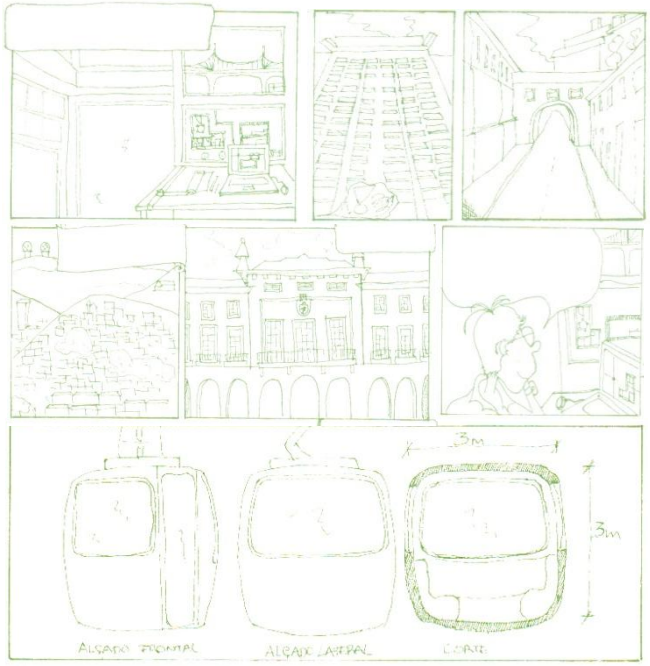
A EXPRESSÃO ARQUITECTÓNICA NA BANDA DESENHADA



Dissertação de Mestrado

com vista à obtenção de grau de Mestre em Arquitectura

Apresentada ao Departamento de Engenharia Civil e Arquitectura da Universidade da Beira Interior

Sob a Orientação de

Professor Doutor Luís Miguel Moreira Pinto

Por

Joana Martins Nascimento

Universidade da Beira Interior, Covilhã Junho 09

ESTRUTURA DO DOCUMENTO

Parte I -Agradecimentos e dedicatórias iii

Parte II- Investigação 4

Parte III- Caso de Estudo 58

Parte IV - Conclusão 66

Parte V- Referências Bibliográficas 75

AGRADECIMENTOS

Parte I

Um trabalho, seja ele qual for, nunca se faz sem a ajuda de amigos, família, e de amigos de amigos!

Agradeço aos meus pais, pela paciência, todo o apoio e confiança que sempre depositaram em mim, e pelo incentivo e coragem para trabalhar e seguir em frente, sempre pelo melhor caminho.

Ao Professor Doutor Luís Miguel Moreira Pinto, que tanto me incentivou neste trabalho, e ao longo de todo o meu percurso académico.

Agradeço também a ajuda dos amigos Francisco Freitas, Joaquim Freitas e Maria da Conceição Virgínio pelos preciosos favores prestados!

Aos meus amigos Ana Vaz, Tânia Félix, Manuela Lopes, Alba Duarte, Fábio Pereira, Maciel Barreira e Filipa Almeida pela força, ideias, sorrisos e incentivos!

A todos os que colaboraram, embora não mencionados, o meu mais profundo agradecimento e reconhecimento. Obrigada a todos!

Aos meus pais

Aos ausentes, mas ainda

e sempre, presentes na minha memória

ÍNDICE

Resumo 1

Nota Prévia 2

Introdução 3

Capítulo I 4

1- Elementos do Desenho 5

1.1 Desenho 5

1.2- O Ponto, a Linha e o Plano 8

1.3- A Forma 13

Capítulo II 17

2- A Cor Como Forma de Expressão 17

2.1- Noções Elementares Sobre a Cor 18

2.2- A Cor na Banda Desenhada 23

Capítulo III 28

3- A Percepção de Formas Elementares na Expressão do Desenho 28

Capítulo IV 37

4- O Fenómeno Arquitectónico na Banda Desenhada 37

4.1- Breve História da Banda Desenhada 38

4.2- A Arquitectura na Banda Desenhada 42

Capítulo V 52

5- O Significado da Expressão Arquitectónica na Banda Desenhada em Função da Percepção da Forma Real 52

Capítulo VI 58

6- Banda Desenhada 59

Capítulo VII 67

7- Conclusão 67

Referências Bibliográficas 75

RESUMO

O *Desenho* é o plano principal desta tese, este é uma forma intemporal de retratar o que de mais básico existe na forma do ser. Desde as primeiras manifestações humanas que o *Desenho* representa emoções e a expressividade que jamais seria possível representar de outra forma, trata-se de uma linguagem visual, que nunca outro processo poderá transpor.

Poderá a arquitectura ser representada através da *Banda Desenhada*?

A análise de vários componentes arquitectónicos na *Banda Desenhada* será a base de investigação ao longo desta dissertação. A importância do *Desenho* na representação do espaço é deveras importante na percepção e recriação do mesmo. O *Desenho* é universal e representa uma narrativa necessária à expressão do processo criativo.

PALAVRAS-CHAVE: Banda Desenhada, Desenho, Forma, Representação arquitectónica

ABSTRACT

Drawing is the main plan of this thesis, this is a timeless way to portray what of more basic exists in the form of being. Since the first human manifestations that *Drawing* represents emotions and the expression that would never be possible to represent in another form, it is about a visual language, that another process will never be able to transpose.

Could the architecture be represented through *Comics*?

The analysis of some architectural components in *Comics* is going to be the main support through this dissertation. The importance of *Drawing* in the space representation is indeed important in the perception and re-creation of the same. *Drawing* is universal and represents a narrative necessary to the expression of the creative process.

KEYWORDS: Comics, Drawing, Form, Architecture Representation

NOTA PRÉVIA

A recente caracterização do espaço arquitectónico através da fotografia e imagens em três dimensões de espaços desocupados têm posto em causa a verdadeira existência do desenho em arquitectura. O que esta tese pretende provar é que o *Desenho* é uma característica essencial para a Arquitectura, é nele que caracterizamos o espaço com uma expressão que muito dificilmente encontrámos nas fotografias, ou em modelos em três dimensões onde a sua visualização é sempre muito arbitrária e sem expressão.

O *Desenho* é fundamental para qualquer demonstração visual, e a *Banda Desenhada* é um meio que considero muito oportuno para essa demonstração, ou seja, dessa comunicação visual pretendida. Portanto, o que esta tese pretende é evidenciar que para além de arte, o *Desenho* é considerado indispensável na caracterização da Arquitectura.

O objectivo que levou à realização deste trabalho, foi a preocupação de entender qual a importância da expressão arquitectónica na representação da *Banda Desenhada*, e como é que esta expressão é entendida pelo observador. Do ponto de vista do observador, como é que a percepção julga a forma arquitectónica aplicada na *Banda Desenhada*? Poderá a *Banda Desenhada* tirar partido das técnicas e estilos da Arquitectura?

INTRODUÇÃO

Esta tese tem como base a importância fulcral do *Desenho* em Arquitectura. O estudo dos elementos do *Desenho*, como expressão, e a percepção das formas elementares devem ser entendidos como objectos necessários a formulação de ideias para melhor compreensão do espaço. O ponto, a linha e o plano, são os elementos principais no *Desenho*, é a partir destes que nasce a forma induzida através da expressão que se quiser transmitir. Sendo assim, todos estes aspectos, que serão estudados ao longo desta investigação devem ser entendidos como um só, pois complementam-se.

O *Desenho* deve ser tratado como uma linguagem visual universal, e esta tese tem como fundamento esclarecer a sua importância no campo da representação e da expressão arquitectónica na *Banda Desenhada*, e resolver as várias possibilidades de desvendar o espaço como forma, através da sua representação expressiva, seja ela com linha de contorno, textura ou cor.

O estudo da *Banda desenhada* nesta tese tem como base a ideologia arquitectónica conseguida, como *Desenho* e representação da mesma. A importância do *Desenho* na representação do espaço funciona como uma marca que nega a passagem do tempo, e a *Banda Desenhada* permite ao leitor interpretar a narrativa enquanto esta está a ser vivida.

CAPÍTULO I

Parte II

FIG. 1- EXEMPLO DE UM ESBOÇO DE BANDA DESENHADA, IMAGEM RETIRADA DE WWW.IMEDIAJ.COM

Capítulo I

1-Elementos do desenho

1.1-Desenho

"Mais le dessin d' après un objet confère à l'œil un certain commandement que notre volonté alimente. Il faut donc ici vouloir pour voir et cette vue voulue a le dessin pour fin et pour moyen à la fois."

Paul Valery[1]

Desde sempre que o Homem lida com emoções como resposta a vivências ou acontecimentos. A alegria ou a tristeza estão ligadas a um quadro de sensações que poderão ter sido criadas após visualizar determinados objectos, ou figuras com determinada representação. A linguagem

NOTA 1 - Valery, Paul (1938). *Degas Danse Dessin.* Paris: Gallimard

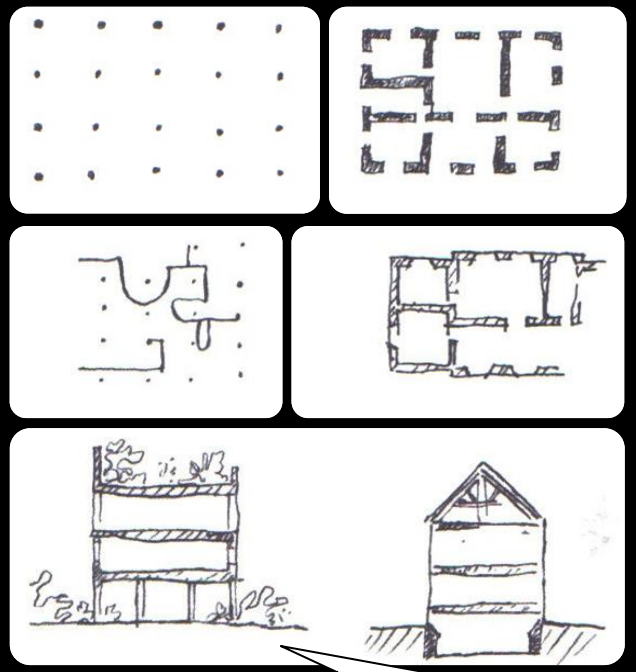


FIG. 2- EXEMPLO DE ESBOÇOS DE ARQUITECTURA, IMAGEM RETIRADA DE WONG, WUCIUS, *PRINCÍPIOS DE FORMA E DE DESENHO*, MARTINS FONTES, 2007

transmitida por estes objectos, ou estas figuras, podem reflectir na nossa personalidade gostos e prazer estético de acordo com a nossa intuição. Logo, o *Desenho* torna-se numa base fundamental de apreensão visual de ideias organizadas como uma unidade intelectual.

No fundo, o *Desenho* é um meio visual de expressão da realidade percebida, é a forma ideal de estruturar ideias, é algo pessoal que vem do nosso ser racional. Assim, a *Banda Desenhada* é a forma mais pura de transmitir pensamentos, ideias, coisas que só a nós nos passa pela cabeça, e sempre que se pratica o acto de desenhar os estados de sensação são seguidos por um sentido único de unidade de objectivo.

Desenhar implica produzir gestos, sempre que alguém desenha manifesta-se uma intenção que alcança uma forma. Este gesto relaciona-se com todas actividades essenciais de expressão e construção ligadas ao conhecimento, algo que no nosso campo visual seja reconhecido como uma sensação ligada a um único objectivo. Segundo Wassily Kandinsky[2],

"Olhos abertos e ouvidos atentos transformam as mínimas sensações em acontecimentos importantes". Por conseguinte, não se deve estabelecer determinada experiência sem que esta ocorra de uma determinada sensação. Esta comunicação visual será compreendida como tudo o que os olhos captam a nossa volta, desde elementos da natureza, objectos ou desenhos. A intenção do *Desenho*, por conseguinte, da *Banda Desenhada*, é permitir ao observador perceber as informações colocadas por quem desenha, portanto pretende-se que a comunicação seja clara. Assim a *Banda Desenhada* não se trata apenas de uma ornamentação de puro prazer estético, mas sim um processo de criação visual que tem um propósito, o de transmitir uma mensagem.

NOTA 2- Kandinsky, Wassily, *Ponto Linha Plano* , Edições 70,2006

1.2-O Ponto, a linha e o plano

"Toda a forma pictórica começa com o ponto que se coloca em movimento…O ponto move-se… e a recta nasce – a primeira dimensão. Se a recta se desloca para formar um plano, obtemos um elemento bidimensional.

No movimento do plano para espaços, o encontro de planos dá surgimento ao corpo (tridimensional) …Uma síntese de energias cinéticas que movem o ponto convertendo-o em recta, a recta convertendo-se em plano, e o plano convertendo-se em dimensão espacial"

Paul Klee[3]

FIG. 3- WASSILY KANDINSKY, *COMPOSIÇÃO N° 8 (1923)*

NOTA 3- **WONG**, **Wucius,** *Princípios de forma e de Desenho,* Martins Fontes, 2007

Sempre que se desenha implica-se formar um objecto, com o que mais básico existe para melhor expressar a ideia concebida. O ponto, a linha e o plano são os elementos fundamentais para desvendar a forma. É através deles que o nosso campo visual foca as informações e sensações inerentes ao objecto concebido.

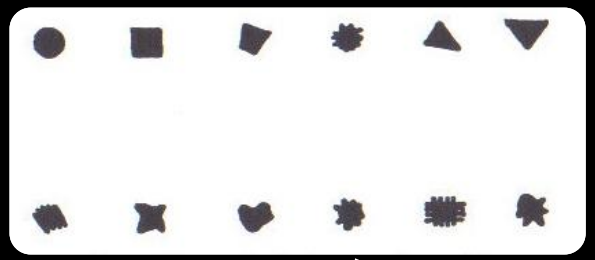


FIG. 4- EXEMPLO DE PONTOS, IMAGEM RETIRADA DE KANDINSKY, WASSILY, *PONTO LINHA PLANO*, EDIÇÕES 70, 2006

O ponto é o primeiro contacto da forma com a superfície material, este é o elemento mais simples da representação. Entende-se por ponto um elemento visual que marca a sua posição no espaço. É através dele que as formas são concebidas. Este faz parte do seu domínio, como símbolo de mudança. No nosso intelecto, o ponto é idealizado como uma forma perfeita, redonda e pequena ou então quase inexistente, mas na verdade as suas dimensões e contornos são relativos e poderá contudo ter variadas formas. O que não significa por isto que este tenha

tendência para o movimento, seja ele em que direcção for. Este é um elemento estático imprescindível na composição da forma.

Desenhar implica usar este utensílio, que por sua vez, gera múltiplas possibilidades relativamente às formas que cria. O Ponto, que na realidade não passa de uma mancha pois a sua forma pode ser abstracta, dependendo do seu suporte definitivo[4], concentra em si o desenvolvimento das restantes formas.

Ao deixar de ser uma forma estática o ponto é o responsável pela definição de uma direcção, que está submetido a outras leis e características, surge então a linha.

A linha é a configuração mais precisa de possibilidade de movimento. Quando no desenho encontramos dois ou mais pontos, o nosso intelecto visualiza imediatamente um sentido e uma direcção implícita nessas manchas, criando tensões que atingem o campo onde estão representadas. É certo que o ponto não implica direcção, mas este tem uma

NOTA 4- Kandinsky, Wassily, *Ponto Linha Plano,* Edições 70, 2006 – Segundo Kandinsky o material ou o utensílio que cria o ponto é o grande responsável pela sua caracterização. Para Kandinsky o ponto é sempre o mesmo, mas adquire diferentes aparências e diferentes expressões ligadas à natureza do seu suporte, que pode ser liso ou rugoso, ou ligado a natureza da sua confecção, seja ela com pincel da pintura ou a ponta seca da gravura em metal, ou mesmo da característica do seu toque ou da consistência da sua cor.

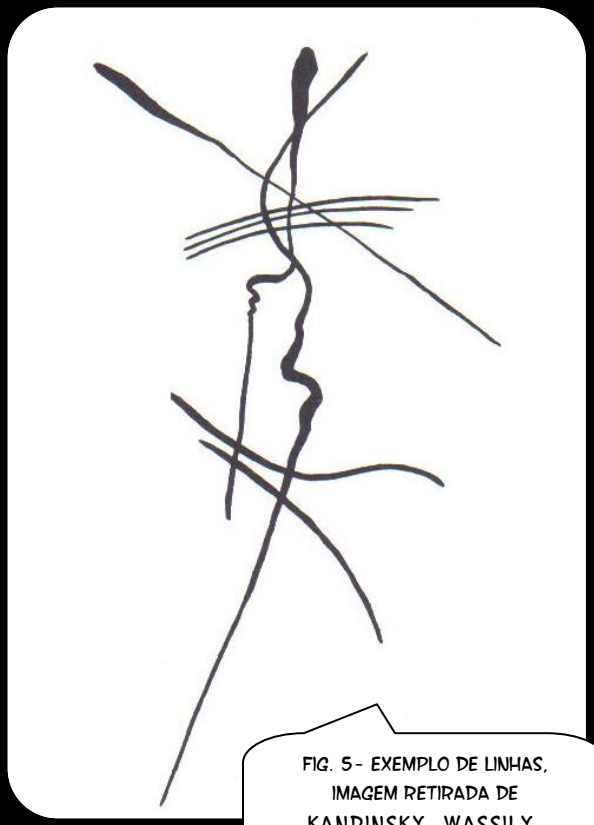


FIG. 5- EXEMPLO DE LINHAS, IMAGEM RETIRADA DE KANDINSKY, WASSILY, *PONTO LINHA PLANO*, EDIÇÕES 70, 2006

tensão, e quando conjugado com mais um ponto, com a mesma tensão, este cria uma linha com tensão e direcção. Esta pode ser horizontal ou vertical, tendo no seu ponto em comum uma infinidade de linhas diagonais, que apenas diferem de ângulo, o que lhes confere direcções diferentes. Embora a linha tenha um comprimento finito, esta pode ser considerada como arte de uma trajectória infinita. Geralmente a linha transmite uma sensação de equilíbrio, a proporção extrema entre a largura e o comprimento. Esta pode ser recta, curva ou irregular.

A linha tem a particularidade de definir um espaço, uma direcção. Da trajectória de uma linha em movimento forma-se o plano.

O plano é bidimensional, tem comprimento e largura, porém não tem profundidade, tem posição e direcção e é limitado por linhas. Aqui, tudo o que não seja reconhecido como ponto ou linha é considerado forma enquanto plano.

No nosso intelecto, o plano serve para definir fronteiras de volumes e espaços tridimensionais. A sua forma é imediatamente identificada por uma figura plana, determinado pelas suas linhas de contorno. A capacidade do plano definir elementos volumétricos e espaços tridimensionais, faz deste um elemento primordial no desenho de arquitectura.

Estes três elementos conjugados permitem a quem desenha definir os factores primários da forma e da ordem do desenvolvimento do *Desenho*, provocando um aumento do interesse e compreensão visual. É a partir destes conceitos que se criam as formas mais básicas tais como o triângulo, o quadrado e a circunferência, que não passam de substâncias que foram criadas para a transformação destes utensílios do *Desenho*.

1.3- A forma

A forma pode ter vários significados, pois é através dela que sabemos as características do objecto que estamos a retratar. Sempre que um arquitecto ou alguém desenha, está a manipular o que mais puro existe na base da geometria, tais como o ponto e a linha, para constituir a forma.

O estímulo visual está relacionado com o nosso intelecto, assim, a partir de determinada experiência, o ser humano reconhece a forma, seja ela orgânica ou geométrica. Quando alguém se exprime na forma de *Desenho*, este fá-lo para que se transmita uma mensagem, seja ela codificada ou não.

Os elementos conceituais da forma são na realidade invisíveis, pois quando se desenha algo, por exemplo um

cubo, como seres racionais que somos, sabemos que este é constituído por pontos, pois em cada vértice existe a quebra de figuras geométricas, por consequência linhas e planos de direcções diferentes que se unem num ponto, mas na realidade este não se vê.

Contudo, a forma não tem a mesma interpretação que figura. Forma significa um todo da obra, enquanto a figura é algo que se usa para chegar à forma em si em termos composicionais, é de facto um meio para atingir um fim.

Na realidade a tendência do Homem para a comunicação visual foi desenvolvendo ao longo dos tempos características imprescindíveis para a descodificação de ícones expressivos.

Quando olhamos para um desenho, normalmente vemos um conjunto de formas, que geralmente nos é apresentada como um volume, mas na realidade, não passa de uma forma bidimensional. Esta capacidade de que a forma tem de nos apresentar características tridimensionais origina uma ilusão

FIG. 6- EVOLUÇÃO DA COMUNICAÇÃO VISUAL, IMAGEM RETIRADA DE MUNARI, BRUNO, *FANTASIA* , EDIÇÕES 70, 2007

de óptica, que é essencial para a descodificação da mensagem enquanto comunicação visual.

No fundo, a *Banda Desenhada* é um meio expressivo de transmitir o que de mais básico existe na forma de pensar do ser humano, desde sensações a demonstrações, e tudo isto não só pelo desenho em si, mas também pelo seu grafismo, como por exemplo a cor e a textura.

CAPÍTULO II

Capítulo II

2-Cor como forma de expressão

"Eu quis copiar a natureza, não consegui. Por muito que tentasse, que a revirasse, que lhe pegasse em todos os sentidos: irredutível. De todos os lados, mas senti-me satisfeito comigo mesmo quando o Sol, por exemplo, não se podia reproduzir, mas era necessário representá-lo com outra coisa (…) Só há uma via para transmitir tudo, traduzir tudo a cor. A cor é biológica, se assim se pode dizer. A cor é viva, só ela transmite as coisas vivas."

Cézanne[5]

NOTA 5 - **KANDINSKY**, **Wassily,** *Curso da Bauhaus* , Edições 70, 2002

2.1-Noções elementares sobre a cor

A cor é um elemento dinâmico do *Desenho*. Este factor é uma poderosa ferramenta de induzir impactos emocionais, criados através de variadas combinações. Associamos a cor a tudo o que nos rodeia, seja à noite, a ausência de luz, ao Verão, ou até à vida vegetal. Perceber a dimensão da importância da cor, implica perceber o impacto emocional que esta apresenta, a cor não fornece propriedades físicas, como o toque, tornando-se então um factor impreterivelmente psicológico.

Sem modificar a forma de um desenho, como por exemplo na *Banda Desenhada*, podemos incutir ao mesmo diversos significados, apenas alterando o seu conteúdo

cromático, originando diversas mensagens com o mesmo ponto de partida, o desenho.

A cor deriva da luz branca, que quando atravessa um prisma óptico se decompõe nas suas principais componentes, originando ao espectro luminoso, enquanto o preto é considerada ausência de cor.

Ela é percebida através do nosso sistema sensorial, a visão, que ao transmitir informação ao nosso cérebro, faz com que este tenha a capacidade de distinguir uma vasta gama de tonalidades, estimulando várias respostas emocionais, que variam de pessoa para pessoa, dependendo da exposição das mesmas a determinadas variações cromáticas. Por volta dos anos 1800, os artistas como Degas acreditaram que o estudo da luz teve um efeito tremendo na nossa percepção da cor.

A cor, como elemento estrutural da linguagem plástica, pode ser representada através do Círculo Cromático, que apresenta as cores organizadas em sequências.

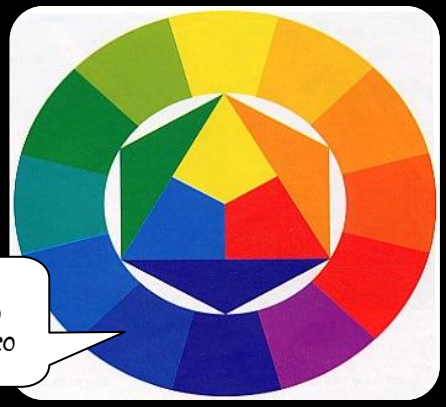


FIG. 7- CÍRCULO CROMÁTICO

NOTA 6- Destaca-se desde já a diferença entre luz e pigmento. Quando se fala do processo cor/luz, obtém-se resultados diferentes do processo cor/pigmento. Enquanto cor/pigmento, cada fusão resulta numa cor menos luminosa que as constituintes, processo ao qual se chama síntese subtractiva, no processo cor/luz, os resultados podem ser um pouco diferentes, é uma síntese aditiva da cor, ou seja, a fusão da cor do espectro de luz visível. A sua fusão origina cores mais luminosas do que as que lhe deram origem. Tendo em conta a situação, a fusão das cores primárias enquanto pigmento, dão origem a cor preta, que pelo contrário, na fusão das cores primárias enquanto luz, dão origem a cor branca.

O Círculo Cromático, representa o espectro de cor e como ele se relaciona harmoniosamente. É composto pelas cores primárias, o amarelo, o magenta e o azul cyano, que se separam entre si pela mesma distância em todo o círculo cromático, e as cores secundárias, originadas pela junção de porções com as mesmas quantidades de cores primárias. O branco e o preto apresentam-se como cores neutras, onde o branco é a presença de todas as cores, e o preto, pelo contrário é a ausência das mesmas (enquanto luz)[6], que conjugados formam a escala de cinzentos. Com estes instrumentos a linguagem plástica é capaz de transformar as cores, aumentando ou aproximando as diferenças entre elas. Uma cor que ocupe todo o campo visual perde parcialmente o seu carácter cromático, e no seu estado puro, esta exige psicologicamente a sua cor oposta, que quando não está presente, o olho idealiza simultaneamente a cor antagónica, ou seja, a sua cor complementar.

A harmonia cromática tende a ser mais particularizada quando existem cores relacionadas, ou mesmo contrastadas, como por exemplo a árvore de natal, onde o verde e o vermelho são usados regularmente, e são ambas cores de elevado contraste, mas que se misturam harmoniosamente, complementando-se. Estes contrastes de cor criam variadas indicações visuais, provocando emoções, todas elas dependentes da interpretação do observador. No Círculo Cromático as cores complementares estão posicionadas imediatamente à frente da mesma, ou seja, o seu oposto.

O contraste directo das cores complementares cria profundidade visual, onde a combinação das duas faz realçar a cor, enfatizando as diferenças que existem entre elas, todas as cores são mais visíveis junto das suas cores complementares.

Nas formas as cores também têm as suas particularidades, nas bases de cor clara, as formas de cor escura têm mais peso, o mesmo acontece ao contrário.

A cor tem variações das quais se conseguem distinguir três características essenciais, a matiz, a distinção de uma cor de outra, o tom, relacionado com o claro ou escuro da cor, e o croma, que distingue a qualidade de saturação de uma cor. Estas três características actuam em conjunto quando se fala em peso, temperatura ou valor. São estas características que fazem a linguagem plástica ser tão expressiva e emocional. Wassily Kandinsky usou a cor como o simbolismo nas suas pinturas. Seu objectivo era influenciar directamente o público através da força da cor, criando uma ligação entre a cor e a música.

2.2-A cor na Banda Desenhada

Na *Banda Desenhada,* o elemento cor é um factor determinante na execução do objectivo. Qualquer que seja a sua transformação, este pretende demonstrar sentimentos, como conforto, calor ou frio.

Na distinção de cores quentes ou cores frias[7] o processo de execução da *Banda Desenhada* idealiza locais ou momentos diferentes de acordo com as cores adicionadas à obra em si. Quando qualquer autor pretende transmitir na imagem a sensação de calma, tranquilidade, este usa as cores frias, normalmente evidenciado em locais serenos, como paisagens, ou mesmo espaços arquitectónicos que por si pretendem demonstrar tranquilidade. O mesmo acontece com as cores quentes, que psicologicamente, são cores associadas a momentos mais activos do *Desenho*.

NOTA 7- As cores quentes são todas aquelas que no círculo cromático derivam das cores amarelo, laranja e vermelho. As cores frias derivam das cores violeta, verde e azul.

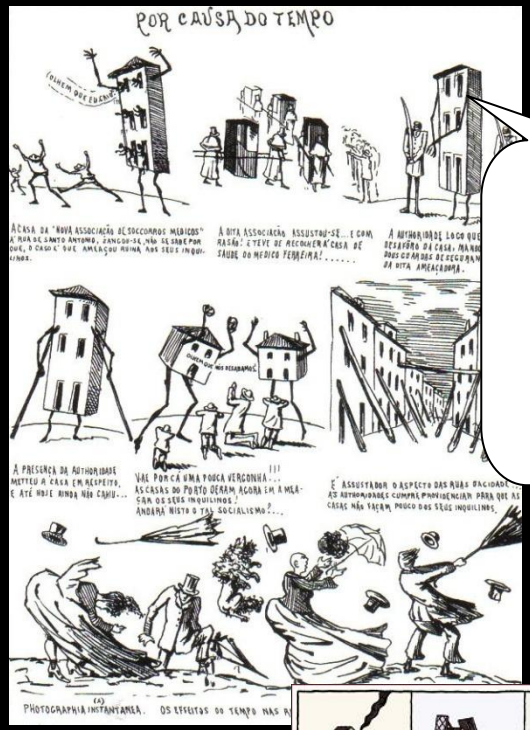


FIG. 8- SEBASTIÃO SANHUDO, IMAGEM RETIRADA DE **PESSOA, CARLOS,** *ROTEIRO BREVE DA BANDA DESENHADA EM PORTUGAL*, NORPRINT, 2005

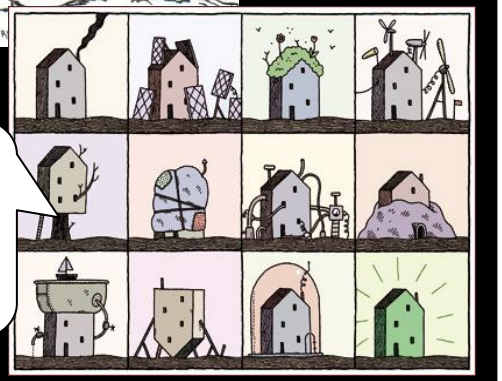


FIG. 9- TOM GAULT, *"GREENING YOUR HOME"*, IMAGEM RETIRADA DE CABANONPRESS.COM

A indução de significados às cores demonstra que qualquer que seja o seu uso, esta vai ser sempre marcada psicologicamente pelo receptor da imagem.

Nas primeiras bandas desenhadas, a cor era representada com uma linguagem diferente, pois geralmente, estas eram idealizadas a preto e branco, dado as técnicas de desenho do momento, normalmente gravuras sobre madeira ou metal, sendo estas modificadas consoante o acontecimento da história, onde a emoção era representada pelo valor de cor e textura induzido no desenho através do preto e do branco. A diferença entre a *Banda Desenhada* a preto e branco e a cores é bastante acentuada, afectando até o nível de experiencia de leitura. No desenho a preto e branco, o significado da forma é mais acentuado, enquanto no desenho a cor se torna mais expressiva, afectando os sentimentos e as percepções do leitor.

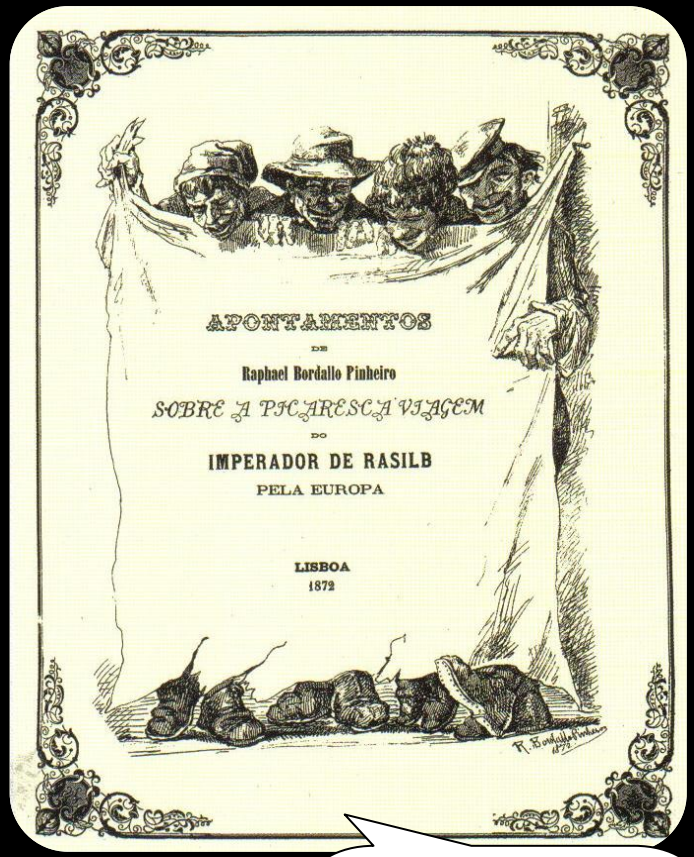


FIG. 10- RAPHAEL BORDALLO PINHEIRO, IMAGEM RETIRADA DE **PESSOA, CARLOS,** *ROTEIRO BREVE DA BANDA DESENHADA EM PORTUGAL*, NORPRINT, 2005

Na *Banda Desenhada* Portuguesa destaca-se o que para muitos fora o fundador da história em quadradinhos em Portugal, Raphael Bordallo Pinheiro, que deixou a sua assinatura nos domínios da caricatura a preto e branco, aprofundando os códigos de desenho deste novo meio de expressão da época, alterando mais tarde as suas técnicas para desenhos dominados pela cor.

Gradualmente, a cor foi inserida na *Banda Desenhada*, criando novas formas de desenhar, dando mais importância ao espaço como cor.

Apesar de o processo de coloração na *Banda Desenhada* estar cada vez mais longe do processo inicial, a cor parte sempre como princípio de emoção, onde por vezes as cores disponíveis e suas combinações compactas se transformavam primeiro numa língua, num gesto de comunicação, e mais tarde, numa segunda opção, esta transformava-se numa contagem musical.

FIG. 11- ANOITECER, IMAGEM RETIRADA DE "A ESTRUMPFINA",Peyo. 1967

FIG. 12- NOITE IMAGEM RETIRADA DE "AS AVENTURAS DE TINTIN, O SEGREDO DE LICORNE", 1990

A cor, de certa forma, aproxima o desenho de *Banda Desenhada* da forma real.

Algumas das técnicas descritas como velhas, andaram associadas entre o realismo e o simbolismo: uma paisagem nocturna seria descrita frequentemente com o alaranjado e o azul, ou um momento cómico de terror tenso seria colorido com verdes e roxos. Se a cor for usada correctamente, e se for conseguido o efeito desejado, as propriedades cromáticas afectam todo o trabalho positivamente, assinalando a atenção para o jogo cromático, que pode até transformar-se num símbolo da *Banda Desenhada*. Estas cores marcaram um modo, e ainda hoje em dia é utilizado como o processo de linguagem da cor na *Banda Desenhada*.

CAPÍTULO III

Capítulo III

3- A Percepção de Formas Elementares na Expressão do Desenho

"O mundo exterior ao indivíduo é explorado pela inteligência mediante manipulações e operações lógicas, com o objectivo de procurar perceber as coisas e os fenómenos que nos rodeiam."

Bruno Munari[8]

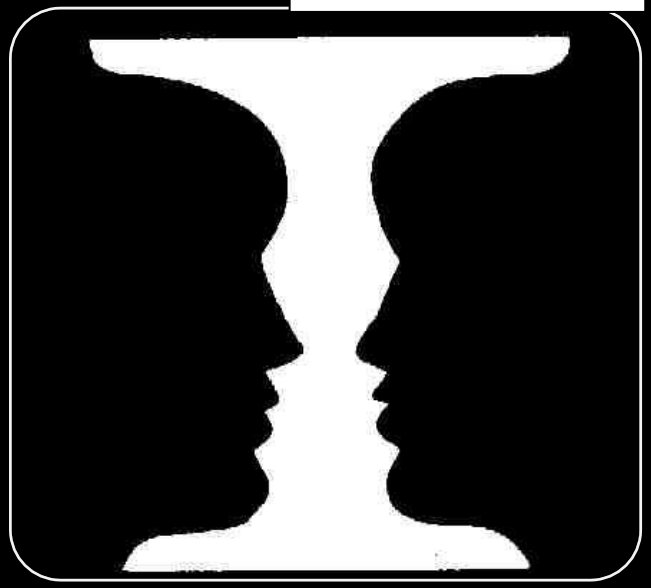
NOTA 8 - **MUNARI, Bruno,** *Fantasia,* Edições 70, 2007

O actual desenvolvimento intelectual e tecnológico do homem, e o seu complexo sistema de linguagens, que o mesmo criou para responder às necessidades de comunicação, deve-se à evidente tendência do homem privilegiar a informação visual.

O sistema sensorial humano, desde sempre, procura coordenar e tomar consciência do que se está a passar a sua volta, tudo o que é percebido é fixado na memória, como estímulo visual. Bruno Munari[9] defende que qualquer desenho retém uma mensagem, mas se esta não for bem colocada, a mensagem não é recebida, por consequência, não existe comunicação.

A psicologia de Gestalt afirma que a mente simplifica o meio visual com a finalidade de compreende-lo, o Homem tem tendência a abreviar o objecto, no campo visual, às formas mais elementares e regulares, pois assim será mais fácil de compreender a mensagem que o mesmo pretende transmitir. Esta teoria, nas suas análises estruturais,

FIG. 13-TEORIA DE GESTALT

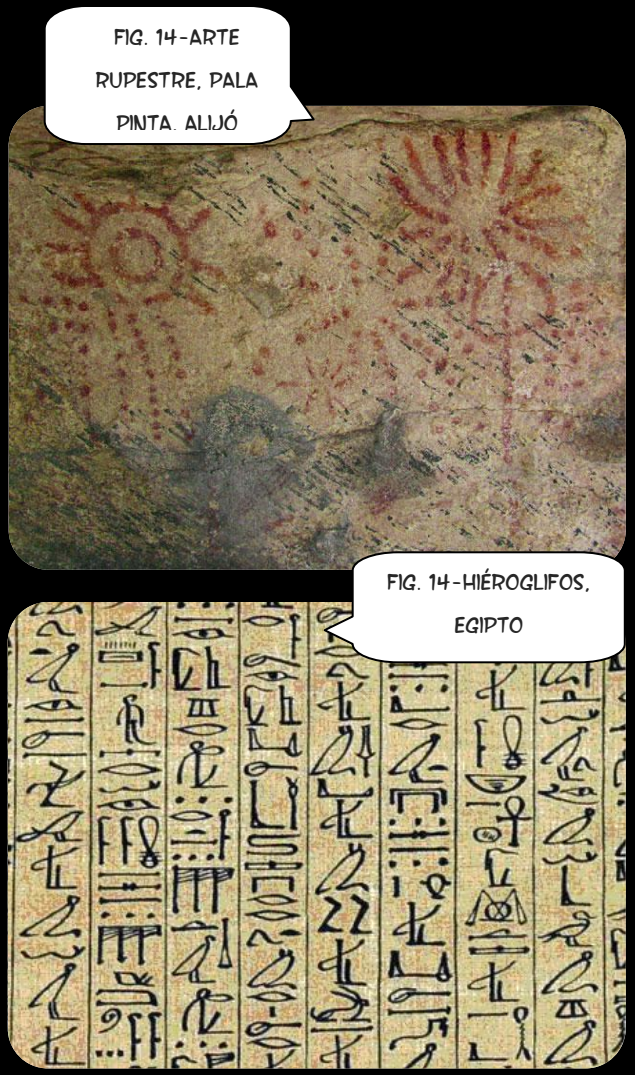


NOTA 9- **MUNARI, Bruno,** *Fantasia,* Edições 70, 2007

descobriu leis que regem a percepção humana das formas, auxiliando a compreensão das imagens e ideias. Essas leis são nada menos que conclusões sobre o comportamento natural do cérebro, quando age no processo de percepção. Os elementos integrantes são agrupados de acordo com as características que possuem entre si, como semelhança, e proximidade. Mesmo a deformação que um objecto sofre em perspectiva não impede o seu reconhecimento porque vemos aquilo que conhecemos, temos tendência a manter uma estabilidade de percepção do objecto.

A necessidade de transmissão de mensagens, desde sentimentos a carências levou o Homem a estruturar formas de comunicação, baseadas em códigos, como meio de expressão, acontecimento que impulsionou o desenvolvimento da sociedade humana.

Ao longo dos séculos, o Homem tem desenvolvido formas de linguagem que lhe permite a integração em ambientes favoráveis à sua evolução. Foram variados os



tipos de linguagem desenvolvidos, as primeiras marcas de comunicação visual remontam ao Paleolítico, onde formas rudimentares e peculiares formaram códigos socialmente aceites pela sociedade da época, capazes de transmitir a ideia pretendida.

As pinturas pré-históricas caracterizavam-se pela representação de símbolos abstractos, que representavam cenas de caça e até a vida social da época. A arte rupestre constitui uma das linguagens mais antigas, e até mesmo o primeiro registo de comunicação visual que chegou até aos dias de hoje.

A representação de símbolos vai evoluindo, e no Egipto, a necessidade de comunicação emerge na maior definição da simbologia, que se torna mais objectiva e clara.

Com o passar dos séculos, a linguagem passa a ser mais definida, e a comunicação visual tende cada vez mais a ser uma necessidade imperativa no quotidiano do Homem. Será na Fenícia que surge o primeiro alfabeto. As necessidades de

comunicação entre os navegadores e os restantes povos mediterrânicos, levaram a que se criasse um conjunto de símbolos que representavam diferentes significados cada vez que conjugados. A simbologia comum é o método mais fácil para a absorção de informação elementar habitual.

As formas elementares do *Desenho* deram origem a significados, que hoje em dia são os componentes mais básicos na comunicação. Na Bauhaus[10], as simples formas geométricas (quadrado, círculo e triângulo) dão origem a inúmeros significados linguísticos que são retratados como as formas essenciais de comunicação.

Não se pode negar, que estas necessidades de comunicação visual são resultado de uma crescente evolução do Homem, e hoje em dia a sua capacidade de percepção de formas elementares do *Desenho* são como que actividades mecânicas e repetitivas no nosso cérebro.

NOTA 10 - **LUPTON, Ellen**, *La Bauhaus y la Teoria dei Diseno,* G.G. , México , 1993

Na *Banda Desenhada*, o uso das formas primárias é comum, mas por vezes, a mentalidade das pessoas já está tão conformada com as imagens que são passadas, que nem se apercebem que certos desenhos são apenas conjugações de formas icónicas primárias como o círculo ou o quadrado.

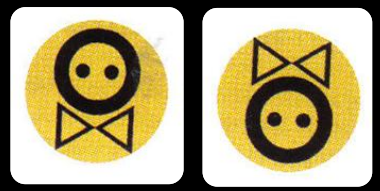
A linha figura no *Desenho* como um equilíbrio de componentes, e por vezes transmite mensagens apenas com a sua simples colocação no mesmo, como por exemplo, segundo Wassily Kandinsky[11], a linha colocada na horizontal, que equivale na compreensão humana à linha ou superfície na qual o homem descansa, ou morre, sendo-lhe conotada uma base de sustentação e movimento frio. Pelo contrário, a linha na posição vertical corresponde à altura, substituindo o frio da Linha horizontal, pelos movimentos quentes. Já a linha colocada na diagonal corresponde ao movimento entre quentes e frios. A estas pode ser também atribuídas cores como significado, o mesmo acontece nas formas básicas como o triângulo, o círculo e o quadrado, formas com

NOTA 11- **KANDINSKY**, **Wassily**, *Ponto Linha Plano* , Edições 70, 2006

significado generalizado em termos de grafismo. Kandinsky[12] propôs uma correspondência universal entre as três formas elementares e as três cores primárias, o azul cyano, o amarelo e o magenta ● ▲ ■, azul, transmite serenidade, será o circulo ●, o triângulo, correspondente à dinâmica, será amarelo ▲ e, por fim, o magenta associado à estática do quadrado ■. Às mais variadas formas, aos elementos do desenho, foram atribuídos significados, quando desenhamos definimos metas, analisamos situações, escolhemos a melhor proposta disponível para melhor transmitir a mensagem. A pré-definição de ícones, elementos do desenho, só nos ajuda a perceber a realidade, pois esse é um dos objectivos da *Banda Desenhada*, assim como no desenho de arquitectura.

A necessidade da comunicação universal em arquitectura, a nível técnico, levou à criação de símbolos, por convenções de representação ou de semelhança, para demonstrar o objecto que quer apresentar. Por vezes os símbolos nem são parecidos à forma que apresentam na

FIG. 15-SIMBOLOGIA DE WC, EXPO 98, IMAGEM RETIRADA DE *TEORIA DO DESIGN, DESÍGNIO 2*, PORTO EDITORA, 2001



NOTA 12 - **LUPTON, Ellen**, *La Bauhaus y la Teoria dei Diseno*, G.G. , México , 1993

realidade, mas a sua simbologia permite-nos saber do que objecto se trata. O *Desenho* tem um poder infindável de comunicar, seja por meios de representação convencionais, ou por desenhos carisma real.

O grau de sensibilidade e objectividade do *Desenho* é acrescido quando este pretende abordar uma linguagem intelectual, quanto à harmonia e ao interesse do mesmo, e este interesse deve estar subjugado às relações e estruturas das formas elementares na expressão do desenho.

Existe uma infinidade de significados entre as formas elementares do *Desenho*, todas elas capazes de exprimir todas as mensagens que queiramos transmitir através do mesmo. Este funciona como síntese do pensamento visual[13].

NOTA 13 - **MOREIRA PINTO, Luís Miguel,** *História da Percepção na Acção Projectual,* 2007

CAPÍTULO IV

Capítulo IV

4- O Fenómeno Arquitectónico na Banda Desenhada

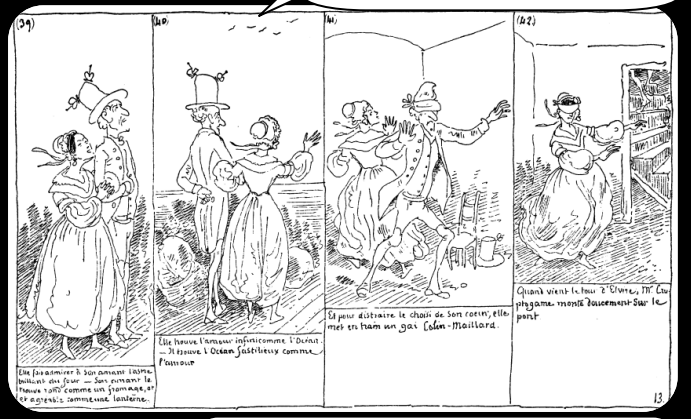
A *Banda Desenhada* é uma contribuição cultural específica para a imaginação do Homem contemporâneo, nela pode-se evocar o passado e contribuir para as visões do futuro.

4.1-Breve História da Banda Desenhada

Acredita-se que a *Banda Desenhada* tenha surgido em 1833, através do suíço Rodolphe Töpffer, quando lança o primeiro álbum de histórias em quadradinhos, com recurso a desenhos e comentários de imagem. Contudo há quem defenda que esta nascera pelas mãos de Richard Felton Outacault, pois este fora o primeiro a usar a o balão[14], como chamada de texto. Porém, só em 1896 é que se considera, internacionalmente, o ano de aparecimento oficial da *Banda Desenhada*, com outros nomes associados, tais como Alfred Harmsworth, Lord Northcliffe ou mesmo o Brasileiro Angelo Agostini.

Em 1871, em Portugal, Raphael Bordallo Pinheiro publica *A Berlinda*, marcando o inicio da *Banda Desenhada*

FIG. 16-DESENHO DE RODOLPHE TÖPFFER.



NOTA 14- O balão é o espaço destinado à fala das personagens, isso é, ao diálogo entre as personagens. O nome "balão" provém da sua forma, dado que é normalmente de formato redondo. Os balões de diálogo são uma leitura paralela e proporcionam uma melhor compreensão da imagem

FIG. 17 - "TINTIN", IMAGEM RETIRADA "*TINTIM NO CONGO*" (1931) HERGÉ.

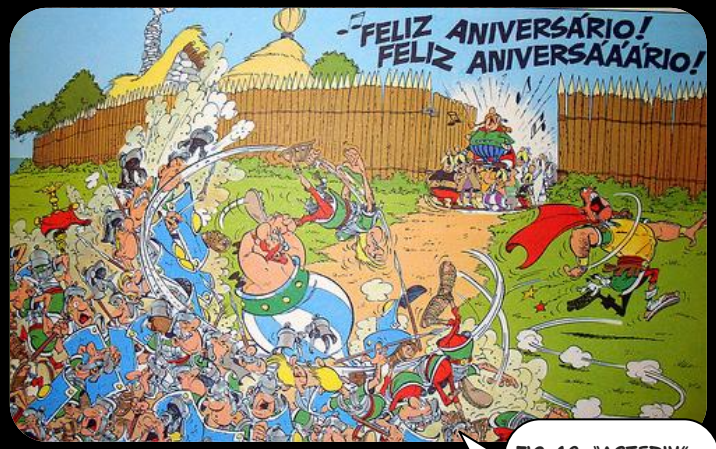


FIG. 18 - "ASTERIX", IMAGEM RETIRADA DE "*OBÉLIX E COMPANHIA*" (1976) GOSCINNY & UDERZO.

no nosso país, através das suas caricaturas e desenhos de objectivos políticos e sociais.

A *Banda Desenhada* é no fundo uma forma aprofundada de códigos identificadores e diferenciados de um novo meio de expressão, que na realidade já se usavam em culturas da antiguidade, tais como a egípcia e a grega, onde se narravam histórias através de sequências de figuras desenhadas. A sua fácil comunicação fez da *Banda Desenhada* um dos meios de crítica preferido da sociedade da época. Mais tarde nos anos 20 e 30, surgem as histórias de quadradinhos com super heróis, como por exemplo o Popeye (1929), o Mickey (1930), o Super-homem e o Batman, Asterix e Tintin, todos eles com características diferentes, específicas da sua terra de origem.

No século XX desenvolveu-se aquilo a que chamavam as "três escolas", cada uma com as suas características particulares, de acordo com a cultura de cada continente. A *Banda Desenhada* na Europa está ligada a França, Bélgica,

Luxemburgo, em suma, todos os países europeus onde se fala Francês. A *Banda Desenhada* francesa dedicava-se exclusivamente aos jovens, através de um estilo muito próprio com desenhos expressivos, alusivos por vezes a pinturas, como aguarelas ou acrílicos, a linha de contorno era clara, e a cor usada era sólida. Por ventura, alguns autores mais conhecidos desta escola são Hergé (com as famosas *Aventuras de Tintin*), Franquin (associado a *Spirou e Fantásio*) ou até mesmo Huderzo (ligado as animadas aventuras de *Astérix*).

Da Escola Americana temos uma *Banda Desenhada* muito sóbria, ligada à continuidade de narrações que se popularizaram pelos fantásticos heróis como Flash Gordon (Alex Raymond), Homem Aranha, ou X-men (Stan Lee).

Por fim temos a Escola Japonesa, cuja aparição se deu mais tarde, sofrendo influências dos estúdios da Disney.

Contudo, a relação entre arquitectura e Banda Desenhada remonta a 1763, com William Hogarth, nas suas

FIG. 19 - "SPIROU E FANTÁSIO", IMAGEM RETIRADA DE "*OS ELEFANTES SAGRADOS*" (1976) GOSCINNY & UDERZO.

FIG. 20 - " *GIN LANE*" WILLIAM HOGARTH. 1751

expressivas pinturas de problemas sociais e morais da época. As suas ilustrações satirizavam a política contemporânea e as alfândegas, e, por vezes, os seus *Desenhos* faziam lembrar a combinação das perspectivas dramáticas de arquitectura maneirista e profundamente neoclássica de Giovanni Battista Piranesi[15]. As suas representações eram caracterizadas pelas constantes mudanças de cenários arquitectónicos, não só pela representação cénica, como também a demonstração pura da Arquitectura da época. Já Pierre Patte (1769) usa o desenho como meio de projecção de uma série de elementos usados para gerar um novo território ideal. Este decompõe a rua, uma secção da cidade, com a finalidade de compreender como cada elemento desse território funciona com o seguinte. Para Patte, a cidade ideal é baseada num grande sistema de instrumentos, capazes de trazer o bem estar para os habitantes das suas cidades.

NOTA 15 - Giovanni Battista Piranesi foi um famoso arquitecto italiano, porém também célebre pela sua vertente mais humanística. Foi igualmente um desenhador de renome.

4.2-Arquitectura na Banda Desenhada

Vários são os momentos em que a Arquitectura está presente nas Histórias em Quadradinhos, no fundo, os cenários da *Banda Desenhada* são um encontro entre a concepção do desenho, e as exemplares paisagens urbanas, cenários contemporâneos ou clássicos da arquitectura. Desde quarteirões industriais, templos antigos, fortalezas, ou mesmo cidades reais, embora por vezes só esboçadas, em último plano, pormenor de cenário, ou mesmo a base fundamental da história, a Arquitectura está sempre presente nas vinhetas[16] das histórias em quadradinhos, tornando a cultura da *Banda Desenhada* essencialmente urbana. Aqui a Arquitectura assume um papel de relevo, não

NOTA 16- Vinheta - representação gráfica de um espaço de tempo; quadrada ou rectangular é um quadro que contem dentro as imagens da história.

só pelos seus jogos de luz e volumes perfeitos, cortes ou elevações. A *Banda Desenhada* tem o papel fundamental de criar atmosferas urbanas de maior ou menos intensidade, dando tridimensionalidade a um enredo linear que antes se desenvolvia em duas dimensões. A arquitectura na *Banda Desenhada* permite ao leitor perceber em que época se situa a história, nomeadamente através de estereótipos edifícios da época, nos quais as narrações ganham vida própria e uma caracterização única do ambiente construído. Assim, o desenho arquitectónico deixa de ser de cariz mecânica e inerte presente nos vários desenhos de Arquitectos, para ser um desenho com vida e matéria, estabelecendo circulação, onde tudo se reordena à escala da figura humana, criando espaços envolvidos em certos mistérios, paisagens por vezes imperceptíveis onde se desenrola a acção da história.

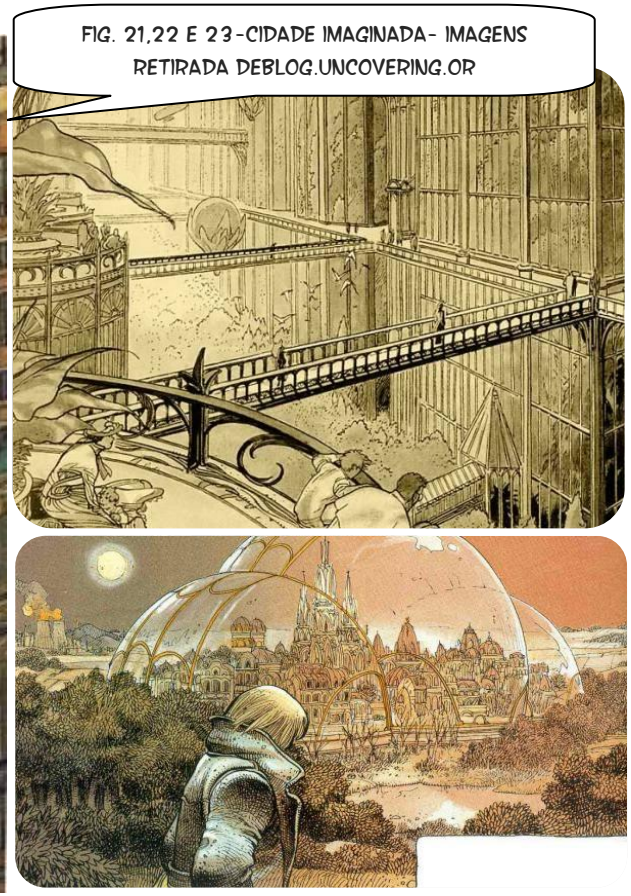


FIG. 21,22 E 23-CIDADE IMAGINADA- IMAGENS RETIRADA DEBLOG.UNCOVERING.OR

São várias as referências arquitectónicas ao longo de temas abordados na narrativa das histórias de Banda Desenhada, desde os pormenores de pontes, ruas, ou até mesmo janelas, características de variadas épocas e de inúmeros locais.

A cidade é um dos marcos importantes a referir neste tema, pois a *Banda Desenhada* aborda a cidade no passado, como ela foi vista, ou contribui originalmente para a nossa visão da cidade do futuro. Imaginar o Futuro e evocar o passado são passos importantes para a criação artística das Histórias em Quadradinhos. Não podemos negar que esta visão contribuiu para a visualização das cidades futuras. A *Banda Desenhada*, assim como o cinema, sujeita consequentemente a cidade à mudança constante, não tem a continuidade referencial da arquitectura em si, mas, contribui para a transformação repentina de cenários conforme a acção assim o define, em que a capacidade de

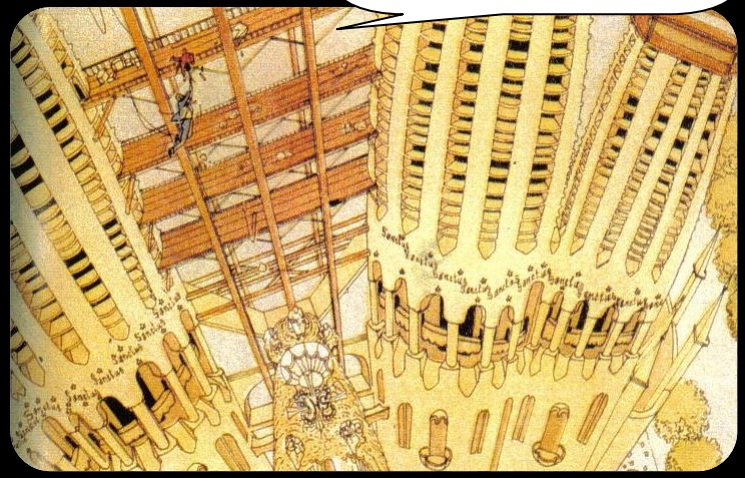


FIG. 24-*SAGRADA FAMILIA*, ANTONI GAUDÍ, IMAGEM RETIRADA DE "A ARQUITECTURA NA BANDA DESENHADA"

FIG. 25-*ROMA*, IMAGEM RETIRADA DE "A ARQUITECTURA NA BANDA DESENHADA"

FIG. 26-*FERRO E VIDRO* IMAGEM RETIRADA DE "A ARQUITECTURA NA BANDA DESENHADA"

transformação é exigida pela virtualidade premeditada da Histórias de Quadradinhos.

A *Banda Desenhada* revive as cidades, os que nela habitam e as suas características, fazendo-os emergir como um único espaço possível e individual para a acção.

O ambiente característico desta ou daquela cidade, as escadarias de ferro de determinado local, a arquitectura de características indiscutíveis de Antoni Gaudi, as cidades organizadas dos romanos, a cultura do ferro e do vidro, tudo está evidenciado um pouco nas narrativas das histórias em quadradinhos. É pouco comum ler uma história de *Banda Desenhada,* e não nos familiarizarmos com as cidades que nelas são retratadas, não porque são conhecidas originalmente, mas sim porque já vimos outra cidade como a que está retratada numa outra Banda Desenhada qualquer, o que torna a cidade um ponto fulcral das Histórias em Quadradinhos, tornando-se um objecto já encaixado no nosso universo mental.

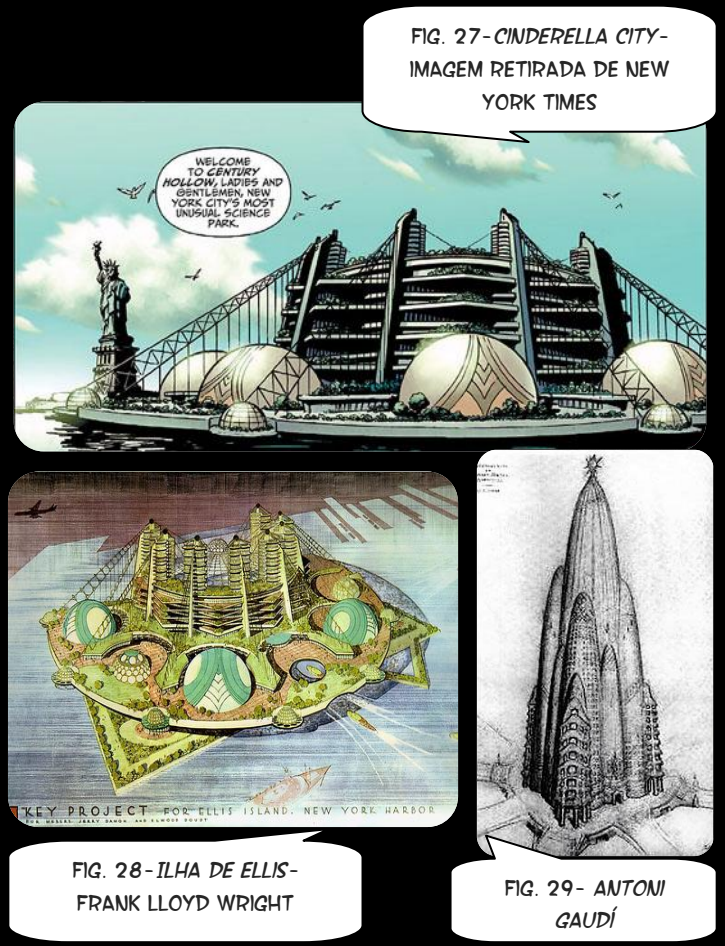


FIG. 27-*CINDERELLA CITY*- IMAGEM RETIRADA DE NEW YORK TIMES

FIG. 28-*ILHA DE ELLIS*- FRANK LLOYD WRIGHT

FIG. 29- *ANTONI GAUDÍ*

O prestigiado jornal *New York Times*, em Nova York, lançou um livro de *Banda Desenhada*, o *"Guardião de Manhattan"*, originalmente chamado "*Manhattan Guardian*", que retrata a cidade imaginária *Cinderella City,* que na realidade é uma analogia à real Cidade de Nova York. Nesta obra, estão incluídos projectos não construídos da cidade, assim como algumas das características das cidades de ficção dos heróis dos livros da Marvel e DC Comics, como o Homem Aranha, o Batman, ou o Super-Homem. Em algumas edições da revista podem ser encontrados alguns projectos propostos por Arquitectos de renome, como por exemplo um Hotel de Antoni Gaudí, um edifício de Hans Hollein, ou mesmo um projecto proposto por Frank Lloyd Wright para a Ilha de Ellis.

O autor da revista, Grant Morrison, recria realidades alternativas através do que existe na verdade na cidade de Nova York, o que faz com que seja difícil olhar novamente para a cidade da mesma forma.

FIG. 30,31 E 32- *IMAGENS DE WILLIAM VANCE-* IMAGENS RETIRADAS DE OBVIOUS, UM OLHAR MAIS DEMORADO

Já o desenhador William Vance, um meticuloso artista e autor de *Banda Desenhada*, é conhecido pela sua habilidade de caracterizar com um grande realismo, os espaços onde desenvolve a acção das suas histórias. Este efectuou alguns desenhos para conhecidas revistas de *Banda Desenhada* como *"Tintin"* e *"Spirou e Fantásio"*.

O recurso a Arquitectura modernista faz do autor um dos desenhadores de Histórias em Quadradinhos com maior perspicácia e veracidade. Nos seus desenhos faz transparecer o realismo da arquitectura através de traços límpidos e claros, apresentando as suas formas sinuosas, demonstrando até alguns edifícios em construção com o maior realismo possível.

Tanto na criação de cidades, habitações ou na arquitectura mais pequena, desde mobiliário a organização de espaços, a *Banda Desenhada* tem uma enorme responsabilidade na criação de cenários e narração das histórias. Por vezes, chega a um tal nível de pormenor, que é

muito difícil não imaginarmos imediatamente o seu cenário em três dimensões, é uma sensação que nos transporta para o cenário como se este fosse real, ou como se já tivéssemos presenciado aquele momento, aquele espaço.

A Arquitectura é no fundo a base da criação narrativa da *Banda Desenhada*, todos os espaços, utópicos ou não, remontam para paisagens que parte de nós já conhece e identifica, evidenciando a sua origem na *Banda Desenhada*.

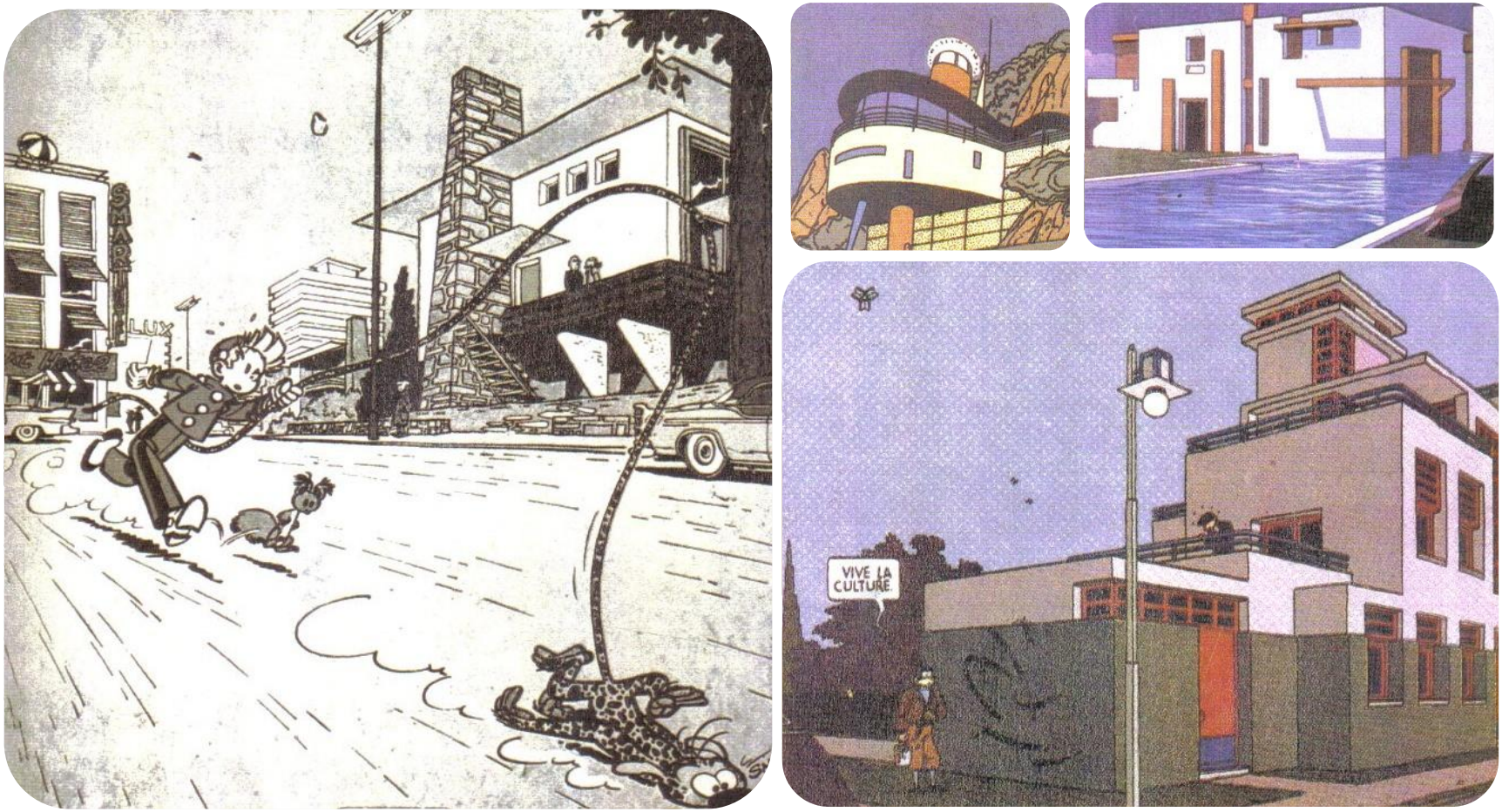


FIG. 33,34,35 E 36- *IMAGENS VIVENDAS* - IMAGENS RETIRADAS DE " A ARQUITECTURA NA BANDA DESENHADA"

CAPÍTULO V

Capítulo V

5- O significado da expressão arquitectónica na Banda Desenhada em função da percepção da forma real

"Architecture is discussed, explained and identified almost entirely though its representations. Indeed, these representations are often treated as though they were architecture itself. Huge status is given to the imaginary project, the authentic set of photographs of the eminent critical account. This is a paradox. Architecture is fundamentally concerned with physical reality, yet we discuss

and even define architecture (as opposed to building) through an elaborate construct of media representations: photography, journalism, criticism, exhibition, history, books, films, television and critical theory".

Kester Rattenbury[17]

Nos dias que correm a arquitectura é identificada quase totalmente pelas suas representações em projecto, à base de fotografias ou imagens renderizadas em três dimensões. Certamente estas figurações da arquitectura são as mais básicas, e fundamentais para a representação dos projectos em si, e para a sua difusão.

Contudo, o desenho à mão levantada, inestimável instrumento para a expressão da arquitectura, têm caído em desuso, e as suas excelentes características ilustrativas tendem a desaparecer, levando a que a expressividade de

NOTA 17 - **RATTENBURY**, **Kester,** *This is Not Architecture,* Routledge, 2002

cada indivíduo tenha tendência a caminhar para técnicas e exibições cada vez mais parecidas e impessoais.

É notável que a representação da arquitectura seja executada e exibida em meios técnicos como a fotografia, a televisão, os desenhos técnicos, são literalmente considerados os meios mais viáveis para a sua manifestação. Mas será que a arquitectura e o ambiente construído não poderão também ser exibidos nos desenhos das Histórias em Quadradinhos?

As imagens de momento, as fotografias estáticas do processo arquitectónico negam qualquer participação do indivíduo, no decurso em que o espaço arquitectónico fora concebido. O espaço de tempo em que o objecto fora realizado baseia-se no inicial desenho em duas dimensões, representações de linhas e símbolos bidimensionais, e mais tarde objectos de três dimensões, que negam a narrativa e o factor tempo na representação do objecto arquitectónico.

No entanto, a *Banda Desenhada* tem o potencial de unir todas as características acima referidas, as projecções bidimensionais e tridimensionais, e fazer com que estas se caracterizem um elemento narrativo, introduzindo o factor tempo nas imagens, não só momentos do tempo, mas também sequências relativas a este factor.

De facto, a *Banda Desenhada* torna-se um meio de representação tão original, que permitem ao indivíduo que a está a interpretar, controlar a experiência que este está a retirar da narrativa em questão, vivendo o espaço como uma análise real.

Quem desenha tem sempre em atenção a questão da semelhança entre o real e o representado, assim como quem observa. Segundo o Arquitecto Moreira Pinto *"a semelhança será entendida com maior ou menor rapidez consoante o nível cultural, técnico e expressivo de quem desenha e também consoante a vivência e a cultura de quem observa"* [18].

NOTA 18 - **MOREIRA PINTO, Luís Miguel,** *História da Percepção na Acção Projectual,* 2007

O que para uns pode ser fácil de identificar no desenho através de pormenores, para outros pode não ser tão fácil e directo, sendo necessária uma explicação suplementar para a mensagem ser entendida graficamente.

Para uns, determinados detalhes podem identificar o geral, para outros, seriam necessárias algumas explicações complementares para poderem entender a mensagem representada graficamente.

É interessante também referir, que o meio de expressão dos arquitectos, ou seja, o desenho, é originalmente pessoal e intransmissível. Não se consegue reproduzir a personalidade da mão do desenhador, nem a enfatização que este pretende colocar nos seus desenhos. Na *Banda Desenhada* é claramente notável a individualidade de cada desenhador. No processo criativo todo o desenhador interpreta a linguagem básica de comunicação visual à sua maneira. Segundo Carmo D'Orey *"Um objecto pode simbolizar coisas diferentes em momentos diferentes, e nada*

em outros momentos."[19] Cada ponto, linha e plano são criados em função das características que o Arquitecto pretende sublinhar nas suas obras de arte. Possivelmente cada indivíduo para o qual a mensagem vai ser transmitida vai interpretar a narrativa à sua própria maneira, mas na verdade é que nos dias que correm, o belo, o exequível é dominado pelas contrariedades da sociedade em que vivemos.

O acto de ler uma *Banda Desenhada* demonstra o quão parecido é o seu processo criativo com o da execução da arquitectura. Ambos têm regras, apenas a originalidade de demonstrar os dois é diferente, na *Banda Desenhada* o nível de liberdade é maior, mas as técnicas de representação são basicamente as mesmas, mas com mais emoção. O ritmo de ler uma História em Quadradinhos não é obviamente o mesmo. À medida que o leitor consome uma *Banda Desenhada*, este consome a história como a sua personalidade o entender.

NOTA 19 - **D'OREY, Carmo,** O que é a Arte? A perspectiva Analítica, Dinalivro, 2007

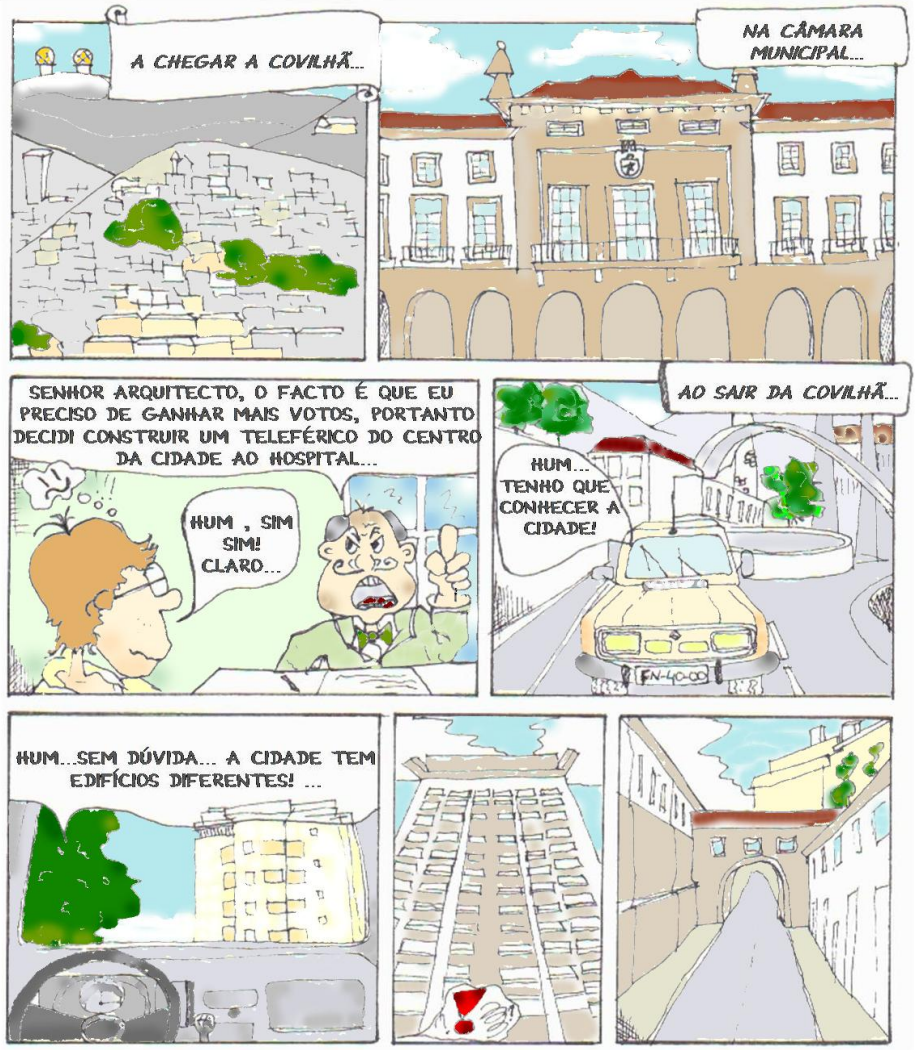
CAPÍTULO VI

Parte III

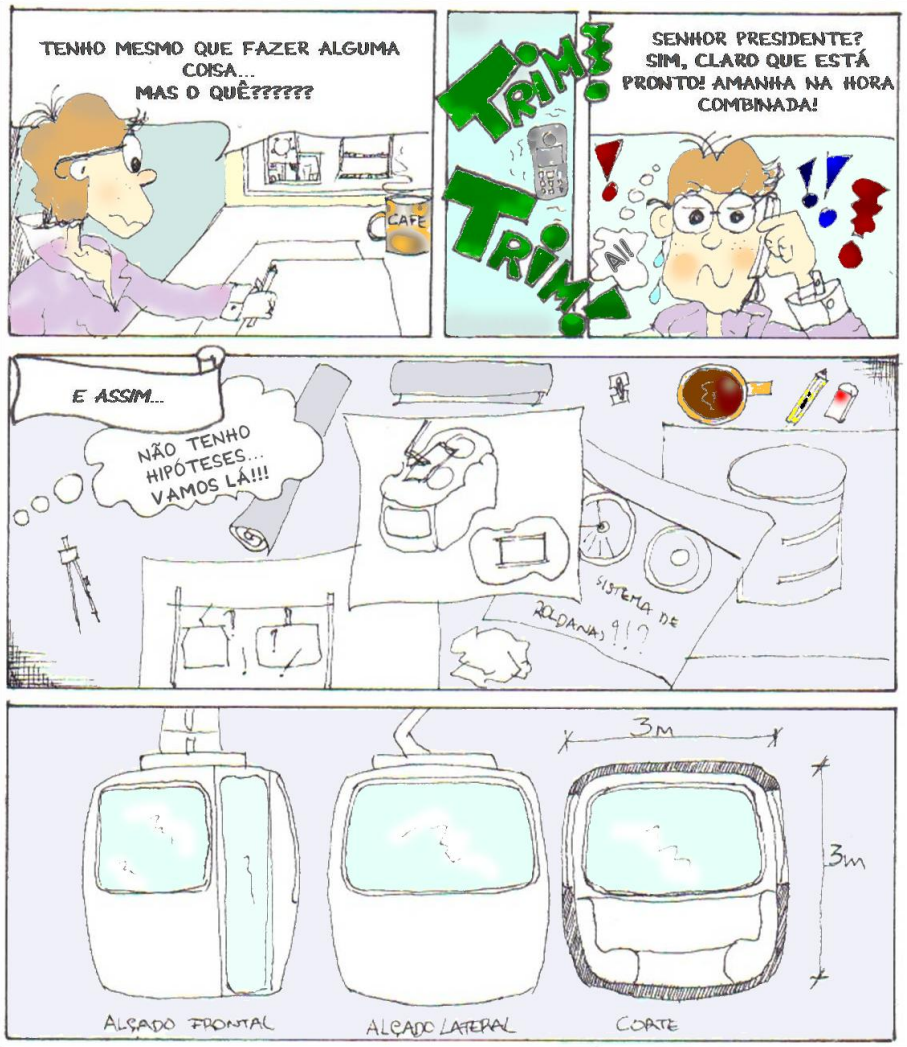
Capítulo VI

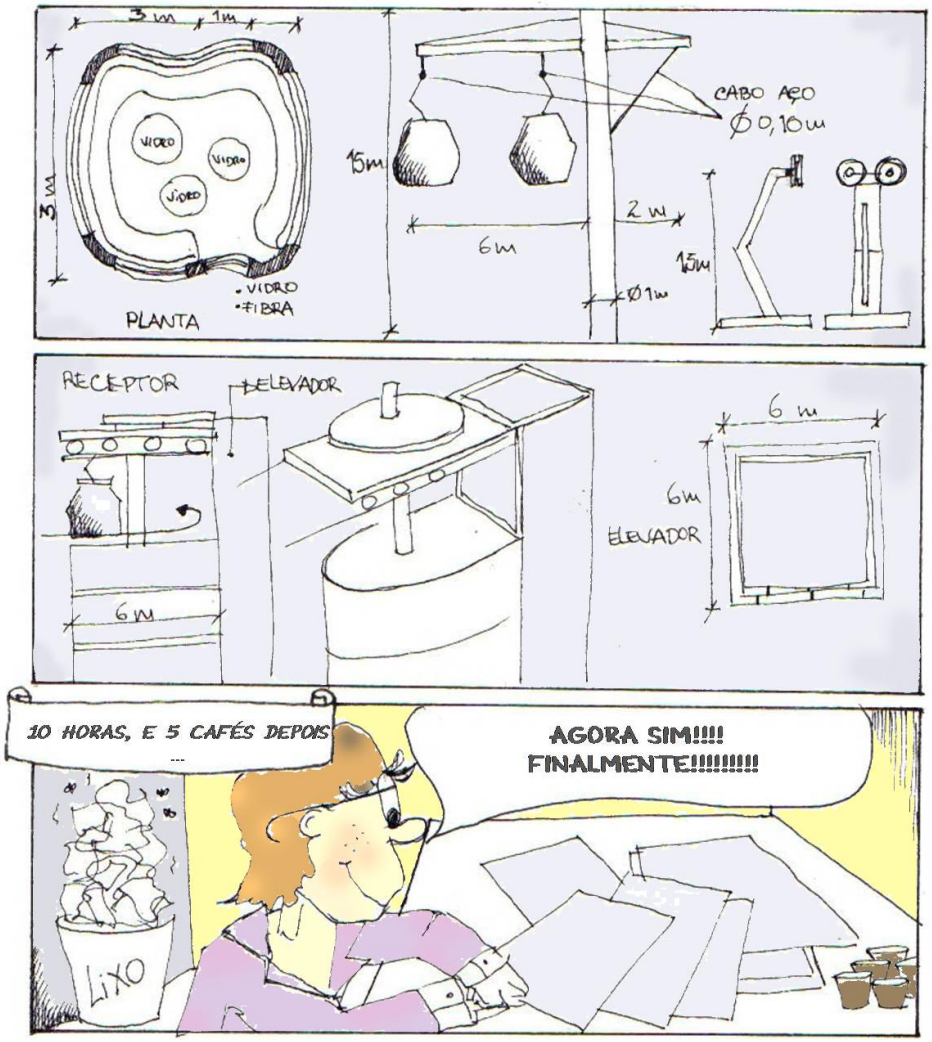
6- Banda Desenhada

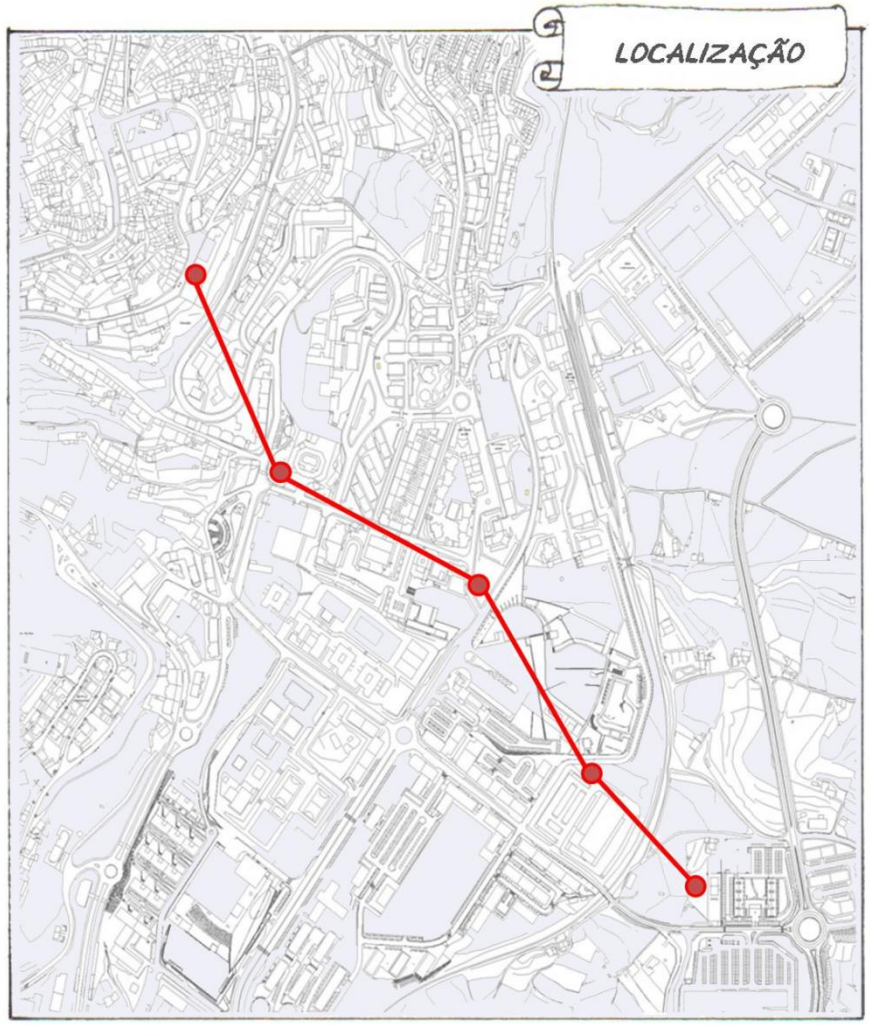
NOTA 20- As personagens desta história são fictícias.

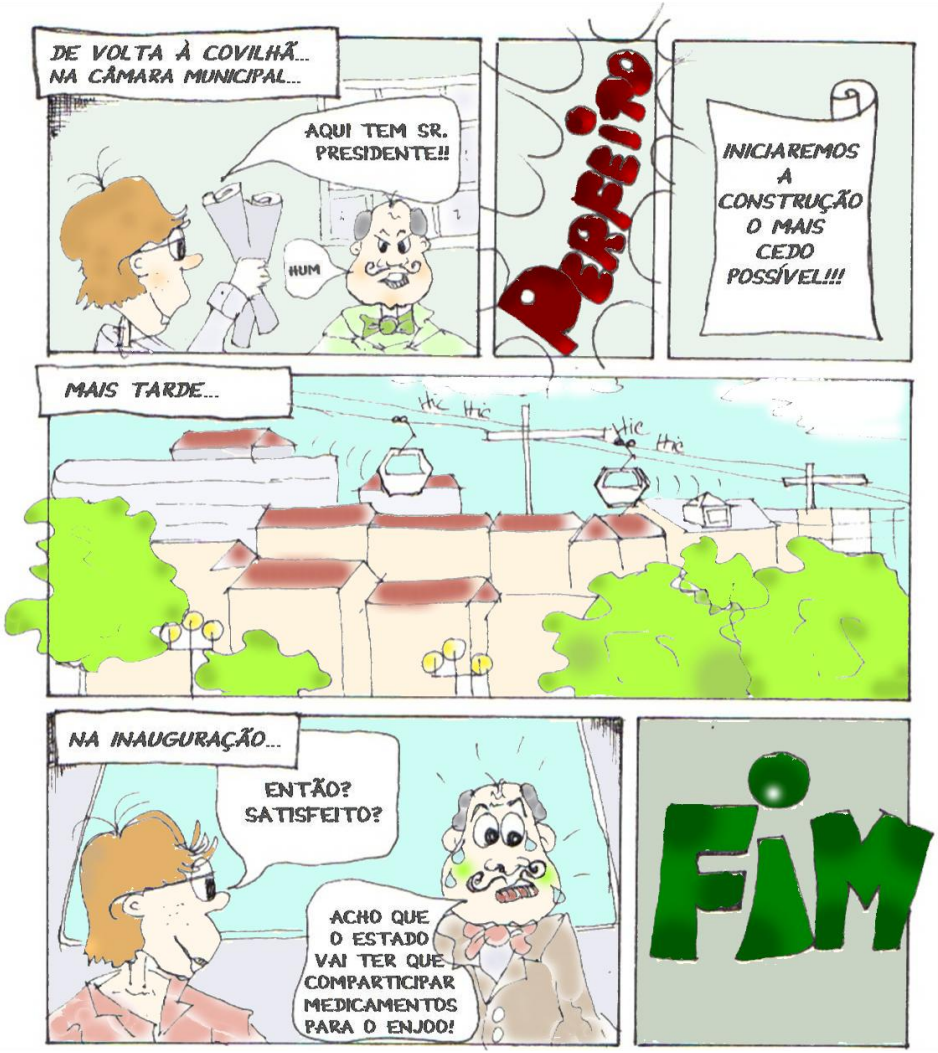

A CHEGAR A COVILHÃ...
NA CÂMARA MUNICIPAL...
SENHOR ARQUITECTO, O FACTO É QUE EU PRECISO DE GANHAR MAIS VOTOS, PORTANTO DECIDI CONSTRUIR UM TELEFÉRICO DO CENTRO DA CIDADE AO HOSPITAL...
HUM , SIM SIM! CLARO...
AO SAIR DA COVILHÃ...
HUM... TENHO QUE CONHECER A CIDADE!
HUM...SEM DÚVIDA... A CIDADE TEM EDIFÍCIOS DIFERENTES! ...

NO DIA SEGUINTE, EM CASA
HUM... COMO VOU FAZER? É MELHOR IR TRABALHAR...
MAIS TARDE...
QUE CHATICE...JÁ FIZ MIL ESBOÇOS E NÃO ENCONTRO A MELHOR SOLUÇÃO! VOU DAR UMA VOLTA!!!
Lixo
HUM... UM PASSEIO AO CAMPO É QUE ME VAI FAZER BEM!!!
MU!? MUU!?
AHH! AR PURO !!!
SPLOSHH!!!!
AAAAHHH GRRR!!!! AH
NATUREZA
NATUREZA
DE VOLTA AO ATELIER...


TENHO MESMO QUE FAZER ALGUMA COISA... MAS O QUÊ??????
CAFE
TRIM!
TRIM!
SENHOR PRESIDENTE? SIM, CLARO QUE ESTÁ PRONTO! AMANHÃ NA HORA COMBINADA!
AI!
E ASSIM...
NÃO TENHO HIPÓTESES... VAMOS LÁ!!!
SISTEMA DE ROLDANAS ?!?
3M
3m
ALÇADO FRONTAL
ALÇADO LATERAL
CORTE


3m
1m
3m
VIDRO
VIDRO
VIDRO
• VIDRO
• FIBRA
PLANTA
15m
6m
CABO AÇO
Ø0,10m
2m
1,5m
Ø1m
RECEPTOR
ELEVADOR
6m
6m
6m
ELEVADOR
10 HORAS, E 5 CAFÉS DEPOIS
...
AGORA SIM!!!!
FINALMENTE!!!!!!!!!!
LIXO


LOCALIZAÇÃO


DE VOLTA À COVILHÃ...
NA CÂMARA MUNICIPAL...
AQUI TEM SR. PRESIDENTE!!
HUM
PERFEITO
INICIAREMOS A CONSTRUÇÃO O MAIS CEDO POSSÍVEL!!!
MAIS TARDE...
Hic Hic
Hic Hic
NA INAUGURAÇÃO...
ENTÃO? SATISFEITO?
ACHO QUE O ESTADO VAI TER QUE COMPARTICIPAR MEDICAMENTOS PARA O ENJOO!
FIM

CAPÍTULO VII

Parte IV

Capítulo VII

7- Conclusão

Desde os tempos mais remotos que o Homem sente a necessidade de comunicar. Com o passar dos séculos, a arte de comunicação foi evoluindo, conjuntamente com o desenvolvimento da sociedade humana. A comunicação visual fora primordial como meio de expressão, e a simbologia fora uns dos meios de propagação de mensagens, capaz de transmitir a ideia pretendia.

A necessidade do homem lidar com as emoções como resposta a vivências ou acontecimentos leva a que se criem linguagens ligadas às sensações. O ponto, a linha e o plano surgem como base da comunicação visual. O *Desenho* torna-se assim num suporte de apreensão visual, a sua intenção não é apenas produzir para satisfação estética, este pretende comunicar, fazer passar uma mensagem, originando características capazes de distinguir e descodificar ícones da expressão do *Desenho*.

A capacidade do Homem de comunicar, leva a que o receptor da mensagem interprete, e consiga percepcionar as características dos objectos como um todo.

A arte de projectar não é outra coisa senão comunicar. O *Desenho*, como forma de expressão tem a capacidade extraordinária de usar pequenos detalhes e formas para explicar ao interlocutor uma obra de arquitectura. Porém, a arquitectura ficou cingida a desenhos

bidimensionais e tridimensionais, estáticos e sem vida. A fotografia, os sistemas de renderização tomaram para si as capacidades de demonstrar ao receptor, que a Arquitectura é vivida por cenários, por fases do dia, cores e posições, que a estática dos cortes, plantas, perspectivas a 45 graus, todos os elementos que se referem à Arquitectura como um elemento estático, não são capazes de o demonstrar. A tendência para abandonar as características mais favoráveis do *Desenho* é cada vez mais evidente.

Cada obra de arte é interpretada por cada pessoa diferente, segundo a sua cultura, os seus gostos e as suas vontades. Será que a Arquitectura, sendo uma das vertentes da arte, não pode ser vivida mais intensamente? A *Banda Desenhada* é vivida por cada um, de modos diferentes. A exposição aos temas, o humor das pessoas, cada um vê e sente a *Banda Desenhada*, a sua narrativa, com um sentimento de recolha de informação diferente. Não seria oportuno viver a arquitectura e o ambiente construído ao

gosto e imaginação de cada um? Aproveitar a arquitectura através da narração da *Banda Desenhada*?

Não quero com isto dizer que é errado usar os métodos de representação existentes agora para apresentar a arquitectura. As convenções de representação são necessárias à compreensão do objecto arquitectónico no ponto de vista técnico, para que o objecto seja entendido como um todo, assim como as suas disposições interiores e as suas características a nível de pormenores construtivos. A linguagem universal icónica dos desenhos técnicos de arquitectura permite a compreensão geral da obra em si, embora alguns dos símbolos ou signos não serem semelhantes a algo que na realidade apresentam. Todos os meios são imprescindíveis e por si complementares na comunicação arquitectónica, é necessária a existência de símbolos universais para a comunicação e para a projecção de espaços.

A *Banda Desenhada* tem uma influência enorme a nível cultural, e através dela o arquitecto pode explorar o ambiente construído. A originalidade e a diferença das Histórias em Quadradinhos permitem ao arquitecto estudar formas de concepção arquitectónica nunca antes usadas, tanto em termos gráficos, como simbólicos.

A *Banda Desenhada* é no fundo onde a narração, as sequências de imagem, cenários e emoções se encontram. O seu potencial de comunicação é deveras enorme, mas muito pouco usual no que se refere a comunicação Projectual e expressiva da Arquitectura. Os espaços construídos pertencem a um lugar, ocupam um momento jamais representado nas demais concepções arquitectónicas.

A produção de *Banda Desenhada* tem a na sua base de execução, meios e técnicas que podem ajudar o arquitecto a criar o seu espaço construído. As composições gráficas, as histórias, o tipo de desenho, tudo isto pode influenciar a Arquitectura, tanto a nível técnico como a nível

estético. O processo pelo qual a arquitectura é realizada, e o seu poder de comunicação para um receptor, é de certa forma bastante idêntico ao processo de realização de *Banda Desenhada.*

Nas Histórias em quadradinhos existem inúmeras maneiras de criar a história, o uso de plantas, secções e perspectivas são apenas pequenos passos para criar os ambientes relativos à história em questão. De facto, o que me parece, é que a *Banda Desenhada* não fez mais nem menos que usar as ferramentas de criação e exibição de arquitectura e mostrá-los mais interessantes e originais.

O objectivo da *Banda Desenhada* é expressar-se através da linguagem gráfica, a colocação das cenas e dos textos que guiam as narrações fazem das Histórias de quadradinhos leituras sequenciais, que o leitor vai seguindo como se de um exame se tratasse.

Na *Banda Desenhada* o locutor segue a sua história, é dominado pela sua própria experiência, e não por símbolos

icónicos pré-formulados como conhecimento universal. Nunca o poderia fazer se estivesse a usar a representação fotográfica tradicional da arquitectura que, grande parte das vezes é uma interpretação pessoal de um espaço pelo fotógrafo em causa.

Após terminar a minha pesquisa para este trabalho, apercebi-me das inúmeras vantagens de ligar o conhecimento de representação arquitectónica à representação da *Banda Desenhada*. E o facto de ter experimentado esta ligação pessoalmente só me faz pensar que não há nada a perder, nesse tipo de representação, tão pessoal, mas ao mesmo tempo tão universal e compreendido por todos! É fantástico tudo aquilo que se pode fazer na Arquitectura com a *Banda Desenhada*, e ainda mais fantástico é levar as pessoas a pensar e a viver a Arquitectura, cada um à sua maneira! Confesso que este trabalho me fez apaixonar ainda mais pelos dois temas, a Arquitectura e a *Banda Desenhada*, ou seja, o *Desenho* e a

sua expressão. Pesquisei e organizei todas as minhas ideias conforme ia "mergulhando" na informação, e apesar de uma pesquisa intensiva e exaustiva, estou certa que ainda mais há para explorar...

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Parte V

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1-BROWN, James Benedict, *The Comic Architect: Words and pictures along the line between architecture and comics,* 2007

2-MOREIRA PINTO, Luís Miguel, *História da Percepção na Acção Projectual,* 2007

3-ARQUITECTURA, Instituto Francês de, A Arquitectura na Banda Desenhada, Instituto Francês de Arquitectura,1986
(título original: Architectures de bande dessinée)

4-CHING, **Francis D. K.,** *ARQUITECTURA: Forma, Espaço e Ordem,* Martins Fontes, 2008
ISBN 978-85-336-2422-1 (titulo original: Architecture: Form, space and Order)

5-LAGE, Alexandra, *Teoria do Design, desígnio 1,* Porto Editora, 2001
ISBN 972-0-44331-6

6-LAGE, Alexandra, *Teoria do Design, desígnio 2,* Porto Editora, 2001
ISBN 972-0-44331-6

7-D'OREY, Carmo, O que é a Arte? A perspectiva Analítica, Dinalivro, 2007
ISBN 978-972-576-470-1

8-LUPTON, Ellen, *La Bauhaus y la Teoria dei Diseno,* G.G. , México , 1993

ISBN 968-887-254-7 , (título original: The abc's of the bauhaus and design theory, 1925)

9-MUNARI, Bruno, *Fantasia,* Edições 70, 2007

ISBN 978-972-44-1357-0 (título original: Fantasia, 1997)

10-PESSOA, Carlos,

Roteiro Breve da Banda Desenhada em Portugal, Norprint, 2005

ISBN 972-9127-94-8

11-PINA, Ilídio; NUNES, Paulo Simões; FERREIRA, Sérgio,

Oficina de Artes - Bloco I, 2001

ISBN 972-680-409-4

12-PINA, Ilídio; NUNES, Paulo Simões; FERREIRA, Sérgio,

Oficina de Artes - Bloco II, 2000

ISBN 972-680-439-6

13-PINA, Ilídio; NUNES, Paulo Simões; FERREIRA, Sérgio,

Oficina de Artes - Bloco III, 2001

ISBN 972-680-478-7

14-KANDINSKY, **Wassily**, *Ponto Linha Plano ,* Edições 70, 2006

ISBN 978-972-44-1285-6 (título original: Point et Ligne sur Plan, 1970)

15-KANDINSKY, **Wassily,** *Curso da Bauhaus ,* Edições 70, 2002
ISBN 972-44-0157-x (titulo original: Cours du Bauhaus, 1975)

16-RATTENBURY, **Kester,** *This is Not Architecture,* Routledge, 2002
ISBN 0-415-23406-9

17-WONG, **Wucius,** *Princípios de forma e de Desenho,* Martins Fontes, 2007
ISBN 85-336-0861-6 (título original: Principles of form and design, 1993)

18-*Décimo Segundo*, http://decimosegundo.blogspot.com/2007/05/arquitectura-banda-desenhada.html
(consultado em 2008)

19-*Pequena história da banda desenhada suíça,* http://www3.pro-helvetia.ch/expo/comic/comic_port/schweiz.html
(consultado em 2008)

20-*Noticias de Amadora: Banda Desenhada* *"Estórias do fado",*
*htt*p://www.noticiasdaamadora.com.pt/nad/artigo.php?aid=4640&coddoss=74
(consultado em 2008)

21-OBVIOUS um olhar mais demorado, *Arquitectura em Banda*,
http://blog.uncovering.org/archives/2005/08/arquitectura_em.html
(consultado em 2008)

22-O desenho e as suas funções, http://odesenho.no.sapo.pt/
(consultado em 2008)

23-THE UNIVERSE IN A NUTSHELL*, Banda Desenhada,* http://abrancoalmeida.wordpress.com/artes/banda-desenhada
(consultado em 2008)

24-DIVULGANDO A BANDA DESENHADA, http://divulgandobd.blogspot.com/2007/10/seminrio-arquitectura-na-banda.html
(consultado em 2008)

25-UNIVERSIA, *A arquitectura e a Banda Desenhada,*
http://www.universia.pt/servicos_net/informacao/noticia.jsp?noticia=35908
(consultado em 2008)

26-HISTÓRIA DA BANDA DESENHADA, *Cronologia,* http://www.bdportugal.info/Comics/Misc/Artigos/Cronologia/index.html
(consultado em 2008)

27-OBVIOUS um olhar mais demorado, *As Cidades Desenhadas,*
http://blog.uncovering.org/archives/2008/04/as_cidades_dese.html
(consultado em 2008)

28-DIVULGANDO A BANDA DESENHADA, *Estética e Convenções Gráficas na Banda Desenhada,*
http://divulgandobd.blogspot.com/search/label/Est%C3%A9tica%20e%20Conven%C3%A7%C3%B5es%20Gr%C3%A1ficas%20na%20Banda%20Desenhada
(consultado em 2008)

29-Disney, http://www.disney.pt/
(consultado em 2008)

30-Marvel, http://www.marvel.com/
(consultado em 2008)

31-DC Comics, http://dccomics.com/dccomics/
(consultado em 2008)

32-*Architecture comics,* http://blog.miragestudio7.com/2007/10/architecture-comics
(consultado em 2008)

33-BROWN, James Benedict, *No words no action,* http://nowordsnoaction.wordpress.com/
(consultado em 2008)

34-GAULD, Tom, *Cabanon Press,* http://www.cabanonpress.com/
(consultado em 2009)

35-Asterix, http://gb.asterix.com
(consultado em 2009)

36-Le Journal de Spirou, http://www.lambiek.net/magazines/spirou.htm
(consultado em 2009)

37-Le Journal de Tintin, http://www.lambiek.net/magazines/tintin.htm
(consultado em 2009)

38-Centro Cultural de Barcelona,
http://www2.cccb.org/transcrip/ramoneda/ramoneda_cast.htm
(consultado em 2009)

39-The Gestalt Theory, http://gestalttheory.net/index.html
(consultado em 2009)

40-SANTORO, Frank, *Comics Comics* , http://comicscomicsmag.blogspot.com/2008/08/comics-color-article-from-cc-2_26.html
(consultado em 2009)

41-*A Daily Dose Of Architecture,* http://archidose.blogspot.com/2005/07/comic-book-of-moment.html
(consultado em 2009)

42-*New York Times,* http://www.nytimes.com/
(consultado em 2009)

43-KUBERT'S, Joe, *World of Cartooning,* http://www.kubertsworld.com/
(consultado em 2009)

44-FILHO, Erasmo Borges de Sousa, *Desenho,* http://www.pucsp.br/pos/cos/cultura/desenho.htm
(consultado em 2009)

45-*Wikipedia,* http://pt.wikipedia.org/wiki/William_Hogarth
(consultado em 2009)

46-DW WORLD, Primeira revista em quadrinhos,
http://www.dw-world.de/dw/article/0,,834103,00.html
(consultado em 2009)

47-A weekly dose of architecture, http://www.archidose.org/main.html
(consultado em 2009)

48-Fanzines de Banda Desenhada, http://fanzinesdebandadesenhada.blogspot.com/
(consultado em 2009)

49-FOURTH YEAR BLOG, An Architectural Experience, http://bemis4thyr.blogspot.com/2008/01/comics-and-architecture-friend-or-foe.html
(consultado em 2009)