

ADAPTAÇÃO DE OBRA LITERÁRIA EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ANIMADA PARA WEB

GOMES, Caroline Klazer¹; FARIA, Mônica Lima de²

¹Universidade Federal de Pelotas, Graduação em Design Digital; ²Universidade Federal de Pelotas, Doutora em Comunicação Social. monicalfaria@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

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*, Eisner (2005) 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 pra 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 hipermidiáticos 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 contemporânea 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).

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” (MCCLLOUD, 2006, p. 153).

Dentre as possibilidades de quadrinhos, optou-se por trabalhar com mangá – quadrinhos japoneses – devido sua importância no mercado atual. Segundo Alfons Moliné (2004, p.29), em sua obra *O grande livro dos mangás*, existem várias diferenças entre os mangás e os comics e embora existam no mercado diversos livros que ensinam como desenhar mangá, é preciso entender que uma coisa é copiar o que o público considera “estilo mangá” e outra é assimilar os detalhes ideológicos que permitiram que a narrativa gráfica japonesa adquirisse uma personalidade própria.

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 (MCCLLOUD, 2006, p. 217).

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 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).

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 vivemos na era da “sociedade dos sem tempo”, em que a sociedade contemporânea possui um tempo limitado para ler, ver e ouvir.

A todo o momento enfrentamos novos desafios e estabelecemos novas prioridades e necessidades e precisamos sempre estar preparados para essas intensas mudanças de ritmos.

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 *Webtoons*.

As *Webtoons* são quadrinhos animados online cuja publicação e veiculação é feita apenas por intermédio da internet. Muitas vezes são desenvolvidos por amadores, pois 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.

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).

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

Este projeto se trata de uma pesquisa de caráter qualitativo, bibliográfico e documental em suas referências teóricas, 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.

Será feita uma análise de similares visando elencar características importantes existentes nas histórias em quadrinhos desenvolvidas para web e traçar os pontos positivos e negativos encontrados nas mesmas, com a intenção de obter resultados sólidos nesta pesquisa, para posteriormente aplicar no projeto prático.

Para o desenvolvimento prático deste projeto, será utilizada como base a metodologia projetual de Jesse James Garrett para construção de sites (2003), que será adaptada para a construção de uma história em quadrinhos animada para web, devido à inexistência de uma metodologia projetual específica para o desenvolvimento desta proposta.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados desta pesquisa são parciais, uma vez que se trata de um projeto em fase inicial. A presente fase é baseada em referências teóricas e bibliográficas, que culminará em um projeto prático em que uma obra literária ainda a ser definida será adaptada em formato de histórias em quadrinhos, sendo que esta utilizará de recursos de animação e será desenvolvida para a plataforma web.

4 CONCLUSÃO

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 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 e como contribuição para o crescimento e desenvolvimento do design.

5 REFERÊNCIAS

COUTO, Rita Maria de Souza. Contribuição para um design interdisciplinar. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, n. 1, p. 79 - 90, 1999.

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

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

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

MCCLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2006.

MOLINÉ, Alfons. **O Grande Livro dos Mangás**. São Paulo: JBC, 2004.