



**INTEGRA
DESIGN**
iniciação científica

Uma metodologia de criação de mangás

A methodology for creation of mangas

Resumo

Este artigo visa a criação de uma metodologia projetual de criação de mangás. Através de análises de métodos já existentes o elaborador da pesquisa constrói várias fases em sua metodologia voltada aos quadrinhos no estilo oriental. A pesquisa também propõe a possibilidade de uma pessoa com ajuda da metodologia criar seus mangás em pouco tempo.

Palavras Chave: Mangá; Metodologia; Quadrinhos.

Abstract

This article aims to establish a methodology for creating projectual mangas. Through analysis of existing methods of research the developer builds several stages in its method-oriented methodology to comics in the Oriental style. The research also suggests the possibility of a person with the help of the methodology to create your manga soon, reducing the possibility of errors.

Keywords: Manga, Methodology, Comics.

Introdução

Desde pequeno me interessei por histórias em quadrinhos. Em minha vida as histórias em quadrinhos sempre foi uma diversão presente. Suas narrativas e ilustrações me atraíram de tal forma que eu me perguntava como pode alguém chegar a tal resultado? Daí por diante comecei uma longa caminhada até chegar na faculdade de design gráfico. Acredito que o estudo do design é capaz de chegar na resposta que quero. Como diria Stephen King um escritor do gênero de terror “o que separa a pessoa com talento da que tem êxito é um monte de trabalho” (KING, 2003 p.77).

Percebi que há vários livros de técnica de quadrinhos e outros vários que falam da trajetória dos quadrinhos ao longo do tempo. Porém fiquei inquieto por não achar metodologias satisfatórias voltada para quadrinhos com a finalidade de tornar possível uma pessoa criar suas histórias e personagens. Pensando nesse problema, decidi que seria bom contribuir para a faculdade criando uma metodologia de criação de quadrinhos em virtude de meus estudos e ensinamentos transmitidos por meus professores.

A presente pesquisa visa demonstrar um método de criação de quadrinhos no estilo mangá. Visto que o tema mangá vem entrando em debate nos últimos anos, devido ao fenômeno deste no ocidente e Brasil. E isso nos leva a pensarmos qual é seu grau de importância na sociedade brasileira. Outro motivo pelo qual se dá a escolha do tema mangá é sua explosão, aceitação e difusão no mundo. “Países ocidentais como Estados Unidos, França, Holanda possui mangás traduzidos em suas bancas” (LUYTEN,2002 p.177).

“Países da América latina como o Brasil devido à grande imigração japonesa, vem trazendo a cultura dos mangás as bancas nacionais devido a necessidade desses emigrante de se aproximarem de sua cultura e escrita” (LUYTEN,2002 p.191).

Não poderíamos ignorar o fato da cultura do mangá não contribuir a nossa. Uma vez que o mesmo se encontra em nossas vidas ele passa a ser mais um influenciador de nosso hábito de vida. Absorvermos a cultura do mangá toda vez nos interagimos com ela. Deixá-la de lado, seria como perder uma grande oportunidade de aprendizagem na evolução dos quadrinhos. Não estudá-la é “fechar os olhos para um telão de cinema repleta de emoção e conhecimento”. E que tipo de lição os mangás podem ensinar? Será que a grande lição que esse meio de cultura do oriente seria: como poderíamos criar os nossos mangás no ocidente? Primeiramente vamos definir o mangá com um meio de comunicação, e como tal ele se encontra como quadrinho nos meios onde ele é visto.

Segundo Will Eisner quadrinhos é uma “arte seqüencial como veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”(EISNER, 2010 p.1). Will Eisner foi um dos primeiros estudiosos de quadrinhos a nível de academia. Seu trabalho é reconhecido em todo o mundo dos quadrinhos. De todos os quadrinhos que fez o mais famoso é a série “The Spirit”.

Outra definição muito comum encontrada em várias publicações acadêmicas e livros sobre o assunto é a de Scott McCloud que diz o seguinte, “histórias em quadrinhos são imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e ou produzir uma resposta no espectador” (MCCLLOUD, 2005 p.9).

Scott McCloud é um dos grandes pensadores e estudiosos sobre o assunto na atualidade, já escreveu vários livros sobre quadrinhos. O interessante na definição de McCloud é sua preocupação com o tempo que o leitor passa o olhar nos quadrinhos, ao dizer sequência deliberada, em sua definição, distingue quadrinhos de animação ou outra forma de arte sequencial que tem sequências impostas. Pois nos quadrinhos nos encontramos uma sequência deliberada, ou seja, o leitor pode começar a ler o quadrinho de qualquer ponto da página. Nada obriga o leitor olhar primeiro o quadrinho inicial e logo após ver o que vem adiante. O leitor pode olhar a página por inteiro não seguindo nenhuma hierarquia e mesmo assim entender o contexto da mensagem. Já em animações existe uma ordem pré estabelecida pelo meio, tornando impossível o leitor ver as sequências de imagens se não for pelo início. Estabelecendo uma sequência imposta pelo criador da animação.

Definido o que é quadrinho temos que estabelecer o que é mangá. A palavra mangá tem o significado não só de histórias de quadrinhos, mas de revista de história de quadrinhos, caricatura, cartum e até mesmo desenho animado (LUYTEN, 2002 p.43).

O interessante sobre a história do termo mangá é que ele só foi popularizado no começo deste século através do desenhista Rakuten Kitazawa. Porém o termo já havia sido usado por Hokusai. Antes do termo mangá se adotado, havia outros nomes para designar a arte narrativa em imagens sequenciais, como toba-e (desenhos de toba), Giga (desenhos divertidos), cujo origem é chojugiga (desenhos engraçados de pássaros e animais), Kyoga (desenhos loucos), ponchi-e (desenhos-punch) durante o período de influencia inglesa no século XIX (LUYTEN,2002 p.44).

Visto que o mangá é uma forma de quadrinho e com tal pode ser assimilado com um. A presente pesquisa propõe que uma metodologia é a solução para a resolução da criação de mangás . E através dela se possam resolver problemas referentes ao pouco tempo de trabalho, erros no projeto e ganho na qualidade. Muitos estudiosos de metodologias defendem o uso das mesmas para a realização de projetos não só como uma ferramenta, mas também com um auxiliador no desenvolvimentos de conhecimento, de acordo com Rodolfo Fuentes:

A metodologia de design tem por objetivo aumentar o conhecimento das coisas e dar maior sustentação ao ato criativo, permitindo ampliar os pontos de vista sobre determinado problema, aumentando o seu conhecimento e facilitando uma perspectiva global até a sua resolução (FUENTES, 2006 p.15).

A criação de uma metodologia, na busca do desenvolvimento de parâmetros para a criação de um mangá brasileiros possibilitará abrir mais campo de pesquisa no Brasil. Assim haveria a construção de conhecimentos afins no desenvolvimentos de metodologias satisfatórias no desenvolvimento de tal prática. Sendo assim, este trabalho ainda em construção visa colaborar com a área do design aliada às histórias em quadrinhos dentro do ambiente acadêmico e fora dele.

Referências

EISNER, W. ***Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista.*** 4ed. São Paulo: *umfmartinsfontes*, 2010

FUENTES,R. ***Prática do Design Gráfico: uma Metodologia Criativa.*** São Paulo: *Rosari*, 2006

KING, S. ***Dança Macabra: O fenômeno do horror no cinema, na literatura e na televisão dissecado pelo mestre do gênero.*** Rio de Janeiro: *Objetiva*, 2003

LUYTEN, S. ***Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses.*** São Paulo: *Paulinas*, 2002

McCLOUD, S. ***Desvendando os Quadrinhos: história-criação-desenho-animação roteiro .*** São Paulo: *Makron Books*, 2005