

SUPER TUGA

Mariana Marques 11627

Escola Superior de Educação de
Viseu

Orientadores

Professor Pedro Rito

Professora Sofia Figueiredo

Índice

Índice	2
1. Resumo	4
3. Revisão da literatura	6
3.1 Web Comic.....	6
3.1.2 O que é comédia?.....	10
3.2 Recolha de Exemplos.....	12
3.2.1 Humor utilizando Vivências culturais.....	12
3.2.2 Humor utilizando a cultura portuguesa.....	16
3.2.3 Artistas de Comic Portugueses.....	19
4. Temas e Situações a abordar.....	22
5. Metodologia	23
6. Conceção e Desenvolvimento do Projeto.....	25
6.1. Criação de Personagens.....	25
6.2 Histórias de Origem.....	30
6.3 Histórias para os <i>Webcomics</i>	33
7. Conclusão.....	40
8. Bibliografia.....	42
9. Anexos	44
9.1 Padeira de Aljubarrota.....	44
Figura 1- koogi, "killing stalking vol i" 2016	7
Figura 2- one, "one punch man", 2009	7
Figura 3- one, yusuke murata, "one punch man vol i", 2012	7
Figura 4- sarah andersen, "accomplishments", 2016	8
Figura 5- fig, "tale of two rulers #151", 2018	8
Figura 6-josh lesnic, "magic multi-tool of magic", 2003	8
Figura 7- tiny eyes, "in china...", 2017	12
Figura 8- yesimhotinthis, "when i just can't even", 2017	13
Figura 9- grace mineta, "sleeping on trains in japan", 2015	13
Figura 10- maurício de sousa, "almanaque do chico bento n ^o 7", 2008 .	14
Figura 11- haroon, "burka avenger", 2013	14
Figura 12- keith giffen, j. M. Dematteis, kevin maguire, "ice", 1988	15
Figura 13- gerry conway, chuck patton, "gypsy", 1984	15
Figura 14- kevin panetta, paulina ganucheau, "zodiac star force #1", 2015.....	15
Figura 15- the portuguese kids, "casa on fire", 2016	16
Figura 16- the portuguese kids, "portuguese problems", 2015	17
Figura 17- "love actually", 2003	17
Figura 18- poster de "a date with miss fortune" 2015	18
Figura 19- luis afonso, "bartoon", sd	19
Figura 20- luis afonso, "bartoon", sd	19
Figura 21- luis afonso, "s.a", sd	20
Figura 22- cabeça de atum comix, "tira#38", 2017	20
Figura 23- rafael sales, "detetive raton", 2016	21

Figura 24-	raquel fernandes, "o típico", 2015	21
Figura 25-	cronograma de projeto	24
Figura 26-	mariana marques, esboço da "defensora de belém", 2018 ...	25
Figura 27-	mariana marques, concept art "defensora de belém", 2018 .	25
Figura 28-	mariana marques, "defensora de belém" opção #1, 2018	25
Figura 29-	mariana marques, "defensora de belém" opção #2, 2018	26
Figura 30-	mariana marques, "defensora de belém" versão final, 2018	26
Figura 31-	mariana marques, esboço do "pastor zé", 2018	26
Figura 32-	capa do álbum êxitos 1 de quim barreiros, 2006	27
Figura 33-	superman comic, joe shuster, 1940	27
Figura 34-	mariana marques, concept art inicial do "pastor zé", 2018	27
Figura 35-	mariana marques, concept art do "pastor zé", 2018	27
Figura 36-	mariana marques, "pastor zé" versão final, 2018	27
Figura 37-	mariana marques, esboço da padeira de aljubarrota, 2018 .	28
Figura 38-	poster do filme "wonder woman", 2017	28
Figura 39-	mariana marques, storyboard origem da defensora de belém 2018.....	30
Figura 40,	mariana marques, prancheta final "origem da defensora de belém",2018.....	30
Figura 41-	mariana marques, origem do pastor zé storyboard, 2018	31
Figura 42-	mariana marques, origem do pastor zé final, 2018	31
Figura 43-	mariana marques, origem do padeira de aljubarrota storyboard, 2018.....	32
Figura 44-	mariana marques, origem da padeira de aljubarrota final, 2018.....	32
Figura 45,	mariana marques, prancheta final "dilema da vóvó", 2018 .	33
Figura 46-	mariana marques, storyboard do "dilema da vóvó", 2018	33
Figura 47-	mariana marques, storyboard da "chinelada", 2018	34
Figura 48-	mariana marques, prancheta final "chinelada", 2018	34
Figura 49-	mariana marques, prancheta final de "campeões", 2018	35
Figura 50-	mariana marques, storyboard de "campeões", 2018	35
Figura 51-	mariana marques, storyboards de "contactos",2018	35
Figura 52-	mariana marques, prancheta final de "contactos", 2018 ...	36
Figura 53-	mariana marques, prancheta final "pão vs pastéis de belém",2018.....	36
Figura 54-	página principal final do site super tuga	37
Figura 55-	página comics do super tuga site	38
Figura 56-	página de super-tuga dedicada a comentários	38
Figura 57-	página sobre do site super tuga.....	39
Figura 58-	conta de instagram @super_tuga.....	39

1. Resumo

Super Tuga foi realizado em âmbito da unidade curricular de Projeto de Artes Plásticas e Multimédia. O objetivo deste Projeto era criar um conjunto de super-heróis com características portuguesas assim como pequenas histórias das suas aventuras a ajudar os Portugueses.

Este projeto conta com diversos estereótipos portugueses assim situações culturais que os portugueses conseguem reconhecer.

O meu objetivo foi criar um liga de super-heróis com as quais os portugueses se pudessem relacionar. Estes Super-heróis representam aspetos da cultura portuguesa através dos seus poderes e aspeto físico.

Palavras-chave: comic book, comic strips, Cultura Portuguesa, Humor Português, Webcomics;

2. Introdução

2.1 Enquadramento

Este projeto trata-se de um conjunto de *comic strips* com um grupo de personagens que são super-heróis Portugueses com características da cultura. Neste conjunto de *comic strips* as personagens vão ser postas em situações que fazem referência a vivências e elementos portugueses.

Como ponto de partida como referência diversos autores que para além de artistas de banda desenhada de super-heróis conseguiram personificar características não humanas para representar elementos de uma cultura ou situação. Quer seja por esquema de cores, poderes ou personalidade estes autores conseguiram representar algo não humanos para transmitir as suas histórias. Estes foram analisados de forma a conseguir proceder com o projeto.

A questão deste projeto é como seria se Portugal tivesse super-heróis, e como seriam as aventuras destes indivíduos heroicos.

Pretendo utilizar elementos visuais e padrões típicos portugueses para criar um ambiente português, como azulejos, a influência de cores etc...

Este projeto cria uma nova perspetiva aos estereótipos portugueses de uma forma cômica sem intuito negativo e com a visão de personagens mágicas criando um apelo à população mais adolescente.

2.2 Objetivos do projeto

Este projeto não tem como fim crítica política ou algum significado escondido, o meu projeto tem como único fim ser algo que faça o leitor rir-se e descontraír. As minhas histórias são apenas para deixar o leitor com um sorriso na cara não para o fazer pensar para além do que vê.

Esta ideia surgiu devido ao meu gosto pelo universo de super-heróis e de heroínas mágicas e pela minha vontade de juntar a cultura do meu país com algo que gosto com fim de lazer.

O meu objetivo é que no final leitores portugueses possam ler os meus *comics* e se relacionem com as situações descritas. Existem muitos temas que são familiares para os portugueses e as minhas histórias irão adapta-los a um tema não tão típico.

3. Revisão da literatura

Nesta secção irei analisar diversos tipos de *comics* e de artista concentrando-me nos *comics* publicados online (*webcomics*). Irei mostrar como diversos autores utilizam o meio online para publicar as suas narrativas.

Também irei comentar os benefícios que os *webcomics* oferecem em comparação com o meio impresso.

3.1 Web Comic

Livros de banda desenhada (*comic books*) são, segundo o dicionário Collins uma revista que conta uma história através de desenhos. Este termo é associado a livros publicados por editoras. Com a vinda da internet e a sua acessibilidade a qualquer pessoa se cria um novo meio de publicação, geralmente é utilizado por artistas no início de carreira, os *webcomics*, um fenómeno que tem vindo a ganhar popularidade nesta década de 2010-2020 através de histórias e perspetivas novas nunca antes traduzidas no meio tradicional.

Jean Rogers prevê este fenómeno dos *webcomics* no seu website com a evolução da Internet "o livro impresso seria um intermediário desnecessário" (Rogers, 2018). *Webcomics* são simplesmente um meio que "oferece estéticas de experimentação para artistas de banda desenhada e a internet deu a estes artistas uma prosperidade que não teriam sem este meio de distribuição" (Fenty, Houp, & Taylor, 2018).

Uma das vantagens que os *comics* online têm é a falta de censura, não ter de se limitar aos editores. Pode-se "ter palavrões, violência, esquisitice ou fazer sentido" (Lacy, 2018), esta característica dos *webcomics* é definitivamente uma das razões pela qual existe uma legião de fãs como a atual.

Dentro desta cultura de *comic* online podemos encontrar diversos géneros. Podemos encontrar *comics* com histórias longas e complexas como conjunto de três ou quatro vinhetas (*comic strips*) que retratam apenas uma situação ou vivência específica.

Estes *webcomics* conseguem ganhar grande popularidade e uma legião de leitores fiel. Atualmente um dos *webcomics* mais

populares é coreano, intitula-se de "Killing Stalking" de Koogi (ver Figura 1), uma história que retrata temática de homicídio, violação assim como síndrome de Estocolmo utilizando personagens homossexuais. Atualmente a história tem trinta e cinco capítulos e continua em seguimento. Este *webcomic* é tão popular que no website "GoodReads" tem uma pontuação de 4.2/5.



Figura 1- Koogi, "Killing Stalking vol I" 2016

Em 2009 um artista intitulado de "One" publicou online um



Figura 2- One, "One Punch Man", 2009

publicou online um *comic* intitulado de "One Punch man" (ver Figura 2),

uma história sobre um super-herói invencível pois consegue ganhar a todos apenas com um murro (one punch). One tem uma das maiores histórias de sucesso para um criador online. Rapidamente a sua obra tornou-se popular e em 2012 foi tornada num mangá (banda desenhada japonesa) publicado pela editora Jump (Figura 3), uma das mais populares no Japão. Em 2016 ganhou a sua adaptação na

televisão com um anime do mesmo nome.

Webcomics têm vindo a ganhar popularidade e os seus artistas respeito e são reconhecidos pela comunidade de banda desenhada como profissionais do ofício. Nem sempre os *webcomics* retratam uma história continua com enredo e mistério, muitas das vezes estes artistas online retratam situações do quotidiano, experiências pessoais de que os leitores podem-se relacionar. Geralmente tem a ver com um público restrito, tal como pessoas de uma religião, cultura etc... Sarah Andersen é uma artista dos Estados Unidos da

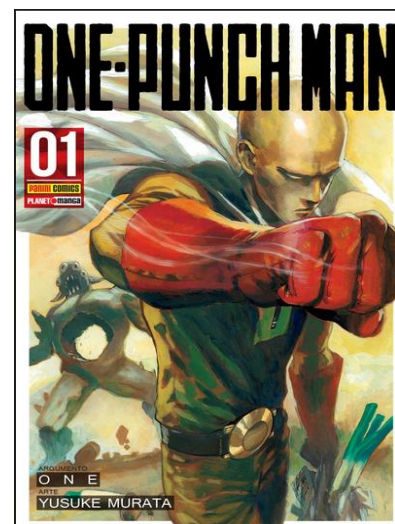


Figura 3- One, Yusuke Murata, "One Punch Man vol I", 2012

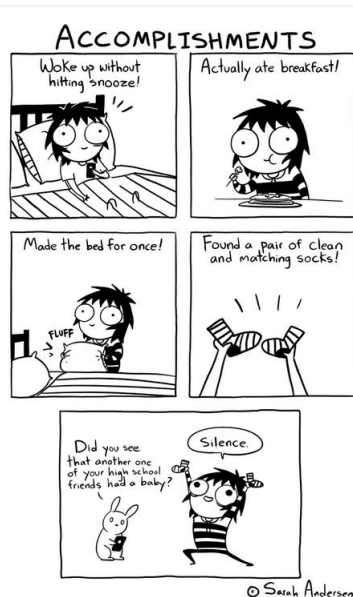


Figura 4- Sarah Andersen, "Accomplishments", 2016

América que retrata situações e pensamentos do dia a dia "estranhos, esquisitos e embaraçosos" (Andersen, 2018). Os comics dela retratam situações relacionadas com ser uma rapariga, ter períodos, dificuldades sociais e amorosas de uma forma cômica utilizando a hipérbole (ver Figura 4).

Em 2003, Josh Lesnic começou a publicar o seu webcomic intitulado "Girly" (Figura 6), este conta as aventuras loucas em qual Girly e Winter. Josh publicava este comic página a página através de diversos dias tendo terminado em 2010 a sua história, fazendo com que este

webcomic tivesse uma duração total de 7 anos. Lesnic afirma que visto que "a internet não tem boa pornografia, estou aqui para ajudar" (Lesnic, 2018), os seus trabalhos em geral são de natureza bastante sexual, mas "Girly" destaca-se dos seus

restantes trabalhos devido ao facto de utilizar "humor sexual" em vez de "conteúdo sexual". A meio deste trabalho, Josh junta-se ao sindicato de webcomic artists, Dayfree Press com "Girly". No ano seguinte a mesma é publicada em papel através Radio Comix, uma editora de publicação indie.



Figura 5- Fig, "Tale of Two Rulers #151", 2018

Por vezes artistas de webcomic não utilizam personagens originais, não é incomum encontrar obras baseadas na propriedade intelectual de terceiros. Fig é um artista de webcomic que criou um fan comic intitulado "Tale of two rulers" (ver Figura 5), uma história sobre o universo de vídeo jogo "Legend of Zelda", no seu webcomic Zelda para evitar mais conflito no seu reino propõe a Ganondorf para casar com ela de forma a criar uma união entre as duas nações. Este webcomic fez considerar mudar o meu projeto no sentido de narrativa. Todas as segundas Fig publica 3-6 vinhetas de história



Figura 6-Josh Lesnic, "Magic multi-tool of magic", 2003

fazendo ligação com todas, ela utiliza o formato de história curta para criar o seu enredo complexo e pergunto-me se em vez de no meu projeto criar história curta não relacionada deveria criar um enredo complexo através de pequenos episódios simples.

3.1.2 O que é comédia?

No contexto do meu projeto a comédia é fundamental. O fazer o leitor rir é algo essencial na minha *comic strip* pois o meu objetivo não foi criar uma banda desenhada psicológica de comentário político e intriga, mas o meu objetivo é criar algo completamente engraçado com a cultura portuguesa.

Scott Weems no seu artigo "*The Science Behind Why We Laugh, And The Funniest Joke In The World*" refere que a comédia quando vista como um processo psicológico torna-se subjetivo (Weems, 2014). Mesmo quando visto como uma fórmula uma piada, segundo este autor, continua a ser subjetivo. Diferentes cientistas irão ter diferentes opiniões sobre o torna uma piada engraçada. Segundo Weems as piadas são sobre a descoberta, "pensar de uma maneira e de repente trocar esse pensamento" (Weems, 2014). Scott Weems afirma que a comédia é uma viagem que começa com o choque, mas tem de ter sempre um destino, eu concluo deste autor que cada piada que eu criei teve de ter um sentido e é isso que vai fazer o leitor rir. Quando exponho a situação para a *punch line* devo ter um objetivo para além daquele "trocar de pensamento" que Weems refere no seu artigo.

Christian Blauvelt escreve para a BBC a mencionar que diferentes assuntos são abordados de forma diferente em diferentes culturas. Ele exemplifica esta afirmação com o filme "*Some like it hot*", onde existem personagens a vestirem-se do sexo oposto assim como mencções de uma relação homossexual, Blauvelt afirma que "apesar de ser um filme de Hollywood, tem um ar continental e distinto Europeu em relação ao sexo" (Blauvelt, 2018). Ele conclui que a mentalidade Americana é mais fechada para este filme.

A comédia depende bastante de onde o espectador vem. Pessoas de diferentes países têm diferente experiências e isso afeta de uma forma geral o humor dessa população. No artigo da BBC Christian Blauvelt menciona que uma piada pode ser perdida na tradução, a "gap" entre as línguas pode criar conflito na comédia pois perde o sentido.

Em Portugal um dos exemplos mais comuns é quando um filme ou serie é dublado mudam o trocadilho para estar de acordo com a cultura portuguesa. Por exemplo mencionando um ator ou atriz portugueses em vez de um ator só conhecido para o país de origem do media a ser dobrado.

Finalmente Blauvelt conclui que "todos amamos rir. Simplesmente rimo-nos de coisas diferentes" (Blauvelt, 2018).

Christian Cook afirma que a comédia é uma arte, pois é algo subjetivo, não é uma ciência exata. "Não há uma simples razão para o porquê de algo ser engraçado...Algo é engraçado porque captura um momento, contem um elemento de simples honestidade" (Cook, 2018), o meu projeto vai na lógica desta afirmação, pegar em elementos de honestidade sobre aspetos da vida portuguesa e transmiti-los num contexto para dar o elemento engraçado ao *comic*.

Segundo Cook a comédia é um paradoxo, porque a pessoa sabe o que vai acontecer, "é previsível" (Cook, 2018), existe a expectativa do que vai acontecer quando se cria o *build up*.

Mas o inesperado também é engraçado, Christian exemplifica este paradoxo com duas situações, uma mulher tem um casaco branco novo, um senhor está a pintar um banco de preto ao lado de uma zebra num zoo. A antecipação sentida é o que crio o humor quando ela finalmente se sentar irá ficar como uma zebra, mas o inesperado também irá fazer esta situação engraçada. Ela afinal não se senta, mas em vez disso um leão escapa e ataca-a. Estes dois resultados diferentes confirmam a afirmação de Christian, a comédia é um paradoxo.

Cook analisa um dos aspetos mais importante da comédia: *timing*. É necessário um ritmo, "uma pausa posta num sítio para favorecer a piada"

No contexto do meu projeto apliquei os conhecimentos dos autores de forma a criar um ritmo de leitura. Quando planeei cada uma das histórias, o formato de piada curta foi algo extremamente difícil. Tive em conta todos os conhecimentos obtidos dos autores mencionados de forma a criar conteúdo cômico.

3.2 Recolha de Exemplos

Os exemplos que vou apresentar têm em comum a utilização de uma personagem ou conjunto de situações que tem como foco uma cultura específica. A utilização de situações específicas ou de características específicas para criar uma narrativa que apela a um público específico é algo que repliquei com as minhas narrativas para o povo português.

3.2.1 Humor utilizando Vivências culturais

À semelhança de bastantes de artistas de webcomics utilizei o humor de vivências e características portuguesas de modo a fazer um leitor português rir-se pela simples razão de que percebe a situação descrita no comic como algo com que se relaciona.

Na minha investigação encontrei diversos comic de artistas filhos de emigrantes ou emigrantes eles mesmos que utilizam a arte de comic strips como meio de fazer pessoas na mesma situação que entendem a situação descrita e consegue-se rir da sua vivência.

Tinyeyes é uma artista que segundo a sua descrição apresenta "vivências do dia a dia pela perspectiva chinesa" (tinyeyes, tradução Mariana Marques). Ela no seu perfil diz que escolheu o nome "TinyEyes" (olhos pequenos) pois queria utilizar um termo derogatório para pessoas asiáticas numa forma cômica que possa criar contraste com o estereótipo negativo dos media. No comic da Figura 7 a artista retrata o que acontece quando uma pessoa americana e chinesa faz 22 anos. É comentário ao quanto os americanos ao contrário dos chineses têm uma necessidade pela liberdade, enquanto que no caso dos chineses é muito mais comum regressarem ao lar. Isto é um comentário a como os jovens chineses pensam primeiro na praticidade das decisões, "..., it's more economical than renting a house on your own." (TinyEyes, 2017).



Figura 7- Tiny Eyes, "In china...", 2017

Em geral os comics de Tinyeyes têm mais piada para cidadãos chineses como o comic acima, se calhar uma pessoa não chinesa não consegue perceber a piada da comparação entre atitudes de americanos e chineses, mas um chinês vai ler o comic e rir-se pelo reflexo da realidade.

Yesimhotinthis é também uma artista de webcomics muçulmana que utiliza vivências do dia a dia como forma de comédia através uma relação onde o leitor tira mais prazer da comédia a partir do facto que se relaciona com o que é retratado no comic. Aqui ela faz referência às perguntas incomodativas que ela recebe devido ao facto de usar uma hijab e como isso a faz querer esconder para ignorar, (ver Figura 8).

Texan in Tokyo é uma artista que vive duas realidades familiares, uma africana e uma japonesa (pois o seu marido é japonês). Ela retrata como é adaptar-se a uma cultura na qual não domina a língua ou os costumes culturais.

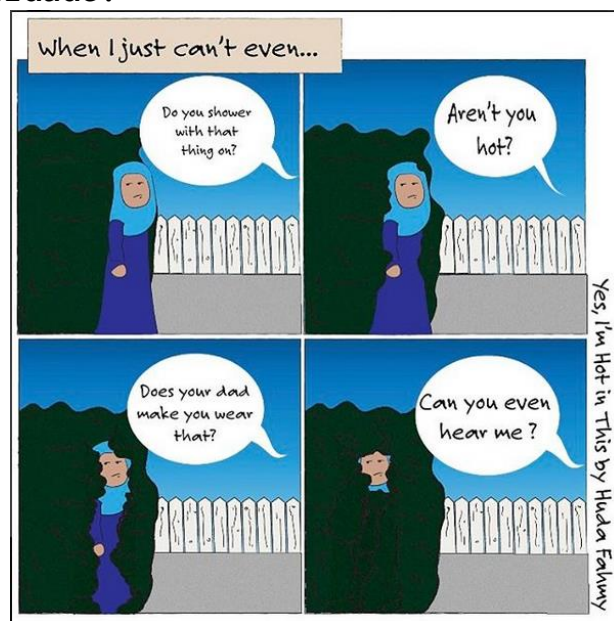


Figura 8- YesImhotinthis, "When I just can't even", 2017



Figura 9- Grace Mineta, "Sleeping on trains in Japan", 2015

Emigrantes que vão viver para o japão poderão relacionar-se e poder rir-se de situações não tão boas.

No comic que apresento (ver Figura 9), a personagem principal é a artista e está a retratar que finalmente conseguiu realizar um feito que muitos locais fazem, dormir no comboio, mas com pouco sucesso.

Este é o "mercado" que explorei, mas ao contrário do que os artistas destes webcomic fazem, utilizar-se a si próprios como personagem principal para contar a situação, utilizei personagens imaginárias, super-heróis, que representam aspetos da cultura portuguesa.

Chico Bento, uma personagem do artista brasileiro Maurício de Sousa é o exemplo de uma personagem que utiliza referências regionais como fonte cômica.

Chico Bento, a personagem principal, é uma criança da parte rural do Brasil, o leitor que conhece melhor a vida nessa zona acaba por tirar mais proveito das histórias.

Os livros de Maurício de Sousa apresentam no final sempre uma *comic strip*, o humor rápido e curto foi algo a ter em conta no meu projeto, pois tenho pouco tempo para desenvolver a *punch line*.

Aqui o Chico Bento está a comprar pastilha elástica pois sente pena da vaquinha dele que só mastiga erva. Aqui vemos a inocência de um jovem do campo com um animal de que ele gosta bastante. Isto é tipo de atitudes que se pode ver numa criança da área rural que se pode ver no comic apresentado (ver Figura 10).



Figura 10- Maurício de Sousa, "Almanaque do Chico Bento nº7", 2008

Durante a minha investigação descobri este desenho animado paquistanês sobre uma professora com uma identidade de super-heroína secreta, Burka Avenger (ver Figura 11). À semelhança do meu projeto esta personagem utiliza elementos culturais para definir as suas habilidades e identidade secreta.



Figura 11- Haroon, "Burka Avenger", 2013

Tal como este desenho animado utiliza uma peça de roupa associada com a cultura muçulmana e paquistanês utilizei elementos de roupa tradicional e outras tradições e características portuguesas para criar o meu grupo de super-heróis.

Gypsy é uma personagem da DC, tal como o nome indica ela é cigana, uma etnia com os seus próprios costumes, culturas e características visuais que representam a etnia.

Segundo a DC database, os seus poderes baseiam-se em cultura cigana tal como habilidade de ver o futuro e magia. Podemos ver que a sua roupa é associada à cultura cigana, o esquema de cores e as joias fazem com que mesmo não conhecendo a história dela, podemos saber a cultura que ela está a representar (ver Figura 13).



Figura 13- Gerry Conway, Chuck Patton, "Gypsy", 1984

Ice, também do universo da DC, é uma personagem é uma princesa de uma tribo norueguesa e os seus poderes estão relacionados com a neve, algo que vem da sua tribo e terra. O seu cabelo branco e cor de pele branca são elementos que fará com que o leitor associe imediatamente a personagem a um país nórdico, ou a terras frias (ver Figura 12).

Tal como os artistas e personagens que referi acima pretendo pegar em aspetos culturais visíveis (tal como roupa, esquema de cores,

joalheria, padrões etc...). Outro aspeto a ter em conta é que situações da cultura portuguesa podem ser consideradas cômicas para realizar as comic strips.



Figura 12- Keith Giffen, J. M. DeMatteis, Kevin Maguire, "Ice", 1988

"Zodiac Force" (ver Figura 14) é comic de colaboração entre Kevin Panetta e Paulina Ganucheau. Este comic book segue a história de um grupo de guerreiras mágicas que representam os signos do zodíaco.

Numa entrevista com Sam Maggs do website "The Mary Sue" ambos os criadores confirmaram que os poderes e personalidades das personagens estão ligados aos seus signos do zodíaco, "Os seus poderes estão ligados aos seus signos do zodíaco..." (Ganucheau, 2015). Esta obra é uma das maiores referências que tenho para o meu trabalho à semelhança dos restantes autores referidos nesta secção do trabalho a possibilidade de criar num conceito, cultura região etc... e conseguir personificar através de características da mesma foi exatamente o meu objetivo.

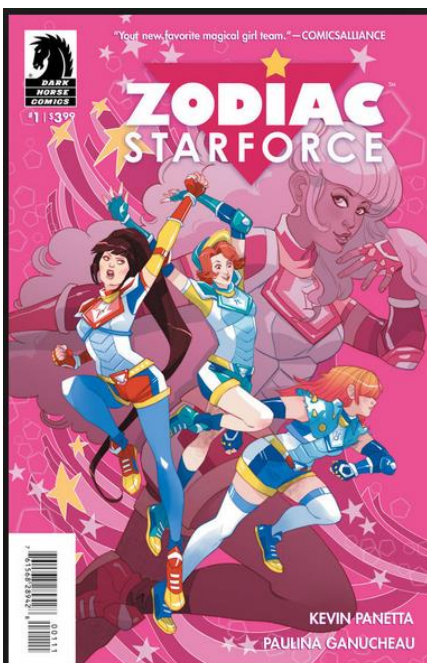


Figura 14- Kevin Panetta, Paulina Ganucheau, "Zodiac Star Force #1", 2015

3.2.2 Humor utilizando a cultura portuguesa

Em termos de comédia tomei como inspiração "The Portuguese Kids". Um grupo de imigrantes portugueses no Canadá. O humor deles acaba por ser bastante apelativo a população portuguesa que entende inglês, pois existe, como mencionei em alguns exemplos acima (TinyEyes, YesImHotInThis) o humor deste grupo é para um público muito restrito, dificilmente irá ser cómico para quem não entende o povo português.

No vídeo "Casa On Fire" (ver Figura 15), eles fazem troço de como as esposas portuguesas se preocupam mais com as tarefas de casa do que propriamente com a casa arder. Os bombeiros, sempre que retiram a personagem de dona de casa da residência de fumo ela volta sempre lá para dentro a realizar alguma tarefa não importante tendo em conta as circunstâncias (a casa estar em chamas), por exemplo limpar a casa, passar a ferro a roupa interior do marido, etc...



Figura 15- The portuguese Kids, "Casa on Fire", 2016

Outro sketch de comédia deles, "Portuguese problems" (ver Figura 16) é uma compilação de diversas situações aborrecidas para pessoas de famílias portuguesas assim como momentos mais leve. Numa das situações a personagem acorda cedo para limpar e arrumar a casa, mas a mãe do mesmo quando chega comenta que a casa está suja. Uma coisa comum nos portugueses é levar com o comentário que a casa nunca está suficientemente limpa para as mães. A maioria dos portugueses irá se relacionar com este caso, pois já



Figura 16- The Portuguese kids, "Portuguese Problems", 2015

estiveram na posição de personagem mais que uma vez. Gostava de utilizar esta situação de "mães obcecadas com limpeza" numa das minhas histórias.

No estrangeiro uma das representações de portugueses conhecidas vem do filme "O amor acontece" ("Love Actually", 2003) (ver Figura 17). Aqui temos a personagem de Colin Firth, que representa Jamie, apaixonar-se pela assistente temporária dele, Aurélia (representada por Lúcia Moniz) uma portuguesa.

Após separações, Jamie decide ir a Portugal para poder pedir a Aurélia em casamento, quando ele descobre que ela não está em caso o pai e a irmã da mesma decidem leva-la ao estabelecimento onde ela trabalha. No filme o povo português é representado como de certa forma um povo coscuvilheiro quando as pessoas do bairro decidem todas seguir Jamie e a família da aurélia para saber o que se passa.

Aqui as famílias portuguesas estão a ser retratadas como próximas quando Aurélia aceita casar com Jamie e de seguida



Figura 17- "Love Actually", 2003

o pai e a irmã de Aurélia beijam Jamie a dar as boas vindas à família.

Outro filme estrangeiro que utiliza portugueses é a comédia romântica "A date with miss fortune" de 2015 (ver Figura 18). Neste filme a protagonista feminina é uma jovem, Maria, que imigrou de Portugal para o Canadá com a família e se apaixona e inicia uma relação com um jovem escritor. Neste filme o foco cómico é o contraste da cultura canadiana com a cultura portuguesa.

Portugueses são retratados como extremamente religiosos, supersticiosos e tradicionais. Neste filme a cultura portuguesa é representada por uma grande família ao contraste da família pequena do canadiano Jack. Divorcio e ateísmo são temas taboo para a família retratada. Almoços familiares aos sábados é demonstrado como uma tradição portuguesa acompanhada de leitão e cerveja sagres.

A simbologia católica tem grande influência no cenário da "casa

portuguesa", velas e estatuetas da virgem Maria podem ser vistas pelo cenário de forma a criar o ambiente católico associado com os portugueses.



Figura 18- Poster de "A date with Miss Fortune" 2015

Gosto pelo futebol, alusões à época dos descobrimentos são "easter eggs" não mencionados no filme, mas podem ser vistos por observação visual através de detalhes de decoração. Esse tipo de elementos são os que pretendo explorar quando realizar a minha banda desenhada. Os elementos portugueses irão estar presentes em contexto de história tal como aconteceu neste filme.

3.2.3 Artistas de Comic Portugueses

De forma a conseguir entender como transmitir o humor da cultura portuguesa pesquisei sobre artistas de banda desenhada, em particular comic strips, portugueses.

Estes artistas são mais facilmente encontrados no jornal, onde são publicadas as suas tiras, sejam elas semanais ou diárias.

Luís Afonso, um cartoonista alentejano, é responsável pelas tiras "Bartoon". Estas comic strips encomendadas pelo jornal "Público" tinham de ter comentário político e social. Luís Afonso decidiu que a serie iria se passar num bar. A única personagem que se tem mantido igual ao longo das series é o bartender que dá o "chute" para terminar o diálogo sobre o tema e dar o comentário.

Estes temas podem variar de origem política (ver Figura 20) ou social (ver Figura 19). Qualquer tema da atualidade pode servir para este artista criar um ponto de vista sobre o assunto e criticar a situação.



Figura 20- Luís Afonso, "Bartoon", SD



Figura 19- Luís Afonso, "Bartoon", SD

Mas Luís não cria vinhetas de comic apenas para o "Público", no jornal "A Bola" Luís Afonso publica "Barba e Cabelo". Esta comic strip foca-se em comentário sobre o futebol tocando em temas ou polémicas que se passam no desporto.

"Barba e Cabelo" tem como cenário fixo, um barbearia onde o mesmo barbeiro e cliente conversam sobre o que se passa no futebol. A ideia do cenário e personagens veio de "Luís Afonso quando este se lembrou da velha barbearia onde

cortava o cabelo, em Aljustrel - terra natal do cartunista" (Beira & Rico, 2018).

Em 2003, este artista publicou para um jornal com foco de economia uma serie de comic strips intituladas "S.A" um acrónimo para "Sociedade Anónima". Esta serie tem no total 6 personagens recorrentes que têm entre s diferentes classes sociais de forma a existir diversidade de comentários e pontos de vista (ver Figura 21).



Figura 21- Luís Afonso, "S.A", SD

Carlos Carcassa de Coimbra é um artista de webcomic responsável pela serie "Cabeça de Atum Comix", nome que vem de uma "expressão depreciativa/carinhosa com que a mãe do autor o tratava" (Beira & Rico, 2018). Os seus comics têm um cariz de humor ofensivo, Carcassa utiliza como personagem principal ele mesmo (ver Figura 22).

Os seus comics são publicados nas redes sociais do Facebook e do Instagram.

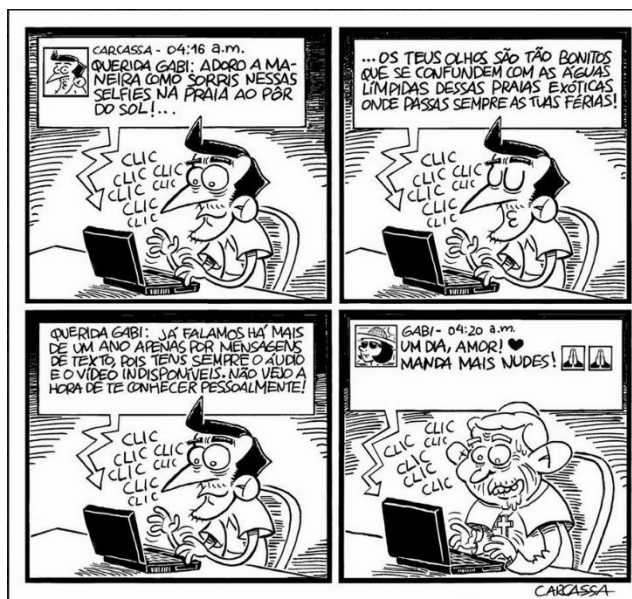


Figura 22- Cabeça de Atum Comix, "Tira#38", 2017

Rafael Sales de Penalva de Castelo, publicou em 2016 o seu primeiro livro de banda desenhada Detetive Raton (ver Figura 23).

Licenciado em Artes Plásticas e Multimédia em Viseu, este jovem cartoonista cria a história de um detetive numa terra do interior de Portugal baseada em Penalva de Castelo onde Sales nasceu.

Artista de webcomics portuguesa Raquel Fernandes é a autora de "Histórias sem interesse" (ver Figura 24) um projeto publicado online desde de 2014 quando esta ainda era estudante de mestrado "em Ilustração e Animação, no Instituto Politécnico do Cávado e do Ave" (Afonso, 2018). Esta artista utiliza a personagem Quica como seu alter-ego para contar as experiências diárias com que lida de uma forma cômica e exagerada "Claro que são exageradas. Às vezes dizem-me 'Raquel, mas eu não sou assim'" (Fernandes, 2018)

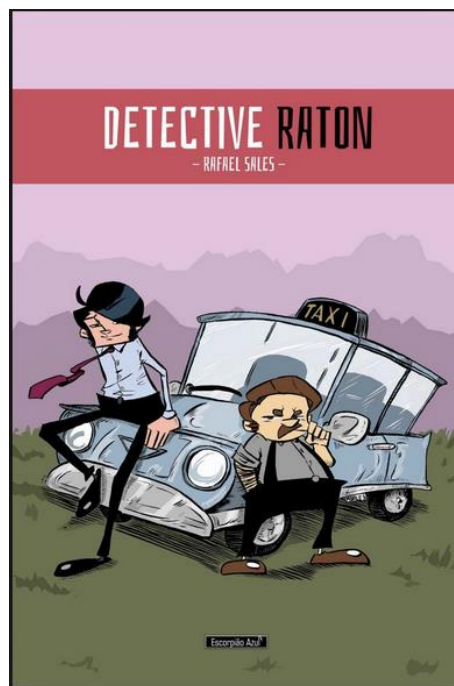


Figura 23- Rafael Sales, "Detetive Raton", 2016

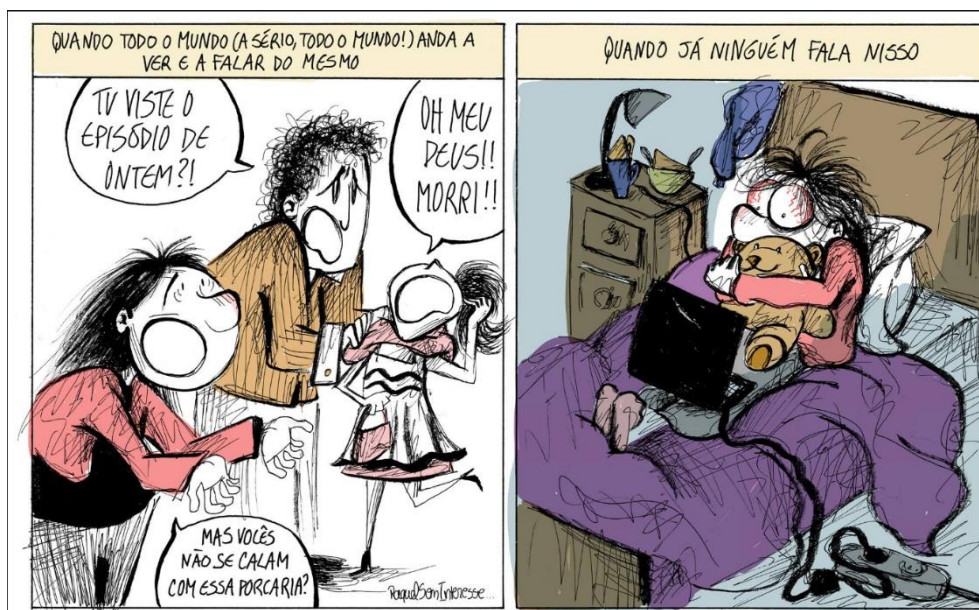


Figura 24- Raquel Fernandes, "O típico", 2015

4. Temas e Situações a abordar

Nas minhas histórias abordei diversos aspetos da cultura portuguesa. Os assuntos abordados conectam com um português tal como o "amor" ao futebol e as disputas entre as três equipas principais. Este tópico foi abordado com a história de dois homens a discutir sobre que clube é melhor para depois o super-herói para a disputa e dizer que não nenhum dos dois.

Utilizei a "Padeira e Aljubarrota" como uma das personagens mantendo o seu significado histórico com uma nova história de origem que a colocou no cenário moderno do meu "webcomic".

Explorei também no meu conteúdo assuntos relacionados com a gastronomia local (os pasteis de belém e viriatos), através dos poderes e local de origem da personagem em questão

Um dos super-heróis é um pastor da Serra da Estrela. Este representa o típico pastor através das suas roupas, uma capa/samarra e bigode.

O enredo dos meus *comics* é de três super-heróis que vão lidar com os problemas que vêm de defender uma população portuguesa. O género que estou a abordar é o de *slice of life* (pedaço de vida). Pequenas histórias que contam apenas uma situação específica, mas que não cria ligação nenhuma para uma história maior, são apenas episódios isolados.

5. Metodologia

O meu projeto está exposto online num website criado por mim. A linguagem que vou utilizar é html com css e bootstrap. Para além desta linguagem para a criação do website utilizei php para criar uma secção de comentários e criar um *captcha* e um filtro de palavras não apropriada. A razão pela qual vou expor deste meio vem do facto de criar uma maneira mais fácil e dinâmica de atingir uma audiência maior. *Webcomics* tem sido uma área de interesse pessoal e é uma maneira de transmitir histórias fora da norma para publicação impressa.

Criei uma compilação de histórias de 4 vinhetas de banda desenhada. Para criar estas ilustrações de banda desenhada realizei os *story boards* no programa de pintura digital e para o resultado final vetorizei esse esboço. O meu processo para a criação de cada uma das minhas pranchetas é através de um guião (ver 6.2 Histórias de Origem)

6.3 Histórias para os *Webcomics* para a história e depois ilustrando o mesmo guião com um esboço (*storyboard*). Estes permitiram-me visualizar todos os elementos necessários para a vectorização final.

O meu público alvo é bastante específico, é o povo português. As minhas histórias vão refletir bastantes aspetos da cultura portuguesa com um *spin* de super-herói. Este detalhe fará com que as minhas histórias apelem mais à população portuguesa que é fã de franchises de super-heróis (como por exemplo Marvel e Dc) mas o meu foco será sempre na parte portuguesa. Esta é uma das razões pela qual decidi que a banda desenhada será completamente em português.

A análise de *webcomics* foi necessária pois precisava de saber o que diferenciava um *comic* exclusivo na plataforma online com um ligado a uma editora. Investiguei exatamente o que criar o humor cultural para saber como e que diferentes autores expressam experiências e detalhes exclusivos a uma cultura. É necessário entender o que faz um *comic* ter piada como é "entregue" a *punch line*, o meu projeto depende em grande parte se a pessoa acha piada ou não, portanto se não consigo compreender "*fast comedy*" o projeto não irá poder ser executado de forma correta.

No cronograma que apresento (ver Figura 25) marco todas as etapas para que este projeto seja executado de forma a que nada seja esquecido e feito a tempo. Durante a primeira fase do projeto investiguei como outros autores criam a sua narrativa, as diferentes formas de abordar um tema e meio para criar algo realmente único e diferente de todos. Numa segunda etapa apliquei tudo o que aprendi através da investigação e análise para a minha banda desenhada e comecei a conceitualizar personagens e histórias em formato de *storyboard* para depois obter o resultado final em vetor. Também comecei a registar todos os problemas e descobertas que vêm de pôr em prática conhecimentos para o resultado final

6. Conceção e Desenvolvimento do Projeto

6.1. Criação de Personagens

Na realização do projeto acabei por criar no total três super-heróis originais cada um com a sua própria história de origem.

Para cada uma das personagens começo com um desenho em pintura digital com a forma base da personagem, ou seja, o esboço para depois vetorizar para a forma final.

A minha primeira super-heroína é a "Defensora de Belém". Esta personagem tal como o nome indica tem a sua origem em belém. O seu nome real é

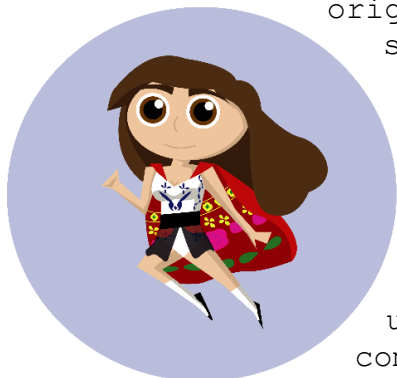


Figura 27- Mariana Marques, Concept Art "Defensora de Belém", 2018

Maria, a origem deste nome foi por ser um dos mais comuns em Portugal, sendo utilizado muitas vezes em reportagem como "pseudónimo" para mulheres que querem manter o anonimato nas mesmas.

Para esta personagem comecei por criar um esboço da personagem (ver Figura 26) com uma capa e cabelo longo. Optei por a colocar num maiô pois existem diversas super heroínas que tem como fato um maiô acompanhado por elementos alusivos à sua identidade.

A "Defensora de Belém" passou por diversos designs (ver Figura 28 até Figura 30) . Existiram diversas dificuldades na decisão do aspeto final da personagem. O seu fato manteve sempre o mesmo esquema de cores, vermelho, preto branco e azul. Estas cores têm origem nos fatos regionais que as mulheres usam em festividades portuguesas folclóricas. A Defensora utiliza um fato



Figura 26- Mariana Marques, esboço da "Defensora de Belém", 2018

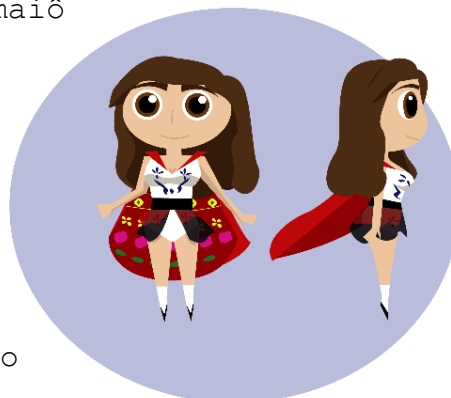


Figura 28- Mariana Marques, "Defensora de Belém" opção #1, 2018

de base branca com detalhes em azul no peito. A razão pela qual a fiz desta forma foi para aludir aos tradicionais azulejos portugueses, que são figuras azuis em azulejo branco, inclusive a forma do desenho no fato é muito semelhante a alguns desenhos comuns nos mesmo azulejos. A sua capa tem desenhos no interior, estes desenhos são semelhantes àquele que estão nas saias utilizadas pelas mulheres nas tais festividades folclóricas. Em geral o que mudou em cada um dos designs foi o comprimento da saia semitransparente e a possível adição de outros elementos.

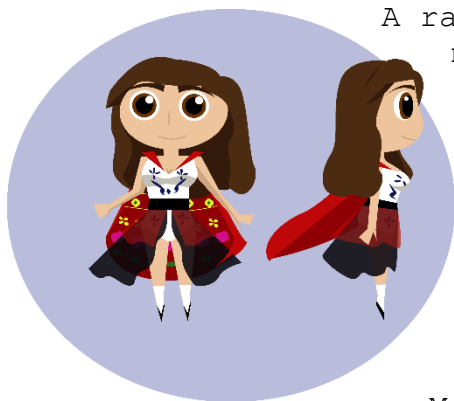


Figura 29- Mariana Marques, "Defensora de Belém" opção #2, 2018

A razão da escolha final foi devido aos elementos verdes criar um contrabalanço para a quantidade de vermelho existente na base do fato.

Ela tem cabelo e olhos castanhos pois estes são traços tipicamente mediterrâneas.



Figura 30- Mariana Marques, "Defensora de Belém" versão final, 2018

Maria era uma jovem portuguesa comum, passava os seus dias a limpar a casa, a ir trabalhar para a pastelaria onde fazia diversos doces regionais. Todos os dias ela comia um pastel de belém como recompensa pelo seu dia de trabalho. Um dia o seu doce diário não era como os outros. O seu pastel de nata estava encantado. Maria sem se aperceber come e os poderes do pastel apoderam-se dela criando em si um encanto mágico que irá para sempre mudar a sua vida. Maria é então transformada numa super-heroína cujo o poder é atirar pastéis de Belém aos seus inimigos, com este poder vem um novo título "Defensora de Belém".

Quando concetualizei esta personagem passei por diferentes designs para o fato dela (até ter obtido o final.

A segunda personagem criada chama-se de Zé Pastor. Escolhi Zé, ou seja, o diminutivo de José por ser um dos nomes masculinos mais comuns portugueses segundo um estudo revelado no jornal de noticias (Jornal de Notícias, 2018).

No esboço inicial (ver Figura 31) procurei criar os elementos principais para a identificação da personagem, o cajado, o chapéu, o bigode e a samarra.



Figura 31- Mariana Marques, esboço do "Pastor Zé", 2018



Figura 32- Capa do álbum Êxitos 1 de Quim Barreiros, 2006

Zé Pastor passou por duas fases muito distintas na sua criação. Na primeira fase Zé tinha uma paleta de cores diferente (ver Figura 34) mas o que manteve desta primeira ideia foi o bigode que escondia a boca, inspirado na figura de Quim Barreiros. Esta opção foi feita de forma a desafiar-me com as expressões faciais do personagem, devido à sua boca estar oculta os olhos irão dar a expressão.



Figura 34-Mariana Marques, Concept art inicial do "Pastor Zé", 2018

A roupa deste personagem envolve uma samarra (uma peça de roupa muito típica entre pastores principalmente na Serra da Estrela), esta peça de vestuário é bastante longa por vezes para abrigar o corpo inteiro do frio. Decidi adaptar esta peça de roupa para parecer uma capa de super-herói no personagem. A razão pela qual ele utiliza cuecas por cima das calças é inspirado no design original do Super Homem (ver Figura 33).

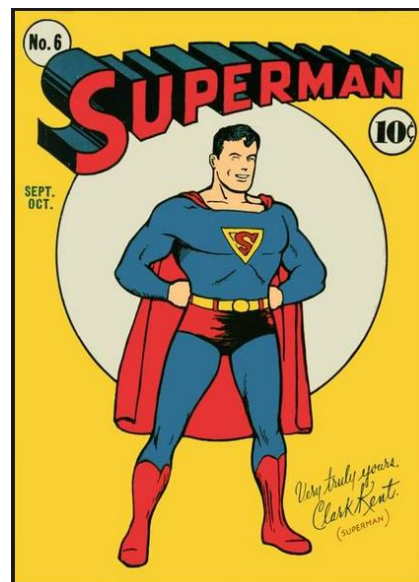


Figura 33- Superman comic, Joe Shuster, 1940

As mudanças finais (ver foi a mudança de cor de olhos de verde para castanho (por ser uma cor mais comum em Portugal), a sua capa foi mudada para a cor preta por ser mais correta com o vestuário da Serra da Estrela. Por fim a paleta de cor foi alterada para cores que se destacassem mais para contrastar com o chapéu preto e capa preta. O seu cajado manteve-se igual, este tem uma orbe no topo para simbolizar o poder mágico do mesmo.



Figura 35- Mariana Marques, Concept art do "Pastor Zé", 2018



Figura 36- Mariana Marques, "Pastor Zé" versão final, 2018

Eu optei por criar um super-herói que fosse um pastor por ser um ofício regional (ver Figura 36), em vez de me concentrar em aspetos modernos optei, por motivos de tradição, pegar em aspetos antiquados

ou tradicionais para criar a minha versão para o universo de banda desenhada que criei. Esta é a razão pela qual o criei com um cajado de pastor antiquado.

Zé era um pastor da Serra da Estrela. Ele vivia uma vida pacífica com as suas ovelhas na serra, um dia uma das suas ovelhas encontra um cajado de pastor encantado. Rapidamente Zé apercebe-se que com este cajado consegue controlar os humanos como controla as suas ovelhas. A partir desse dia Zé decide lutar pela justiça de Portugal e o seu povo.

A última personagem criada foi baseada no mito português da "Padeira de Aljubarrota" (consultar 9.1 Padeira de Aljubarrota). Segundo a minha pesquisa esta padeira era descrita como



Figura 37- Mariana Marques, esboço da Padeira de Aljubarrota, 2018

"corpulenta, com força varonil" (Nova, 2018) portanto optei por a desenhar com uma estrutura mais robusta em comparação com a minha outra personagem feminina, a Defensora de Belém. Como ela descrita como uma mulher pouco feminina optei por a criar com cabelo curto desafiando os padrões típicos e beleza

feminina. A sua roupa foi baseada na roupa da adaptação cinematográfica da "Wonder Woman" de 2017 (ver Figura 38) de forma a parecer-se com uma guerreira mais comum aos olhos de hoje. O seu fato apresenta um pão no corpete e ela apresenta uma pá de padeira como arma de forma a se poder identificar com a figura histórica

Figura 38- Poster do filme "Wonder Woman", 2017



Figura 38- Poster do filme "Wonder Woman", 2017

Quando os nossos heróis Zé Pastor e a Defensora de Belém estavam à beira da derrota eles perceberam que os poderes dele não seriam suficientes para salvar Portugal. Quando a nação mais sofria eles tiveram uma ideia, de uma salvação para a paz de Portugal.

Com os seus cajado mágico e pastéis de Belém mágicos Zé e a Defensora realizaram um ritual para trazer a derradeira

guerreira Portuguesa de volta à Terra. Sim eles evocaram a padeira de Aljubarrota como uma guerreira destinada a proteger Portugal daquele dia em diante.

6.2 Histórias de Origem

As histórias de origem servem para explicar os poderes de cada herói de forma a quando um novo leitor descubra a minha webcomic possa perceber cada história sem complicações.

Para realizar as histórias de origem assim como as restantes histórias começo por elaborar um guião que me vai criar a base para elaborar o *story board*, que vai servir para depois elaborar em vetores o resultado final

Histórias de origem:

Defensora de Belém (ver Figura 39 e Figura 40)

Uma rapariga jovem está a varrer a casa, da sua janela é visível a torre de Belém.

Narração: Há muito tempo atrás em Belém.

Narração: um pastel de Belém mágico muda a vida de Maria

Ela come um pastel de belém que a faz mudar de vestuário através de uma transformação.

Narração: Uma super Heroína nasceu, o seu poder? Atirar pastéis de Belém.



Figura 39-Mariana Marques, StoryBoard Origem da Defensora de Belém 2018



Figura 40, Mariana Marques, Prancheta Final "Origem da Defensora de Belém", 2018



Zé Pastor (ver Figura 41 e Figura 42):

O pastor está nas montanhas a observar as suas ovelhas

Narração: Zé era um pastor da Serra da Estrela.

O pastor depara-se com um cajado de pastor brilhante que a sua ovelha encontrou

Narração: Até que por destino encontrou um artefacto mágico

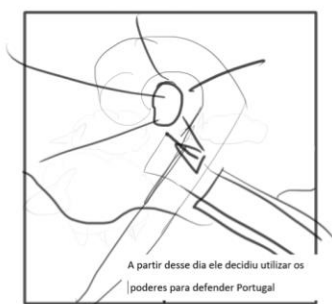


Figura 41-Mariana Marques, Origem do Pastor Zé StoryBoard, 2018

O pastor pega no cajado mágico

Narração: A partir desse dia ele decidiu utilizar os poderes para defender Portugal

O pastor controla uma multidão com o seu cajado

Narração: controlando os seres humanos como ovelhas.



Figura 42- Mariana Marques, Origem do Pastor Zé final, 2018

Padeira de Aljubarrota (ver *Figura 43* e *Figura 44*):

Zé Pastor e Defensora de Belém estão rodeados de caos e aparentam ferido e incapazes de continuar a lutar

Narração: Os nossos heróis estavam a perder.

Os dois heróis estão num monte a realizar um ritual através dos poderes mágicos durante a noite

Narração: Só havia uma hipótese invocar a padeira.

A padeira de Aljubarrota surge do chão com um raio de magia demonstrando a sua poderosa pá.



Figura 43-Mariana Marques, Origem do Padeira de Aljubarrota StoryBoard, 2018



Figura 44- Mariana Marques, Origem da Padeira de Aljubarrota final, 2018

6.3 Histórias para os Webcomics

Guião do "Dilema da vóvó" (ver Figura 45 e Figura 46):

Uma senhora idosa chama por auxílio

Senhora: AJUDA AJUDA!

A Defensora de Belém aparece a voar.

Defensora: Que precisa minha senhora?

Senhora (com um ar preocupado): O meu netinho está muito magro e não tenho comida nenhuma comigo!

Defensora (confiante) - Não se preocupe

A Defensora de Belém estende as suas mãos gritando: Pelo poder de belém.

De seguida pastéis de belém são atirados.

O neto aparece enterrado sobre pasteis de belém.

Senhora: muito obrigada Defensora de Belém!



Figura 45, Mariana Marques, Prancheta final "Dilema da vóvó", 2018



Figura 46-Mariana Marques, StoryBoard do "Dilema da Vóvó", 2018

Guião da "Chinelada" (ver Figura 47 e Figura 48):

O pastor está a hipnotizar alguém, os seus olhos estão a brilhar assim como o seu cajado

Pastor: A partir de agora farás tudo o que eu digo, minhas palavras são lei

O pastor é de seguida atingido por um chinelo pela sua mãe

Mãe do pastor: Não há poder mais forte que eu! Agora vai limpar a sala!

Pastor(aborrecido): mas já limpei 3 vezes!

Mãe do pastor(zangada): NÃO ESTÁ LIMPA!



Figura 47-Mariana Marques, StoryBoard da "Chinelada", 2018



Figura 48- Mariana Marques, Prancheta final "Chinelada", 2018

Guião de "Campeões" (ver : Figura 50Figura 49

Um benfiquista e portistas estão a discutir sobre qual é o melhor clube.

Cada um deles está a utilizar uma tshirt do respetivo clube.

A Defensora de Belém está a voar quando se depara com a discussão.

De seguida a Defensora faz com que eles parem de discutir para afirmar que o melhor clube na verdade é o sporting



Figura 50- Mariana Marques, Storyboard de "Campeões", 2018



Figura 49- Mariana Marques, Prancheta final de "Campeões", 2018

Guião de "Contactos" (ver Figura 51 e Figura 52:

Os super tuga estão à volta de uma mesa redonda

Zé Pastor: Heróis tenho más noticias roubaram o último Viriato do café da tia Dolores

Padeira(desiludida): Que ultraje. Temos alguma pista?

Defensora: Não se preocupem, eu tenho os meus contactos!

Varanda de um prédio, com uma senhora, a defensora está a voar

Senhoral: Sim eu vi o fulano...



Figura 51- Mariana Marques, storyboards de "Contactos",2018



Figura 52- Mariana Marques, Prancheta final de "Contactos", 2018

Guião de Pão Vs Pastéis de Belém:

A Defensora de Belém e a Padeira de Aljubarrota estão frente a frente, ambas em pose de luta

Padeira: Desiste Defensora! Pão com marmelada é o melhor lanche!

Defensora: Nem pensar! Pastel de Belém com café é o melhor!

Defensora e Padeira: Pastor quem é que tem razão?!

O Pastor Zé aparente assustado

Pastor: Eu cá prefiro um bom Viriato...



Figura 53- Mariana Marques, Prancheta Final "Pão VS Pastéis de Belém", 2018

5.4 Meios de exposição online

Visto que optei por criar um conjunto de *webcomics* é necessário saber onde e como expor no meio online.

Existem diversas opções tais como plataformas sociais direcionadas plenamente para *webcomics*, uma das mais sugeridas é a plataforma "Tumblr" mas tal como este autor referiu, apresentar um *webcomic* numa plataforma social apenas tem as suas desvantagens "terás dificuldades em criar uma marca e criar um nome para a tua serie. É por isso que *self hosted* é a melhor maneira de fazer" (How To Make A Webcomic Website: A Step-By-Step Guide, 2018). Portanto criei o meu website tendo em conta a temática do *webcomic* e a *human-computer interaction* que aprendi ao longo do curso.

O website foi alojado em 00webhost, após uma análise do que este meio oferecia para o alojamento acabei por o seleccionar e alojar o site finalizado (Figura 54). Este meio de alojar para além de gratuito por tempo ilimitado

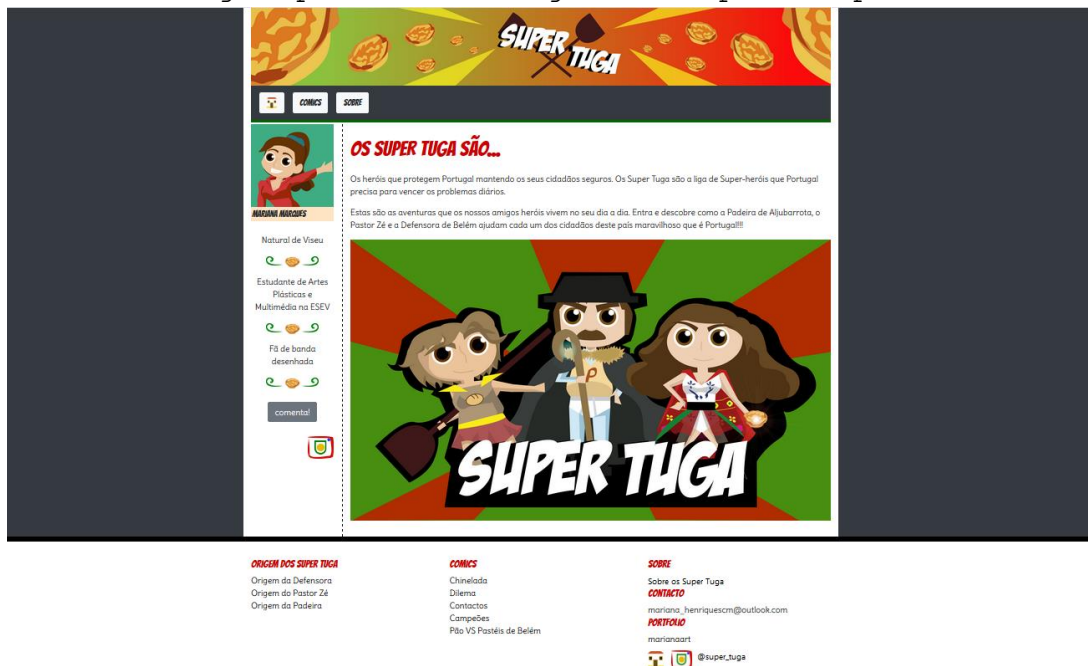


Figura 54- Página principal final do site Super Tuga

oferecia a possibilidade de utilização de duas bases de dados assim como *php*. Também não tem qualquer publicidade externa ao contrário de outros meios de alojamento gratuitos, sendo que a única desvantagem encontrada é o período de uma hora de manutenção por dia, mas como esta pode ser alterada pelo utilizador para uma hora onde se crê que não haverá visitas.

Na página de *comics* existem três *links* para redirecionar para as origens de cada um dos Super Tuga assim como as restantes aventuras desta liga de super-heróis

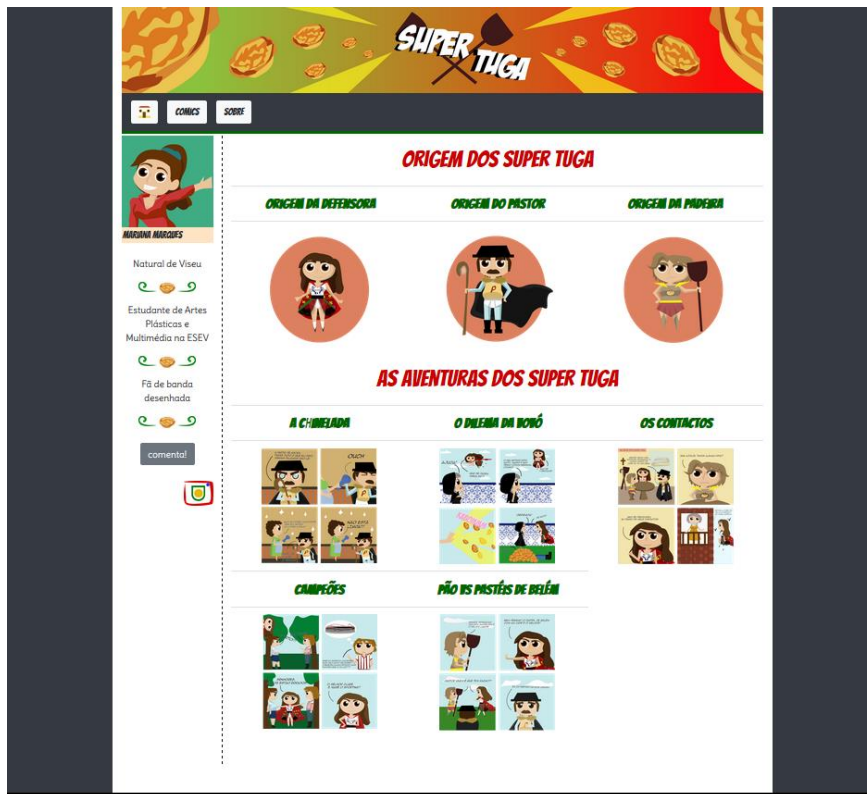


Figura 55- Página comics do Super tuga site

Em cada uma das páginas é visível no lado esquerdo uma descrição pessoal curta e um link que redireciona para uma página de comentários (Figura 56) onde o utilizador pode

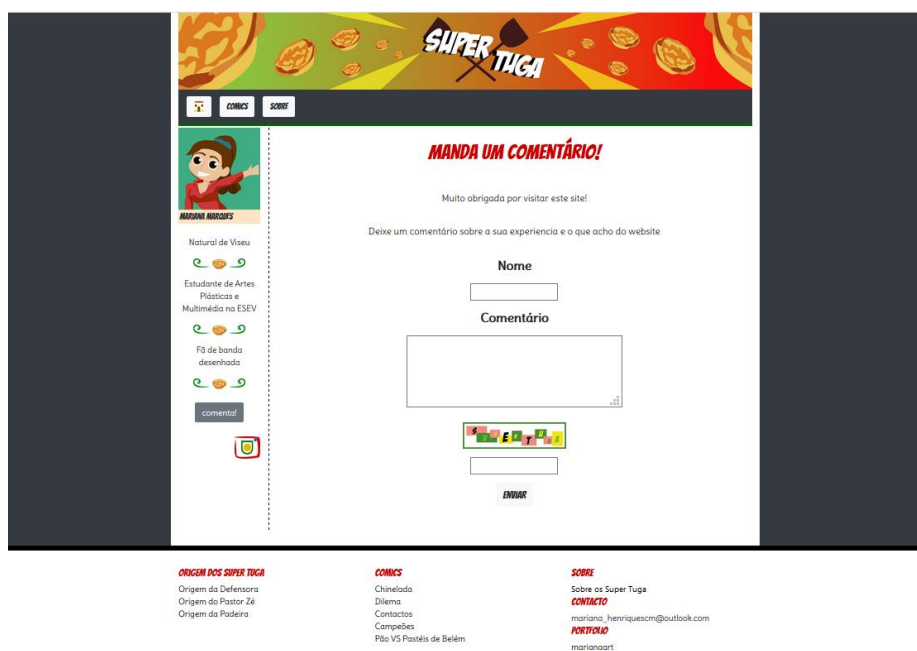


Figura 56- página de super-tuga dedicada a comentários

partilhar os seus pensamentos sobre os *webcomics* e o site em geral.

Existe ainda uma página dedicada à explicação do projeto com uma explicação do processo de criação (ver Figura 57). Nesta página explico a razão pela qual optei por dar certas características físicas às minhas personagens assim como uma explicação das personagens secundárias

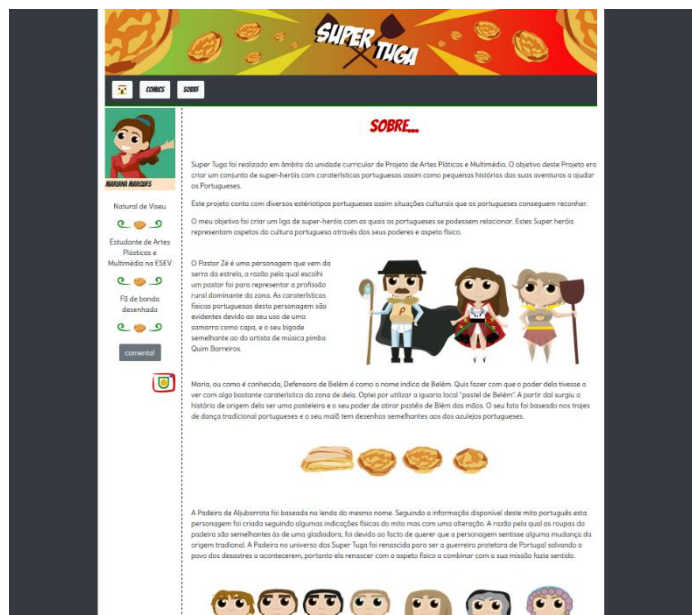


Figura 57- Página sobre do site Super tuga

Na barra lateral existe um ícone também criado por mim que redireciona para a página do *Instagram* do projeto (ver Figura 58).

A razão pela qual criei uma conta de *Instagram* para o projeto foi devido aos utilizadores mobile. Segundo um artigo escrito por Joe Glass, este menciona que o *Instagram* é o novo local para "webcomics, pode o *Instagram* ser um local onde os artistas contam histórias curtas" (Glass, 2017), ele ainda menciona a utilização da aplicação de deslizar entre imagens no mesmo *post*, o que cria uma leitura mobile mais fácil.

O *Instagram* é ainda uma boa maneira de criar ênfase ao site, "pode certamente atrair mais pessoas ao seu trabalho (...) os utilizadores podem colocar os links para os respetivos websites" (Glass, 2017).



Figura 58- conta de Instagram @super_tuga

7. Conclusão

7.1 Síntese

O objetivo deste projeto é apresentar um conjunto de personagens heroicas num contexto estereotípico português num ambiente de *webcomic*. Estas foram criadas com características físicas associadas com aspetos culturais assim como estereótipos e colocadas em contextos narrativos relacionados com vivências portuguesas. Este projeto tem como fim fazer o leitor rir através da ironia e da compreensão descrita em cada uma das pranchetas através do valor de verdade exagerada.

Os Super tuga são heróis que protegem Portugal mantendo os seus cidadãos seguros. Os Super Tuga são a liga de Super-heróis que Portugal precisa para vencer os problemas diários.

7.2 Análise Crítica

Desde do início deste projeto não houve alterações drásticas do inicialmente concetualizado até ao resultado final. A liga de super-heróis portugueses foi realizada, a meu ver, da mesma forma que tinha planeado apenas tornou-se mais completo através de uma análise mais profunda dos meus objetivos assim como os conselhos dos docentes que orientaram.

A maior mudança foi o acréscimo da introdução das personagens. De forma a que um leitor recente conseguisse compreender cada uma das personagens, os seus poderes não eram percetíveis através de apenas as aventuras diárias da liga então realizei uma descrição detalhada da identidade das três personagens assim como uma prancheta de três vinhetas a ilustrar o que sucedeu para estes indivíduos se tornarem super-heróis.

De forma a dar a conhecer aos leitores algumas curiosidades sobre a origem do projeto final realizei uma página no site onde expus a razão do aspeto físico das personagens principais e de fundo.

Apesar de inicialmente não ter considerado a possibilidade de uma secção de comentários achei necessário de forma a ter *feedback* dos visitantes e leitores do meu *webcomic*. Uma das minhas falhas nesta secção foi não ter considerado a possibilidade de *spam*, portanto retifiquei essa secção através da introdução de um *captcha*, portanto uma palavra necessária introduzir para o visitante poder inserir um

comentário e um filtro de palavras consideradas "rudes" e pouco apropriadas.

De forma geral este projeto teve um resultado final correspondente ao objetivo pretendido, cada uma das pranchetas realizadas são cômicas e mantêm todos os aspetos culturais que pretendi explorar.

7.3 Considerações Finais

Creio que o resultado final deste projeto foi satisfatório. Super Tuga cumpriu os objetivos pretendidos, mas na minha opinião devia ter planeado mais pranchetas de forma a ter um projeto ainda mais completo e possivelmente ter tido ainda mais consideração pelo design do website e criado um aviso *pop up* que avisa o visitante do site que existia uma conta de *Instagram* de forma a avisar aqueles em dispositivos moveis.

Futuramente planejo continuar estes *webcomics* e criar novas personagens tais como vilões, na fase da criação do projeto não senti necessidade de criar antagonistas pois queria que estas pranchetas fossem puramente cômicas e uma introdução ao universo de banda desenhada que estava a criar, mas ao prosseguir com o projeto numa fase por conta própria pretendo derivar estas personagens num cenário mais sério e aprofundar o seu carácter.

Ao prosseguir com os Super Tuga quero pegar em mais estereótipos e mais situações reais para continuar a dar um senso de familiaridade aos leitores.

8. Bibliografia

- Afonso, M. Â. (2018). "Histórias Sem Interesse", mas com muito para contar. Público.
- Andersen, S. (13 de Março de 2018). Go comics. Obtido de sarah's scribbles: <http://www.gocomics.com/sarahs-scribbles>
- Beira, L., & Rico, C. (22 de Março de 2018). Blog Da Banda Desenhada. Obtido de BDBD: <http://bloguedebd.blogspot.pt/>
- Blauvelt, C. (9 de Abril de 2018). Why is comedy universal. Obtido de BBC: <http://www.bbc.com/culture/story/20170821-why-comedy-is-not-universal>
- Collins Diccionay. (9 de Março de 2018). Obtido de Collins Diccionay: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/comic-book>
- Cook, C. (11 de Abril de 2018). What is comedy and what makes something funny? Obtido de Thinctanc: <http://www.thinctanc.co.uk/words/comedy.html>
- Fenty, S., Houp, T., & Taylor, L. (20 de Março de 2018). Webcomics: The Influence and Continuation of the Comix Revolution. Dept of English, University of Florida: ImageText: Interdisciplinary Comics Studies. Obtido de http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/group/index.shtml
- Fernandes, R. (3 de Março de 2018). "Histórias Sem Interesse", mas com muito para contar. (M. Â. Afonso, Entrevistador)
- Ganucheau, P. (27 de maio de 2015). The Mary Sue Interview: Dark Horse's Magical Girl Comic Zodiac Starforce Is Your New Favorite Thing. (S. Maggs, Entrevistador)
- Glass, J. (11 de Julho de 2017). Bleeding Cool. Obtido de Could Instagram Be A New Place For Comics Storytelling?: <https://www.bleedingcool.com/2017/07/11/instagram-place-comics-storytelling/>
- How To Make A Webcomic Website: A Step-By-Step Guide. (25 de Maio de 2018). Obtido de Concept Art Empire: <https://conceptartempire.com/make-a-webcomic-site/>

Jornal de Notícias. (2018). Os nomes mais usados em Portugal ao longo dos anos. Jornal de Notícias.

Lacy, S. (20 de Março de 2018). Webcomics are profane, explicit, humorous – and influencing trends . Weekly Geekly: Not Your Parents' Funny Pages.

Lesnic, J. (23 de Março de 2018). Art Station. Obtido de <https://www.artstation.com/superhappy/profile>

Nova, B. V. (3 de Junho de 2018). Padeira de Aljubarrota. Obtido de Aljubarrota aqui se afirmou Portugal: http://www.jf-aljubarrota.pt/Padeira_de_Aljubarrota

Oxford Diccionary. (9 de Março de 2018). Obtido de Oxford Diccionary: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/webcomic>

Rogers, J. (19 de Março de 2018). Shadow Gallery. Obtido de Shadow Gallery: <http://www.shadowgallery.co.uk/home4.html>

TinyEyes. (2 de Fevereiro de 2017). TinyChineseEyes. Obtido de TinyEyes: <http://www.tinychineseeyes.com/>

9. Anexos

9.1 Padeira de Aljubarrota

“Não é fácil escrever algumas páginas exatas e concretas sobre a Padeira de Aljubarrota, mas sem dúvida que ela representa uma das tradições populares arraigadamente preservadas pelo povo português.

O laborioso historiador Herculano, resume o seu depoimento nos seguintes termos:

«Se a padeira de Aljubarrota é um mito, uma invenção popular do século XV, nem por isso a desprezemos. Um povo que dá a uma mulher ódio bastante contra os opressores estranhos para haver de matar a sangue frio sete desses inimigos; um povo que assim simbolizava o seu modo de sentir a tal respeito devia saber sustentar a independência nacional. Todavia não seremos nós que desterremos para o mundo dos fantasmas a famosa Brites de Almeida, forneira de Aljubarrota.»

Diz a tradição que esses sete inimigos foram executados com a pá de fornear.

Referem vários autores que Brites de Almeida, ou Beatriz de Almeida, era natural de Faro. Segundo uns, era feia, alta e corpulenta, com força varonil, um verdadeiro virago de olhos muito pequenos, donde lhe veio a alcunha de Pisqueira. Acrescentam outros, ter revelado desde criança um génio irascível, temerário e desordeiro. No romance «A Padeira de Aljubarrota», de Faustino da Fonseca, é apresentada como mulher de certa beleza física. Pinho Leal diz que ela tinha em cada uma das mãos um dedo supra-numerário (hexadáctila).

Seu pai era estalajadeiro e possuía uma casa de pasto em Faro, onde a moçoila trabalhava, servindo os fregueses e os hóspedes. O filho do alcaide de Faro, que frequentava a estalagem, requestava a rapariga e não encontrando facilidades no seu desígnio, procurou conquistá-la pela força; vendo-se ofendida e desrespeitada, atirou-lhe à cabeça uma bilha de barro, que bastante o feriu. Brites de Almeida com medo de qualquer perseguição saiu de Faro e fugiu para Lisboa. Tendo-lhe mais tarde morrido o pai, regressou à estalagem de que era a herdeira e arrendou uma quintarola, parece que em Loulé, onde passou a viver.

Por motivo de amor, que se conta de várias maneiras, lutou com um seu pretendente e como era forte e decidida, matou-o nessa briga. Para evitar a prisão fugiu novamente, num barco, mas o vento levou-o para o mar largo onde ficou

cativa dum mouro; já se encontravam na embarcação dois portugueses também prisioneiros. O muçulmano, dono do barco, levou-a ao mercado das mulheres em Argel, aí foi vendida a um mouro rico, referindo outros que se destinava ao próprio sultão. Ao que corre impresso, resistiu a muita violência, defendendo-se com coragem e sorte, tendo passado por grandes lances e sobressaltos. Os pormenores do projeto da sua fuga do harém imperial devem estar bastante fantasiados no romance de Faustino da Fonseca. Brites de Almeida conseguiu libertar-se com mais dois portugueses que estavam ao serviço do mesmo senhor e disfarçada em traje mourisco, embarcou numa lancha, tendo chegado à Ericeira ao fim de quatro dias de tormentosa viagem

Receando que a reconhecessem e lhe pedissem contas da morte que tinha feito, vestiu-se de homem e começou a fazer serviço de almocreve. A sua vida de condutora de bestas de carga foi também bastante acidentada. Neste seu novo mester envolveu-se, ou foi envolvida, em várias desordens e tendo sido acusada de outro morticínio, a Justiça tomou conta dela, encarcerando-a em Lisboa. Por se não ter provado o crime, ou por qualquer outro motivo, foi posta em liberdade. Depois de tantas agitadas aventuras, esta heroína popular foi parar a Aljubarrota, onde se ajustou como criada duma padeira. Segundo narra Faustino da Fonseca. Brites de Almeida deu notícias à sua ama do paradeiro do marido dela, revelando-lhe ter sido feito também cativo por piratas argelinos. Grata por esta revelação, a ama afeiçoou-se à serva e, quando morreu, Brites de Almeida herdou o forno, passando assim à História com o nome de Padeira de Aljubarrota.

Já antes de ir para esta vila estremenha, Brites de Almeida havia manifestado fervor patriótico e ódio aos castelhanos. Diz-se que apedrejou, junta com a turba desordenada, o Paço de S. Martinho, em Lisboa, quando do ilícito casamento de D. Fernando; consta ainda que vibrou de indignação contra Leonor Teles ao ter conhecimento do seu adultério e que aplaudiu o Mestre de Avis quando este matou o Conde de Andeiro. Tinha Brites de Almeida uns quarenta anos quando se deu a Batalha de Aljubarrota; não entrou propriamente nesta batalha, pois foi após a vitória que a tradição assinala o seu patriótico feito. A padeira não estava no campo da refrega; estaria em Aljubarrota e a gloriosa batalha deu-se a onze quilómetros desta povoação. Relata Eduardo Marrecas Ferreira na sua monografia «Aljubarrota» (1931):

«Durante a batalha de Aljubarrota, Brites de Almeida, por entre o povo da vila, assistia ansiosa ao desenrolar da batalha de qualquer ponto elevado das cercanias, e muito folgou ao ver a derrota dos espanhóis.»

Foi após a vitória que os soldados castelhanos, na sua fuga desordenada, passaram pela povoação de Aljubarrota e neste transe a padeira empunhando a sua pá, matou uns soldados e perseguiu outros. Segundo outros historiadores, os sete castelhanos que ela matou estavam escondidos dentro do seu forno. A este respeito escreve Pinho Leal:

«Consta que os tais sete castelhanos, vendo tudo perdido, e para escaparem à geral carnificina, achando a casa da Pisqueira abandonada (por a padeira andar entretida a caçar castelhano) se foram esconder dentro do forno. Foi ela ali dar com eles e agarrando na pá— quantos vivos rapuit, omnes esbarrigavit.»

A «Grande Enciclopédia Portuguesa e Brasileira» narra o episódio histórico do seguinte modo:

«Na tarde da batalha de Aljubarrota, já derrotados os castelhanos, o povo perseguiu os fugitivos e Brites de Almeida capitaneou um troço de populares que se dedicaram a essa tarefa; diz a tradição que a padeira ao cair da noite encontrou escondidos no forno, que estava apagado, sete castelhanos que tentaram fugir ao populacho e que os matou.»

Verifica-se que o povo de Aljubarrota se insurgiu contra os castelhanos e se a padeira foi um mito, não o foi o povo da região. Com realidade ou sem ela. o nome de Brites de Almeida, simboliza o ardor patriótico do povo de Aljubarrota, porque não era uma mulher sozinha, por muito destemida que fosse, e mesmo com seis dedos em cada mão, que podia enfrentar tantos fugitivos. Perto de Alcobaça. na ponte de Chiqueda, os castelhanos, na debandada, também foram perseguidos pelo povo. Diz Fr. Manuel dos Santos que nesta ponte, entre outros fugitivos, foi morto um fidalgo cuja mulher que nesse mesmo local foi presa era cuvilheira (Mulheres encarregadas de limpar e perfumar os vestidos dos reis) ou cubiculária-mor do rei inimigo.

Alexandre Herculano que esquadrinhou o assunto, referindo-se à padeira escreveu :

«Este sucesso tradicional, quer real, quer fabuloso, tem em qualquer dos casos, um valor histórico, porque é um símbolo, uma expressão da ideia viva e geral aos portugueses daquele tempo, o ódio ao domínio estranho, o rancor com que todas as classes de indivíduos guerreavam aqueles que pretendiam sujeitá-los a esse domínio.»

Referem alguns escritores, possivelmente com fantasia, que a atestar esse ódio aos invasores existiu em Aljubarrota uma pequena calçada formada com os ossos de castelhanos

mortos na batalha, calçada que foi desaparecendo; e diz-se que para manterem essa calçada por mais tempo foram colocadas ossadas de animais nos sítios mais danificados

Segundo Herculano, a memória escrita mais antiga acerca da padeira de Aljubarrota é aquela a que alude Fr. Manuel dos Santos. Diz este que Fr. Francisco Brandão, no ano de 1642. isto é, dois séculos e meio depois da batalha, "fez tirar um sumário de testemunhas na vila de Aljubarrota em que juraram as pessoas mais antigas daqueles sítios e de qual consta ter-se aí conservado inalterável a tradição daquele sucesso, guardando-se a pá nos Paços do Concelho, a qual era de ferro com um cabo mais moderno de pau».

Rezam as crónicas que a pá foi escondida numa das paredes dos Paços do Concelho quando mais tarde os espanhóis nos dominaram e embora insistentemente procurada e requisitada, nunca a descobriram, nem lhes foi entregue, como tanto desejaram, alegando-se sempre não se saber que destino tinha levado.

A pá esteve assim oculta durante os sessenta anos do domínio filipino e só tornou a aparecer à luz do dia depois da gloriosa revolução que aclamou D. João IV, Rei de Portugal.

Ainda hoje. em Aljubarrota, se mostra essa pá ao turista que a deseje ver.

O digno professor primário de Aljubarrota, Sr. João António Dias, escreveu no número especial do «Ecos do Alcoa», de 14 de Agosto de 1935 (550º aniversário da Batalha de Aljubarrota), que Mouzinho de Albuquerque - o herói de Chaimite e Preceptor do Príncipe Real D. Luís Filipe e tio Infante D. Manuel - quando uma vez passou em Aljubarrota acompanhado destas altas entidades, então ainda crianças, lhes fez uma alocução patriótica, evocando um passado glorioso, acabando todos por beijar a pá com enternecido respeito." (Nova, 2018).