



Adaptação de obra literária em histórias em quadrinhos animada para web

Adaptation of literary work in animated comics for web

Resumo

Este artigo trata-se de uma pesquisa sobre a importância da adaptação de mídias conforme a evolução tecnológica, em específico das obras literárias em quadrinhos animados para web, como forma de conceder a adolescentes e jovens adultos uma leitura mais rápida, acessível e atraente e que converse com as novas possibilidades tecnológicas.

Palavras Chave: adaptação; quadrinhos; animação e web.

Abstract

This article is a survey on the importance of adaptation according to the evolution of media technology, specifically the literary work in animated comics for web, as a way to giving a teens and young adults a more rapid, accessible and attractive read and those talks with the new technological possibilities.

Keywords: *adaptation; comics; animation and web.*

As histórias em quadrinhos são, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem componentes vitais, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade.

Will Eisner (1917-2005)

No livro *Narrativas Gráficas*, de 2005, Eisner afirma que o layout da página, técnicas de desenho e cores chamativas, possuem efeitos de grande impacto na construção de uma história em quadrinhos. A arte controla a escrita, apesar de ser ao mesmo tempo, uma forma de arte e literatura.

A maneira como uma história em quadrinhos é construída é crucial para o seu sucesso no mercado e “é lógico que se os quadrinhos conseguirem proporcionar um produto mais diversificado, suas chances de conquistar um público mais diverso aumentarão”(MCCLLOUD, 2006, p. 98).

Com o avanço da tecnologia digital, os quadrinhos vêm adquirindo novas características, tamanhos e formatos cada vez mais diversificados, sendo criados e desenvolvidos para diversos tipos específicos de mídias digitais, com o intuito de atender exigências, necessidades e desejos de um público em potencial.

O conteúdo digital permite explorar o uso de recursos de multimídias nas HQS, como gráficos, sons, animações, hipertextos e interatividade, possibilitando ao usuário, uma experiência de leitura diferente da habitual, pois tais recursos hipermediáticos são capazes de tornar a leitura cada vez mais rápida, atraente e imersiva. “A meta de fazer com que os quadrinhos ‘ganhem vida’ parece estar próxima em obras desse tipo, nas quais o som, os movimentos das imagens geram uma experiência imersiva”(MCCLLOUD, 2006, p. 210).

A falta de tempo da sociedade moderna exige cada vez mais, um meio de transmissão de informações mais ágil, de baixo custo e com uma linguagem que se adeque ao público consumidor. É aí que entra a web.

A web é uma rede de alcance mundial que permite o compartilhamento de informações por meio do uso da internet, através dela o usuário pode fazer suas leituras em qualquer lugar, utilizando seu smartphone, sua tablet ou seu computador portátil.

A web é o maior esforço colaborativo positivo na história registrada, e há todas as razões para supormos que ela ainda está na infância. A forma que chamamos de história em quadrinhos pode ser uma mera peça do quebra-cabeça neste grande empreendimento. A web é muito maior que os quadrinhos. E, todavia ela é somente uma peça do quebra-cabeça dos quadrinhos, e para além do seu ponto de intersecção está é somente uma trilha que os quadrinhos podem seguir (MCCLLOUD, 2006, p. 199).

Este artigo se trata de uma pesquisa de caráter qualitativo, bibliográfico e documental em suas referências teorias, culminando em um projeto prático que consiste na construção de uma história em quadrinhos animada para web, a partir da adaptação de uma obra literária ainda a ser definida, com a finalidade de conceder a adolescentes e jovens adultos uma leitura mais acessível e atraente e que converse com as novas possibilidades tecnológicas, pois o design precisa se adaptar e evoluir conforme o surgimento de novas concepções.

Em *Reinventando os Quadrinhos*, Scott McCloud (2006, p. 211) afirma que no momento em que surgir uma tecnologia capaz de proporcionar uma imersão vívida e incondicional, poucos resistirão a sua magia e trocarão o mundo que ganharam ao nascer por um mundo que a tecnologia e a imaginação se combinaram para criar. “Dentro de uma década, qualquer pessoa com meios modestos e vontade suficiente estará pronta para reinventar definitivamente o visual dos quadrinhos se puderem descobrir um meio de atingir seu público em potencial” (MCCLOUD, 2006, p. 153).

Embora haja a existência de diversos estilos de traços, as histórias em quadrinhos mais populares podem ser divididas basicamente em quatro categorias: o *comics*, o mangá, o quadrinho europeu e o cartum. O estilo de traço escolhido para o desenvolvimento deste projeto foi o mangá, que é a palavra usada para designar os quadrinhos feitos em estilo japonês. Estes são caracterizados pela criação diversificada de personagens icônicos extremamente expressivos e com anatomia exagerada, cenários bem trabalhados, valorização de pequenos detalhes, grande variedade de gêneros, entre outros aspectos que são capazes de engajar e prender o leitor através da utilização de um apelo emocional.

Fosse pelos rostos icônicos e pelos variados arquétipos visuais que tinham de preenchidos pelo leitor para ganharem vida, fosse pelos encontros silenciosos com ambientes capazes de posicionar os leitores dentro de cena, fosse pela conexão direta com os interesses e as experiências de vida real do leitor médio ou pelos recursos gráficos destinados a mexer com os leitores emocionalmente, bem como movê-los com a ação, todas essas técnicas amplificavam o senso de participação do leitor nos mangás, uma sensação de ser parte da história, em vez de meramente observá-la de longe (MCCLOUD, 2006, p. 217).

A dramaticidade e o poder envolvente presentes nos mangás foram de grande peso na escolha do gênero de HQ a ser desenvolvido, no entanto a decisão também partiu de uma questão de gosto autoral e devido a crescente popularização deste estilo.

O trabalho agora tem como desafio a adaptação de mídias, do meio gráfico para o digital e também a adaptação do estilo narrativo e do conteúdo textual de forma que não haja grande distanciamento da obra original e que consiga atingir o público desejado.

A adaptação é uma metamorfose da linguagem, é a transposição de uma leitura em releitura na versão do artista que vai adaptar determinada obra, cujo sucesso depende do tipo de recurso midiático escolhido, da narrativa escolhida, da qualidade gráfica do projeto, da dominação de um meio e de uma linguagem e das ferramentas que o artista vai optar por utilizar no processo de adaptação.

Uma das principais características que diferenciam o design digital do gráfico é a amplitude de possibilidades que um possui em relação ao outro. Enquanto o gráfico mostra-se limitado devido suas mídias de aplicação, o crescimento da tecnologia sempre abre novas possibilidades e novos meios de aplicação para o design digital. “Com a tecnologia, o design se constrói e se reconstrói permanentemente, unindo conhecimentos científicos, empíricos e intuitivos” (COUTO *apud* MOURA, 2003, p. 119). E como dito anteriormente, as mídias digitais apresentam inúmeras possibilidades: “a união dos conceitos de expressão e criação nas linguagens bi, tridimensionais e em movimento com a associação do som, imagens estáticas e em movimento, animação e modelação de objetos, vídeo, foto, texto e hipertexto, navegação, cenários e ambientes imersivos e virtuais.” (MOURA, 2003, p. 122).

Segundo Pierre Lévy (1996, p. 18) a virtualização é um dos principais vetores da criação da realidade e defende que é preciso explorar as potencialidades deste espaço no plano econômico, político, cultural e humano. Tendo isso em vista, a adaptação de uma obra literária para um meio popular que é a história em quadrinhos e a utilização da web como suporte se torna válida.

Junto com o avanço tecnológico, vem à necessidade de adaptação humana e de mídias, para que essas conversem com a realidade, pois estamos vivendo na era da “sociedade dos sem tempo”, em que a sociedade contemporânea não dispõe mais de todo o tempo do mundo para ver e ouvir.

A todo o momento enfrentamos novos desafios e estabelecendo novas prioridades e necessidades e precisamos sempre estar preparados para essas intensas mudanças de ritmos e conforme as novas ferramentas digitais rompem o casulo num ritmo cada vez mais rápido, temos que olhar além de suas superfícies para descobrir que ideias elas abrigam. A de que o mundo da mente pode ser ampliado, a de que a inteligência pode ser recriada, a de que a distância pode ser apagada, a de que a informação sozinha pode fazer um mundo (MCCLLOUD, 2006, p. 137).

O advento da internet veio a ajudar a flexibilizar esse quadro. A web popularizou a internet esta “ampliou” nosso tempo, tornando tudo mais dinâmico, rápido e acessível e permitindo a difusão digital das chamadas Webcomics.

As Webcomics são quadrinhos online cuja publicação e veiculação é feita apenas por intermédio da internet. As vantagens da criação deste tipo de quadrinhos são várias se comparadas aos meios convencionais de publicação, em que os quadrinistas já não precisam se preocupar com custos relacionados à impressão e publicação.

Essa migração do papel para as telas de computadores permitiu aos criadores de histórias em quadrinhos, incluir em suas criações uma gama de recursos gráficos, possibilitadas pelo uso de softwares como o Flash. Tais recursos são capazes de tornar a leitura muito mais dinâmica, atraente, interativa e imersiva e assim conquistar novos leitores.

Algumas histórias online proporcionam interatividade por meio de hipertexto. Algumas incluem animações limitadas e recorrentes e algumas usando incrementos do navegador como o Flash, oferecem produções em multimídia com som e movimento o tempo todo (MCCLLOUD, 2006, p.166).

É a hora de os quadrinhos finalmente crescerem e descobrirem a arte por trás do ofício. É a hora dos quadrinhos respeitarem a fonte do seu poder e olharem além do pagamento da próxima semana. É a hora de a face pública dos quadrinhos refletirem a verdade e de essa verdade sobreviver à mentira. É a hora de os quadrinhos nivelarem as balanças, verem o mundo e alargarem seus horizontes. E é a hora, a começar por agora, de um novo conjunto de sonhos, encontrar novos caminhos rumo a uma nova geração, numa forma além da imaginação (MCCLLOUD, 2006, p.237).

Tendo em vista as considerações acima, a adaptação da obra literária em quadrinhos animados para a plataforma da web tem validade, não apenas devido às exigências do mercado moderno, que deseja cada vez mais a virtualização, que deseja cada vez mais a utilização de recursos inimagináveis em todos os tipos de produtos, mas também como forma de adaptar os meios ao estilo de vida corrido da sociedade contemporânea.

Referências

EISNER, W. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

MCCLLOUD, S. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.

LÉVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora34, 1999.

COUTO, R.M.S. **Contribuição para um design interdisciplinar**. **Estudos em Design**, n.º 1, p. 79-90, abril 1999.

MOURA, M. **O design de hipermídia**, Tese de doutorado não publicada em comunicação e semiótica, Pontifícia Universidade Federal de São Paulo, São Paulo, 2003.