

UMA METODOLOGIA DE CRIAÇÃO DE MANGÁS

VETROMILA, Márcio¹; FARIA, Mônica²

¹ Centro de Artes, Curso de Design Gráfico; ² Universidade Federal De Pelotas, Centro de Artes ¹ mvetromil@hotmail.com; ² monicalfaria@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa visa demonstrar um método autoral de criação de quadrinhos no estilo mangá, visto que o tema vem entrando em debate nos últimos anos, devido ao fenômeno deste no ocidente e Brasil. Isso nos levaria 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 possuem mangás traduzidos em suas bancas” (LUYTEN, 2002, p.177). Outro motivo que me leva a escolha desse tema é meu gosto pessoal e minha simpatia por essa arte oriental.

Dos autores que vem a defender a linha de pensamento deste trabalho são Will Eisner (2010) e Scott McCloud (2005). Will Eisner foi um dos primeiros estudiosos a pensar quadrinhos na academia. Seu trabalho como quadrinista e pesquisador é reconhecido pelo público e crítica. Dentre sua produção destaca-se a série “The Spirit”.

Scott McCloud é um dos grandes pensadores e estudiosos sobre o assunto na atualidade, já escreveu vários livros sobre quadrinhos. Ele é citado com a finalidade de complementar a definição de Will Eisner delimitando o quadrinho a termos mais técnicos.

Outro tema abordado neste trabalho é estabelecer o que é mangá. E para definir esse tema é citada a pesquisadora brasileira Sonia Luyten, que posiciona o mangá dentro dos meios de comunicação e como uma história em quadrinhos.

A presente pesquisa propõe o exercício, a explicação e a criação de uma metodologia de criação de mangás. E que 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 auxiliar no desenvolvimento de conhecimento. Dos estudiosos encontrados nesse estudo estão Bruno Munari, Bernhard Bürdek, Jorge Frascara, e Rodolfo Fuentes.

A criação de uma metodologia, na busca do desenvolvimento de parâmetros para a criação de um mangá brasileiro possibilitará abrir mais campos de pesquisa no Brasil. Assim haveria a construção de conhecimentos afins no desenvolvimento de metodologias satisfatórias no crescimento de tal prática.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

Sendo assim, este trabalho analisa 3 metodologias de diferentes autores. A primeira a ser analisada é de Bruno Munari (2008), logo após a de Scott McCloud e a terceira e última a de Will Eisner. A metodologia de Bruno Munari voltada para o design de produto demonstra uma linha de pensamento mais linear e analítica do processo de criação de projetos de design. Já as metodologias de Scott McCloud e Will Eisner são voltadas a criação de quadrinhos. Ambas possuem foco nas técnicas usadas nos elementos que formam a história em quadrinhos.

Analisadas as metodologias citadas, a autor deste trabalho propõe a criação de sua metodologia de criação de mangás. Como resultado se desenvolve uma metodologia com 11 fases, sendo que cada uma depende da outra, tornado possível o artista avançar fase a fase e durante o processo criar o mangá em uma linha de pensamento segura focada no desenvolvimento gradativo da história em quadrinhos. Para demonstrar isso com maior eficiência o autor propõe desenvolver uma parte prática nesta pesquisa. Escolhendo um roteiro de domínio público ele analisa a história *Diana e Acteão*. Durante a prática o autor explica fase a fase de seu método e nelas as decisões que tomou no desenvolvimento dessa história grega.

Ao passar a estudar os quadrinhos mais a fundo, notei que muitos estudiosos do assunto estão mais preocupados em repassar o conhecimento da técnica do que ensinar uma metodologia que levasse o artista sequencial a criar seu quadrinho de forma segura do início ao fim como um meio de produção.

A metodologia criada nesta pesquisa não visa ensinar técnicas de desenho e fundamentos de relações de imagem e palavras, mas tem como humilde objetivo proporcionar um caminho lógico, esquematizando evidenciando todas as tarefas necessárias para a criação de um quadrinho. O método desenvolvido não é imutável, o projetista pode inverter ou adicionar fases caso seja necessário ao seu projeto. Das tarefas necessárias selecionadas para o método são: *Proposta de quadrinho, análise do roteiro, coleta e análise dos elementos, criatividade, adaptar roteiro, criar a identidade visual, criação dos personagens, storyboard, modelo, verificação, quadrinho final.*

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado há um exemplo prático da metodologia desenvolvida na pesquisa. Em cada fase da metodologia o autor explica as decisões necessárias em cada fase. Abaixo algumas imagens da criação dos personagens e quadrinho final.



Figura1 – Esboço 2



Figura 2 – página 1

4 CONCLUSÃO

Ao longo do trabalho o método criado se mostrou eficiente para a criação de um mangá brasileiro e autoral. Ele visa construir um quadrinho, avançando em fases que irão dar suporte umas as outras, dando segurança ao artista durante todo o processo de criação. A prática e demonstração do método são a peças chaves desse trabalho, apontando decisões importantes que um artista sequencial deva ter ao logo do processo de criação. E essa prática é esclarecedora de como é o funcionamento do método, não restringindo o trabalho a meras explicações do método.

Ao logo desse trabalho se percebe que há uma forte ligação entre quadrinhos e design, visto que o quadrinho pode ser tratado como um produto ele, portanto, pode ser projetado assim como qualquer projeto de design. Se pensarmos dentro do campo de atuação dos designers, os quadrinhos se encontram inseridos no design editorial. E como tais recebem os mesmos tratamentos de um periódico como uma revista. Ou em níveis de design digital os quadrinhos são como interfaces onde usuário possa visualizá-los digitalmente.

Por fim, demonstrou-se um exemplo prático de aplicação do método desenvolvido através da criação de uma história em quadrinho baseada no conto Diana e Acteão. Esse exemplo prático está presente neste trabalho para demonstrar não só com palavras o método, mas sim com imagens. Pois poderia haver algumas dúvidas que não foram totalmente esclarecidas apenas com explicações do método.

Não é objetivo que este trabalho seja a única solução para criação de mangás, mas sim demonstrar uma possibilidade de solução de criação. O trabalho em si, também abre novas possibilidades de pesquisa visando um apanhado bibliográfico de metodologias existentes em quadrinhos, ou um estudo referente aos quadrinhos brasileiros e suas influencias. Além de ser um estímulo para o autor e, quem sabe, para outros designers produzirem quadrinhos.

5 REFERÊNCIAS

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista*.

4ed. São Paulo: umfmartinsfontes, 2010.

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.

MUNARI, B. *Das Coisas Nascem Coisas*. São Paulo: Martins fontes, 2008.