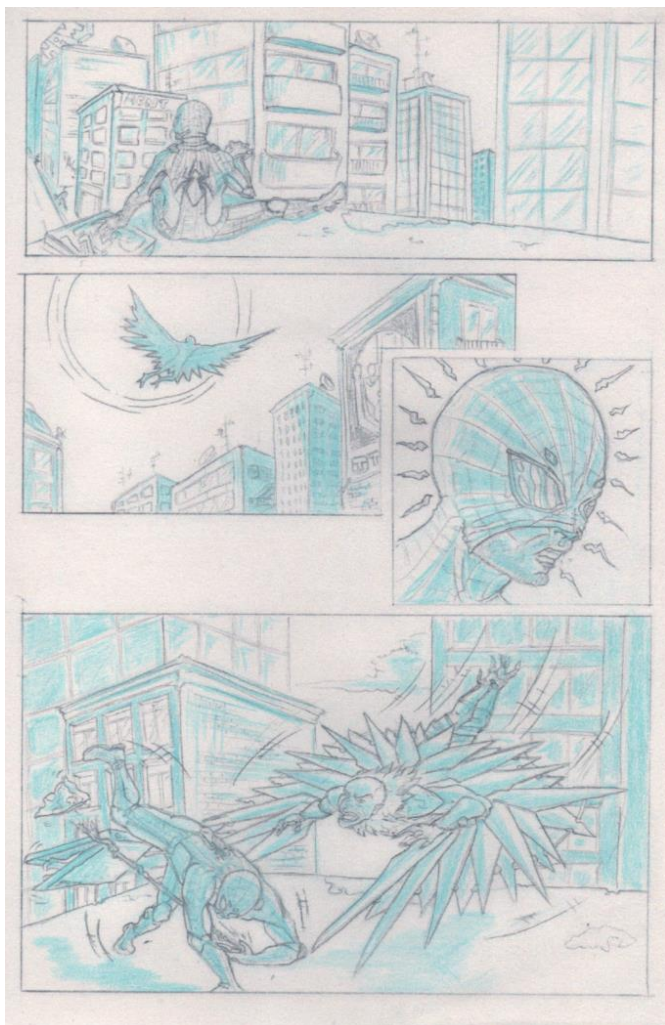


Figura 67 - Prancha preparada para "inking".

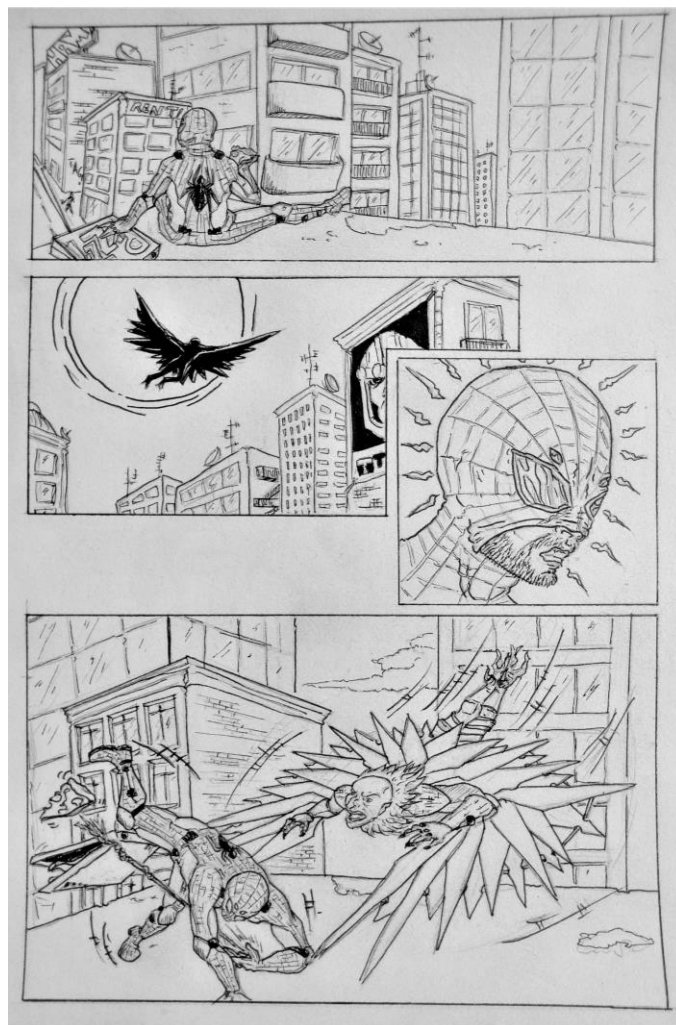


Figura 68 - Prancha após "inking".

## “Colouring” & “Flating”

O estudo é iniciado com o processo de “colouring”. Como mencionado anteriormente, “colouring” é o processo de adicionar cor ao desenho, para definir e intensificar as noções de profundidade e volumetria, os focos luminosos, os espaços, as emoções...

Contudo, e antes de iniciar este processo, é necessário proceder ao “flating” do desenho a intervuir (separação dos elementos presentes na prancha por cores).

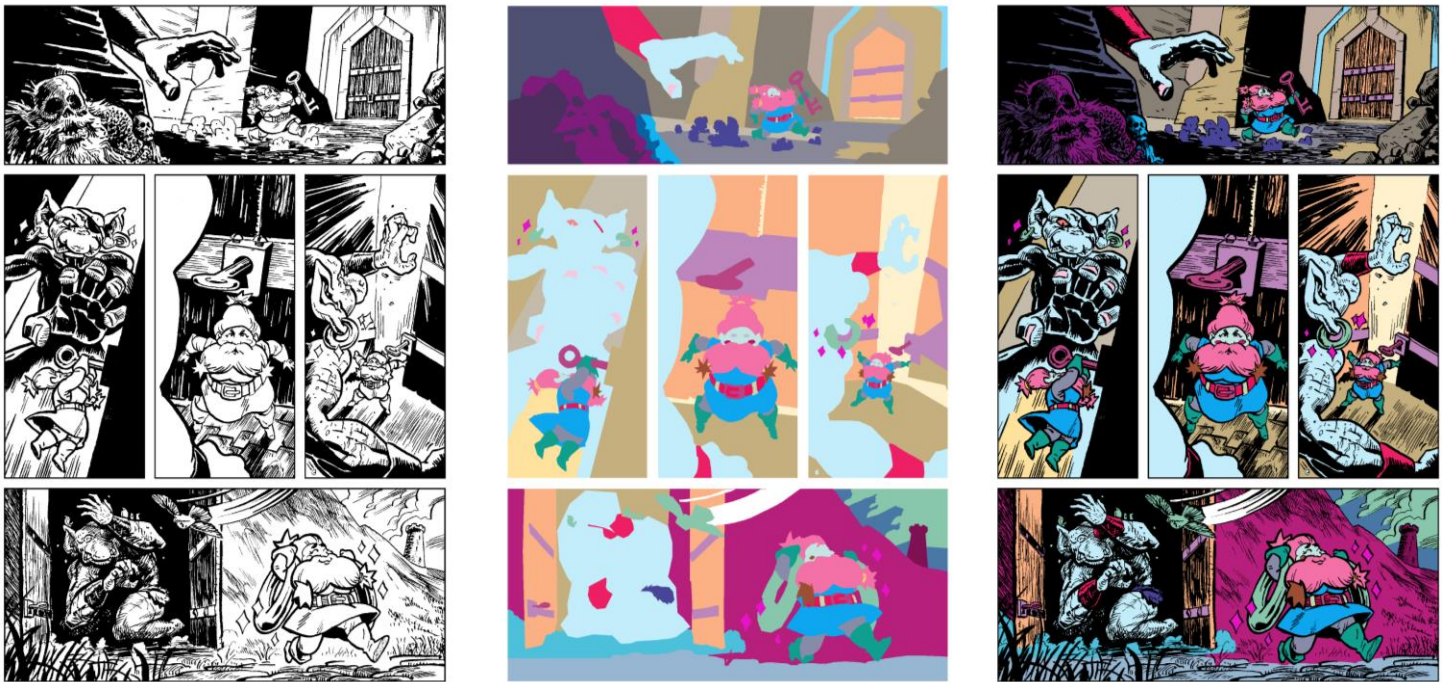


Figura 69 - Exemplo do processo de “Flating”.

As obras que se seguem representam a execução deste mesmo processo, em diferentes situações, obras e estéticas. Assim, são apresentadas e explicadas, consoante a metodologia empregue.

Concluído o estudo e análise deste processo, são trabalhadas algumas páginas das bandas desenhadas “Sydney Hammer” (2016), figuras 70 e 71 e “Tales of the Crypt” (2016), figura 72, desenhadas pelo artista “Massacre”. Nestas é empregue e posta em prática a técnica de “flating”.

Sydney Hammer, 2016

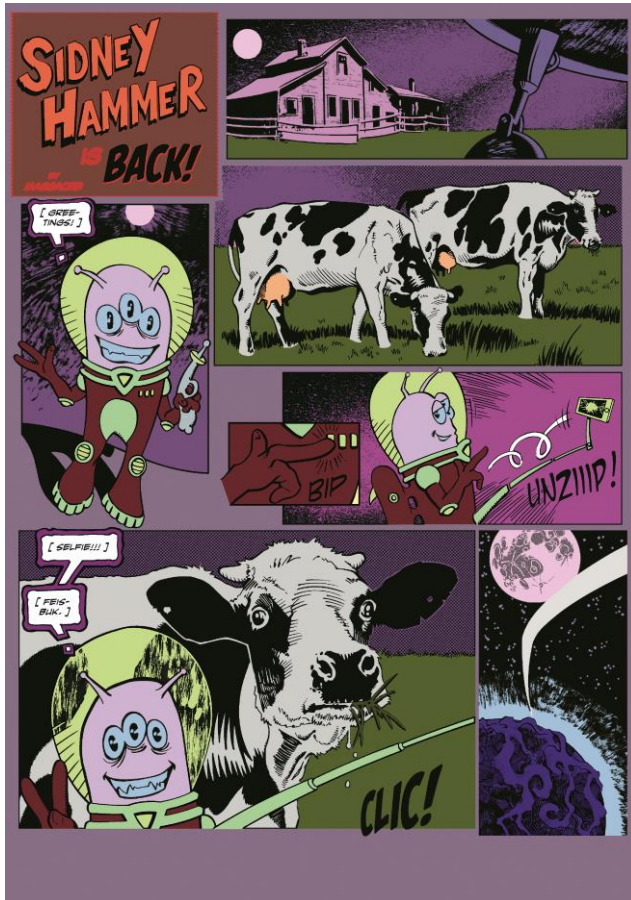


Figura 70 - Flats de “Sydney Hammer is Back”, pag.1.

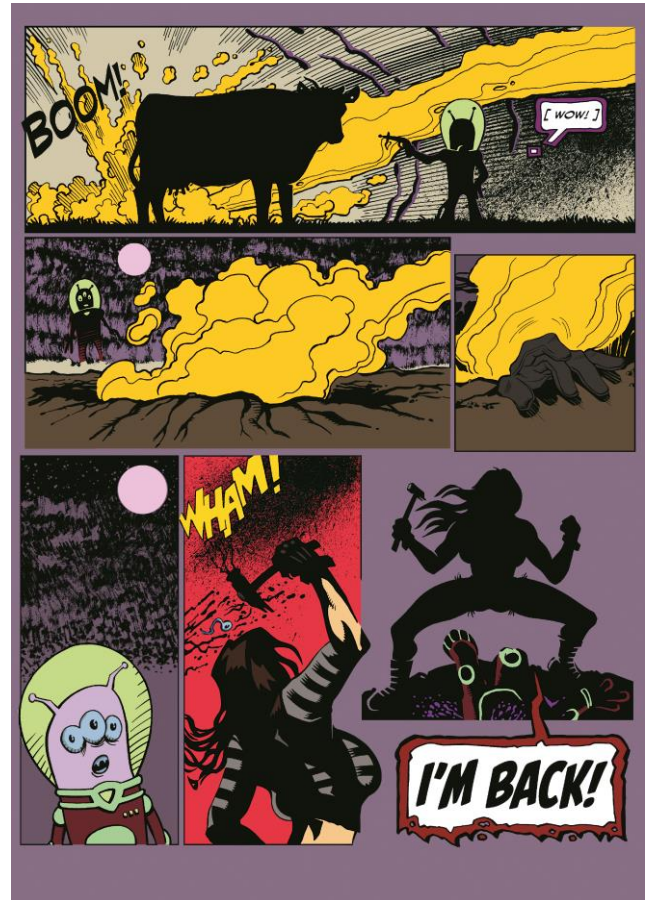


Figura 71 - Flats de “Sydney Hammer is Back”, pag.2.

Como previamente abordado, o processo de “flating” caracteriza-se pela separação dos vários elementos presentes na prancha por manchas de cor diferentes, mantendo as formas recorrentes com o mesmo esquema de cores, com a finalidade de simplificar o processo de coloração das pranchas. Exemplo disto mesmo, pode ser observado nas figuras acima, constatando que as personagens mantêm o mesmo código de cores nas várias vinhetas.

### Tales of the Crypt, 2016



Figura 72 - Prancha em branco - resultado do processo de inking. Fonte: massacre.

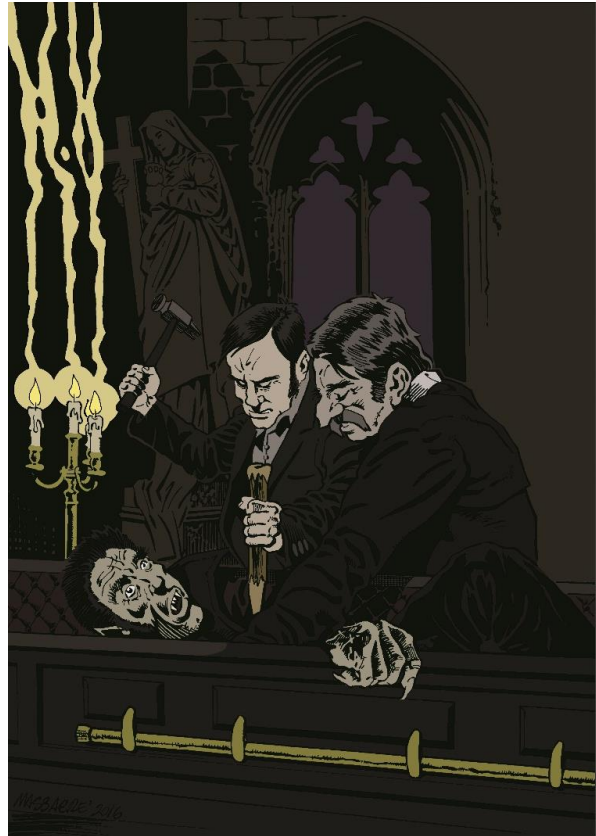


Figura 73 - Resultado do processo de flating. Fonte: massacre e autor.

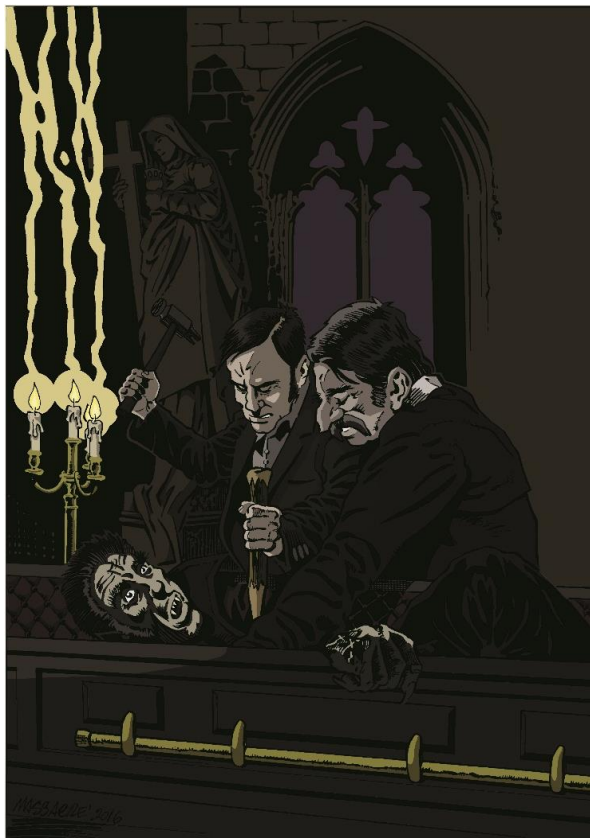


Figura 74 - Resultado do processo de flating e cut edge colouring. Fonte: massacre e autor.



Figura 75 - Resultado do processo de flating e "cut edge colouring" sem inking. Fonte: massacre e autor.

Nas figuras acima expostas (fig. 72 a 75), é possível observar as várias fases deste processo, com o acréscimo de um outro, o “Cut Edge Colouring”. Este, à semelhança do anterior, caracteriza-se pelas manchas de cor sólida que oferecem ao desenho novas noções de profundidade, luz e sombra.

A figura 72 ilustra a prancha, tal como é apresentada ao colorista, apenas preenchida com tinta negra, resultante do processo de inking. A seguinte, nº 73, apresenta os “flats” construídos, tendo em conta os espaços definidos pela tinta negra. Na terceira imagem, 74, vê-se o processo mencionado anteriormente, o “Cut Edge” e finalmente a figura 75 demonstra o produto final, sem tinta negra. Este esquema de cores foi conseguido, por meio de uma breve pesquisa sobre o filme que a ilustração retrata, “The Horror of Dracula” -1958, bem como por meio de imagens promocionais do mesmo.

### Hidden Blood, 2018

“Hidden Blood” é uma obra escrita e desenhada pelo artista “Massacre”, inspirada nas “pulp magazines” e nos “b-movies”, dos anos 80. “Hidden Blood” (fig. 76 e 77), conta a história de duas personagens: Phil e Clarice. Phil é um caçador de nazis e Clarice é uma stripper e lutadora de MMA, que luta contra um vampiro.



Figura 76 - “Hidden Blood”, 2018. Processo de inking.



Figura 77 - “Hidden Blood”, 2018. Processo flatting.

Tendo em conta o tema e conceito desta BD, numa primeira fase, e após leitura do guião, realizaram-se várias pesquisas de temas idênticos e algumas obras semelhantes foram analisadas. Isto permitiu e facultou a escolha do esquema de cores que veio a ser aplicado.

O processo aqui empregue é igual àquele anteriormente explicado. O esquema de cores foi alcançado após a leitura do guião, pesquisa sobre os temas e análise de obras semelhantes do campo da BD/ Ilustração, “pulp magazines” e cinema.

### Ghost Wolf, Volume 2, 2018

O Segundo Volume de “Ghost Wolf” é uma história de fantasia com influência nas culturas “bárbaras”, nomeadamente, os Celtas. O foco desta centra-se numa tribo protegida por um antigo espírito guerreiro.



Figura 78 - “Ghost Wolf Vol.2” #4, 2018. Processo de inking.



Figura 79 - “Ghost Wolf Vol.2” #4, 2018. Processo flatting.

Para a conceção do “flat” desta B.D, como referência principal, utilizou-se o primeiro volume da saga. Esta referência foi usada de forma a criar e empregar uma paleta cromática que se adequasse à história e mantivesse uma linha de continuidade, ilustrando os vários elementos e personagens, de uma forma o mais fiel e concreta possível.

## Nancy in Hell, 2018

Remake de “Nancy in Hell” (TORRES, CICERO, THÔNE, OLIVETTI, 2018), é uma história que funde os conceitos do Horror com o Sobrenatural, a Aventura e um tanto de Comédia. Apresenta a lógica de narrativa visual remanescente dos “B-movies”. O enredo é sobre uma jovem, Nancy Simmons, que se encontra no inferno, focando-se nas formas como esta tenta escapar.

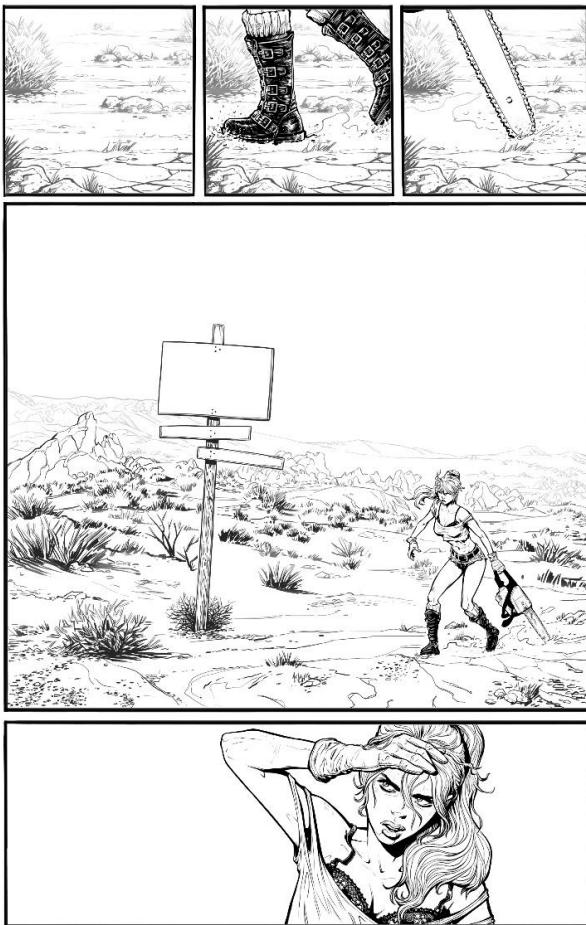


Figura 80 - "Nancy in Hell", 2018. Processo de inking.



Figura 81 - "Nancy in Hell", 2018. Processo de flating.

À semelhança do exemplo anterior, usou-se como referência principal a saga original, com a qual partilha o mesmo título “Nancy in Hell” (Torres, Ryp, 1999, Image comics), a fim de manter uma estética visual idêntica e permitir um fácil e rápido reconhecimento da personagem. Foram também usadas imagens paisagísticas de terrenos e climas desérticos e rochosos, para que a sua representação gráfica fosse fiel e correta.

## Rogues! Shadow over Gerada, 2018

“Rogues! Shadow over Gerada” (TORRES, ARMENGOL, LÓPEZ, CASTRO, 2018) é a mais recente aventura de “Rogues”. Estas são histórias de aventura e fantasia, centradas nos heróis Bram e Weasel.



Figura 82 - "Rogues: Shadow over gerada" #1, 2018. Processo de inking.



Figura 83 - "Rogues: Shadow over gerada" #1, 2018. Processo de flating.

Para este título, sendo esta a mais recente aventura de “Rogues” que, à semelhança dos restantes exemplos é um título original da “Amigo Comics”, mais uma vez, aplicou-se o método usado até então, ou seja, tentar aproximar, o mais possível, a paleta cromática aos exemplares já conhecidos e fundir estes com o tema em discussão na obra. Por esta altura, foi necessária uma pesquisa acerca do que seria suposto representar por via cromática. Neste caso, procedeu-se à leitura de “Necronomicon: The Best Weird Tales of H. P. Lovecraft” e de uma análise já existente “fan art”, para se poder compreender como estas criaturas são imaginadas, cromaticamente, pelo sujeito coletivo.

## Tales of Rogues, 2018

“Tales of Rogues #5 ” (ABADÍA, DURÁ, MONTANA, RODRIGUES & RODRIGUES 2018), é a quinta b.d. de uma série de side stories. Estas contam diferentes histórias dos personagens e do mundo em que estes vivem, incluídos na b.d. “Rogues”.



Figura 84 - "Tales of Rogues #5", 2018. Processo de inking.



Figura 85 - "Tales of Rogues #5", 2018. Processo de flating e coloring.

Com este último exemplo, “Tales of Rogues #5: The shortcuts of destiny” foi-nos dada liberdade criativa. A equipa decidiu manter as personagens principais com uma paleta cromática semelhante à das anteriores interações das mesmas. Os restantes esquemas foram produzidos, usando, de forma muito vaga, a cultura que pretende representar/parodiar. No entanto, foi apenas concluído o processo de “colouring” nas obras “Hidden Blood”, “Rogues” e “Tales of Rogues”. Também se corrigiram alguns painéis e se adicionaram texturas, a fim de produzir a estética visual de uma típica “pulp magazine”.

As obras “Rogues” e “Tales of Rogues” apresentaram-se mais complexas e trabalhosas. Ambas partilham o mesmo mundo, comunicando de formas diferentes e distintas. “Rogues” está mais próximo da realidade, enquanto que “Tales of Rogues” exhibe uma lógica visual de “cartoon”.

## Edição/ Design

À semelhança do que acontecera anteriormente com os processos associados ao desenvolvimento de uma Banda Desenhada, a equipa procedeu ao estudo e análise de obras e objetos já existentes, com conteúdos e temas semelhantes. No entanto, nesta fase, aquela análise é já baseada na opinião dos vários intervenientes, culminando com a concretização dos diferentes objetos pedidos. A saber:

- *“Titan”* - (DOUGLAS, STAHLSCHEMIDT, MANDEL, 2018) ;
- *“Rogues”* - (TORRES, ARMENGOL, LÓPEZ, CASTRO, 2018);
- *“Apocalypse Girl”* - (TORRES, BORDALLO, 2017).

## “Comic Con” e outras atividades

Para além das já descritas, fizeram ainda parte do estágio curricular outras atividades não diretamente associadas à produção e desenvolvimento de Banda Desenhada.

Como tarefas a desempenhar dentro da empresa e integrado na equipa, estava à responsabilidade dos dois estagiários a organização e documentação do inventário existente, assim como a reorganização do armazém, através da criação de pequenas “ilhas” de material, ordenadas por títulos, temas e edições. Concluída a reorganização, procedeu-se também à contagem e atualização do inventário, responsabilidade esta que se estendeu até ao fim da mobilidade.

No seguimento destas atividades, e de acordo com a organização desenvolvida, foi também atribuída a responsabilidade de preparar encomendas para envio. Ainda, parte das funções atribuídas era acompanhar Juan sempre que se deslocava, para dar uma masterclass. Como exemplo, destaca-se o Workshop de Escrita Guionista, organizado pela Associação Carmona en Viñetas, em Carmona, Sevilha.

Quando Juan era convidado para participar em “comic con” e se encontrava fora do estúdio, as funções mantinham-se essencialmente as mesmas, ou seja, os estagiários exerciam as responsabilidades de como se de assistentes se tratassem, auxiliando nas atividades necessárias, quer fossem estas comunicar com as entidades reguladoras ou controlar as vendas e o inventário existente.

## Desenvolvimento Experimental

“É possível contar uma história apenas por via da imagem sem auxílio da palavra. (...) A ausência de qualquer diálogo para reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade da imagem extraída da experiência comum.” (Eisner, 1985, *“Comics and the Sequential Art”*, p16)

Focando-nos na questão, “É possível construir uma Banda Desenhada sem palavras?”, segundo Eisner, é de facto possível, no entanto a Banda Desenhada necessita do uso da palavra, até mesmo na sua comunicação visual. Veja-se as Onomatopeias e os Balões de Diálogo. Respetivamente, existem para caracterizar os sons mais predominantes presentes em cada cena, e para destacar representações visuais de diálogo.

Sem estas, apresenta-se então o desafio de comunicar sem som. No entanto, sabe-se que, segundo a simbologia dos conteúdos que se deseja apresentar e o uso da persuasão da retórica visual, é possível conseguir criar uma narrativa visual lógica.

Então, aplicando a lógica de Eisner, a toda uma obra, consegue-se compreender que para que seja perceptível, a construção desta narrativa tem de se apoiar na “experiência comum” do seu público. Assim, parte-se do princípio que não se pode usufruir das ferramentas visuais que implicam som; o complemento advém das restantes ferramentas que se tem ao dispor, sendo estas, o desenho, a tinta e a cor, mas também a linguagem corporal, as expressões faciais, os ambientes e o detalhe. Em suma, a falta de som ou diálogo obriga a que exista uma colaboração mais estreita e reforçada entre os restantes componentes da BD. Igualmente, deve-se dar uma maior atenção ao fenómeno da “experiência comum”, para compensar a “perda” de um dos sentidos.

Tome-se como exemplo, as páginas da obra *“Sshhhh”* por “Jason”, (fig 86 e 87). Aquilo que está representado são apenas eventos regulares da vida quotidiana. Para além dos personagens não serem humanos, a partir da forma como são representados, bem como do seu comportamento, consegue-se compreender que representam pessoas. Tal como os cenários, com poucos elementos, representam o que se esperaria encontrar durante uma viagem ferroviária.

Assim, também é fácil reconhecer o personagem principal, tendo em conta que a narrativa gira em seu redor.

Reconhecendo os cenários e mesmo conscientes que as personagens são estas criaturas antropomórficas, é fácil visualizar uma sequência de eventos que não é incomum na vida de cada leitor.

Porém, e dependendo da história a contar, a representação gráfica muda, não só porque cada artista tem o seu próprio estilo, mas também devido ao facto de temas diferentes requererem tratamentos diferentes. Como exemplo, o “web comic” *“Silent Horror”* (fig 88). Esta série é composta por pequenas narrativas do género Terror, tendo assim então um estilo apropriado à sua temática.

Contudo, a sua forma de comunicar é semelhante ao exemplo anterior, no qual, por falta de diálogo e som, os restantes elementos compensam a sua inexistência, enaltecendo cada ação, por via dos grafismos de que o artista dispõe. Também aqui, é possível visualizar a necessidade de compreensão do fenómeno de “experiência comum”.

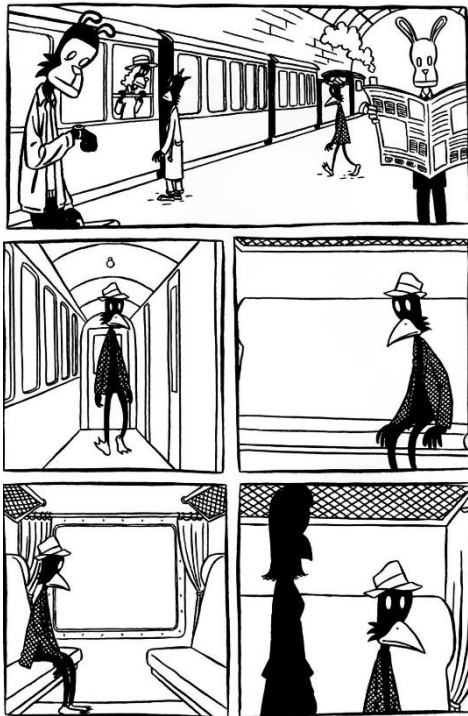


Figura 86 - "Sshhhh", Jason, 2002.

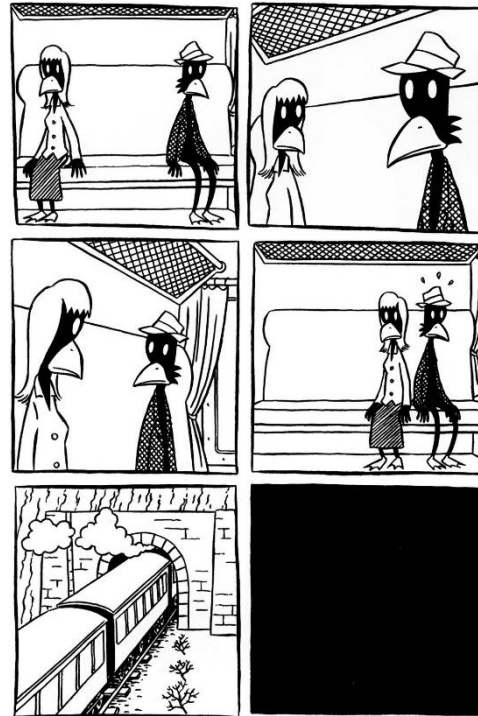


Figura 87 - "Sshhhh", Jason, 2002.

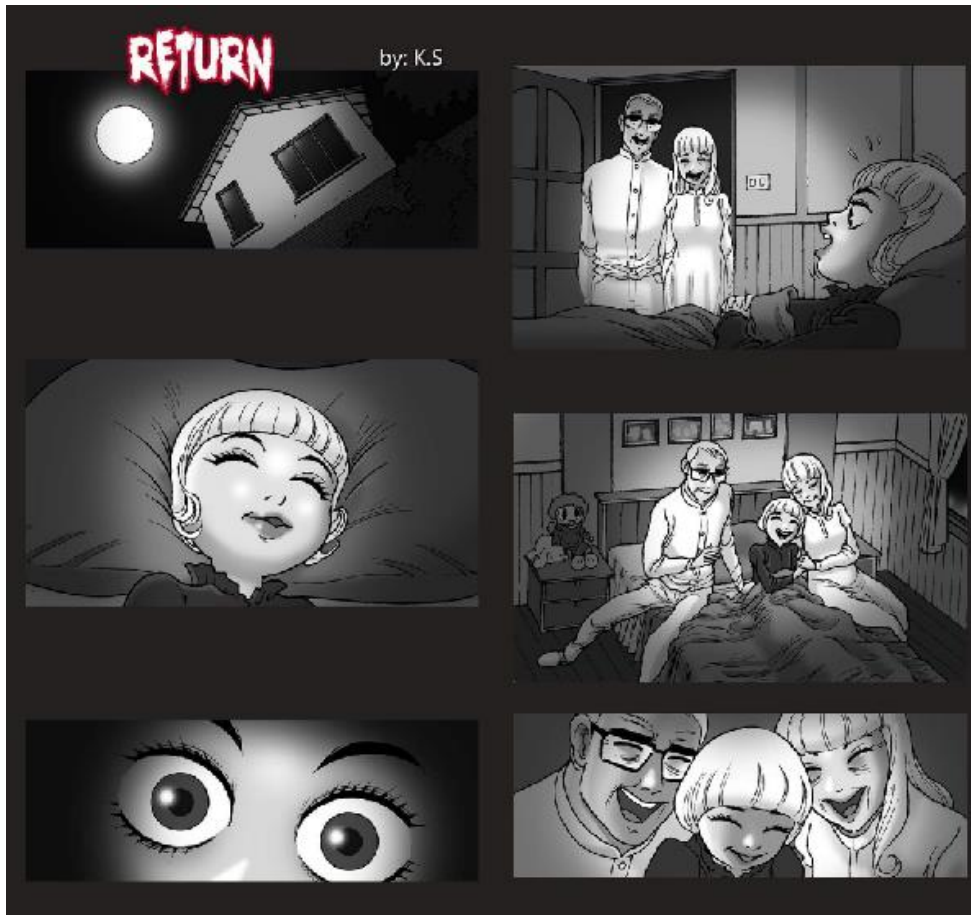


Figura 88 - "Silent Horror: Return", K.S, Dark Box, 2017.

Outro fator a apontar é o nível de abstracionismo e liberdade criativa que possivelmente se pode utilizar. Como exemplo, uma sequência de “*Simply Samuel*” (fig 89 & 90).

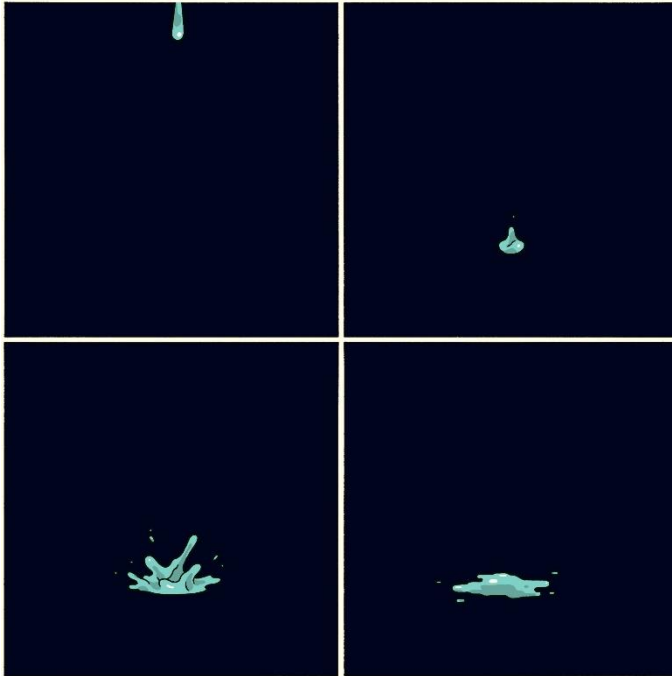


Figura 89 - “Simply Samuel”, Musturi, 2017.

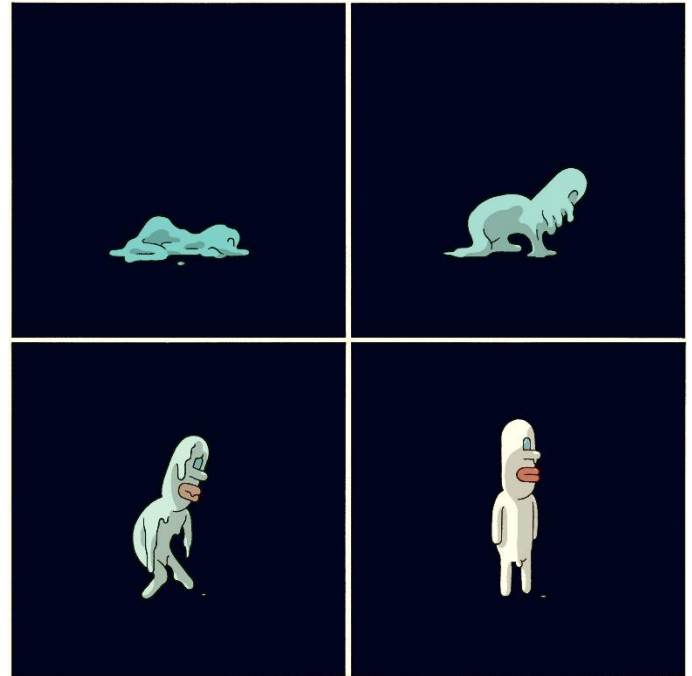


Figura 90 - “Simply Samuel”, Musturi, 2017.

A sequência é facilmente percebida e compreendida, mesmo sabendo que os elementos gráficos que a constroem são muito mais abstratos do que qualquer coisa que se possa experienciar num contexto quotidiano. No entanto, percebe-se onde começa a ação, assim como se identifica a metamorfose que ocorre e se entende o resultado final.

Scott Mccloud afirma: “As imagens são informação **recebida**. Não necessitamos de uma educação formal para “obter a mensagem”, a mensagem é instantânea.” (Mccloud, 1993, “*Understanding Comics: The Invisible Art*”, p49), no entanto é necessário existir um conhecimento prévio, ainda que limitado, dos temas que serão retratados. No exemplo anterior, é fácil compreender que a sequência é iniciada por uma gota. Devido ao seu comportamento e até à velocidade com que é retratada, pode-se assumir que se trata de um líquido, sendo este azul. Até se poderia assumir que se tratava de água, no entanto, na segunda parte da sequência, a narrativa torna-se mais complexa. Isto acontece se não se tiver um conhecimento prévio do que está a acontecer, correndo-se o risco de não conseguir compreender o que é retratado. Este conhecimento pode ser proporcionado por várias formas, recorrendo-se a diferentes meios, desde que o público consiga visualizar o que se pretende.

Contudo, esta “falta de conhecimento” poderá ser benéfica em alguns casos, pois grande parte da sociedade alguma vez viu o que seria denominado de monstro. Porém, quando estes entram em cena, é de fácil e rápida compreensão o que estes são, seja pela sua descrição, seja pelas suas ações. A forma de representar estas criaturas já faz parte do conhecimento coletivo humano, no entanto continua a haver evento, fenómeno ou ações em que esse conhecimento não é geral.

Isto poderá acontecer quando se pretende retratar eventos que estão para além da capacidade de compreensão. Como exemplos, destaca-se um spread de “Shade the Changing Man” (fig 91) e “Batman: Arkham Asylum” (fig 92).

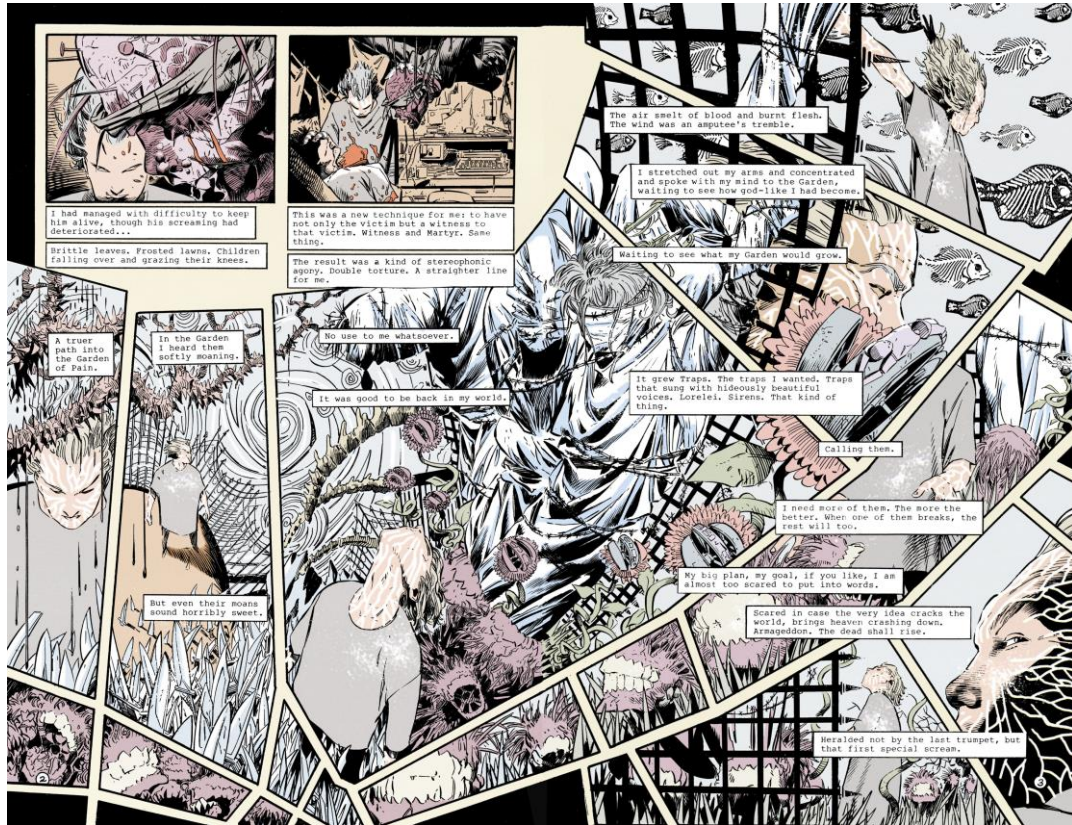


Figura 91 - “Shade the Changing Man” V2 #34, Milligan, Bryant, Dillon e Vozzo, 1993.



Figura 92 - “Batman: Arkham Asylum”, Morrison e McKean, 1989.

Ambas as imagens pretendem comunicar um estado de loucura, que, mesmo usando estilos de comunicação diferentes, consegue atingir esse objetivo, explorando as ferramentas ao seu dispor, ao mesmo tempo que se quebram as regras estabelecidas para a rápida percepção do que é retratado, a fim do produto final ser algo “incompreensível”.

Mccloud explica no seu livro “*Understanding Comics: The invicibel art*” que qualquer meio de comunicação visual tem a sua mensagem nos seguintes parâmetros:

- Realidade;
- Linguagem;
- Plano Pictórico.

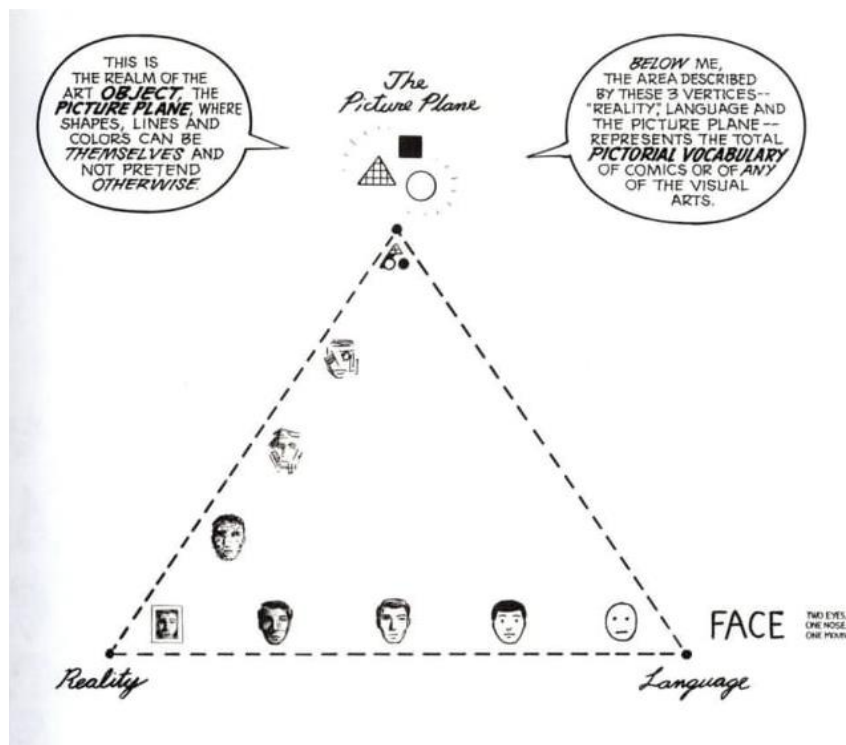


Figura 93 - Esquema de Mccloud, "Understanding Comics", Mccloud, 1996.

Tomando o esquema de Mccloud como referência, pode-se então afirmar que a mensagem, numa banda desenhada, sem recurso à palavra, terá de se situar num ponto equidistante da Realidade e do Plano Pictórico, estabelecendo-se num ponto próximo da fronteira da Linguagem. Isto significa que a ilustração poderá comunicar o que se pretende, limitando-se a representar a realidade como esta é e usando elementos abstratos como ferramentas para comunicar visualmente o que teria sido escrito, ou, caso seja esse o foco, poderá aumentar o seu nível de abstracionismo para comunicar o que realmente pretende.

Na obra “*About Betty’s boob*” (Cazot & Rocheleau, 2017), figuras 94 a 97, pode-se constatar como esta representa a realidade quotidiana, porém apresenta certos eventos, ações, e até emoções de uma forma abstrata. Pelo contrário, em “*A Land Called Tarot*” (Bertrand, 2017), figuras 98 a 101, toda a narrativa existe inserida num mundo fantástico.

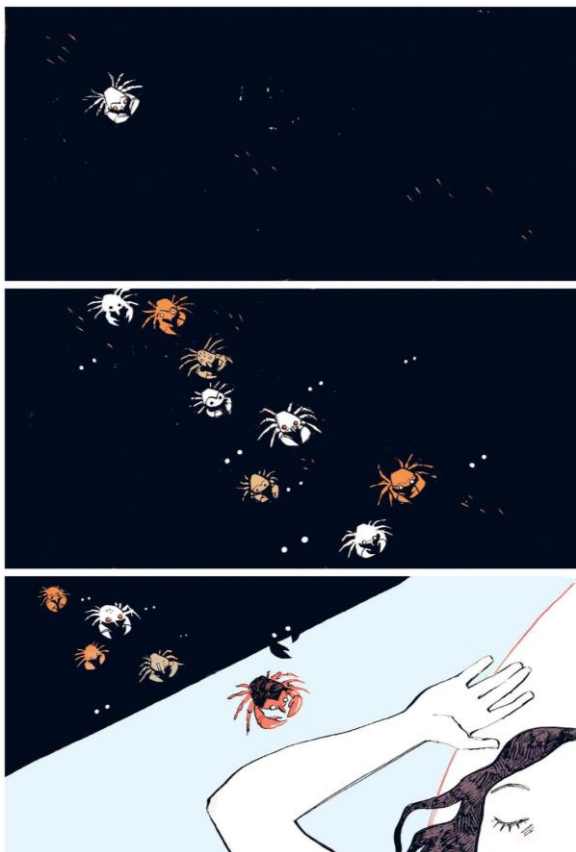


Figura 94 - "About Betty's Boob", Cazot e Rocheleau, 2018.

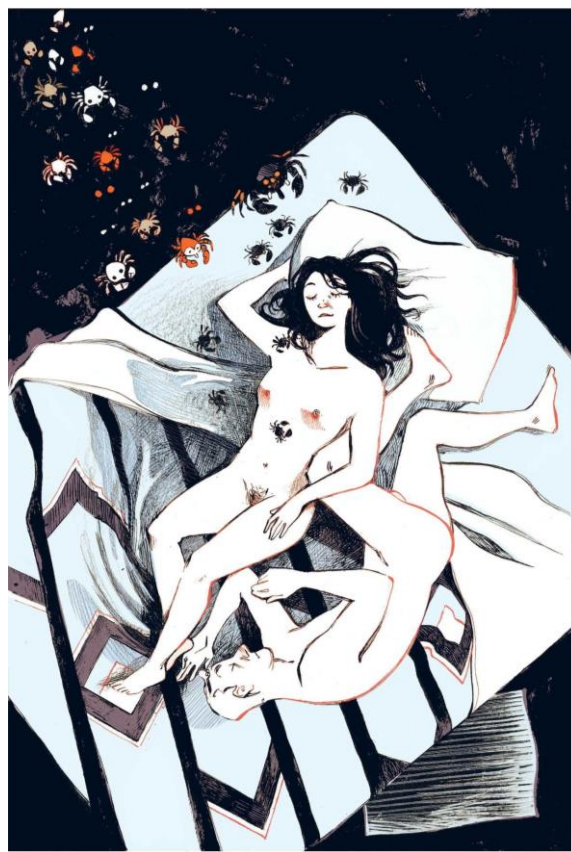


Figura 95 - "About Betty's Boob", Cazot e Rocheleau, 2018.



Figura 96 - "About Betty's Boob", Cazot e Rocheleau, 2018.

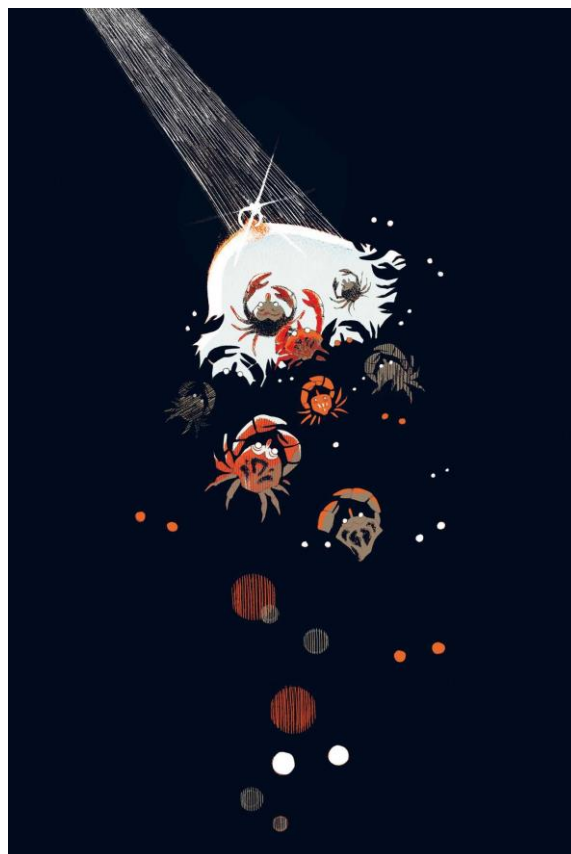


Figura 97 - "About Betty's Boob", Cazot e Rocheleau, 2018.



Figura 98 - "A Land Called Tarot", Bertrand, 2017.

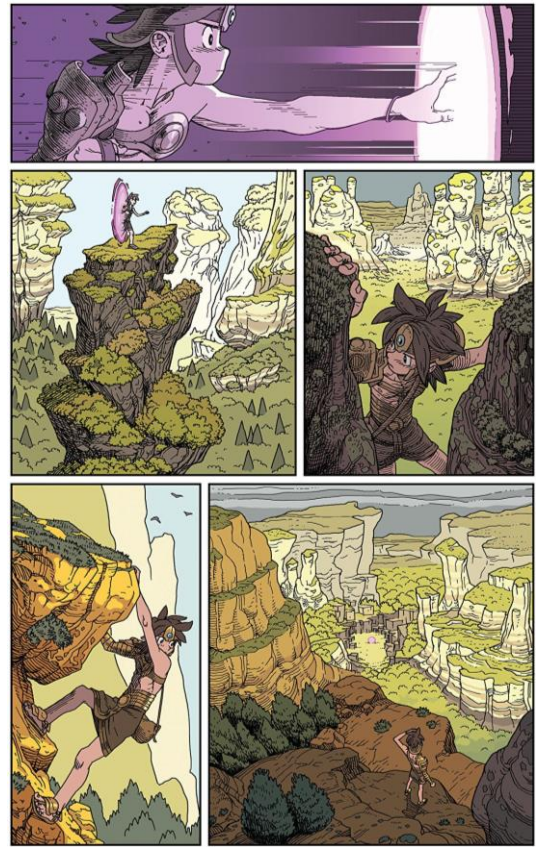


Figura 99 - "A Land Called Tarot", Bertrand, 2017.

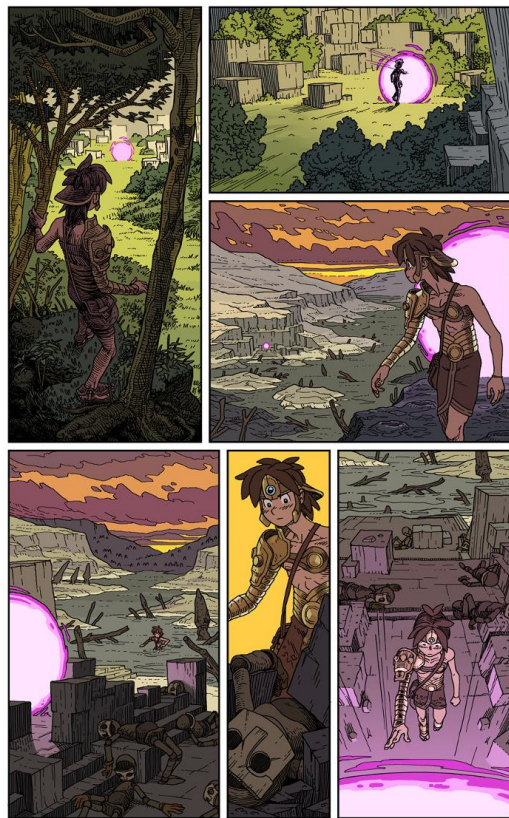


Figura 100 - "A Land Called Tarot", Bertrand, 2017.

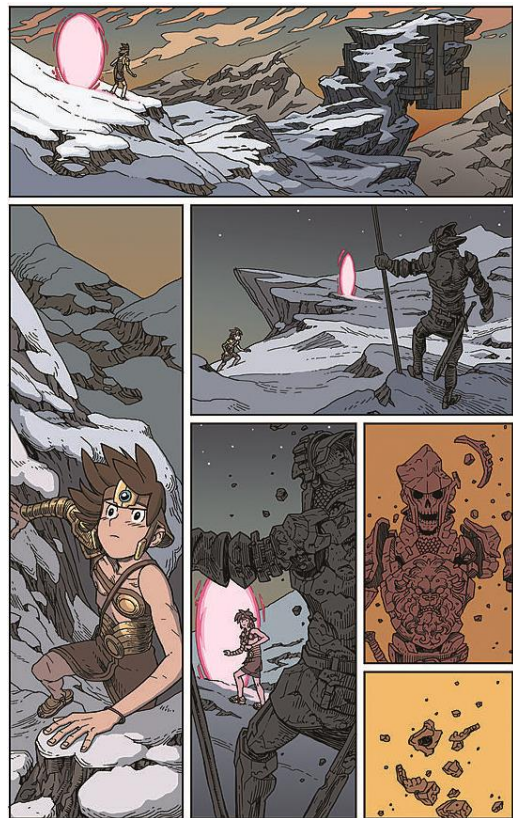


Figura 101 - "A Land Called Tarot", Bertrand, 2017.

Complementando e reforçando aquilo que já foi explicado e exemplificado, encontra-se de seguida uma mini-história realizada pelo autor, que coloca em prática este conceito e noções abordadas ao longo deste projeto.

Começa com uma “Plot Line” básica de conflito e resolução. Assim foi escrita uma mini história, simples, mas comum, com a seguinte sequência: “Avatar vê monstro – Avatar encontra arma – Avatar luta contra monstro – Avatar mata monstro”.

Esta é ilustrada nas figuras 102 a 104, abaixo.

O autor produziu o que escrevera, aplicando o que veio a descobrir, por via da sua investigação, aplicando apenas estímulos visuais que representam o som, sem recorrer a onomatopeias ou quaisquer outros auxiliares verbais. Fosse o exemplo fabricado a partir dum guião, certamente a sua construção seria mais morosa e complexa. No entanto, devido à simplicidade que define o enredo, a ilustração mostrou ser de fácil execução, ganhando quase uma lógica de *storyboard*.

Sem recurso ou necessidade de diálogo, esta tarefa tornou-se mais inteligível usando personagens construídas especificamente para personificar os arquétipos que representam (o herói e o monstro), bem como os seus esquemas de cores. Os cenários são compostos de paisagens neutras, com tons cinzentos, por forma a enaltecer a sua imparcialidade e contrastar com os personagens. Também, a estrutura temporal da sequência, bem como a escolha das ações retratadas em cada vinheta foram mais simples de construir.

Isto leva o autor a concluir que, dependendo do nível de complexidade da história a contar, o grau de dificuldade na reprodução gráfica também será variável, ou seja, quanto mais sofisticado o guião, mais exigente a sua adaptação gráfica.

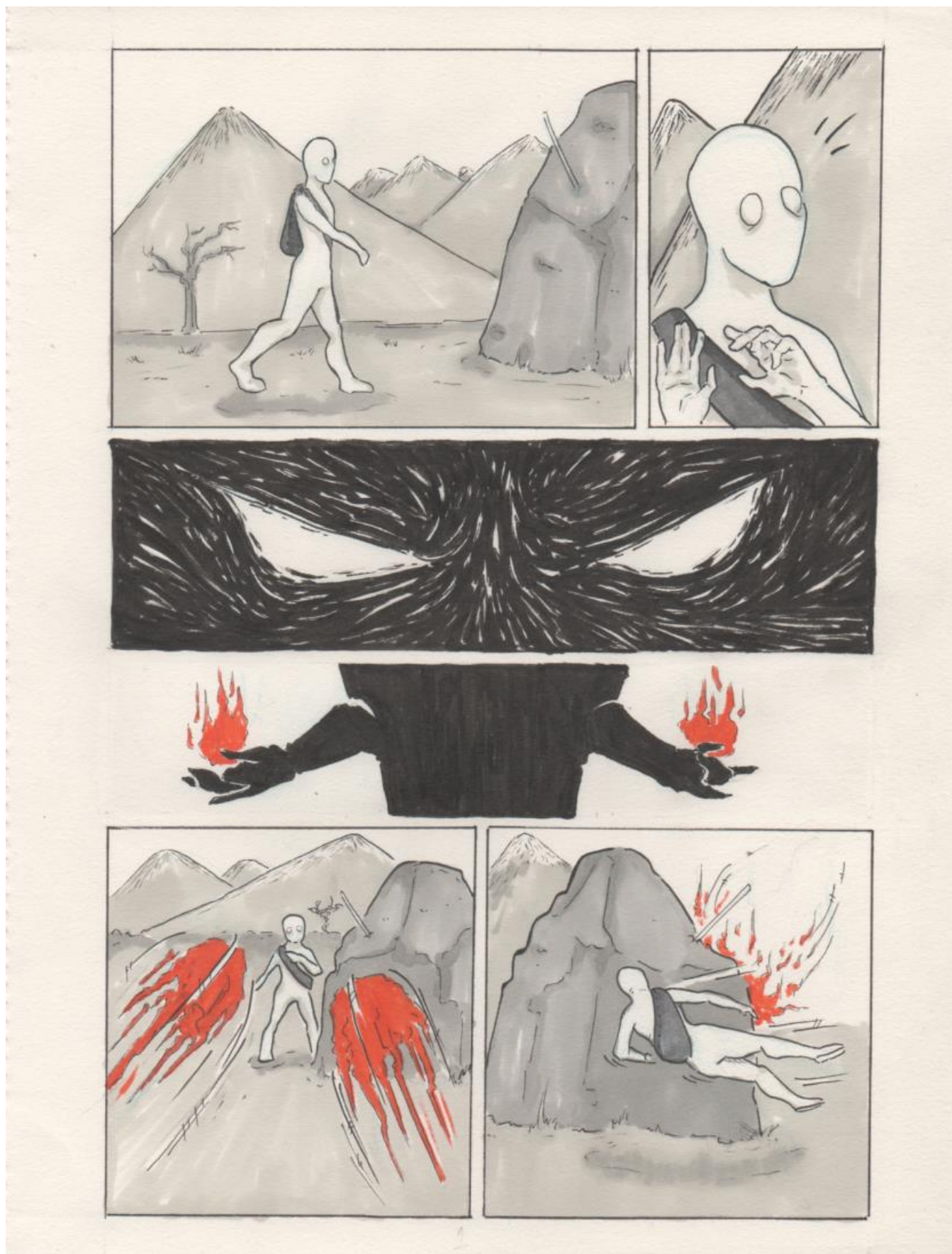


Figura 102 - Exemplo 1

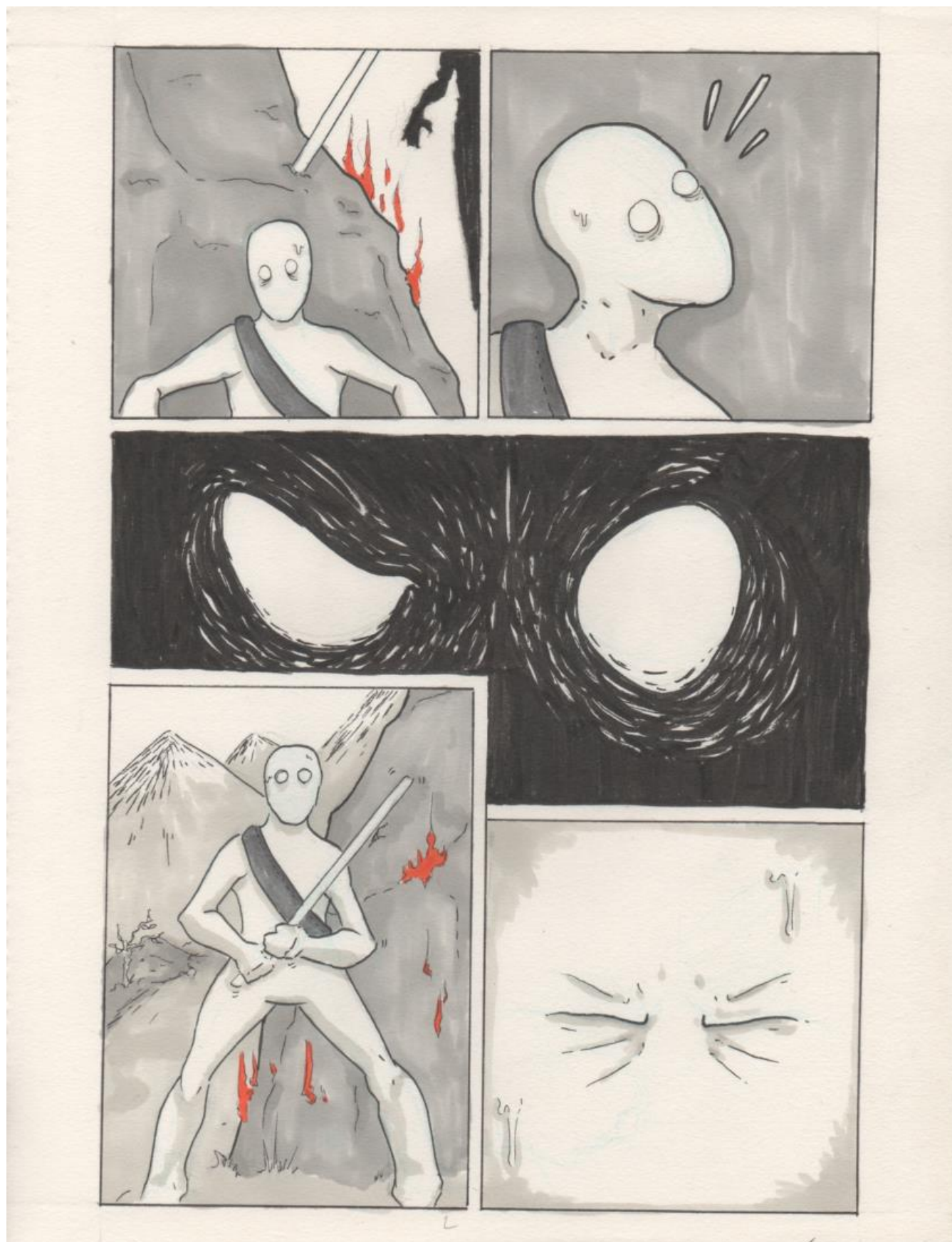


Figura 103 - Exemplo 2

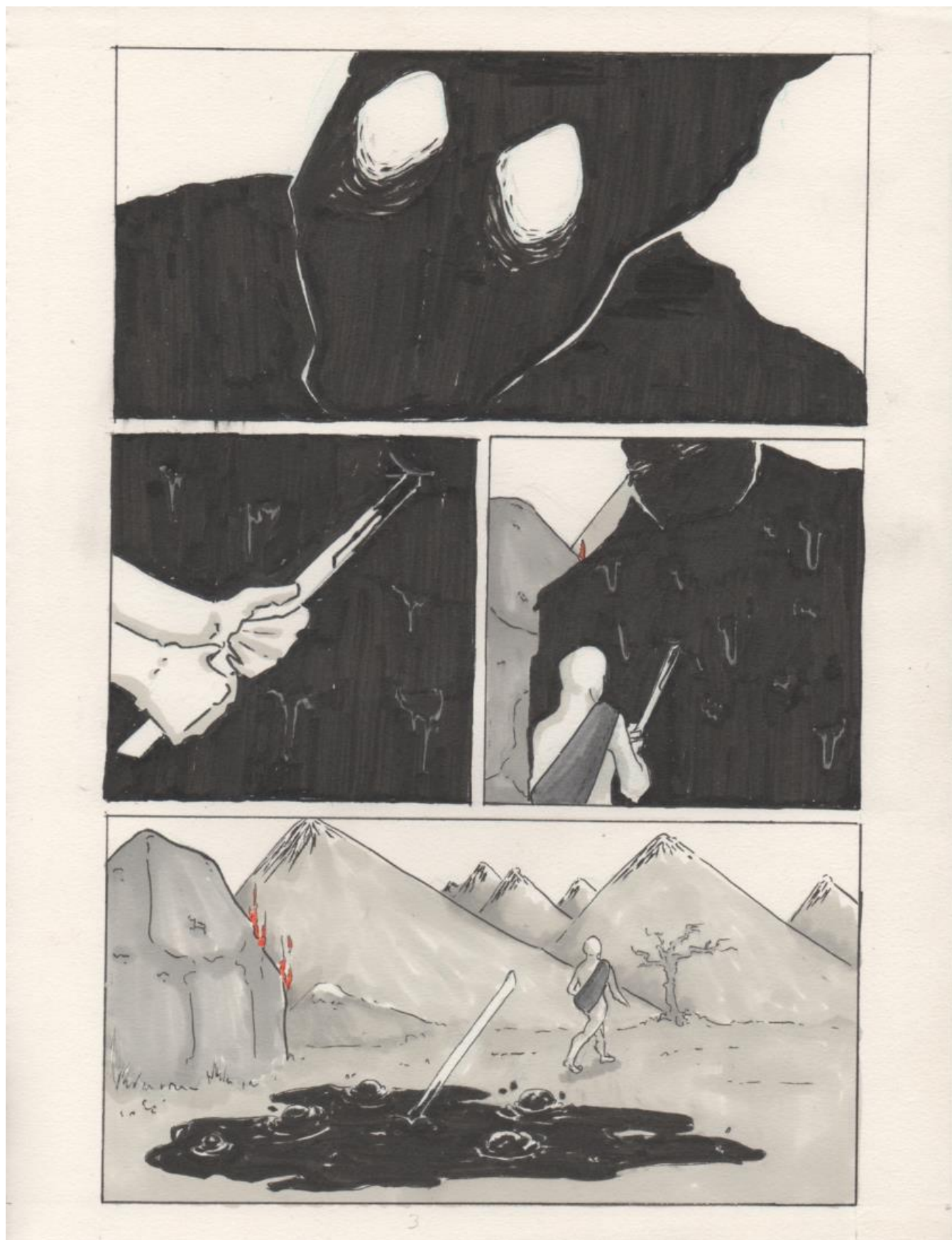


Figura 104 - Exemplo 3

## Conclusão

A realização do estágio curricular em âmbito de ERASMUS+, em Espanha - Málaga, veio acrescentar uma nova esfera de vantagens a esta experiência, as quais muito beneficiaram o autor, tanto de uma forma pessoal, como profissional. Da mesma forma, veio pôr em prática muitos dos conhecimentos adquiridos ao longo do percurso académico traçado até então, assim como, permitiu a aprendizagem de outros, relacionados com a área de estudos, a Banda Desenhada e não só.

Para além do crescimento pessoal, associado à inclusão em novas culturas, territórios e idiomas, esta experiência garantiu também um enorme desenvolvimento, enquanto estudante, designer e profissional. Para além destas, a realização deste estágio, num novo e diferente meio cultural e linguístico, fomentou e deu origem a um novo interesse sobre o potencial da narrativa visual da Banda Desenhada.

Proporcionado pela empresa Amigo Comics, o estágio serviu como uma plataforma de inserção e introdução ao mundo do trabalho e da B.D., permitindo uma abordagem direta e profissional com o meio e as várias referências mundiais desta área. Juan Torres, - representante e CEO da empresa - é responsável pela realização do estágio, desenvolvendo também, o papel de mentor e professor, garantindo assim uma experiência completa, positiva e bem-sucedida, com repercussões que ultrapassam o meio académico.

A experiência mostrou-se determinante para a compreensão da relação direta entre o espaço de trabalho e a tipologia de trabalho a realizar, assim como, com a sua produtividade. Desta forma, verifica-se que, se o trabalho a desenvolver exige uma componente criativa, os espaços onde estes se desenvolvem têm de ser compatíveis com as necessidades e exigências de produção. Só assim, é possível suportar as pressões de desenvolvimento e exigência técnica, concetual e editorial da Banda Desenhada.

A metodologia da empresa foi compreendida e aplicada, tendo sido possível desenvolver novas capacidades de adaptação a diferentes formas de pensar, agir e trabalhar. Por ter participado nas mais diversas fases e tarefas inerentes ao funcionamento da empresa e à criação de banda desenhada, é ainda importante referir a aprendizagem na área do Design Gráfico e da Arte Sequencial.

Esta experiência permitiu adquirir a noção de uma “estrutura” de trabalho muito própria, tendo resultado da conjugação de organização pessoal, vinculada pelo mentor, com as necessidades empresariais requeridas pelo “negócio” a cargo. Esta conjugação de fatores, associados às práticas diárias, nomeadamente o fluxo de trabalho e a urgência no cumprimento de prazos, resultou na adoção de metodologias e estratégias personalizadas, pois foram desenvolvidas com uma identidade muito própria.

Como referido, toda esta experiência vem culminar na investigação do potencial da narrativa visual da Banda Desenhada. A estrutura visual constituída por diferentes elementos gramaticais e narrativos possui um léxico tão abrangente que surge a questão de quais as limitações da imagem como ferramenta comunicativa, sem recorrer ao uso da palavra.

Para compreender quais seriam então estas limitações, procedeu-se a uma pesquisa sobre a presença e evolução da comunicação visual ao longo da história. Da mesma forma, foram analisados alguns exemplos concretos que se destacam pelo modo como comunicam com o leitor, observando-se os sistemas que aplicavam para resolver o problema de comunicação. Na realidade, é importante referir que, a maior parte destes objetos dispunham de ferramentas de apoio, como locutores ou breves narrativas que descreviam os eventos que estes retratavam.

Não obstante, as limitações da imagem, decorre de uma cultura de dependência da palavra escrita, continuam a ser um impedimento na leitura completa das mesmas. O fato de ser um meio completamente visual dificulta a capacidade de verbalização quando a interação com a mesma é estabelecida e conseguida. Como resposta a estes impedimentos e dificuldades, para solucionar estes problemas, a Banda Desenhada retrata sons e vozes como elementos visuais que fazem parte das ações e histórias retratadas.

Todavia, continuam a existir problemas que não são solucionáveis de uma forma simples. Por exemplo, a questão do idioma é uma questão que seria facilmente remediada pela tradução. No entanto, por mais correta que seja a interpretação e tradução, estas por vezes ficam aquém do intuito e conteúdo original, isto porque, não se está apenas a traduzir uma língua, mas também se está, de uma forma ativa, a tentar traduzir uma cultura.

Contudo, e tendo em consideração aquilo que hoje sabemos e compreendemos dos vários meios de comunicação audiovisual “antiquados” (aqueles abordados e analisados ao longo do documento) - assim como a nossa capacidade de *storytelling* -, deveríamos ser mais eficientes a comunicar livremente sem o uso da palavra.

Após a investigação, concluiu-se que a simplicidade da mensagem é diretamente proporcional à sua adaptação. O mesmo se aplica ao nível de subjetividade e objetividade, ou seja, quanto mais subjetiva e intrínseca a uma cultura, mais complexa é a narrativa e o seu tratamento visual.

Em suma, a Arte Sequencial é um meio de comunicação altamente versátil que, quando interagida com, é capaz de, apenas com estímulos visuais, despertar todos os sentidos e imergir o seu público na história que pretende contar.

No entanto, por se tratar de um meio visual com várias limitações já descritas, podem apresentar-se outros obstáculos à leitura da Arte Sequencial. Por exemplo, se é retirado algum dos seus elementos, todos os outros têm de compensar esta falta, como acontece com o caso da verbalização. É importante compreender o que queremos contar e como o pretendemos fazer, mas também a quem o queremos mostrar. Podemos encarar esta “fraqueza” como algo vantajoso para a compreensão humana, seja esta entre diferentes indivíduos ou povos.

Num mundo em que as migrações forçadas são um facto consumando, o desenvolvimento de soluções de Arte Sequencial sem recurso à palavra escrita encontra um vasto campo de aplicações, seja ao nível de *storytelling* ficcional estruturado com mensagens implícitas, seja também como conteúdos de instrução, potenciando, apesar de determinados limites culturais, uma comunicação de conteúdos didáticos mais universal, chegando, a sítios, pessoas e situações onde a comunicação verbal tem, interpretativamente, dificuldade a chegar.

## Bibliografia

### Livros

Buscema, J., & Lee, S. (1978). *How to Draw Comics the Marvel Way*. Atria Books.

Carrier, D. (2000). *The aesthetics of comics*. The Pennsylvania State University Press.

Cavallaro, D. (2009). *Anime and the visual novel : narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. McFarland and Company.

Cheesemen-Meyer, J. (2007). *Vanishing Point: Perspective for Comics from the Ground Up*.

Chen, S. (2014). Reading visual narratives: image analysis of children's picture books. In *Social Semiotics* (Vol. 24). <https://doi.org/10.1080/10350330.2014.950010>

Chiarello, M., Klein, T., & DC Comics, I. (2004). *The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics*. Watson-Guptill.

Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics*. Bloomsbury.

Couperie, P. (1972). *A History of the Comic Strip*. Crown Pub.

D. Miller, B., & Miller, K. (2008). *Hi-Fi Color For Comics: Digital Techniques For Professional Results*. IMPACT Books.

Dooley, M. (2005). *The Education of a Comics Artist* : (S. Heller, ed.). Allworth.

Duncan, R., & Smith, Matthew, J. (2009). *The Power of Comics: History, Form, & Culture* (2nd ed.). Retrieved from <https://www.kickstarter.com/blog/the-power-of-1-0>

Eisner, W. (2008). *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. New York: W. W. Norton Company.

Eisner, W. (2008). Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary. In *Tamarac (Florida)*. Retrieved from [https://books.google.com/books?id=b3rxmP4Lzi0C&pgis=1%5Chttp://thepiratebay.se/torrent/4617697/Will Eisner Theory of Comics Sequential Art.pdf](https://books.google.com/books?id=b3rxmP4Lzi0C&pgis=1%5Chttp://thepiratebay.se/torrent/4617697/Will+Eisner+Theory+of+Comics+Sequential+Art.pdf)

Fairrington, B. (2009). *Drawing Cartoons & Comics for Dummies*. Wiley Publishing, Inc.

Groensteen, T. (2013). *Comics and Narration* (1st ed.).

Groensteen, T. (1999). *The system of comics*.

Heer, J., & Worcester, K. (2009). *A Comics Studies Reader*. University Press of Mississippi.

Janson, K. (2001). *The Dc Comics Guide to Pencilling Comics*. Watson-Guptill.

Janson, K., & Miller, F. (2001). *The DC Comics Guide to Inking Comics*. Watson-Guptill.

Kunzle, D. (1973). *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from C.1450 to 1825*. University of California Press.

Levitz, P., & Baker, J. (2010). *75 years of DC Comics : The Art of Modern Mythmaking*.

Mannay, D. (2015). *Visual, Narrative and Creative Research Methods*. <https://doi.org/10.4324/9781315775760>

Marcus, L. S. (2012). *Show Me a Story! Why Picture Books Matter: Conversations with 21 of the World's Most Celebrated Illustrators*. <https://doi.org/10.1353/bcc.2012.0361>

Marny, J. (1988). *Sociologia das Histórias aos Quadrinhos* (4th ed.). Livraria Civilização Editora.

Masereel, F., & Mann, T. (1988). *Passionate journey: a novel in 165 woodcuts* (1st City L). San Francisco: San Francisco: City Lights Books.

Mateu-Mestre, M. (2010). *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Design Studio Press.

Max, E. (1976). *Une semaine de bonté: a surrealistic novel in collage*. Dover Publications.

Mccloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Retrieved from <http://www.librarything.com/work/6084&book=15607697>

Mccloud, S. (2006). *Making Comics Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: William Morow.

Okabayashi, K. (2007). *Manga for Dummies*. For Dummies.

O'Neil, D. (2001). *The DC Comics Guide to Writing Comics*. Watson-Guptill.

Pollard, M. C. (1994). *THE NOVELS OF PHILIPPE SOLLERS: Narrative and the Visual*. Brill Rodopi.

Postema, B. (2013). *Narrative structure in comics: making sense of fragments*. RIT Press.

Potts, C., & Lee, J. (2013). *The DC Comics Guide to Creating Comics: Inside the Art of Visual Storytelling*. Watson-Guptill.

Ramirez, J. A. (1997). *Medios de Masas e Historia del Arte*. Madrid: Ediciones Catedra S.A.

Roshell, J., & Starkings, R. (2003). *Comic Book Lettering: The Comcraft Way*. Active Images.

Shaw, R. (2007). *1001 Brilliant Writing Ideas: Teaching Inspirational Story-writing for All Ages* (1st ed.). David Fulton Publishers.

Talon, D. S. (2007). *Panel Discussions: Design in Sequential Art Storytelling*. TwoMorrrows Publishing.

Wildgen, W. (1994). *Process, Image, and Meaning* (J. L. Mey, H. Parret, & J. Verschueren, eds.). Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Williams II, F. E. (2009). *The DC Comics Guide to Digitally Drawing Comics*.

Zeegen, L. (2012). The Fundamentals of Illustration. In *The Fundamentals of Illustration* (1st ed.). <https://doi.org/10.5040/9781350088696>

## Artigos

Blackbeard, B. (1974). Mislabeled Books. *Funny World*, (16).

Chen, M.-H., & Chen, I.-P. (2015). The Relationship Between Personalities and Faces of Manga Characters. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 4(1). <https://doi.org/10.5334/cg.bc>

Cohn, N. (2012). Linguistic and the Study of Comics. *Comics, Linguistics, and Visual Language: The Past and Future of a Field*, 92–118.

Cohn, N. (2005). A Visual Lexicon. *The Public Journal of Semiotics I (1)*, I(1). Retrieved from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.133.5782&rep=rep1&type=pdf>  
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.112.7241&rep=rep1&type=pdf>

Dittmer, J. (2010). Comic book visualities : a methodological manifesto on geography , montage and narration. *Journal Compilation - Royal Geographical Society*, 222–236.

Holmes, M. S. (2013). Cancer Comics : Narrating Cancer through. *Cinema Journal*, 32(2), 147–162. <https://doi.org/10.1353/tsw.2013.0041>

Kunzle, D. (2013). Father of the comic strip: Rodolphe Topffer. *Choice Reviews Online*, 45(04), 45-1867-45–1867. <https://doi.org/10.5860/choice.45-1867>

Labio, C. (2011). What's in a Name? The Academic Study of Comics and the "Graphic Novel." *Cinema Journal*, 50(3), 123–126. <https://doi.org/10.1353/cj.2011.0033>

MESKIN, A. (2007). Defining Comics? *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65(4), 369–379. <https://doi.org/10.1111/j.1540-594X.2007.00270.x>

Ndallanis, A. (2011). Why Comics Studies? *Cinema Journal*, 50(3), 113–117. <https://doi.org/10.1353/cj.2011.0027>

Smith, G. M. (2011). It Ain't Easy Studying Comics. *Cinema Journal*, 50(3), 110–112.

Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C., & Tarrago, R. (2008). *Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research*.

Findeli, A., & Russell, K. (2010). *Searching for Design~Research Questions: Some Conceptual Clarifications*.

**B.D.**

Musturi, T. (2017). *Simply Samuel*. Fantagraphics.

Milligan, P., Bachalo, C., Klein, T., Vozzo, D., Dillon, G., & Bryant, R. (1993). *Shade, the Changing Man #34* (S. Bond & K. Berger, eds.). Vertigo.

Morrison, G., & Mckean, D. (1989). *Batman: Arkham Asylum - A Serious House on Serious Earth*. DC comics.

Bertrand, G. (2017). *A Land Called Tarot*. Image Comics.

Cazot, V., & Rocheleau, J. (2018). *About Betty's Boob*. Archaia.

Fraction, M., & Zdarsky, C. (2014). *Sex Criminals, Vol. 1: One Weird Trick*. Image Comics.

Morrison, G., & Quitely, F. (2012). *Flex Mentallo, Man of Muscle Mystery*. Vertigo.

Jason. (2002). *Sshhhh!* Fantagraphics.

Gillen, K., McKelvie, J., Wilson, M., & Cowles, C. (2015). *The Wicked + The Divine, Vol. 2: Fandemonium*. Image Comics.

Moore, A., Gibbons, D., & Higgins, J. (2005). *Watchmen*. DC comics.

Torres, E., & Borrallo, R. (2018). *No Title The Apocalypse Girl #2* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Torres, E., & Sana, G. (2015). *Straightjacket #2* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Morrison, G., & Robertson, D. (2012). *Happy!* Image Comics.

Spiegelman, A. (2003). *The Complete Maus*. Penguin Books.

Thompson, C. (2011). *Habibi*. Pantheon.

Kirkman, R., Adlard, C., Rathburn, C., & Wootton, R. (2013). *The Walking Dead, Book Nine*. Image Comics.

Moore, A., & Lloyd, D. (2005). *V for Vendetta*. Vertigo.

Massacre, Rodrigues, N., & Rodrigues, R. (2018). *Hidden Blood* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Torres, E., MB, J., & Lopez, V. R. (2018). *Ghost Wolf - Volume 2* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Torres, E., Hermo, A. C., & Thöne, A. (2018). *Nancy in Hell* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Torres, E., Lopez, V. R., & Armengol, J. (2018). *Rogues! Shadow Over Gerada* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Torres, E., & Walta, G. (2011). *The Suicide Forest*. IDW.

Abadía, D., Durá, P., Montana, E., Rodrigues, N., & Rodrigues, R. (2018). *Tales of Rogues #5* (E. Torres, ed.). Amigo Comics.

Jordan, J., Moore, T., & Sobreiro, F. (2013). *The Legend of Luther Strode - Volume 2*. Image Comics.

O'Malley, B. L. (2006). *Scott Pilgrim Volume 3: The Infinite Sadness*. Oni Press.

Ward, L. (2004). *Gods' Man: A Novel in Woodcuts*. Retrieved from <http://www.amazon.com/dp/0486435008>

## Audiovisuais

Fransman, K. (2014). *Why we should be taking comics more seriously* - TEDxYouth. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=mA1vshSuyQU>

Jabini, Z. (2017). *Sequential Art, Comics & SVGs* - JSConf EU 2017. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=LXgmD6kGkmI>

Kowalchuk, I. (2017). *How Comic Books Can Transform Student Learning* - TEDxCU. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=iYA8Yxlar3E>

Lee, S., & Eisner, W. (1992). *The Comic Book Greats Will Eisner With Stan Lee* - YouTube. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Xjl424fp4Ek>

Niemann, C. (2018). *You are fluent in this language (and don't even know it)* | - TED. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=0R9zjn9BBvA&t=0s&index=8&list=WL>

## Papers Académicos

Afonso, J. (2015). Metodologias Na Banda Desenhada: Realização de um Álbum de BD. Universidade de Lisboa.

Agra, U. (2012). HARUBÈDÈ: uma proposta para o uso do movimento na arte sequencial digital. Universidade Lusófona.

Cardoso, D. L. (2013). Livro de contos ilustrados e em braille, a partir da obra “pedro e o mágico”, de antónio quadros. IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação.

Cohn, N. (2013). Visual Narrative Structure (Tufts University; Vol. 34). <https://doi.org/10.1111/cogs.12016>

Ferraz, R. C. (2014). Storytelling Interativo - A Banda Desenhada nos Novos Meios Digitais de Informação. Universidade do Minho.

Martins, M. (2012). Da narrativa à ilustração, um trajeto no desenvolvimento da criatividade. Universidade do Minho.

Nazário, C. (2012). A ILUSTRAÇÃO NARRATIVA: CONTANDO HISTÓRIAS COM DESENHOS. UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC.

Oliveira, S. (2016). Ilustração colaborativa. Instituto Politécnico do Cávado e do Ave.

Paulino, R. (2013). A banda desenhada como meio de comunicação da arquitectura. Universidade Lusíada de Lisboa.

## Webgrafia

[Marvel] Is Spiderman a simple pendulum, or a spring pendulum? (2019). Retrieved August 6, 2019, from reddit.com/r/AskScienceFiction website: [https://www.reddit.com/r/AskScienceFiction/comments/acqvcd/marvel\\_is\\_spider\\_man\\_a\\_simple\\_pendulum\\_or\\_a\\_spring/](https://www.reddit.com/r/AskScienceFiction/comments/acqvcd/marvel_is_spider_man_a_simple_pendulum_or_a_spring/)

French/Belgian must-read comics (aka BD). (2016). Retrieved May 6, 2019, from comicvine.gamespot.com website: <https://comicvine.gamespot.com/forums/gen-discussion-1/frenchbelgian-must-read-comics-aka-bd-article-unde-1801612/?page=1>

Origin of the Lone Ranger. (2011). Retrieved August 6, 2019, from pappysgoldenage.blogspot.com website: <https://pappysgoldenage.blogspot.com/2011/11/number-1046-origin-of-lone-ranger-lone.html>

The adventures of Mr. Obadiah Oldbuck. Topffer, Rodolphe, 1799-1846. (2018). Retrieved August 6, 2019, from dartmouth.edu website: <https://www.dartmouth.edu/~library/digital/collections/books/ocn259708589/>

Ars moriendi. (n.d.). *Library of Congress, Washington, D.C. 20540 USA*. Retrieved from <https://www.loc.gov/item/49038880/>

Akira (Manga) | Akira Wiki | FANDOM powered by Wikia. (n.d.). Retrieved August 6, 2019, from akira.fandom.com website: [https://akira.fandom.com/wiki/Akira\\_\(Manga\)?file=Tumblr\\_o8z4nfPlwR1spn9cyo6\\_1280.jpg](https://akira.fandom.com/wiki/Akira_(Manga)?file=Tumblr_o8z4nfPlwR1spn9cyo6_1280.jpg)

Kakadu National Park. Aboriginal Rock Paintings at Nanguluwur and Nourlange/Anbangbang Gallery | The Nomadic Explorers | Australian Travel Blog. (2014). Retrieved August 6, 2019, from thenomadicexplorers.com website: <http://thenomadicexplorers.com/content/kakadu-national-park-aboriginal-rock-paintings-nanguluwur-and-nourlangeanbangbang-gallery>

Aboriginal Rock Art - Indigenous Instyle. (n.d.). Retrieved August 6, 2019, from indigenousinstyle.com.au website: <http://www.indigenousinstyle.com.au/aboriginal-art-history/aboriginal-rock-art/>

Aboriginal Bark Painting - Indigenous Instyle. (n.d.). Retrieved August 6, 2019, from indigenousinstyle.com.au website: <http://www.indigenousinstyle.com.au/aboriginal-art-history/aboriginal-bark-painting/>

The Comics Reporter. (2011). Retrieved August 6, 2019, from [http://www.comicsreporter.com/index.php/happy\\_36th\\_birthday\\_jamie\\_coville/](http://www.comicsreporter.com/index.php/happy_36th_birthday_jamie_coville/)

Código Nuttall. (2019). Retrieved August 6, 2019, from <http://kokita-erihistoriadelarte.blogspot.com/2019/02/codice-nuttall.html>

Escenas agrícolas, relacionadas con el principal oficio qu.... (n.d.). Retrieved August 6, 2019, from <https://www.flickr.com/photos/71637794@N04/8250067367>

Alderney Library plans own tapestry panel. (2012). Retrieved August 6, 2019, from <https://www.bbc.com/news/world-europe-guernsey-16688083>

Biscotti, S. (2014). Will Eisner's The Spirit - Magic In Storytelling In It's Purest Form ~ What'cha Reading? Retrieved August 11, 2019, from <https://whatchareading.com> website: <https://whatchareading.com/will-eisners-spirit-magic-storytelling-purest-form/>

Camaj, P. (n.d.). ETHICS - My Philosophy portfolio. <https://doi.org/https://pcphilosophy.weebly.com/uploads/2/6/6/6/26665140/804192603.jpg?948>

Cartwright, M. (2013). Trajans Column. Retrieved August 6, 2019, from ancient.eu website: [https://www.ancient.eu/Trajans\\_Column/](https://www.ancient.eu/Trajans_Column/)

Chinita, F. (2002). Tratado de Banda Desenhada. Retrieved August 12, 2019, from <http://chinitarte.net/bd/home.html>

corporateName=National Museum of Australia; address=Lawson Crescent, A. P. A. contact=+61 2 6208 5000. (n.d.). *National Museum of Australia - Birrikitji Gumana*. Retrieved from [https://www.nma.gov.au/exhibitions/old-masters/artists/birrikitji\\_gumana](https://www.nma.gov.au/exhibitions/old-masters/artists/birrikitji_gumana)

Curry, A., & Garrett, K. (n.d.). A fabulosa Coluna de Trajano em Roma. Retrieved August 6, 2019, from [nationalgeographic.sapo.pt](https://nationalgeographic.sapo.pt) website: <https://nationalgeographic.sapo.pt/historia/grandes-reportagens/407-fabulosa-coluna-de-trajano>

DarkBox. (2017). Silent Horror :: Return. Retrieved August 6, 2019, from [tapas.io/series/Silent-Horro](https://tapas.io/series/Silent-Horro) website: <https://tapas.io/episode/772954>

Eisner, W. (1985). *A contract with God and other tenement stories*. Kitchen Sink Press.

Foster, H. (2012). More Great Prince Valiant. Retrieved August 6, 2019, from [capnscomics.blogspot.com](http://capnscomics.blogspot.com) website: <http://capnscomics.blogspot.com/2012/04/more-great-prince-valiant-by-hal-foster.html>

Google. (n.d.). definição de narrativa - Google Search. Retrieved August 20, 2019, from [https://www.google.com/search?ei=PzFKXfe9E7XVgweskaWQAg&q=definição+de+narrativa&oq=definição+de+narra&gs\\_l=psy-ab.3.0.35i39i70i249j0i203l9.2202.7877..10129...1.0..0.899.5300.0j1j0j1j2j2j3.....0....1..gws-wiz.....0i71j35i39j0i22i30](https://www.google.com/search?ei=PzFKXfe9E7XVgweskaWQAg&q=definição+de+narrativa&oq=definição+de+narra&gs_l=psy-ab.3.0.35i39i70i249j0i203l9.2202.7877..10129...1.0..0.899.5300.0j1j0j1j2j2j3.....0....1..gws-wiz.....0i71j35i39j0i22i30)

Google. (n.d.). definição de retorica - Google Search. Retrieved August 20, 2019, from <https://www.google.com/search?q=definição+de+retorica&oq=definição+de+retoric&a&q=chrome..69i57j0l4.836j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Lee, S., & Eisner, W. (1992). *The Comic Book Greats Will Eisner With Stan Lee* - YouTube. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Xjl424fP4Ek>

Lit Bruce. (2018). Interview Vero Cazot-Julie Rocheleau (Betty Boob). Retrieved August 6, 2019, from brucetringale.com website: <http://www.brucetringale.com/interview-vero-cazot-julie-rocheleau-betty-boob/>

Lockhart, W. (2012). Lektira. Retrieved August 6, 2019, from <http://will-lockhart.blogspot.com/2012/08/>

Louise, M. (2016). Colorist on Color: The Introduction. Retrieved August 19, 2019, from Women Write About Comics website: <https://womenwriteaboutcomics.com/2016/03/colorists-on-color-the-introduction/>

Royal Collection Trust. (2016). William Hogarth (1697-1764) - A Harlots Progress. Retrieved August 6, 2019, from rct.uk website: <https://www.rct.uk/collection/811512/a-harlots-progress>

Vários. (n.d.). The Spirit (Comic Book) - TV Tropes. Retrieved August 11, 2019, from tvtropes.org website: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/ComicBook/TheSpirit>

Wu, D. (n.d.). The Memory of Lianhuanhua. Retrieved August 6, 2019, from nrm.org website: <https://www.nrm.org/2013/03/new-perspectives-on-illustration-the-memory-of-lianhuanhua-by-diyou-wu/>