

# VECTORES E INTENCIONALIDADE NA BANDA DESENHADA

Joana Isabel Bento da Silva Afonso  
Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal

## Resumo

Neste estudo são abordados alguns dos resultados obtidos durante a realização da tese teórico-prática de Doutoramento “Multiplicidade Narrativa na Banda Desenhada Influência dos Novos Media”. Procuraram-se respostas no domínio das potencialidades que uma narrativa pode ter nos mais variados suportes, assentando no conceito de “transmedia”, uma resposta à convergência dos novos media e às novas exigências dos leitores. Os formatos e suportes escolhidos no projeto têm as suas particularidades, e apesar de em termos estilísticos e de registo todas as traduções obedecerem às mesmas lógicas, o desenho e a narrativa tiveram de ser adaptadas para cada um deles. Esta análise aprofunda a confrontação das escolhas de vetores e forças direcionais entre os vários suportes, verificando como os vários elementos do desenho podem guiar a leitura, formando assim uma intencionalidade.

**Palavras-Chave:** Banda Desenhada; Webcomic; Animação; Transmedia; Suporte; Vectores

## Abstract

This study addresses some of the results obtained during the completion of the PhD thesis “Narrative Multiplicity in the Comic Book Influence of the New Media”. In it, we looked for answers in the domain of the potentialities that a narrative can have in the most varied supports, based on the concept of “transmedia”, a response to the convergence of new media and the new demands of readers. The formats and supports chosen in the project have their particularities, and although in terms of style and registration all translations follow the same logic, the design and narrative had to be adapted to each one of them. This analysis deepens the confrontation of the choice of vectors and directional forces between the various supports, verifying how the various elements of the design can guide reading, thus forming intensionality.

**Keywords:** Comics; Webcomics; Animations; Transmedia; Media; Supports; Vectors

Este estudo vem no âmbito da investigação efetuada na tese “Multiplicidade Narrativa na Banda Desenhada Influência dos Novos Media<sup>1</sup>” com orientação do Professor Doutor Henrique Costa. Teve como ponto de partida um trecho de dezasseis páginas da narrativa sequencial intitulada “Zahna<sup>2</sup>” de cento e dezoito páginas no seu total, anteriormente realizada pela autora. Procurou-se transformar essa narrativa visual em quatro suportes distintos: analógico em formato normalizado; analógico reduzido; digital com animação e em experiência interativa. Para cada um destes suportes foram efetuadas escolhas para que a narrativa permanecesse igual, utilizando os elementos compositivos e estruturantes do desenho. O aspeto que aqui é abordado relaciona-se com a forma de como os vetores e forças, que se podem produzir a partir do desenho, podem contribuir para a leitura e articulação visual eficaz, focando o leitor para um determinado objetivo.



**Fig.1** Resultados finais das transformações de suporte e media.

---

<sup>1</sup> Afonso, Joana. (2018)

<sup>2</sup> Afonso, Joana. (2018) *Zahna*, Polvo

## 1. Conceitos Teóricos

Existem termos teóricos que ajudam na compressão dos novos paradigmas na Banda Desenhada, expondo as possibilidades dos novos suportes e meios que existem presentemente, e como estão a ser aproveitados. Estes conceitos ajudam no caminho desta investigação e na sua busca de formas de reinterpretação de uma narrativa, nomeadamente a noção de *transmedia*<sup>3</sup>, sendo das mais relevantes no estudo efetuado.

Dentro deste conceito de narrativa *transmedia*, a utilização de cada medium tem a finalidade de, através das suas características específicas, produzir o melhor resultado de acordo com a intencionalidade do autor, resultando por exemplo a partir de um filme, uma série de televisão, Bandas Desenhadas e até jogos de vídeo. Assim o mais relevante neste estudo é esta potencialidade que cada meio pode oferecer a uma narrativa e foi a partir deste aspeto que se baseou esta investigação. Foram também relevantes estudos realizados por Bolter, Grusin e Marie-Laure Ryan.

## 2. Problemas na Tradução Narrativa da Informação

Quando se formalizaram as escolhas dos diferentes suportes e formatos, tiveram de se tomar decisões, nomeadamente na forma de como a narrativa seria apresentada, para que a informação fosse transmitida de forma consistente e coerente em todas as suas transformações.

### 2.1 Quantidade de Informação

Começando pelo desafio da tradução em formato pequeno e a sua optimização narrativa. A distribuição de cenas funcionou como se cada página produzisse uma situação, reservando assim, na maior parte dos casos, uma vinheta por página ou um conjunto de duas ou três, de forma a consolidar uma ação ou um momento específico.

---

<sup>3</sup> *Transmedia* refere-se a uma nova estética que emerge em resposta à convergência dos *media* - colocou novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa das comunidades de conhecimento. *Transmedia* narrativa é a arte de fazer o mundo. Cf. Jenkins, Henry. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* p. 21



**Fig.2** Exemplo de tradução de uma sequência do formato normal (à esquerda) para o reduzido (à direita).

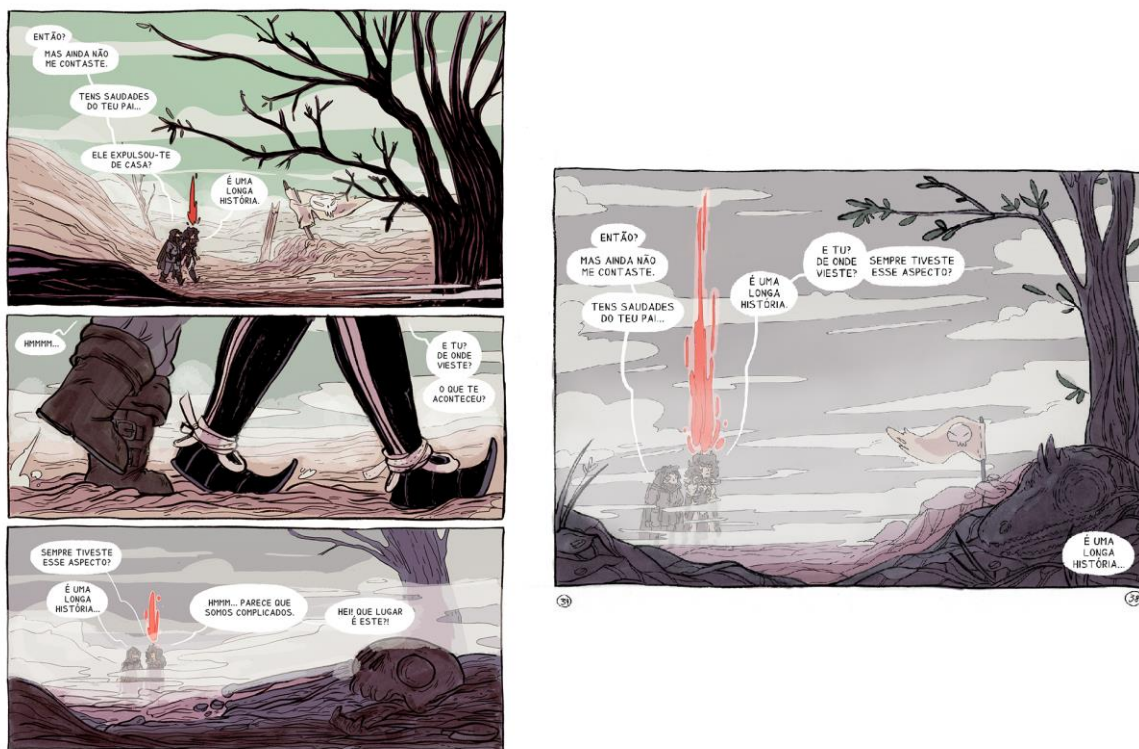
Utilizou-se igualmente o recurso da apresentação de uma acção recorrendo a *double-spreads*, onde uma ilustração ocupa duas páginas. Esta escolha veio complementar um pouco a dinâmica visual e o fator surpresa do leitor. Este tipo de posicionamento de página, onde a acção da esquerda se completa na folha seguinte, forma uma sequência. Assim, para que funcione, a paginação tem de ser planeada desde os primeiros estudos de página. Estes planos mais abertos podem também ajudar na transmissão da ideia de multiplicidade de acontecimentos ou, por outro lado, de algo mais bucólico e lento. Podendo apontar-se, de um modo geral, que os planos e a quantidade de quadros foram seguidos de uma forma similar ao formato original, contudo, em alguns casos, condensou-se informação, existindo sequências que inicialmente eram de três quadros, passando a apenas uma vinheta. Podendo assinalar-se três momentos em que esta situação ocorre, a primeira refere-se ao sonho de “Zahna” presente na figura 2, enquanto os outros dois casos obedecem à dinâmica apresentada na figura 3, sendo alusivos à penúltima e última página do formato original. Aqui, a acção apresentada na página de formato reduzido é apenas mostrada a partir de um quadro amplo que ocupa duas páginas, condensando assim a informação de três ou quatro quadros. Optou-se igualmente em algumas situações por isolamentos gráficos dos

personagens, omitindo o cenário e aumentando o contraste para uma mensagem mais clara.

## **1.2 Legendagem / Escala**

A escala fez com que se tivessem de fazer escolhas a nível da conjugação e informação das vinhetas integrantes de cada página e do que realmente é relevante na narrativa. Esta comunicação passa inevitavelmente também pela legendagem, sendo esta não só uma componente igualmente gráfica, mas que contém também objetivos na passagem da mensagem. Neste sentido, as legendas também tiveram de sofrer alterações, sendo as mais notáveis o tamanho e a economia da mensagem. Se por um lado, para efeitos de legibilidade as legendas têm de ser maiores, ocupando assim mais espaço, por outro têm de fazer passar a mesma noção narrativa. Esta questão é complexa de gerir, dado nem todas as situações permitirem deixar o mesmo conteúdo. Nesses momentos tiveram de se fazer escolhas relativas aos diálogos mais pertinentes e essenciais. Partindo então das legendas originais, alterou-se a escala em duzentos e vinte cinco por cento. A partir desta, selecionaram-se as que fariam mais sentido, tanto gráfica como narrativamente. Esta escolha nem sempre foi facilitada, como no caso das páginas em que se teve de condensar a informação de três quadros com diálogo num só.

Como tal, deu-se primazia ao desenho como primeira forma de linguagem, com a necessidade de espaço para respirar graficamente, bem como espaço para transmitir a narrativa, e só após esta componente estar assegurada seriam considerados os outros elementos. A legendagem é relevante como suplemento da ação em questão, requerendo o seu próprio espaço. Não sendo nociva para o desenho, é um veículo complementar para a narrativa visual. Relativamente à balonagem, este formato sofreu algumas alterações de conteúdo, na sua maior parte omissões, que não comprometeram a natureza ou a transmissão da história, existindo apenas dois casos em que alguns balões não foram transcritos. A ocorrência mais assinalável incide nas páginas presentes na figura 3, onde não só se condensaram as ações de três vinhetas numa, como se suprimiram cinco balões de fala. É apenas omitido um diálogo, na página em que os personagens chegam à casa do mago, onde não se apresenta um diálogo de “Calhau”.

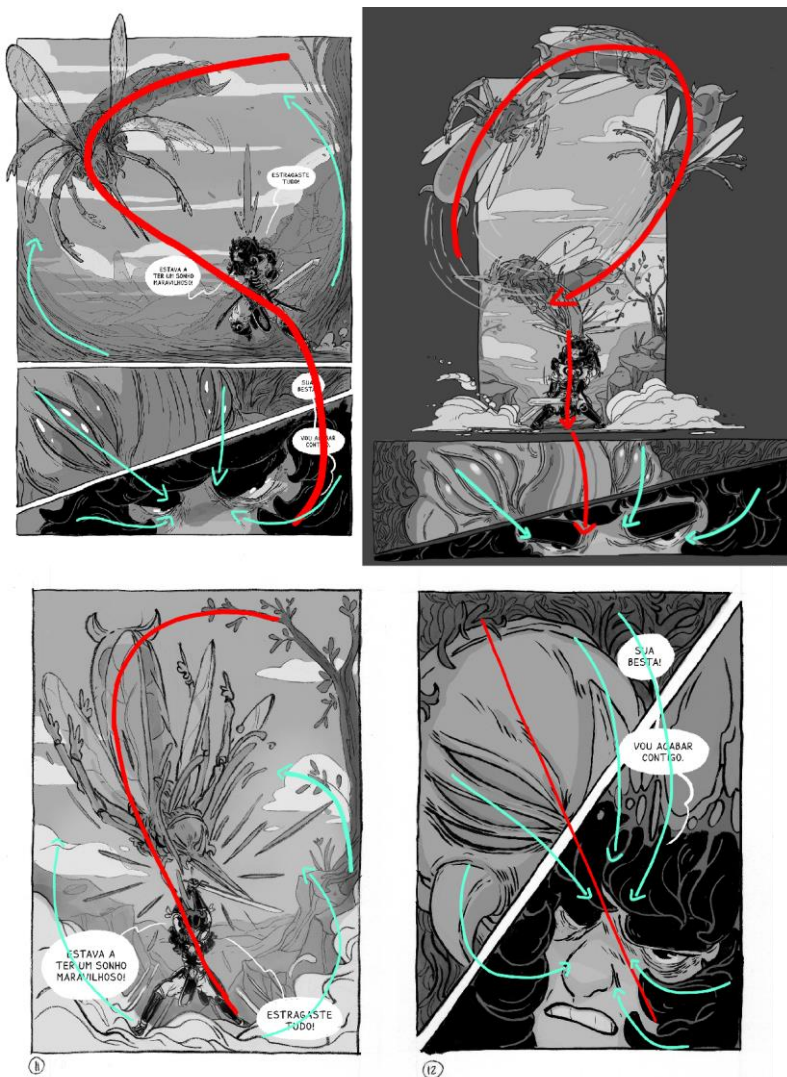


**Fig.3** Exemplo de tradução de uma sequência do formato normal (à esquerda) para o reduzido (à direita).

Neste formato existiram essencialmente preocupações de escala que condicionam a organização da narrativa. Recorreu-se a aproximações de planos, condensações de ações, simplificação de planos e de legendagem para uma transmissão mais clara da informação. Apesar do número de páginas ter ficado mais extenso que no formato maior, essa extensão foi necessária para que a história fosse contada de forma semelhante, tentando sempre respeitar a noção de tempo inicialmente presente.

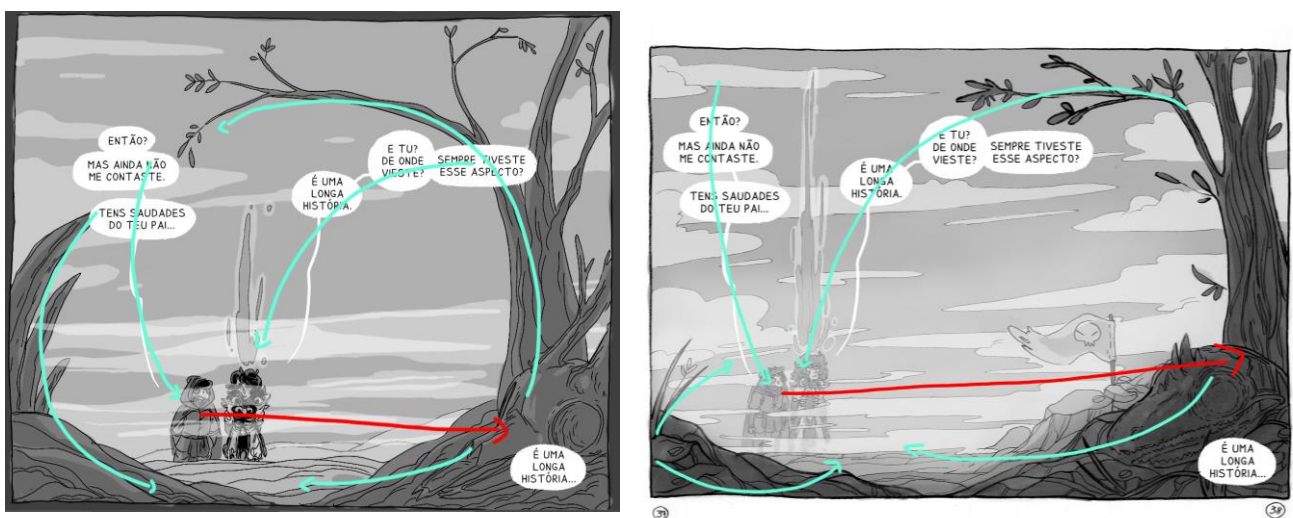
## 2. Vetores

As questões relacionadas com os vetores, ou linhas de força de direção de leitura, são as que mais podem transformar uma reinterpretação a partir do desenho. Sendo a intenção pura, elementos básicos como o registo, composição, coloração, entre outros, podem fazer variar os vetores e consequentemente as direções de leitura. Este assunto é dos mais relevantes para este projeto, e para as narrativas visuais em geral, dado ser o que dita o sucesso ou o fracasso de uma narrativa. Ainda mais relevante, tendo suportes e formatos distintos a ter em atenção, cada um com as suas particulares, são necessárias diferentes abordagens. Estas direções podem ser dadas a partir do desenho e da representação dos elementos na cena. Exemplo disto é quando um personagem aponta ou se dirige para a figura com a qual está a interagir. Essa direção pode também ajudar na comunicação da ação seguinte, tornando a sequência mais ou menos fluida. Este fenómeno foi utilizado de diferentes formas consoante o suporte onde a narrativa se insere.



**Fig. 4** Exemplos de orientação de vetores nos suportes ou meios realizados. (da esquerda para a direita) – Formato normalizado – Webcomic – Formato reduzido

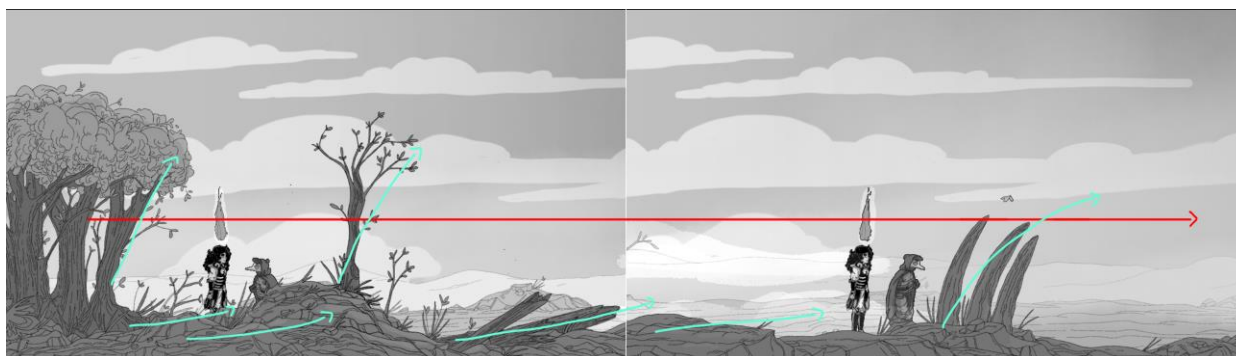
A utilização destas forças depende então do que se quer demonstrar e com que rapidez se espera que o leitor as siga. Nos exemplos apresentados na figura 4, na mesma sequência, mas em diferentes meios, existe sempre uma curva de tensão quando a criatura ataca a protagonista, apresentada a vermelho. Esta é a direção principal, forte e imediata. As outras direções mostradas a ciano, mais subtis, ajudam na percepção da cena, fortalecendo o vetor principal. Nesta situação, o que mais se destaca é a versão animada do *webcomic*, que sendo dinâmica, tem uma deslocação mais sinuosa, apesar de seguir a mesma orientação de movimento. No caso do formato mais reduzido, a ação foi dividida em duas partes, nas quais as direções respeitam a mesma lógica. Apresenta-se um exemplo de uma passagem rápida onde não existe muita contemplação, mas dado a história não ter apenas momentos desta natureza, é de interesse avaliar também os momentos mais estáticos, como os de diálogo. Partindo do exemplo da cena final do trecho escolhido, onde os personagens deambulam por uma paisagem desolada, os meios de tradução mais similares aconteceram nos casos *webcomic* e no formato reduzido. São um resumo da página original, que tem mais momentos e mais diálogos, condensando-se a ação numa vinheta mais ampla, e por isso, mais contemplativa. Neste quadro podemos verificar que há um vetor predominante que enuncia a deslocação dos personagens para o plano mais próximo. Os vetores restantes ajudam a centrar a ação, funcionando como um género de moldura da cena, que isola o momento.



**Fig. 5** Exemplos de orientação de vetores nos meios realizados. *Webcomic* (à esquerda) Formato Pequeno em *double spread* (à direita).



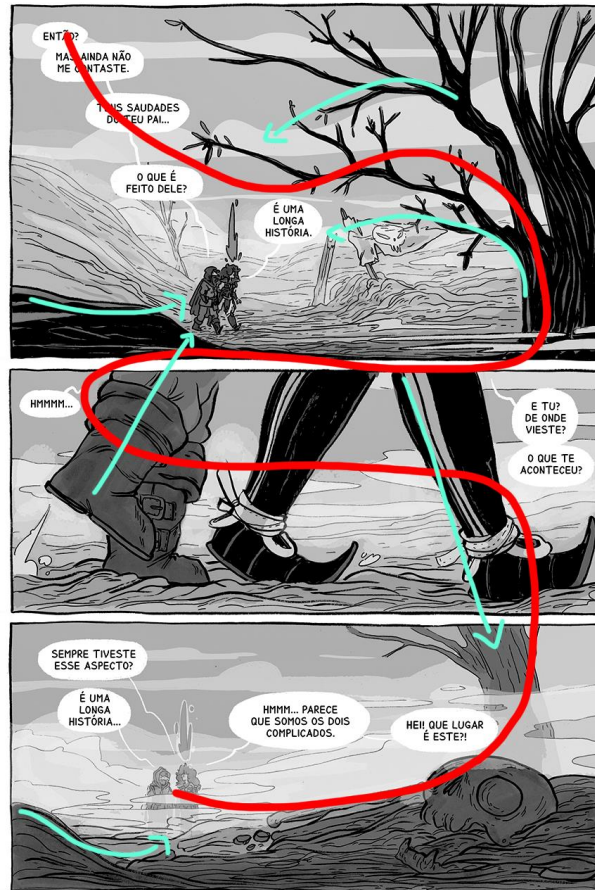
Por outro lado, na versão interativa desta sequência, que em termos visuais é a mais linear de todas, é o jogador que desloca a personagem pelo cenário, numa só direção. Todavia, visualmente, os elementos acentuam essa ideia de horizontalidade e ajudam a dinamizar o cenário, mantendo nem que seja uma suave inclinação para a direção a seguir.



**Fig. 6** Exemplos de orientação de vetores no formato interativo.

Por fim vem o caso mais complexo, o do formato original, figura 7. Aqui a sequência é mais exaustiva, uma vez que o momento é dividido em fragmentos. O vetor principal guia o leitor na ação e por entre as vinhetas, até à conclusão do momento. O movimento do olhar aqui é sinuoso, demorado e compassado, com os primeiros planos próximos e os personagens mais longínquos, emprestando à leitura mais camadas.

Aqui as linhas de força que ajudam a focar o olhar são direcionadas para os personagens, focando-o imediatamente na primeira vinheta com a ajuda do elemento mais em contraste no canto inferior esquerdo e com a perna de “Calhau” na segunda vinheta, que mantém esse foco. A ação continua a partir da árvore do primeiro plano do primeiro quadro para a perna de “Zahna”, garantindo a continuidade de para a vinheta final, onde novamente o olhar é levado até aos personagens.



**Fig. 7** Exemplos de orientação de vetores no formato convencional

Neste caso em particular as escolhas de comunicação foram mais díspares do que no caso narrativo dinâmico, tendo os suportes potenciado esta diversidade. No entanto, algo importante reter é a necessidade do desenho e os seus elementos gráficos guiarem o leitor, seja qual o género de comunicação pretendido. Sendo a mensagem dinâmica, lenta ou até caótica, a intencionalidade tem de estar sempre presente, para que exista uma narrativa consequente. Algo que também se pode assinalar é a utilização do desenho como principal veículo narrativo, tanto como forma de transmissão da história, como condutor de forças e direções que guiam o olhar do leitor, fazendo da utilização dos balões um meio complementar que auxilia os vetores já existentes.

### 3. Considerações

A problemática desta investigação teve sempre como foco as possibilidades visuais que uma narrativa pode conter e transmitir ao ser reinterpretada. Todos os meios, suportes e formatos tiveram diferenças entre si, tornando-se cada um em particular mais conveniente para mostrar certos aspetos narrativos, quer a partir do espaço que proporciona, quer da manipulação do tempo específica a cada um. A investigação não se focalizou na procura de qual o melhor meio, suporte ou formato de todos os que se exploraram, mas sim na averiguação das mais-valias de cada um. Por isso, o objetivo final da transmissão da narrativa e a experiência que se quer transmitir são os fatores primários na escolha de um suporte em detrimento de outro. Assim, neste estudo de caso, fatores como a forma de como se comunica a narrativa, a quantidade de informação por página e até o próprio registo podem variar. Seja a partir da composição de formas e silhuetas, de traços ou manchas do desenho, ou de elementos tão gráficos como balões de fala ou caracteres tipográfico. São recursos que quando utilizados de forma intencional, seja qual for o suporte utilizado, formam direções, vetores de força que guiam o leitor, tornando a narrativa fluida.

### Bibliografia

Afonso, Joana. (2018) *Multiplicidade Narrativa na Banda Desenhada Influência dos Novos Media*, Tese, Doutoramento em Desenho, Faculdade de Belas-Artes Universidade de Lisboa

Afonso, Joana. (2018) *Zahna*, Polvo, ISBN: 9789898513908

Afonso, Joana. (2018) *Zahna*, [Consult. em 02-07-2018] <Disponível em URL: <https://joanaibsa.wixsite.com/zahna>>

Eisner, Will. (2008) *Graphic Storytelling and Visual Narrative Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*, W. W. Norton & Company Ltd., ISBN: 978-0-393-33127-1

Eisner, Will. (2008) *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. W. W. Norton & Company, ISBN: 978-0393331264

Eisner, Will. (2000) *Theory of Comics and Sequential Art*, Florida: Poorhouse Press, ISBN: 0-9614728-1-2

Future of StoryTelling. (2015) *Reinventing the way stories are told*. [consult.2015-12-30] Disponível em <URL: <http://futureofstorytelling.org/>>

Jenkins, Henry. (2003) *Transmedia Storytelling* [consult. 2016-05-20]. Disponível em <URL: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>>

Jenkins, Henry. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Nova Iorque: New York University Press, ISBN: 978-0-8147-4281-5

Kress, Gunther R. (1996) “*Reading images: the grammar of visual design*” – *The meaning of composition*, Nova Iorque: Routledge, ISBN: 978-0415319157

McCloud, S. (2000) *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, William Morrow Paperbacks, ISBN: 978-0060953508

Murray, Padmini Ray. (2012) *Scott Pilgrim vs. the future of comics publishing*, *Studies in comics*, volume 3, number 1, ISSN: 2040-3232