

FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Thiago Takagaki Akioka

Genesis

DESIGN, PROCESSO CRIATIVO E MANGÁ



GENESIS: DESIGN, CREATIVE PROCESS AND MANGA

ORIENTADORA:

Prof.^a Dr.^a Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli

SÃO PAULO, 2017

FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Thiago Takagaki Akioka

Genesis

DESIGN, PROCESSO CRIATIVO E MANGÁ



**GENESIS: DESIGN,
CREATIVE PROCESS AND MANGA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentada à Faculdade de Arquitetura
e Urbanismo da Universidade de São
Paulo como requisito parcial para a
obtenção do título de Bacharel em
Design.

ORIENTADORA:

Prof.^a Dr.^a Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli

SÃO PAULO, 2017

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço Técnico de Biblioteca
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo

A313g Akioka, Thiago
 Genesis: Design, Processo Criativo e Mangá /
 Thiago Akioka ; orientadora Clíce Mazzilli. - São
 Paulo, 2017.
 127 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em
Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da
Universidade de São Paulo.

1. Design Gráfico. 2. Criatividade. 3. Narrativa.
I. Mazzilli, Clíce, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho a todos que me apoiaram não apenas tecnicamente, mas emocionalmente para a conclusão deste projeto.

A Deus, por ter me guiado em toda a minha vida e concedido apoio emocional, sabedoria e a oportunidade de estudar em uma Universidade.

A professora e orientadora Clíce Mazzilli, pelos ensinamentos, conselhos e pela imensa compreensão que me permitiram melhorar e perseverar neste projeto ao longo do ano.

À banca avaliadora, pelas suas sugestões, conselhos e ensinamentos que me auxiliaram no desenvolvimento do final deste trabalho.

A cada um de meus numerosos amigos e amigas que me inspiraram, me ouviram, me motivaram e avaliaram meu projeto, permitindo sua constante evolução até o fim.

E a minha família, por todo apoio técnico e, principalmente, emocional nos momentos alegres e difíceis durante esta trajetória.

Pois o processo criativo não acontece de forma isolada, mas é uma manifestação de todos os relacionamentos, desejos, medos e experiências que penetram em nossa consciência, cada uma de forma singular e diferente de pessoa para pessoa.

RESUMO

Obras de ficção são muitas vezes vistas como simples frutos da intuição ou, mais popularmente, do talento daquele quem as cria. No entanto, nem sempre esse é o caso, sendo tais trabalhos passíveis de serem analisados através de uma abordagem mais rigorosa. Em outras palavras, propõe-se o tratamento dessas peças que compõem mundos ficcionais, como personagens, os cenários, os eventos da narrativa e afins, não como produtos do acaso, mas de reflexões e planejamentos para criar um discurso coerente.

Dessa forma, o objetivo deste trabalho de graduação se resume em realizar um estudo dos processos criativos focados no mangá, bem como o envolvimento do design na criação desses elementos que se constituem em recursos importantes para a criação de um processo de comunicação entre o autor e seu receptor.

Por fim, o trabalho culmina no desenvolvimento de uma história em quadrinhos em estilo mangá de autoria própria, construída a partir de todos os dados coletados através desta pesquisa.

Palavras-chave: processo criativo, design, ficção, mangá, comunicação.

ABSTRACT

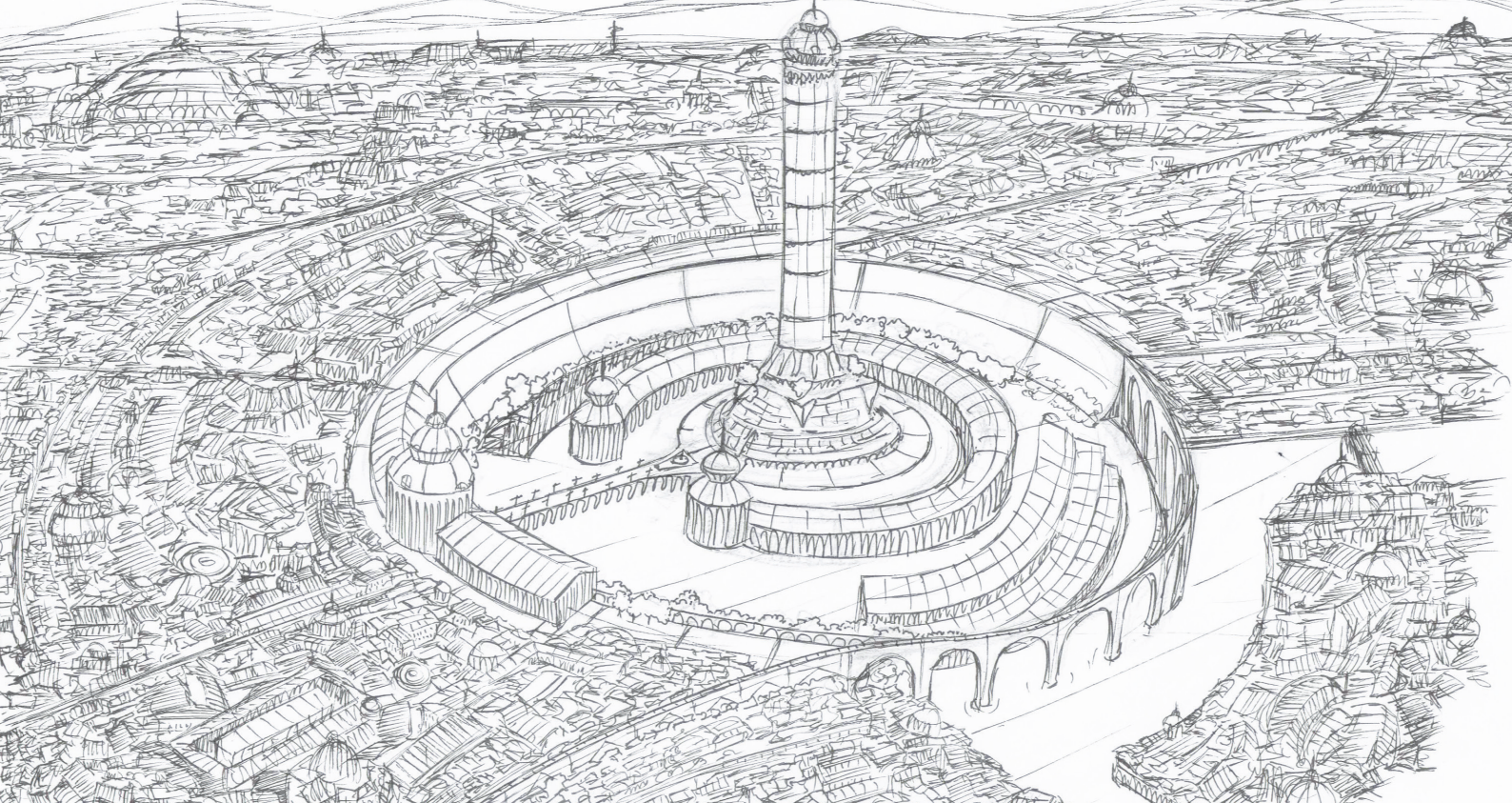
Works of fiction are often seen as mere fruits of intuition or, more popularly, of the talent of the one who creates them. However, this is not always the case, and such works

can be analyzed through a more rigorous approach. In other words, it is proposed the treatment of those pieces that make up fictional worlds, such as characters, scenarios, narrative events and the like, not as products of chance but products of reflections and plans to create a coherent discourse.

Thus, the objective of this graduation work is summarized in a study of the creative processes focused on the manga, as well as the involvement of the design in the creation of these elements that constitute important resources for the creation of a communication process between the author and his receiver.

Finally, the work culminates in the development of a manga-style comic of my own authorship, constructed from all the data collected through this research.

Keywords: creative process, design, fiction, manga, communication.



SUMÁRIO



SUMÁRIO

1. Introdução	11
2. O processo criativo em obras de ficção	17
2.1 Origens do processo criativo	19
2.2 Documentos de processo	21
2.3 Design, processo criativo e obras de ficção	23
2.4 Variações do processo criativo	27
3. Metodologia de projeto no processo criativo	29
4. Ilusão, originalidade e o funcionamento da ficção	45
4.1 Ilusão	47
4.2 Originalidade	51
4.4 Funcionamento da ficção	54
5. Mangá e o processo criativo	57
5.1 História do mangá	59
5.2 Características do mangá	68
5.2.1 A cultura no mangá	68
5.2.2 Linguagem visual do mangá	69
5.3 Análise de casos	75
5.3.1 <i>Boku no Hero Academia</i> (2014) - Kohei Horikoshi	76
5.3.2 <i>Fullmetal Alchemist</i> (2004) - Hiromu Arakawa	83

6. Desenvolvimento do trabalho autoral	91
6.1 Origens do projeto	93
6.2 Finalização do projeto	98
6.3 Desenvolvimento do projeto	106
6.3.1 Mudança de curso e requisitos de projeto	106
6.3.2 Roteiro	107
6.3.3 <i>Storyboard</i>	108
6.3.4 Desenvolvimento	111
6.3.5 Finalização e impressão	114
 7. Conclusão	 119
 8. Bibliografia	 125



INTRODUÇÃO



Este trabalho de graduação tem como objetivo apresentar um estudo sobre o design gráfico e a contribuição que os aspectos de projeto a ele relacionados podem dar ao processo de criação em obras de ficção, em particular, o mangá. Busca-se, no entanto, analisar o design não apenas do ponto de vista dos seus elementos tradicionais – como diagramação, a escolha de uma tipografia, espaçamentos, mancha de texto, tipo de papel a ser utilizado, resolução da imagem em uma tela – mas também como uma ferramenta capaz de auxiliar na criação de outros elementos importantes para as obras de ficção (tais como histórias em quadrinhos, animações, jogos eletrônicos e livros ilustrados), os quais são muitas vezes tratados com um caráter de menor importância do ponto de vista de projeto.

Trata-se dos personagens, dos cenários, dos grandes mundos de fantasia, das trilhas sonoras (em caso de trabalhos audiovisuais), dos eventos da narrativa e de todo o planejamento considerados, normalmente, principalmente pelo público receptor, como aspectos que se resumem à imaginação, ao senso estético e à criatividade de quem os produz. É comum que essas peças típicas de mundos de fantasia sejam vistas dessa forma, na qual o autor responsável utiliza seu inato talento e criatividade como se o sucesso da obra e a eficiência com que transmite uma mensagem se resumissem a um processo intuitivo.

Uma possível explicação para o fato pode ser fornecida pela própria natureza desse tipo de conteúdo. Por exemplo, ao pensar em um conto de fantasia, que existe somente em seu próprio universo, esse raramente, se equiparará ao desenvolvimento de um projeto de sinalização de trânsito ou à ergonomia de um produto, os quais, possuem sérias implicações para o ambiente e todos que nele habitam. É preciso lembrar que peças

voltadas principalmente para o entretenimento têm funções sociais e relações diferentes dos objetos práticos e bens essenciais utilizados pelo homem. Infelizmente prevalece uma concepção equivocada de que toda obra ficcional é feita do acaso e voltada à livre interpretação, à independência da realidade, sendo simplesmente dispensada por não parecer crítica do ponto de vista do design.

Sem dúvida, casos semelhantes podem existir, principalmente se considerarmos toda a produção de entretenimento e seus diferentes graus de qualidade nos dias de hoje, com o advento das tecnologias industriais e digitais. Por outro lado, essas mesmas tecnologias fortalecem a concepção desse tipo de material como um importante elemento de comunicação e, também, de design.

Com a revolução das redes online e dos suportes digitais, o processo comunicacional torna-se mais importante do que nunca. Os quadrinhos, assim como filmes, jogos eletrônicos e a literatura não são excluídas do mesmo, consistindo em informações que devem ser bem projetadas pelos autores, com devida reflexão e responsabilidade, para serem bem compreendidas pelo público, principalmente por se tratarem de suportes capazes de alcançar um incontável número de pessoas, podendo formar opiniões, visões de mundo e reflexões distintas em cada indivíduo.

Sendo assim, a forma como se dá a construção do fictício, através da formulação de personagens, tramas, visuais, trilhas sonoras, entre outros, é um exemplo de uma prática essencial para o desempenho desse processo, concedendo aos vários profissionais que atuam no ramo, sejam eles designers, artistas, escritores, cineastas e muitos outros, a possibilidade de garantir inúmeras oportunidades de formalizar ideias criativas que não sejam simples frutos do acaso e sim de pesquisa e planejamento cuidadosos para a criação de um discurso coerente.

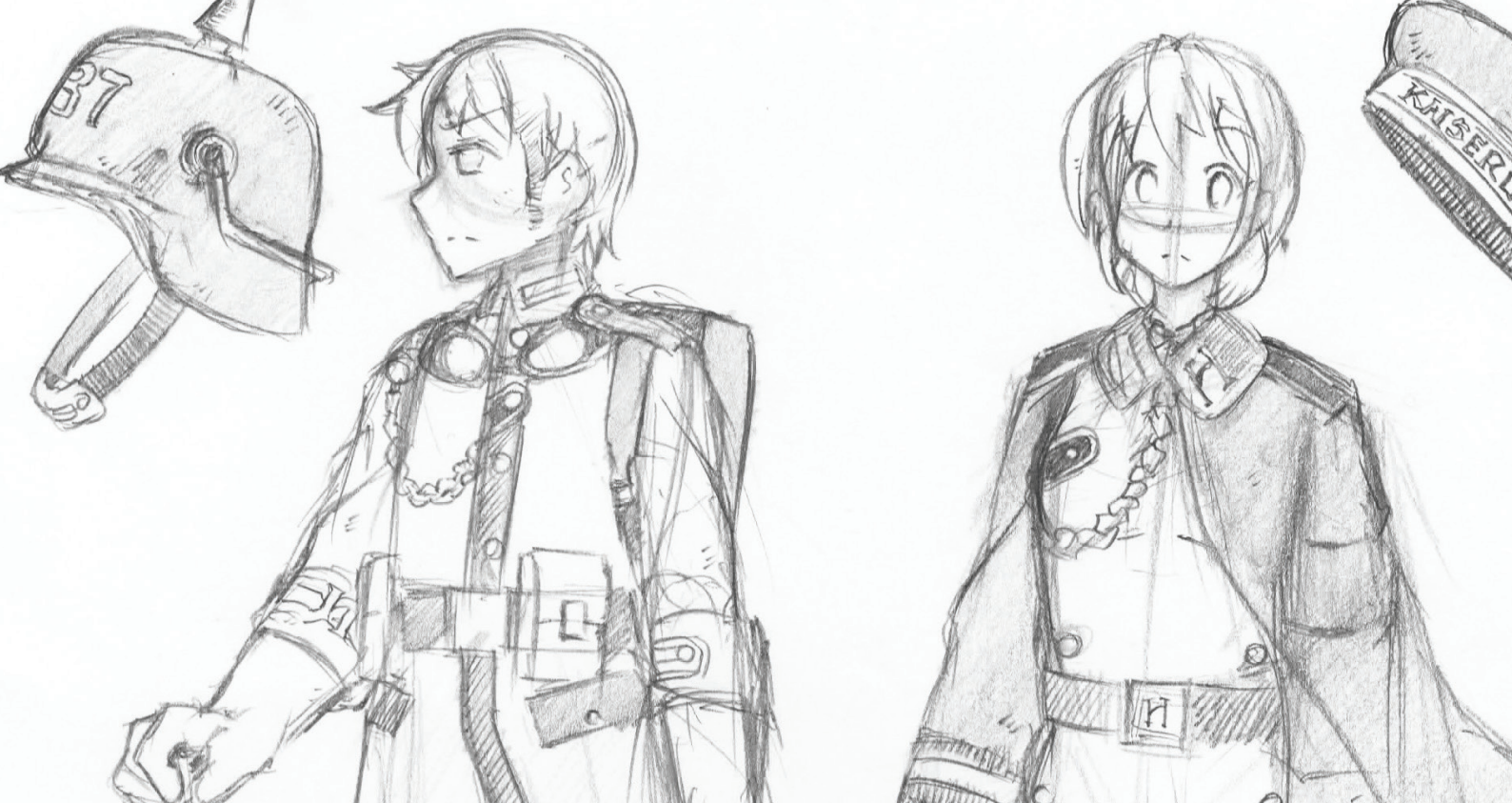
A aplicação desses aspectos e outros elementos formais provoca, conseqüentemente, emoções, reflexões, empatia com os personagens e uma interpretação desejada para a

obra de ficção. O design, com suas próprias ferramentas, também estaria participando da comunicação de forma integral, iniciando-se já durante a articulação dos itens criativos mais básicos da composição.

Foi a partir desses aspectos que este trabalho foi desenvolvido. A percepção de que as várias decisões quanto ao processo criativo das obras de ficção consideradas como vindas da “inspiração artística” poderiam ter pesquisa e problematização como em um projeto de design, pareceu ser uma abordagem de interesse para esse trabalho. Tentando relacionar essas partes por meio da análise de processos criativos, buscou-se, com esse estudo, investigar como o designer pode influenciar e se deixar influenciar para contribuir na gênese de um conteúdo original, atrativo ao público e dotado de um poder comunicativo.

Dito isso, é importante mencionar que as análises apresentadas se concentram no universo das histórias em quadrinhos japonesas, os chamados “mangás”. A razão para essa escolha foi, além de minha maior afinidade com esse tipo de obra, a necessidade de estabelecer uma delimitação para a pesquisa e desenvolvimento de um projeto, sem o que seria um tema muito extenso se consideradas todas as variedades de entretenimento produzidas nos dias atuais.

Finalmente, o trabalho resultou no desenvolvimento de uma história em quadrinhos de minha autoria, a qual, baseando-se em todos os materiais de pesquisa coletados, foi analisada quanto ao seu desenvolvimento e processo criativo ao fim desta monografia.



2

PROCESSO CRIATIVO EM OBRAS DE FICÇÃO



2.1 ORIGENS DO PROCESSO CRIATIVO

Antes de iniciar uma análise mais profunda a respeito das obras de ficção em si, é preciso apresentar um elemento essencial no qual se baseia este estudo: o próprio processo criativo. Ao se falar de criação, o conceito é quase que imediatamente associado ao ser humano, o que se reflete ao longo de toda a sua existência: seja através de pinturas rupestres, esculturas primitivas, ferramentas de pedra ou edificações, a humanidade está repleta de exemplos da herança criativa deixada por seus antepassados.

Mas de onde se origina a afinidade humana pela criação? Seria instinto? Uma “programação genética”? Uma resposta fácil pode ser sugerida se forem consideradas as necessidades de sobrevivência de todos os seres vivos. O homem primitivo precisava caçar para obter alimentos, confeccionando ferramentas para auxiliá-lo nesta tarefa, ou até mesmo construía um abrigo para se proteger dos efeitos climáticos e assim por diante.

Por outro lado, isso também pode ser interpretado como uma resposta muito simplificada. Afinal, primatas demonstram semelhante capacidade para usar ferramentas, pássaros constroem ninhos, as abelhas, colmeias, onde formam comunidades hierárquicas para subsistirem. O ser humano, porém, vai além, demonstrando capacidades cognitivas muito mais complexas, sendo apto para criar novos objetos e igualmente capaz de compreender seus significados e implicações no mundo ao redor.

Segundo Gombrich (1986, p.77): “Toda arte tem origem na mente humana, em nossas reações ao mundo mais que no mundo visível em si, e é exatamente por ser toda arte ‘conceitual’ que todas as representações são reconhecíveis pelo seu estilo”.

Isso possibilita o desenvolvimento de interpretações, significados, culturas, identidades, religiões, e formas de agir diferentes, pavimentando o caminho para o processo de criação propriamente dito. Através desse ponto de vista, a motivação humana pela criação não consiste somente num agir instintivo motivado por fatores práticos, mas também na geração de produtos capazes de suprir suas necessidades cognitivas mais complexas, as quais estão ligadas a todos os elementos existentes no ambiente ao redor, provocando sentimentos, medos, crenças e aspirações.

E é justamente nesse conceito que o processo de criação se apoia. A gênese não ocorre espontaneamente, como se as soluções para um problema se originassem magicamente na consciência de cada indivíduo, mas, assim como diz Gombrich, necessita de uma reação ao mundo, de estímulos externos, de interpretações para servir de insumo para as criações. A motivação através da necessidade, pela busca de um sentido para a vida, para se adequar a uma cultura ou grupo social são apenas alguns exemplos de como tais estímulos podem provocar inquietações no ser humano criador.

É importante ressaltar que essa origem criativa na mente representa uma série de conhecimentos que se aprofundam em outras áreas de conhecimento como a psicologia, a neurociência e a antropologia, indo além dos objetivos propostos por este estudo. Contudo, o breve embasamento apresentado chama a atenção para um padrão comum aos criadores: a ideia do mundo ao redor como fornecedora de elementos capazes de servir como estopim para a produção criativa do ser humano e que devem ser por ele interpretados e processados para se chegar à conclusão do processo. A versão popular da frase cunhada pelo químico Lavoisier, “na natureza, nada se cria, nada se perde, tudo se transforma”, parece ser uma expressão adequada para tal situação.

Por outro lado, a criação não se baseia somente em elementos exclusivamente externos ao criador e como ele lida com eles. A reação ao mundo de Gombrich deve ser considerada, mas há também uma espécie de “zona de interface” caracterizada pelo desenvolvimento dos chamados “documentos de processo”, peças importantes que ajudam no desenvolvimento criativo, os quais serão detalhados no tópico a seguir.

2.2 DOCUMENTOS DE PROCESSO

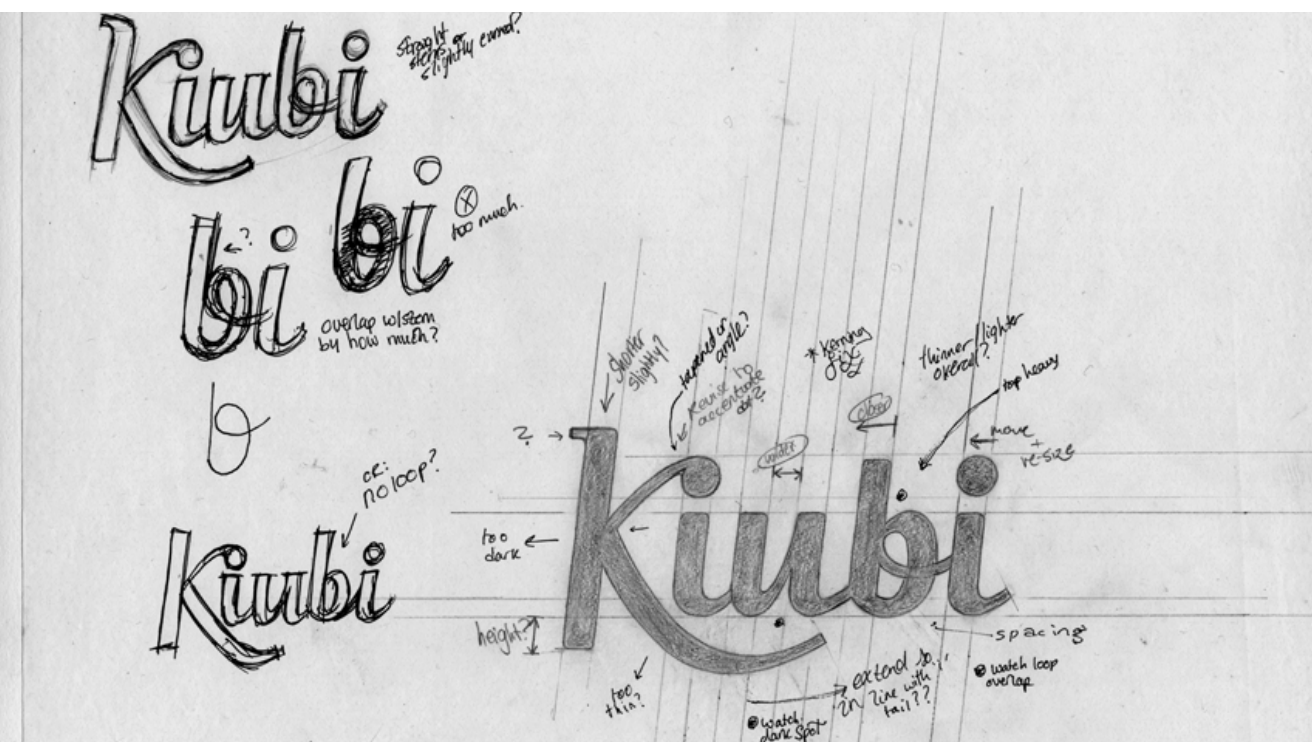
Durante o processo criativo, muitos sentem a necessidade de exteriorizar suas ideias. Enquanto alguns preferem gravar seus pensamentos em um pedaço de papel, seja em forma de uma anotação ou ilustração, outros partem para a realização imediata de testes e experimentos. Ainda mais, existem aqueles que apresentam suas ideias a outros indivíduos, aguardando uma opinião sobre seus desdobramentos.

Quando falamos do processo criativo sendo desenvolvido através de uma abordagem planejada, é perceptível, por parte daqueles que o desempenham, a utilização de um sistema fluido através do qual se preservam materiais que revelam os estágios pelos quais os mesmos têm de passar para chegar a um resultado final. Durante o desenvolvimento de uma obra, isso se manifesta sob a forma de rascunhos, anotações, raves, registros sonoros, dados de computador, fotografias, tiras de revistas, entre outros.

Em um dos vários estudos realizados a respeito do processo criativo, Cecília Salles (2004) chama esse arranjo de elementos de “documentos de processo”, sendo eles uma necessidade que o artista possui de armazenar informações capazes de auxiliá-lo a desenvolver sua obra e de experimentar potenciais caminhos para a finalização da mesma, deixando evidente a natureza indutiva da criação. São peças capazes de ilustrar o contexto mental pelo qual ele passa para chegar a um resultado, gerando um histórico de seu gesto, os quais ela chama de “rastros do artista”.

Isso se assemelha, por exemplo, aos designers quando, durante um projeto, guardam registros de brainstorm, sketches e modelos de experimentação, realizando o arranjo desses “documentos de processo” e permitindo novas experimentações, reavaliações, descobertas de deficiências e a formação de um rastro evolutivo que está aberto à consulta para todos aqueles que sentirem necessidade, sejam eles clientes, usuários ou outros designers em busca de referências em seus trabalhos criativos (Figura 1).

Figura 1 – Fotografia do *sketchbook* de Claire Coullon contendo estudos para o redesign de marca para empresa francesa *Kiubi*: as anotações e rascunhos servem como “documentos de processo” que auxiliam o designer a chegar até a versão final do projeto.



Fonte: <http://www.coullon.com/portfolio/kiubi.html>

Tudo isso traz à tona um ciclo criativo, uma vez que esse tipo de documentação pode servir de insumo não apenas para o próprio autor durante a aplicação de melhorias ou no desenvolvimento de novos projetos, mas também para outros profissionais: um autor de romances pode obter grande inspiração ao ler a partitura de uma música, bem como um artista plástico pode pintar obras se embasando em *storyboards* de um filme que assistiu.

Os criadores, dessa forma, podem se aproximar nesse agir ao compilarem seu percurso de acertos e erros, do que pode ser útil para o futuro, dos elementos que podem vir a fazer parte da versão final de sua obra, uma vez que todos eles trabalham nessa fronteira criativa do que ainda não foi feito, do que não foi pensado, do que pode ser reavaliado. E é precisamente nesse tipo de semelhança que nasce a zona de interface capaz de trazer à existência a contribuição que tais áreas podem oferecer quando tratamos do processo criativo.

Juntando a ideia com o que foi citado no tópico anterior e trazendo um exemplo mais próximo das obras de ficção, é possível dizer que embora um designer de jogos eletrônicos e um diretor de um filme *blockbuster* possuam duas áreas de atuação distintas, ambos se assemelham ao utilizar derivados de sua mente, sua educação, experiências, memórias e informações que foram adquiridas durante todas as suas vidas para concretizarem seus trabalhos, os quais sofrem mudanças ainda mais drásticas quando se adiciona o *feedback* que se forma através dos “documentos de processo” e dos rastros deixados por eles.

O que os tópicos referenciados demonstram é que tudo o que é produzido também se transforma em um “documento de processo”. Mesmo se a versão produzida de um projeto for a final, ela também se adiciona como um dado valioso e serve como rastro para ser levado em consideração para outros processos criativos.

2.3 DESIGN, PROCESSO CRIATIVO E OBRAS DE FICÇÃO

Mas qual seria a contribuição do designer para o processo criativo, principalmente no referente às obras de ficção? Tradicionalmente, é comum imaginar a área de atuação desse profissional como sendo portadora de um caráter mais voltado à realidade objetiva, a qual muitas vezes dita os resultados finais de um trabalho. Por exemplo, é correto falarmos durante o desenvolvimento de um produto que as escolhas a serem realizadas jamais devem ser arbitrárias ou interpretativas já que o conforto, a saúde e até mesmo a vida de pessoas podem estar envolvidas. Isso se aplica igualmente ao design gráfico se considerarmos a

sinalização de trânsito, um manual de instruções, a publicidade, o *branding* e o poder de influência da mídia.

Bruno Munari (2008, p.10) descreve: “Também no campo do design não se deve projetar sem um método, pensar de forma artística procurando logo a solução, sem fazer antes uma pesquisa sobre o que já foi feito de semelhante ao que se quer projetar, sem saber que materiais utilizar para a construção, sem ter definido bem a sua exata função”.

Como, então, um profissional educado em uma lógica objetiva e tão atrelada à realidade poderia vir a desempenhar a construção de mundos ficcionais, os quais parecem possuir maior independência em relação às regras que regem o mundo físico?

Novamente, é necessário retornar à ideia de que tais suportes se constituem em meios de comunicação e, portanto, de grande interesse para um designer. Um projeto dessa natureza, por mais que possua personagens interessantes ou mundos que chamem a atenção do público alvo, terão ruídos em seu processo de comunicação se o planejamento for confuso, se o propósito com o qual o trabalho for criado não estiver bem formalizado.

Para que uma história em quadrinhos ou livro ilustrado consiga transmitir as informações que carrega de maneira plena, é preciso haver uma boa diagramação, prestar atenção ao tamanho da tipografia, planejar o tipo de papel que será utilizado. Para que uma peça audiovisual seja bem recebida pelo público, é preciso levar em conta a sincronia entre áudio e imagem, pensar na resolução, definir o local onde será exibido. Normalmente, essa é a responsabilidade que se mostra mais frequentemente como uma competência tradicional do campo do design.

Por outro lado, a criação dos elementos que se incluem nos mundos ficcionais, como os personagens, o mundo em que habitam e os diversos aspectos atrelados às regras e realidades fantásticas que os cercam também podem servir como regiões de atuação importantes para o designer que busca potencializar seu projeto na forma final. Nesse

tipo de abordagem, ele não precisaria necessariamente se importar, por exemplo, se os personagens de sua trama entenderão uma placa escrita em marciano ou se a cadeira atômica de uma espaçonave seria confortável para se sentar. Muitas das questões que não podem ser ignoradas em um projeto tradicional de design são entregues a uma atuação que pode omitir seu funcionamento.

Entretanto, não se busca um agir que abraça a liberdade absoluta como se, independentemente das escolhas realizadas, a obra estivesse destinada ao sucesso, à livre interpretação, nem mesmo um processo totalmente baseado em aspectos técnicos, pobre em características capazes de chamar a atenção do público que consome o conteúdo ficcional.

Enquanto uma atuação absolutamente solta pode tentar encontrar soluções de maneira rápida ou até mesmo acabar provocando problemas de comunicação com o público, um pensar totalmente voltado às questões técnicas pode privar a obra de ficção de sua naturalidade e organicidade que trazem vida a ela. Deve existir um balanço entre a liberdade artística e o pensamento de projeto em torno do ato criador de acordo com cada trabalho a ser desenvolvido.

Sendo assim, os elementos de fantasia se constituem em alguns dos componentes mais básicos de uma obra ficcional, em uma essência em que todos os aspectos diagramáticos e técnicos se apoiam para criar um discurso. O designer, já familiar com a comunicação e os mecanismos necessários para que ela aconteça de maneira eficaz, pode fazer sua parte ao produzir esse mesmo conteúdo fantasioso a partir de uma mentalidade de projeto.

A atuação integral sobre uma obra dessa modalidade, do início ao fim do processo criativo, do personagem à diagramação, com o design participando de todas as etapas, permitiria o fortalecimento dos objetivos almejados por aquele que faz, como se cada uma das partes fossem unidades que se relacionam para formar um todo coerente. Em outras palavras, o designer estaria apto a conferir uma sinergia para toda a estrutura de uma ficção, já

que, nesse instante, não estaria mais pensando somente no layout, na diagramação ou na escolha de uma tipografia, mas também nos personagens, na trama e como todos esses pedaços se relacionarão para se obter o máximo do processo comunicativo.

Do ponto de vista da semiótica, isso significa que, para que o interpretante final seja articulado da maneira desejada, é necessário que cada signo gerado para os interpretantes dinâmicos seja pensado através de um propósito que só se realiza plenamente ao ser apresentado na sua forma completa, ou seja, quando toda a estrutura desse mundo de ficção e os aspectos técnico-diagramáticos de seu suporte de comunicação forem perceptíveis como informação articulada para os receptores.

Os pensamentos de design, com seu agir objetivo, contribuiriam para a criação dos componentes dessas obras através desse olhar voltado para o receptor, para o público-alvo, para o consumidor, tendo em mente que todas as escolhas feitas durante o processo criativo são importantes e devem assegurar a comunicação. Salles (2004), afinal, se refere ao ato criador como uma tendência para o outro, considerando a própria criação um meio comunicativo e chamando a atenção para a forma como um indivíduo, quando afetado pelo mundo, pode afetar o mesmo em retorno.

Juntando isso ao que já foi dito anteriormente, o importante, nesse caso, não é o nível de realismo ou a praticidade, mas os diferentes efeitos e interpretações que esses elementos podem ter sobre aquele que os recebe. Tanto a placa em marciano ou a cadeira atômica podem servir de matéria-prima para gerar situações narrativas interessantes, engraçadas, trágicas, educativas e até mesmo críticas, necessitando somente de tratamentos criativos diferentes nas obras em que se inserem. Dessa forma, a placa pode servir de base para uma metáfora que critica a falta de tradução para outras línguas na sinalização pública e a cadeira atômica pode servir como um suporte para ensinar as vantagens e os perigos da energia nuclear.

Cabe lembrar que não é o intuito deste trabalho discorrer a respeito do embate entre o que seria o domínio do design e o domínio do artístico, mas é possível dizer, respeitando-

se as particularidades de cada ramo de atuação, que trata-se de uma prática comum a todos aqueles que lidam com o processo criativo: a capacidade de refletir e formular os elementos de uma mensagem e, conseqüentemente, gerar uma “ponte” entre a mesma e seu receptor, seja através da diagramação, das pinceladas em uma tela, do enquadramento em uma filmagem ou na escolha de palavras em um texto, constituem a zona de interface entre todos aqueles que convivem na fronteira do que está para existir.

Essa maior flexibilidade significa que o designer, assim como todas essas pessoas, pode permitir que uma tira de jornal, uma música ou até mesmo os “documentos de processo” criados passem a influenciá-lo em sua criação, em seu “rastro do artista”, o qual, por sua vez, passará a ser um importante ponto de apoio que retroalimentará o início de novos projetos.

São nessas diferenças e semelhanças que ocorre a fusão entre os métodos criativos quando nos referimos às obras de ficção, sendo o profissional responsável pelo projeto livre para se desprender da realidade objetiva, mesmo que por alguns instantes, e embarcar em suas próprias fantasias, ao mesmo tempo que mantém em mente a importância que sua história em quadrinhos, seu filme, seu livro, representam para todos aqueles que receberão o produto final, seja para fins educacionais, políticos ou de mercado. Os personagens, as placas em marciano, a espaçonave e a cadeira, assim como a tipografia, a diagramação e a escolha de uma cor, também estão inclusas nesse âmbito.

2.4 VARIAÇÕES DO PROCESSO CRIATIVO

Para finalizar este capítulo, é importante considerar o fato de que a própria mudança de natureza dos suportes de comunicação também alteraria a complexidade de um estudo relacionado à gênese das obras de ficção: as histórias em quadrinhos, os jogos eletrônicos, as peças de literatura e todas as outras formas de mídia se mostram como linguagens distintas e que podem exigir também processos criativos igualmente distintos.

No caso dos quadrinhos, por exemplo, Neil Cohn (2012) considera a existência de “linguagens visuais”, cuja noção é utilizada para descrever a ação do sistema cognitivo sobre as formas de expressão gráfica presentes nessa forma de comunicação. Para ele, quando indivíduos desenvolvem ou adquirem padrões de representação gráfica, juntamente com as estruturas necessárias para transformá-las em sequências nas histórias em quadrinhos, eles definitivamente estão utilizando essa “linguagem visual”.

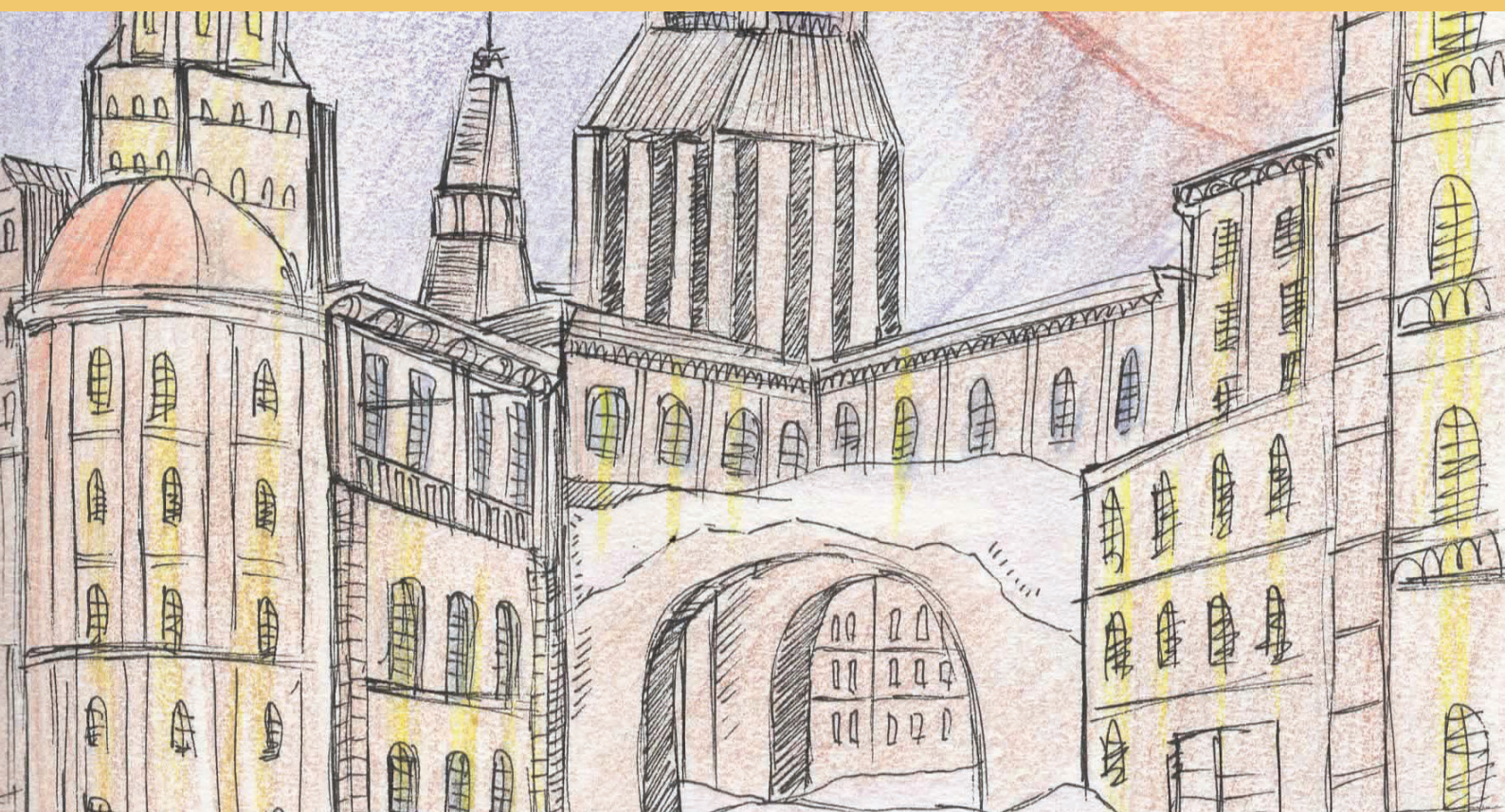
Tal linguagem, assim como as diferentes línguas dos diversos países, não possuiria um desdobramento universal, mas se diversificaria de acordo com a cultura de cada pessoa, permitindo o surgimento de processos criativos peculiares como, por exemplo, as dos mangás e dos *comics*. O mesmo pode ser dito das pinturas, dos filmes e até mesmo da música, os quais possuem suas próprias linguagens, seus próprios dialetos, gêneros e subgêneros de acordo com os indivíduos que os produzem, apresentando também uma infinidade de formas pelas quais a geração de uma determinada obra pode acontecer.

Contudo, isso não significa que o criador esteja preso unicamente a formas de agir que lhe são mais familiares. Um modelo 3D pode ser tão útil para um designer de jogos eletrônicos quanto para um cineasta, que pode se apropriar da linguagem, do dialeto, e transformá-lo em uma importante fonte de inspiração em seu trabalho.

O que se repete é a ideia de que a criação é uma característica inerente ao ser humano. Seja para solucionar um problema prático de design ou para criar um universo de fantasia, é possível dizer que todos criam e podem criar. A forma como cada indivíduo escolhe reproduzir as concepções da própria mente, bem como sua formação e o ambiente cultural em que está inserido, são os aspectos que definirão como os problemas serão confrontados, as soluções que serão encontradas e a forma final que se dará a uma obra imaginativa, constituindo-se em um processo interdisciplinar que abrange desde a psicologia até a comunicação.



METODOLOGIA DE PROJETO NO PROCESSO CRIATIVO



Observando os vários tipos de desdobramentos que o processo criativo pode apresentar quanto ao seu agir, surge a discussão a respeito de um componente de grande importância para o design: a metodologia de projeto.

Anteriormente, foram explicitadas as possibilidades criativas e de embasamento que também surgem aos designers ao realizarem rodeios fluidos, ao serem influenciados pelos “documentos de processo” de forma menos hierarquizada e mais orgânica durante o desempenho de seu ato criador. Citando novamente Cecília Salles (2004), ela argumenta que tal processo é muitas vezes simplificado, interpretado como uma trajetória linear. Na realidade, ele consiste na fluidez durante sua prática, permitindo idas e vindas durante toda sua duração e até mesmo após seu término.

Segundo a autora, o gesto criador seria um movimento com tendência, no qual o embate entre o rumo e a vagueza seria um dos responsáveis por guiar o artista através das descobertas que vai realizando ao longo do trajeto em direção a sua obra final, o que explicita também a aceitação das influências do inesperado no meio do processo.

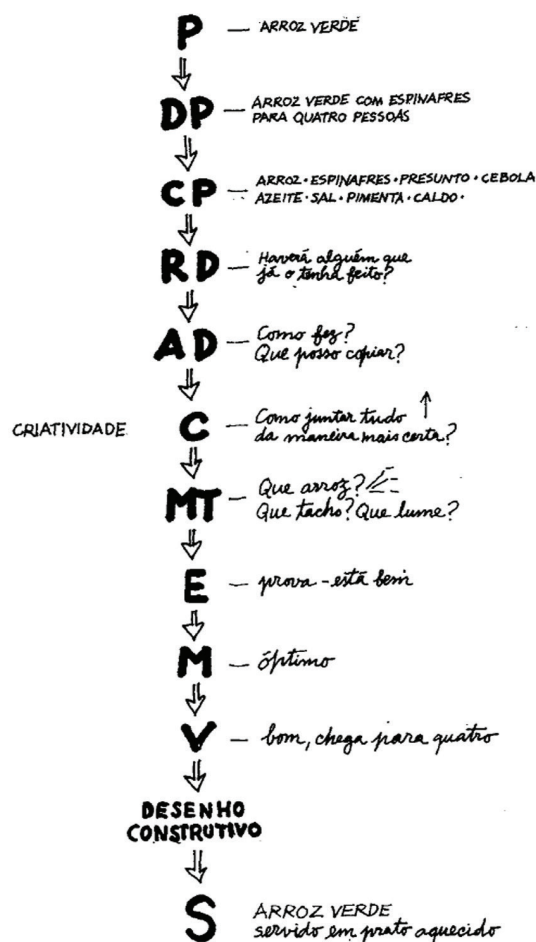
Essa colocação é fortalecida por Suzy Lee (2012, p.171), que considera que: “O trabalho do artista é enfrentar a incerteza. É como abrir os lábios para falar sem estar certo de que concluirá suas palavras”.

Dessa maneira, com a implicação dos imprevistos e dessa vagueza, o que seria das metodologias de projeto que o design apresenta, as quais, apesar de se mostrarem de

forma mais objetiva e linear, são partes integrantes de seu processo criativo e ajudam a compreender as etapas, os problemas e as possíveis soluções a serem desenvolvidas em um trabalho? Poderiam elas também participar criativamente das obras de ficção?

A título de exemplo, a metodologia apresentada por Munari (2008) enxerga o design como um problema que se encaminha para a solução por meio de uma sequência de estágios necessários para se chegar ao melhor resultado pelo menor esforço. A função desse esquema proposto (Figura 2), segundo ele, seria de tornar possível a visualização dessas etapas através da experiência proveniente de uma metodologia já testada, evitando, com isso, o desperdício de tempo ao corrigir erros que jamais teriam ocorrido se a mesma tivesse sido seguida.

Figura 2 – Esquema de metodologia de projeto proposto por Bruno Munari em seu livro *Das Coisas Nascem Coisas*.



Fonte: <http://experimentesercriativo.blogspot.com.br/2012/04/cozinha-criativa-aplicacao-da.html>

Por outro lado, o próprio Munari (2008, p. 54) afirma: “Se houver porém alguém capaz de demonstrar, objetivamente, que é melhor alterar a ordem de algumas operações, o designer deverá estar sempre pronto a modificar seu pensamento diante da evidência objetiva”.

Essa colocação sugere que o designer, assim como o caráter não-linear do processo criativo apresentado anteriormente, é capaz de aplicar sua metodologia, mesmo que de forma modificada, para auxiliar no desenvolvimento de seus projetos, os quais, no caso deste estudo, são aqueles pertencentes ao ambiente da ficção. Utilizando-se do esquema da Figura 2, é possível realizar a aplicação da metodologia de Munari, adaptando-a para projetos dessa natureza, sendo um exemplo desse procedimento mostrado a seguir.

O estágio inicial dessa proposta de metodologia adaptada a obras de ficção, se refere ao item “problema”.

Para Leonard Archer (ARCHER, apud MUNARI, 2008, p.30), “o problema do design resulta de uma necessidade”.

Essa necessidade, por sua vez, pode se apresentar sob a forma de busca por conforto, praticidade, segurança e outros aspectos relacionados a um determinado produto de design. No caso dos trabalhos que lidam com configurações fictícias, o surgimento dos problemas de design possui motivações que variam desde a simples busca por entretenimento até aspectos mais complexos como fins educacionais e políticos.

O conceito de entretenimento, por vezes, é interpretado de forma pejorativa, como se todos os produtos dessa natureza se caracterizassem pela pobreza conceitual e a única razão de sua existência fosse o enriquecimento capitalista da indústria. De fato, Munari (2008) afirma que os problemas gerados por necessidades podem tanto ser propostos pelo designer à indústria quanto a indústria propor ao designer sua resolução, citando os perigos que podem surgir quando o meio industrial se utiliza de falsas necessidades para

poder aumentar suas vendas, não devendo o profissional do design dar preferência ao lucro exclusivo da indústria em detrimento do consumidor.

Entretanto, apesar de existirem exemplos desse tipo de ganância industrial, é inegável a importância do entretenimento para o cotidiano das pessoas na contemporaneidade, apresentando-se como uma interface significativa para o bem-estar mental e até mesmo físico de cada indivíduo, podendo providenciar relaxamento e formas de escapismo e alívio em meio aos estresses do cotidiano.

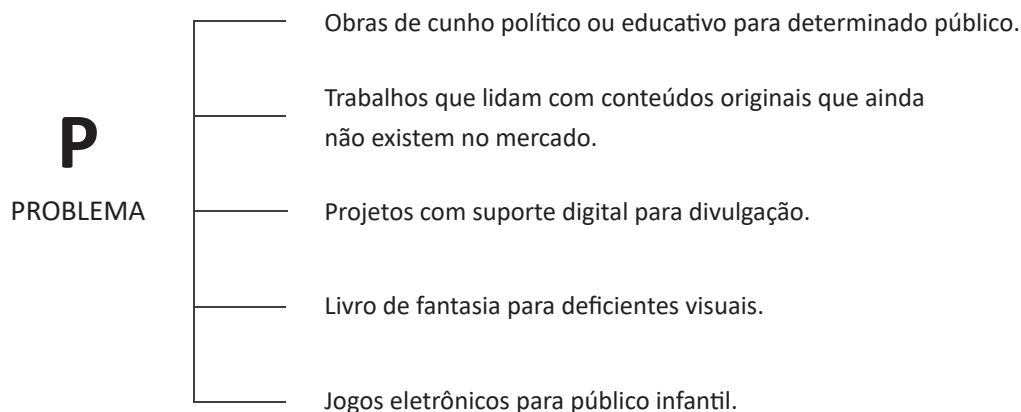
Trata-se de um aspecto psicológico que vai além da risada ao ler uma comédia ou do choro ao ler um romance: os consumidores, imersos nessas realidades ficcionais, estão igualmente sujeitos a possibilidades que beiram ao infinito, a experiências nunca antes vividas, a questões jamais levantadas por eles mesmos, como uma possível revelação de novas maneiras de enxergar ou entender a realidade que os cerca. É, de certa maneira, um processo semelhante ao desenvolvimento das crianças, uma vez que os atos de brincar e de se entreter são também atos de aprendizagem, além de meios interessantes para a formação de caráter durante a juventude. Obras como essas podem motivar, abrir os olhos e provocar emoções com as quais o público pode se identificar.

Esses aspectos tornam-se críticos para o surgimento de trabalhos com fins educacionais e políticos propriamente ditos. Por exemplo, a indústria de jogos eletrônicos, aproveitando-se de seu caráter de entretenimento, apresenta exemplos de jogos especificamente voltados para o aprendizado do público infantil, bem como produtos que, embora destinados primariamente para entreter e divertir, embutem mesmo assim um conteúdo educativo significativo. Os quadrinhos norte-americanos, por sua vez, frequentemente utilizavam seus super-heróis como *Capitão América* e *Superman* para promover uma agenda política em épocas de conflito, pregando o patriotismo e o ideal do estilo de vida norte-americano.

Se os infinitos desdobramentos que obras da modalidade de ficção podem gerar forem consideradas na metodologia de Munari, os possíveis problemas encontrados pelo

designer consistiriam em elementos como, por exemplo, a criação de obras educativas ou políticas para determinados públicos, a confecção de trabalhos que possuem um conteúdo original que ainda não existe no mercado, projetos que envolvem o suporte digital para a divulgação, entre outros, sendo os mesmos exemplificados sumariamente na Figura 3.

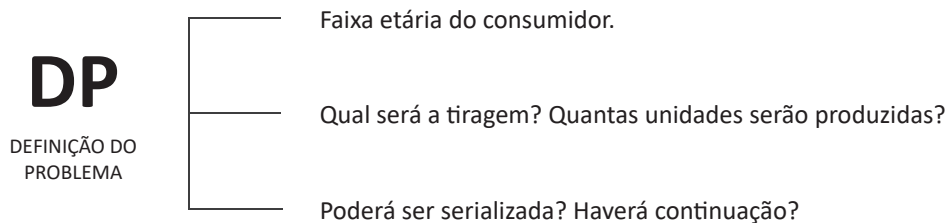
Figura 3 – Exemplos de problemas.



Fonte: adaptação do autor a partir do livro *Das Coisas Nascem Coisas* (MUNARI, 2008, p.55)

Os problemas citados abrem caminho para a etapa seguinte, a qual Munari (2008) chama de “definição do problema”. Essa definição consiste em demarcar os limites dentro dos quais o profissional de design irá atuar, sendo que os mesmos o auxiliarão a definir a natureza da solução a ser adotada, seja ela provisória, definitiva, comercial, fantasiosa ou aproximada. Nesta ocasião, ao pensarmos nas obras de ficção, o estágio se refere a necessidades como a de definir a faixa etária para a qual o projeto será destinado, qual será a tiragem (no caso de trabalhos impressos), onde será vendido, se haverá uma continuação (Figura 4).

Figura 4 – Exemplos de definição do problema.

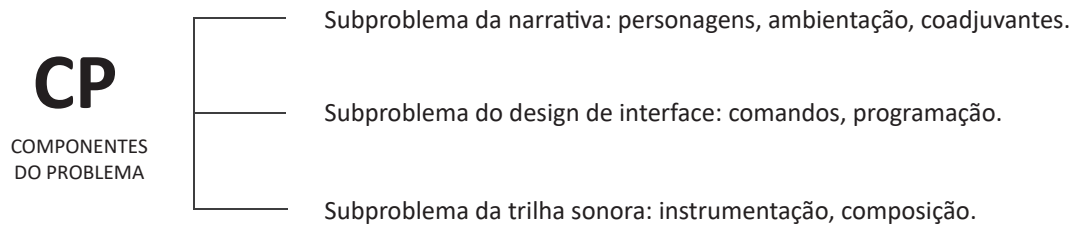


Fonte: adaptação do autor a partir do livro *Das Coisas Nascem Coisas* (MUNARI, 2008, p.55)

O próximo estágio, por sua vez, implica a definição dos “componentes do problema”, ou seja, pequenos problemas isolados que se encontram agrupados em subproblemas e que podem ser resolvidos individualmente. Segundo Munari (2008), é nessa etapa que o designer é capaz de aplicar sua contribuição criativa para o projeto.

Nos trabalhos ficcionais, os subproblemas seriam representados pela narrativa e todos os outros elementos que se fazem presentes de acordo com a natureza de cada trabalho, como as trilhas sonoras em trabalhos audiovisuais e o design de interface em jogos eletrônicos. O subproblema da narrativa pode ainda ser dividido em elementos como os personagens, o ambiente em que vivem e a atmosfera que permeia a trama, os quais, por sua vez, se constituem em outros aspectos relacionados ao sexo do personagem e sua aparência, o clima do lugar onde mora, suas crenças, seus amigos e inimigos, entre outros (Figura 5). Nesse estágio, é possível considerar que o designer pode começar a se deixar influenciar pelos aspectos da fluidez do processo criativo, tentando visualizar, pelo uso dos “documentos de processo”, possíveis delineações de sua obra.

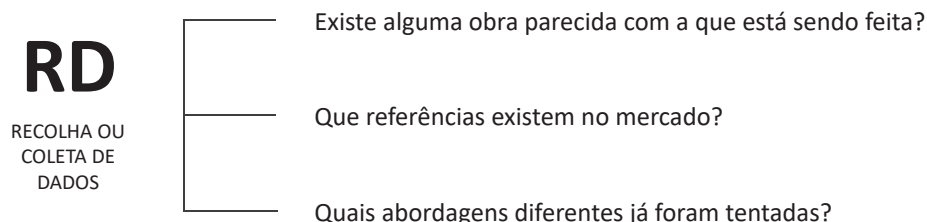
Figura 5 – Exemplos de componentes do problema.



Fonte: adaptação do autor a partir do livro *Das Coisas Nascem Coisas* (MUNARI, 2008, p.55)

Definidos esses componentes, inicia-se a “coleta de dados”. Munari (2008) define essa etapa como uma pesquisa em busca de soluções parecidas com as que o designer almeja, uma verificação se alguém já realizou algo semelhante, se a solução já existe. Dessa forma, é preciso verificar se a trama pensada já foi escrita por outra pessoa, se já existe algo parecido. Caso não, qual seria a possibilidade de estabelecer uma nova história? Haveria interessados nisso? Que tipo de história vai ser? Quais influências deveria utilizar? Junto a isso, impulsiona-se um aprofundamento na coleta dos “documentos de processo”, uma vez que tudo agora pode ser utilizado como base para o material criativo: fatos do cotidiano, um evento político, uma fotografia, uma música, outros artistas a serem referenciados, os acertos e os erros (Figura 6).

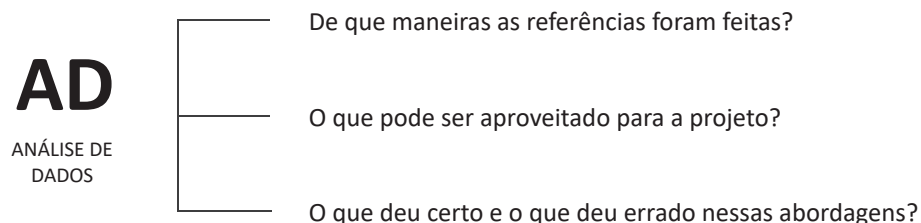
Figura 6 – Exemplos de coleta de dados.



Fonte: adaptação do autor a partir do livro *Das Coisas Nascem Coisas* (MUNARI, 2008, p.55)

Em seguida, há a realização da “análise de dados”. Nela, todas as influências coletadas serão processadas de forma a averiguar como foram resolvidos cada um de seus subproblemas, se existem características que poderiam ser aproveitadas para seu próprio projeto (Figura 7).

Figura 7 – Exemplos de análise de dados.



Fonte: adaptação do autor a partir do livro *Das Coisas Nascem Coisas* (MUNARI, 2008, p.55)

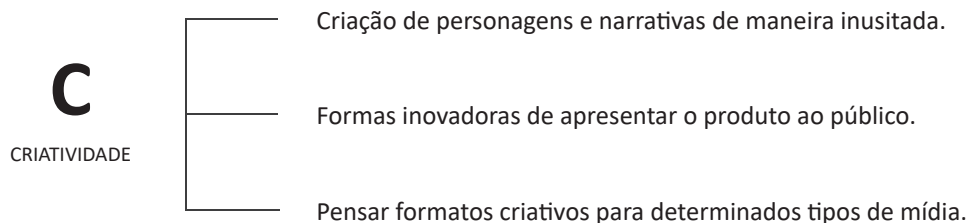
É importante lembrar que, nesta etapa, é preciso ter cautela por se tratar de um tema relacionado à originalidade autoral de cada obra. Enquanto analisar trabalhos de outros pode se provar vantajoso para encontrar referências, isso não pode se resumir em hipótese alguma a um plágio ou cópia dos mesmos, havendo a necessidade de cada autor aplicar também suas próprias concepções em uma obra criativa.

O estágio seguinte se apresenta sob o conceito da “criatividade”. Para Munari (2008), essa etapa teria sido reduzida a uma mera “ideia” se todo o processo anterior não tivesse sido seguido, como uma simples aplicação de um conceito “genial” que surgiu ao acaso para o desenvolvimento do trabalho. A aplicação dessa metodologia, no entanto, assegura que a criatividade se mantenha dentro dos limites de cada problema, evitando assim soluções impossíveis do ponto de vista técnico, material ou econômico.

Nas obras do campo da ficção, trata-se tanto das escolhas que podem ser feitas quanto ao caráter fantasioso do conteúdo, uma vez que foi dito que, nesse caso, os designers podem se desprender da realidade objetiva para deixar a imaginação fluir, quanto da interface de comunicação, que inclui conceitos como novas formas de apresentar o conteúdo ao público, uma escolha inovadora de suporte físico ou digital, a seleção de formatos diferentes para

publicações impressas e a viabilidade econômica de cada uma delas (Figura 8).

Figura 8 – Exemplos de criatividade.

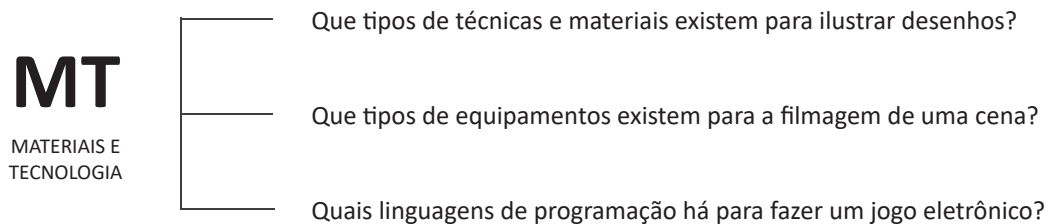


Fonte: adaptação do autor a partir do livro *Das Coisas Nascem Coisas* (MUNARI, 2008, p.55)

Ainda falando em criatividade mas relacionando as ideias com as demais etapas, é preciso lembrar que não se pode excluir do processo criativo o desenvolvimento, por exemplo, de layouts, da composição de elementos no campo do substrato, da linguagem gráfica como um todo, uma vez que eles também representam componentes de design importantes que se aliarão aos fictícios para a obtenção do produto final.

Na sétima etapa, inicia-se a pesquisa dos “materiais e tecnologia”: uma pequena coleta de dados quanto aos recursos que o designer tem à sua disposição para a concretização física-visual do projeto. Tipos de papel, modos de impressão, o uso de ilustração tradicional ou digital, formas de captar e editar o filme e várias outras verificações a respeito do que está disponível para se produzir o exemplar final do trabalho podem ser considerados (Figura 9).

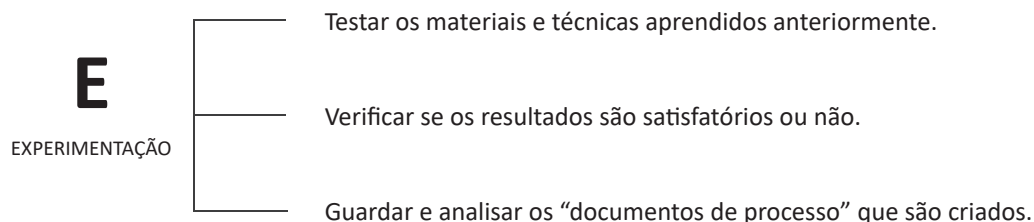
Figura 9 – Exemplos de materiais e tecnologia.



Fonte: adaptação do autor a partir do livro *Das Coisas Nascem Coisas* (MUNARI, 2008, p.55)

A próxima etapa está relacionada à “experimentação”, ou seja, ao ato de testar os materiais e técnicas anteriormente definidos em busca de novos usos para os mesmos e maneiras mais eficientes de se efetuar determinados procedimentos (Figura 10).

Figura 10 – Exemplos de experimentação.

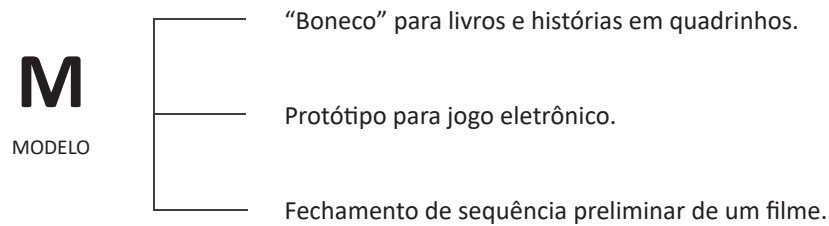


Fonte: adaptação do autor a partir do livro *Das Coisas Nascem Coisas* (MUNARI, 2008, p.55)

A indústria de entretenimento, em muitas ocasiões, já possui modelos fixos para o desenvolvimento de certos produtos como, por exemplo, os materiais impressos, os quais já apresentam limitações impostas em relação ao corte e ao aproveitamento de papel de acordo com moldes comerciais, ou para a própria produção criativa em si, que pode sofrer limitações quanto ao uso exclusivo de um estilo de arte digital ou tradicional em um trabalho. Apesar disso, é possível, dependendo da natureza do projeto, propor formas variadas para a realização de uma obra, o que pode contribuir muito para o sucesso da mesma.

Feito isso, parte-se para a confecção do “modelo”, o qual pressupõe, no caso das obras de ficção, a montagem de um “boneco” para o livro ilustrado ou histórias em quadrinhos, a criação de um protótipo para o jogo eletrônico ou o fechamento de uma sequência preliminar para um filme (Figura 11). Tudo isso é importante para a localização de outros problemas e subproblemas que não foram considerados nos estágios anteriores e a geração de possíveis soluções para o projeto.

Figura 11 – Exemplos de modelo.

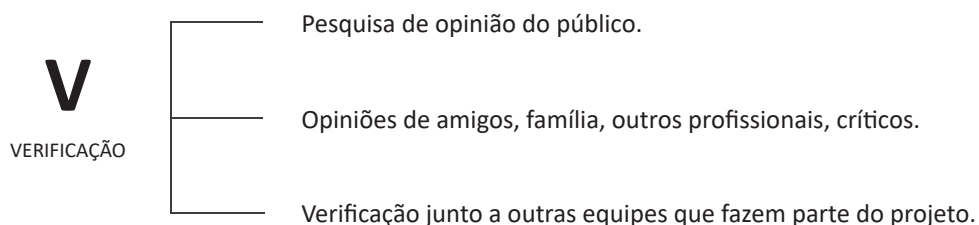


Fonte: adaptação do autor a partir do livro *Das Coisas Nascem Coisas* (MUNARI, 2008, p.55)

A penúltima etapa chama-se “verificação”, momento em que pesquisas de opinião e a consideração de outras pessoas tornam-se valiosas para o designer como meios de identificar características insatisfatórias nos modelos produzidos anteriormente (Figura 12).

Contudo, no processo criativo, tal procedimento não precisa se manifestar necessariamente ao fim da metodologia. Salles (2004) dá destaque ao chamado “leitor particular”, alguém escolhido pelo artista para ter acesso preliminar à obra. Esse “leitor” pode se mostrar sob a forma de uma equipe profissional, da família, de amigos ou críticos capazes de oferecerem comentários valiosos sobre os possíveis rumos do projeto, podendo estar presentes desde o início do processo criativo em todos os momentos em que houver necessidade.

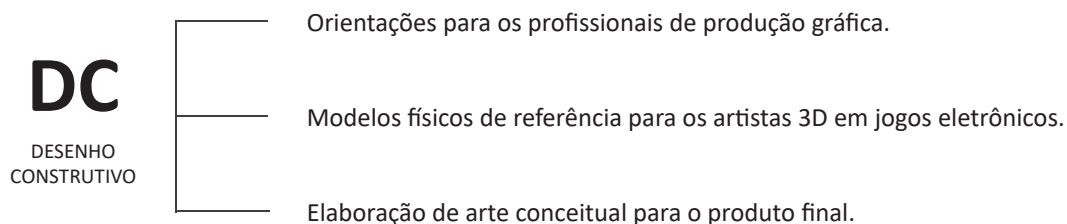
Figura 12 – Exemplos de verificação.



Fonte: adaptação do autor a partir do livro *Das Coisas Nascem Coisas* (MUNARI, 2008, p.55)

Finalmente, o último item desta metodologia consiste no “desenho de construção”, que se refere a todos os desenhos e suportes capazes de comunicar as informações para a produção de um protótipo e, nesse caso, para a configuração final do produto que contém o mundo de ficção (Figura 13).

Figura 13 – Exemplos de verificação.



Fonte: adaptação do autor a partir do livro *Das Coisas Nascem Coisas* (MUNARI, 2008, p.55)

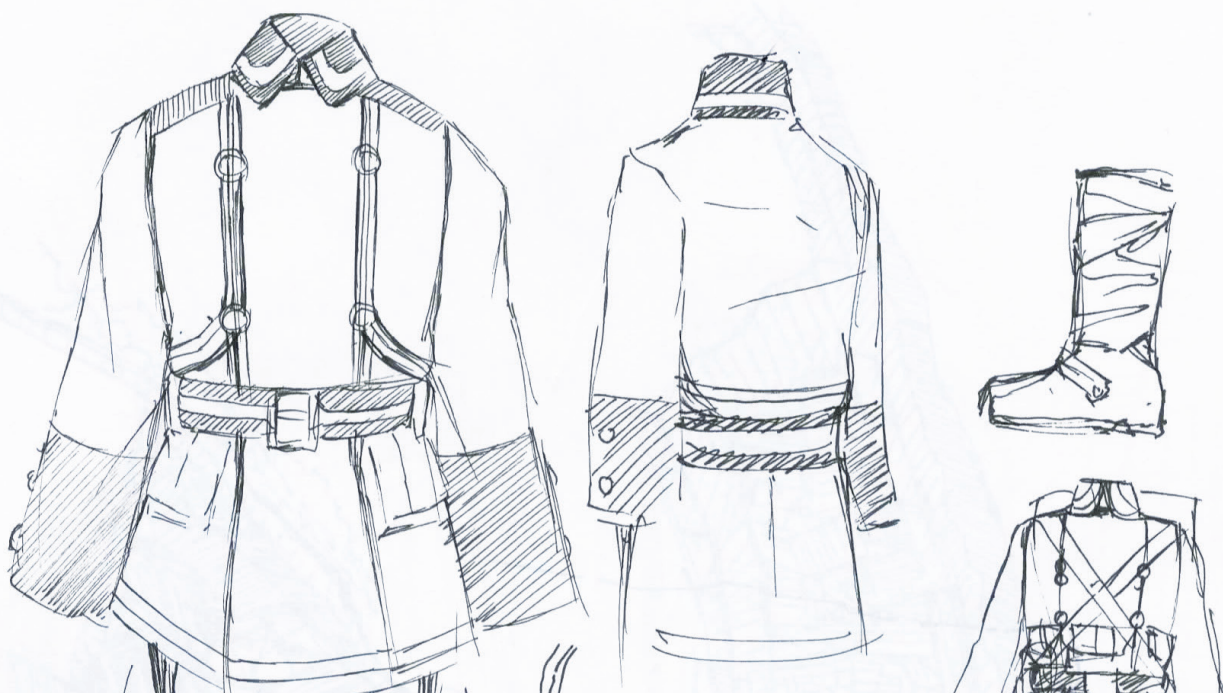
Nas histórias em quadrinhos, por exemplo, os equivalentes seriam anotações para indicar, se houver um arte-finalista, os locais que deverão ser preenchidos por tinta ou não. A nível de produção gráfica, seria a comunicação do que se espera do projeto final quanto ao esquema de cores e a encadernação. No caso dos jogos eletrônicos, a arte conceitual e os modelos físicos são grandes auxiliares para os artistas 3D construírem os modelos digitais finais que se mostrarão aos consumidores.

Dessa forma, com a apresentação de todos esses estágios, obtém-se um breve panorama de como uma metodologia de projeto tradicional do design pode se inserir nos processos criativos em obras de ficção. Entretanto, é importante citar que a adaptação mostrada não pretende se estabelecer como uma verdade absoluta e inflexível, como se o ato de pensar um universo ficcional implicasse uma metodologia rígida, com etapas claramente definidas e que devem ser seguidas à risca como em um livro de receitas. Nem mesmo pretende fingir que sua utilização levará à resolução integral de todos os problemas que

surtem ao redor do ato criador. Trata-se de uma sugestão generalizada para os propósitos deste estudo.

Junta-se a isso a colocação a respeito da interdisciplinaridade do ato criador, o qual não pode ser visto como uma simples atuação entre uma metodologia ou outra, mas como uma ação versátil capaz de ser realizada por todos os seres humanos e que se altera de acordo com a natureza das obras fictícias, as quais, por sua vez, tem o caráter definido por aspectos culturais e até mesmo organizacionais de uma sociedade ou empresa. Assim como dito por Munari (2008), é importante analisar as verdades objetivas contidas em cada situação para poder realizar as mudanças que mais possam beneficiar o projeto. Dessa forma, uma parte do processo criativo também está contida em saber realizar essas alterações da maneira mais coerente.

No fim, a metodologia que realmente prevalece é aquela capaz de ser a mais versátil, que considera que nem toda organização é ruim para a criatividade, pois ajuda a rever e pensar as etapas do trabalho de maneira objetiva durante seu desenvolvimento, e que nem toda desorganização é prejudicial, pois é ela que permitirá que o autor caminhe através de seu processo criativo, remodelando-o, assim como seu próprio trabalho, através de todos os conhecimentos que vão sendo adquiridos pela experiência, pela formação, pela pesquisa e pelos acertos e erros de cada tentativa, o que, em uma indústria de entretenimento tão gigantesca e que pode impor tantas limitações, é um dos principais requisitos para se diferenciar.



4

ILUSÃO, ORIGINALIDADE E O FUNCIONAMENTO DA FICÇÃO



4.1 ILUSÃO

Falar da criação de mundos de ficção não implica somente em considerar a forma como os mesmos são construídos. Assim como já foi visto, não existe uma metodologia definitiva capaz de se estabelecer como uma receita de processo criativo para os inúmeros profissionais que atuam na área, nem mesmo restrições a respeito de quem está apto ou não para desempenhar o ato criador.

O que é necessário compreender em todos os casos é a capacidade da obra para ser recebida pelo público de forma a conseguir se sustentar em suas mentes de maneira natural e fluida. Em outras palavras, é preciso analisar a funcionalidade das obras de ficção enquanto universos próprios, verificar como todos os seus elementos, existentes somente em realidades presas a um pedaço de papel ou a uma tela, podem maravilhar tantas pessoas, fazendo-os imergirem no profundo campo da imaginação e fantasia e não questionarem a viabilidade de tudo o que presenciam.

Para um melhor esclarecimento desse conceito, é preciso abordar a presença dos aspectos absurdos e imaginários existentes nos trabalhos ficcionais, como, por exemplo, a placa em marciano, a espaçonave e a cadeira atômica anteriormente referenciadas nesta monografia. Em obras de ficção, não se questiona inescrupulosamente a probabilidade de um evento ou ação acontecerem, não se questionam as tecnologias impossíveis, as acrobacias de tirar o fôlego, entre outros desdobramentos fantásticos.

Pode-se dizer que uma das possíveis causas poderia ser explicada pela expressão “suspensão da descrença”, cunhada pelo poeta inglês Samuel Taylor Coleridge, tomada pela cultura popular contemporânea e que se refere à capacidade da ficção de manipular as percepções do público de forma que o mesmo aceite as regras de um universo de fantasia como realidade, entrando em uma ilusão.

Esse caráter de ilusão traz à tona o poder de influência dessas obras. Para Gombrich (1986), a capacidade de o artista sugerir algo vai de acordo com a capacidade do público de compreendê-lo. Em seu livro, o autor contrapõe a ideia de um quadro que, ao ser feito com borrões, poder ser visto como uma imagem perfeita à distância, a outro quadro detalhado, que perde suas características marcantes quando observado de uma posição igualmente distante. Em outras palavras, acredita-se que, em determinados momentos, o posicionamento do observador e sua imaginação possam participar da obra e projetar nela aquilo que não pode ser encontrado.

Relacionando essa colocação com a expressão de Coleridge, é como se o público também participasse, voluntariamente ou não, desse processo ilusório que contribui para o sucesso de uma obra de ficção, ignorando seus absurdos e encontrando nela motivos para legitimar sua existência. Tais aspectos tomam posições de grande importância quando falamos do processo criativo em trabalhos dessa natureza.

Na atualidade, a colocação de Coleridge é informalmente considerada pela cultura popular como um dos principais motivos para o sucesso das tramas de ficção, caracterizado pelo abandono das críticas que podem ser feitas em relação às impossibilidades da fantasia para permitir sua aceitação como um universo possível e, conseqüentemente, permitir o desfrute do prazer e do entretenimento gerados pelas obras que a carregam.

De certa forma, a expressão fortalece a ideia de que o esforço necessário para gerar a verossimilhança e uma estrutura que funcione como um trabalho de ficção não seria apenas proveniente do criador, mas também de concessões por parte do público, semelhante a

um truque de mágica em que a plateia, mesmo possuindo consciência de que a “magia” não é real, se deixa envolver pelo encanto da apresentação.

Norman Holland (2008, p. 312, tradução nossa) descreve: “Coleridge inventou o termo que usamos para descrever o aspecto crédulo de nosso estado de transe mental quando ‘transportado’ por uma obra literária. [...] Ele pediu a seus leitores que lhe concedessem ‘aquela suspensão voluntária da descrença para o momento que constitui a fé poética’. Ele pediu para que não desacreditássemos, pelo menos durante o breve período de experimentação dos poemas, das improbabilidades que ele havia escrito e que os leitores estavam prestes a ler. Essa posição, segundo ele, constitui um tipo de crença imaginativa ou empática, o qual ele chamou de ‘fé poética.’”¹

Apesar de coerente, trata-se de uma discussão muito mais complexa que isso, trazendo à tona estudos de profissionais de várias áreas do conhecimento. O próprio Holland (2008), chama a atenção para experimentos psicológicos que tentam explicar como esses aspectos mentais ocorrem, citando estudos como os do psicólogo Richard Gerrig, que propõe um duplo sistema pelo qual os seres humanos processam as ficções e narrativas. A primeira parte do sistema, menos crítica e rápida, se caracteriza como uma forma não sistemática, ou seja, uma estrutura que simplesmente acredita no que é percebido. Já a segunda consiste em um agir mais lento, contido e analítico, capaz de avaliar com maior cuidado a realidade do que está sendo transmitido e de expressar suas qualidades.

Ao assistir um filme ou ler uma história em quadrinhos, por exemplo, num primeiro momento o cérebro humano não recebe motivações para utilizar a segunda parte do sistema, uma vez que já possui a consciência de que tudo o que está sendo visto não passa de uma simples ficção, não exigindo, portanto, análises e ações responsivas em retorno.

¹ “Coleridge invented the term we use to describe this credulous aspect of our trance-like state of mind when ‘transported’ by a literary work. [...] He asked that his readers grant him ‘that willing suspension of disbelief for the moment that constitutes poetic faith’. He asked us not to disbelieve, at least for the brief period of experiencing the poems, the improbabilities that he had written and that his readers were about to read. That stance, he said, constitutes a kind of imaginative or empathic belief, which he called ‘poetic faith.’”

Dessa maneira, o público, em uma condição de simples espectador, tomaria as informações ficcionais como verdadeiras por alguns momentos, até a segunda parte do sistema duplo em questão inevitavelmente se manifestar e exigir esforços para se compreender esses trabalhos como fantasiosos.

Segundo Gerrig (PRENTICE e GERRIG, apud HOLLAND, 2008, p.314, tradução nossa): “Informação ficcional é convincente porque é processada através de uma rota não-sistemática. ’ ‘A crença na ficção [isto é, na informação factual representada na ficção] é determinada não por uma análise crítica... mas por uma ausência de motivação ou habilidade para executar esse tipo de análise. ””²

Outra possível interpretação a respeito da ilusão provém da filosofia estética. Holland (2008) cita Kant, quando fala do “desinteresse” em relação ao conteúdo fantasioso, como se todo o controle fosse dado à arte, como se não fosse planejada nenhuma ação que se relacionasse à obra por parte do público.

Nas palavras de Holland (2008, p.317, tradução nossa): “ [...] o que faz da arte arte é que concordarmos em não ser prática. Não agiremos ou pensaremos em agir a fim de lidar com o que está representado em obras de arte enquanto estamos desfrutando delas. Podemos chorar ou rir em resposta ao que estamos lendo ou assistindo, podemos virar as páginas ou olhar através de lentes de ópera, mas não pensamos em fazer nada para a obra de arte em si. ””³

² “Fictional information is persuasive because it is processed via some nonsystematic route. ’ ‘Belief in fiction [that is, in the factual information represented in a fiction] is determined not by a critical analysis . . . but instead by the absence of motivation or ability to perform such an analysis. ””

³ “[...] what makes art art is that we agree not to be practical. We will not act or plan to act in order to deal with what is represented in the work of art while we are enjoying it. We may cry or laugh in response to what we are reading or watching, we may turn pages or look through our opera glasses, but we don’t plan to do anything to the work of art itself. ”

4.2 ORIGINALIDADE

Em meio às ideias apresentadas, é possível propor outra abordagem a respeito do aspecto ilusório provocado pela ficção ao trazer de volta a ideia do processo criativo. Acreditando-se na validade da “suspensão da descrença” ou não, é fato que a propagação dos trabalhos ficcionais e de entretenimento na atualidade é favorecida pelo advento de novas tecnologias digitais que se somam às outras mídias tradicionais, possibilitando a milhares de pessoas o acesso e o desfrute de diversas formas, mesmo que por alguns instantes, das fantasias encapsuladas em seus produtos.

Do ponto de vista dos criadores, dos designers, artistas e outros profissionais que atuam na área, isso representa outro vetor de atuação quando se trata do funcionamento das ilusões provocados pelo “faz de conta”. Assim como os elementos criativos isolados e os aspectos técnicos como a diagramação se enfraquecem sem uma atuação mútua, o aspecto de “suspensão da descrença” não ocorre se não houver coerência durante a criação de todas as peças de um universo imaginário.

Utilizando os exemplos de metodologia e processo criativo apresentados anteriormente, observa-se que há muito a se pensar quando se fala desses componentes que fazem parte de uma fantasia. Só de pensar em personagens, já surgem questões como as roupas que devem vestir, os possíveis familiares, sua personalidade, suas características físicas, seus costumes e muito mais. Quando se fala de um planeta imaginário, deve se pensar em seu tamanho, seu clima, se é habitado ou não.

Em um dos vídeos disponíveis pela plataforma *Youtube*, *Como Construir um Mundo Ficcional*, Kate Messner (2014) faz um excelente resumo do que é criar um universo desse tipo. Para ela, os autores de ficção científica e de fantasia são responsáveis por construir mundos, suas regras, seus mapas e suas línguas, os quais, por sua vez, servirão de suporte para gerar muitas histórias criativas.

Dessa forma, o caráter final do projeto e de ilusão se daria também através de um processo de coerência e consistência, ou seja, pela ideia de que o mundo, apesar de inventado, deve assegurar que todas as suas peças sigam uma determinada lógica ou regra, fazendo-as transparecer diante do público através de qualquer tipo de mídia pela qual são transportadas. Isso significa que não se pode ignorar o papel do receptor durante o processo, uma vez que é ele quem deve interpretar todo o conteúdo criativo que possui em mãos para conseguir se adentrar no campo da imaginação. Se um personagem ou trama não fizerem sentido, pode-se dizer que houve uma falha durante suas concepções e, conseqüentemente, uma deficiência no processo ilusório.

Durante a formulação desses aspectos, tudo o que foi visto a respeito dos processos criativos entra em ação, sendo os “documentos de processo” um bom exemplo disso. Sendo assim, não é raro autores se basearem em fatos da realidade, em eventos históricos, em objetos, em rabiscos ou em quaisquer outros elementos que possuam ao seu dispor na tentativa de aplicar uma lógica, uma base, consistente em suas criações.

Segundo Gombrich (1986), o familiar é sempre o ponto de partida para a representação de algo desconhecido. Tal procedimento pode ser executado por meio de uma cópia de algum elemento conhecido ao utilizar um esquema, ou seja, uma tentativa pouco rígida que vai ser aproximada do estado desejado através da correção. Ao ser realizada tal correção, o elemento copiado será incluso na *schemata*, grupo de conhecimentos assimilados pelo artista.

Isso entra em acordo com um dos pensamentos de Cohn (2012), que cita investigações a respeito de desenhos feitos por crianças que constatam que elas imitam desenhos e suas estruturas através de outras fontes para assim criar suas formas originais.

Para o autor (COHN, 2012, p.10, tradução nossa): “[...] um desenhista ou adquire (através da imitação de fontes externas) ou cria padrões esquemáticos de representações gráficas e, em seguida, os produz de uma forma generativa para criar desenhos novos.”⁴

O que se busca dizer é que essa *schemata* pode ser de grande importância na manutenção de uma estrutura lógica em mundos de fantasia. Ao comparar o funcionamento e coerência dos componentes que fazem parte de sua obra com a realidade, o profissional é capaz de verificar se sua trama seria ou não desacreditada pelo público, realizando mudanças que se incluiriam em seus conhecimentos assimilados e acabariam gerando um processo criativo único e característico. O ser humano, capaz de absorver culturas e portadora de uma extrema flexibilidade, antes deve construir seu repertório, sua *schemata*, para poder criar algo que possa ser chamado de “original”.

Por outro lado, isso traz novamente o caráter da ciência do autor em relação à capacidade do público de compreender o que ele cria. A mesma *schemata* obtida pelos profissionais também pode ser aprendida pelos receptores, seja pela cópia ou pelo próprio consumo. Certas convenções de projeto, de repente, tornam-se familiares para os consumidores de um produto.

Gombrich (1986) afirma que os psicólogos chamam o problema de interpretar uma obra como “percepção do material simbólico”. Como exemplo, ele sugere a ideia de que mesmo quando não se ouve direito uma palavra na língua nativa, ela ainda é passível de ser deduzida pelos falantes da mesma devido a sua familiaridade.

Dessa forma, assim como na “percepção do material simbólico” de Gombrich e a existência das “linguagens visuais” propostas no início desta monografia por Cohn (2012), um leitor de quadrinhos consegue reconhecer e deduzir as convenções existentes em suas histórias,

⁴ “[...] a drawer either acquires (from imitating external sources) or creates schematic patterns of graphic representations and then produces them in a generative fashion to create novel drawings.”

um crítico cinematográfico está ciente de determinados tipos de linguagem utilizados nos filmes que assiste e um jogador de videogames saberia, de forma prática, que comandos apertar em determinados jogos eletrônicos.

4.3 FUNCIONAMENTO DA FICÇÃO

Outro conceito que envolve esses tipos de obras de ficção consiste no elemento da narrativa. Se com a criação dos personagens e de seu mundo surgem as peças para a formação desse universo, a narrativa, juntamente com os aspectos técnico-diagramáticos, é o fator que vai unir todos esses componentes em um todo coerente, permitindo seu “funcionamento” adequado. É ela que vai dar vida e colocar em movimento os mecanismos capazes não apenas de provocar alterações nesses mundos ficcionais, mas também nas concepções de cada pessoa que presencia a obra.

Para a semiótica Greimasiana, por exemplo, todo enunciado tem como pressuposto a necessidade de um “sujeito da enunciação”, um “alguém que diz”, uma voz que emana do texto, que por sua vez se desdobra em um “enunciador”, aquele que fala, e um “enunciatário”, aquele para quem se fala. (GOMES e MANCINI, 2007).

De maneira simplificada, essa vertente da semiótica considera uma narrativa através do conceito de “sujeito” que busca um “objeto de valor”, sendo o chamado “anti-sujeito” todos os possíveis obstáculos que o primeiro deve enfrentar para chegar ao segundo. Para ela, qualquer tipo de obra, seja um filme, um livro ou história em quadrinhos, por mais específicas que sejam, apresentam uma organização da narrativa feita por essas diretrizes comuns. Sua estrutura, dessa forma, poderia ser encarada como uma relação entre esses elementos para gerar uma significação, um “percurso gerativo de sentido”.

Segundo Gomes e Mancini (2007, p. 3): “[...] apesar das diferentes narrativas ‘contarem’ histórias específicas, elas possuem esquemas de organização comuns – uma lógica geral dos textos – que organizam o nível narrativo. O nível discursivo, por sua vez, será o responsável pela concretização desse esquema geral em suas especificidades. Porém, apesar de sua concretude, detalhamento e individualidade ele também contará com estratégias gerais de produção de determinados ‘efeitos de sentido’.”

As estratégias presentes no nível discursivo para gerar esses “efeitos de sentido” podem ser realizadas pela contraposição em uma categoria semântica, como o embate entre vida e morte, riqueza e pobreza, ordem e desordem, só para citar alguns exemplos. Através delas, tornam-se possíveis ideias de heróis que lutam contra tiranos, uma reportagem de jornal que discorre sobre grupos com opiniões opostas e diversos outros tipos de narrativas mais pertinentes ao mundo da ficção.

Do ponto de vista da semiótica de Peirce, por sua vez, o que se deseja com a criação do teor narrativo é a articulação de um interpretante final desejado pelo autor e pronto para ser recebido pelo público através de uma série de interpretantes dinâmicos. Em outras palavras, cada um dos componentes presentes nas histórias de ficção, bem como seus significantes, significados e signos, é responsável por uma complexa articulação de interpretações que favorecem a obra. Dessa forma, as cores das roupas do personagem, sua posição social e seu comportamento podem se constituir em signos individuais que, em conjunto com outros aspectos desse universo e da narrativa, são capazes de atingir, ou não se assim desejarem, as expectativas do público.

Talvez seja esse um dos campos que favorecem a inovação e busca por novos tipos de abordagem em relação às tramas ficcionais. Assim como dito anteriormente, é possível perceber certos padrões e convenções aplicados nesses tipos de obra, constituindo-se até mesmo em clichês. Mas clichês também podem se mostrar de maneira diferente em cada ocasião se os signos neles contidos forem articulados para esse propósito. Muitas histórias a respeito de terráqueos indo visitar outros planetas já foram feitas. Mas o que seria de

marcianos indo visitar outras galáxias? Um príncipe encantado salvando uma donzela é um clássico. Mas e se a donzela for a salvadora do príncipe? Apesar de essencialmente seguirem a mesma estrutura narrativa, são os elementos presentes na trama e os significados que eles evocam é que provocam a mudança na interpretação final da obra.

Sendo assim, questões a respeito dos motivos da escolha do autor e de seu “rastro do artista” começam a surgir. Que influências provocaram suas decisões? Será que ele decidiu inverter o papel do príncipe e da donzela, do homem e da mulher se for considerada a contraposição semântica da semiótica Greimasiana, para provocar uma discussão a respeito de gêneros? O que o fez considerar que seria mais interessante falar de marcianos do que terráqueos? Por que ele imaginou esses marcianos sendo rosas ao invés de verdes como tradicionalmente são retratados?

Esses tipos de indagações representam o poder que não apenas as narrativas, mas também os elementos na qual elas se sustentam, possuem para proporcionar o funcionamento pleno de uma obra de ficção quanto produto comunicativo. A diagramação final, as edições, a pós-produção e a finalização surgem como uma amálgama que prepara esse conteúdo para o público final.

Enfim, tanto as menores peças, como um pequeno gesto ou a expressão facial de um personagem, como as maiores, como eventos da trama e a diagramação geral de um livro, se juntam através da coerência e consistência para se obter o máximo no efeito da interpretação e ilusão, uma das razões pelas quais se dá também o interesse pelo processo criativo e construtivo das obras de ficção.



5

MANGÁ E O PROCESSO CRIATIVO



Fontes:

<http://ztrip10.deviantart.com/art/Zoro-Manga-Wallpaper-563385687>

https://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=54195116

<https://myanimelist.net/forum/?topicid=1574730>

<http://www.mangareader.net/gekkan-shoujo-nozaki-kun/17>

5.1 HISTÓRIA DO MANGÁ

Com a apresentação do conteúdo a respeito das estruturas gerais de obras de ficção, finalmente é possível dar início ao estudo voltado aos mangás, as histórias em quadrinhos japonesas. No início da monografia, foi explicitada a escolha desse tipo de obra devido à minha familiaridade e pelo interesse em estudar com maiores detalhes este estilo portador de características tão próprias dentro do mercado de entretenimento. Dessa forma, tratando-se de um dos principais tópicos a serem discutidos neste trabalho de graduação, é conveniente apresentar, antes de uma análise mais detalhada, uma introdução a respeito da história dessa mídia e de sua trajetória até os dias atuais.

A palavra “mangá” (漫画) é comumente utilizada para se referir aos quadrinhos de origem japonesa. No Japão, o termo se refere às histórias em quadrinhos em geral. Contudo, com o aumento de seu sucesso e divulgação ao redor do mundo, a concepção desses produtos como de origem japonesa se fortaleceu cada vez mais através de seu estilo de desenho, caracterizado por olhos grandes e rostos expressivos, e também pela própria estrutura narrativa, criando-se uma posição de destaque não apenas em meio a todos os elementos da rica cultura do Japão, mas também entre todas as áreas existentes no mercado de entretenimento contemporâneo.

Em outras palavras, de ilustres desconhecidos durante as últimas décadas do século XX, os quadrinhos japoneses se alastraram por outros mercados, tornando-se um dos ícones da cultura *pop* japonesa e influenciadores na indústria criativa que está presente em âmbito global. A história desse tipo de suporte de comunicação no Japão, contudo,

não se apresenta como um fenômeno contemporâneo, mas representa uma evolução de características, técnicas, pensamentos e influências que se estendem por séculos.

Segundo Frederik Schodt (2012), ninguém sabe ao certo qual foi a primeira vez que os japoneses realizaram a prática do desenho, mas é possível encontrar exemplos de caricaturas de pessoas e animais gravadas atrás das paredes e tetos de antigos templos budistas, talvez desenhadas ali por trabalhadores durante a construção dos mesmos. Isso remonta, possivelmente, aos séculos VI e VII, momento em que a cultura estava sendo influenciada pela China e pelo budismo, o qual se inseriu como uma considerável religião e motivou o surgimento desses edifícios.

Mesmo assim, a primeira experiência considerada sem dúvida alguma do Japão veio somente no século XII, através do chamado *Chojugiga*, criado pelo monge Kakuyu, o qual consiste em rolos de papel que continham uma narrativa cômica realizada através de animais antropomorfizados (Figura 14).

Figura 14 – Imagem contida em um dos rolos do *Chojugiga*: uma das primeiras manifestações narrativas do Japão.



Fonte: https://farm6.static.flickr.com/5085/5225530125_060871a446_b.jpg

Mesmo não possuindo páginas ou separações por quadros como na era moderna, essa manifestação é considerada uma das mais antigas representações japonesas de uma lógica que se aproxima da narrativa dos quadrinhos. Mesmo sem essa conhecida estrutura, o suporte promovia uma continuidade na história, ajudado pelo simples processo de desenrolar o papel durante o processo de leitura, gradualmente revelando a sucessão de eventos narrativos.

Apesar de muitas vezes baseados em temas religiosos, essas obras frequentemente recebiam dos artistas um grande conteúdo cômico e elementos que poderiam ser considerados, do ponto de vista das religiões ocidentais, de caráter blasfemo, com representação de genitálias e brincadeiras que até se assemelhavam a alguns quadrinhos nos dias atuais. Isso se deve, segundo Schodt (2012), a uma tradição de secularismo que existia no Budismo japonês, o qual encorajava esse tipo de prática na época.

Atravessando os séculos, os quais viram a influência do *Tanka* (poemas que eram, às vezes, ilustrados), a introdução dos tipos móveis durante a invasão japonesa da Coreia e o surgimento de cartuns religiosos como o *Zenga* (século XVII), chega-se ao Período Edo no Japão (1603-1868).

Durante esse período, relações com nações estrangeiras foram definitivamente cortadas, e fora estabelecido um rígido sistema social, o qual proibia qualquer tipo de oposição política, inclusive na arte. Se por um lado isso colocava o país em posição de isolamento, por outro provocou o aumento da demanda interna por entretenimento, o enriquecimento das classes mercadoras e a geração de uma cultura singular, representada por novas manifestações teatrais e o surgimento de uma arte voltada ao mercado popular.

Quando o isolamento foi quebrado através do contato com nações como os Estados Unidos, já havia sido criado um considerável mercado interno que se baseava em um entretenimento barato, representado pelo desenvolvimento de formas de arte de fácil acesso como *Ukiyo-ê*, gravuras feitas através de blocos de madeira e que buscavam

representar o espírito daquela época, juntamente com as modas, a cultura e o cotidiano. De fato, foi também pouco antes da abertura do país que foi cunhada pela primeira vez o termo “mangá”, associado ao pintor Katsushita Hokusai, em 1814.

Por meio do relacionamento com as nações ocidentais, firmou-se um rápido processo de industrialização ao mesmo tempo que chegavam algumas influências europeias na arte e, conseqüentemente, na história do desenvolvimento dos quadrinhos japoneses. Através de artistas como Charles Wirgman e George Bigot, além da publicação de revistas como *The Japan Punch* (Figura 15), conceitos de quadrinhos como balões e novos padrões sequenciais de narrativa foram introduzidos no Japão. Ocorria, nesse momento, uma fusão entre tradição e inovação, entre os velhos e novos costumes.

Figura 15 – Imagem de uma das edições da revista *The Japan Punch*, por Charles Wirgman: grande influência sobre artistas japoneses da época.



Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1>

Mesmo com o surgimento dessas influências, os japoneses acabaram se distanciando dos moldes norte-americanos e europeus com o passar do tempo. Artistas como Rakuten

Kitazawa, que começaram trabalhando com cartuns americanos, ajudando-os a ganhar certa notoriedade, também se empenharam para popularizar o termo “mangá” criado por Hokusai para nomear as histórias em quadrinhos.

Dessa forma, os japoneses passaram a desenvolver um estilo próprio, afastando-se ainda mais das obras ocidentais, cada vez mais raras no país e agora vistas como difíceis de serem relacionadas com o público japonês devido às diferenças culturais. Ao mesmo tempo, histórias em quadrinhos com moldes modernos se tornaram elementos comuns para o entretenimento e o cotidiano do Japão, sendo publicados em periódicos como jornais e revistas e apresentando uma forte separação dos trabalhos de acordo com o sexo e a idade do público.

Junto à chegada da primeira metade do século XX, vieram também tempos de instabilidade causada não apenas pela Grande Depressão, de 1929, mas também pela Segunda Guerra Mundial. Com a derrota do Japão nesse conflito e a necessidade de reconstrução, houve um ressurgimento da vontade por consumo de um entretenimento barato e de fácil acesso, facilitado pelo fim da censura após a guerra.

Novamente citando Schodt (2012, p. 62, tradução nossa): “No fim da guerra, as tradicionalmente poderosas editoras de Tóquio estavam desorganizadas e os quadrinhos com capa dura tradicionais eram muito caros para a maioria das crianças. Como se sentissem uma oportunidade, dezenas de pequenas companhias surgiram principalmente no centro de negócios rival de Osaka, publicando os “livros vermelhos”: quadrinhos notoriamente baratos com capas feitas com tinta vermelha, impressos em um papel grosseiro e vendidos nas ruas.”⁵

⁵ “At the end of the war, the traditionally powerful Tokyo publishers were in disarray, and the old-style hardback comics they issued were too expensive for most children. As if sensing an opportunity, dozens of tiny companies sprang up, mainly in the rival business center of Osaka, publishing ‘red book’ comics: notoriously cheap comics with red-ink covers, printed on rough paper and hawked on the streets.”

Nessa mesma época, ilustradores de mangá começaram a obter grande notoriedade. Artistas como Osamu Tezuka e Machiko Hasegawa, uma das primeiras mulheres a participar da produção desses quadrinhos japoneses, começaram a criar suas obras e influenciar fortemente seu ressurgimento (Figuras 16 e 17).

Figuras 16 e 17 – Respectivamente, capa do mangá *Astroboy*, um dos personagens mais famosos de Tezuka, e capa do mangá *Sazae-san*, de Machiko Hasegawa, o qual chama a atenção para aspectos da sociedade e da mulher japonesa nesse período do pós-guerra.



Fonte: <https://hqcommusica.wordpress.com/2013/03/16/artistas-25-osamu-tezuka/> e <http://www.otakupt.com/manga/top-mangas-mais-populares-de-sempre/>

Sônia Luyten (2001), sobre Tezuka, diz: “Suas obras modificaram não só a estrutura da linguagem, desdobrando as cenas numa sequência mais fluida, como também o conteúdo, pela variedade de temas e personagens.” Além de sua influência nos aspectos da narrativa, outra grande contribuição de Osamu Tezuka foi a introdução dos famosos olhos grandes que tanto caracterizam os mangás nos dias de hoje, constituindo-se até mesmo em um dos pilares da identidade desse estilo de desenho.

Com a saída do Japão da pobreza e sua inserção no grupo de países altamente desenvolvidos e industrializados, esses mangás, feitos de forma barata e acessível como nos “livros vermelhos” citados por Schodt (2012), passaram a ganhar melhores formas de acabamento, mais páginas e as publicações aumentaram, transformando o país em um dos maiores, senão o maior, consumidor de histórias em quadrinhos do planeta (Figura 18).

Figura 18 – Foto de uma estante de livraria demonstrando a gigantesca quantidade de publicações de mangás existentes no Japão de hoje: segundo o *ranking* da empresa japonesa de estatística *Oricon*, em 2015, a soma dos 10 títulos de mangás mais vendidos no Japão superou a marca de 73 milhões de unidades vendidas.



Fonte: <http://gratzindustries.blogspot.com.br/2010/04/japan-trip-around-akihabara.html>

No período do pós-guerra, em um momento em que a televisão começa a exercer pressões sobre a mídia impressa, a indústria de revistas e quadrinhos passa a investir cada vez mais na sua diferenciação em relação à primeira. A influência dos programas televisivos, apesar disso, impacta a representação pictórica e de narrativa dos mangás, que passam a utilizar enquadramentos cinematográficos e a fluidez de uma composição em movimento, concedendo, na mesma medida, uma atenção à dramaticidade provocada pelas diferentes formas de representar visualmente uma narrativa (Figura 19).

Figura 19 – Página do mangá *Golgo 13*, de Takao Saito (1968): a progressão da cena, de maneira lenta, serve para aumentar o efeito dramático da cena. Influências da televisão e do cinema para a condução da velocidade na narrativa.



Fonte: <http://snubpollard.tumblr.com/page/6>

Tudo isso ocorre ao mesmo tempo em que mulheres começam a se inserir no mercado de trabalho, incluindo o de ilustração, provocando o surgimento de um estilo de linguagem próprio em suas publicações, juntamente com a inclusão de novos assuntos contemporâneos que se baseavam na situação japonesa daquela época, como os homens assalariados e suas longas jornadas de trabalho, a liberação feminina, entre outros aspectos. Segundo Luyten (2001): “As histórias em quadrinhos, no Japão, sempre souberam captar tendências de comportamento, decodificá-las e transformá-las em sua linguagem característica”.

Devido ao sucesso dos mangás, tanto a indústria da animação, representado pelo “anime” (animação japonesa), quanto a indústria de jogos eletrônicos, passam a licenciar e transformar as narrativas e personagens contidos nesses suportes de papel em trabalhos audiovisuais. Ocorre uma nova expansão que serve para enriquecer ainda mais a cultura das histórias em quadrinhos japonesas (Figura 20).

Figura 20 – Foto contemporânea de Akihabara, em Tóquio: além de conhecida pela venda de eletrônicos, o bairro é famoso por ser um grande centro para materiais relacionados ao mangá, ao anime e aos jogos de videogame. Cenário possibilitado pela expansão de uma cultura dos quadrinhos como forma de comunicação.



Fonte: <http://www.cnet.com/pictures/take-a-tour-of-tokyos-crazy-akihabara-electric-town-pictures/>

A animação, principalmente, contribuiu para divulgar o mangá mundo afora. Por ser, durante a exportação para outros países, dublada nas línguas nativas, bem como não possuindo o mesmo estranhamento causado pelo sentido de leitura inverso dos quadrinhos japoneses (da direita para esquerda ao invés da esquerda para a direita), o anime serviu como um portal de entrada ao mercado internacional. Como foram baseados nos mangás, os animes possibilitaram que esses novos públicos presentes em outras partes do mundo se vissem também em contato imediato com o estilo de desenho e conteúdo cultural japonês contido nessas publicações impressas.

5.2 CARACTERÍSTICAS DO MANGÁ

Com a apresentação desse breve histórico, finalmente se chega ao mangá dos dias atuais, podendo-se dizer que muito do que os quadrinhos japoneses são hoje se deve a uma sucessão de fatos históricos e influências que datam desde aquelas primeiras gravuras encontradas nos antigos templos budistas. Seu processo criativo, por sua vez, também demonstra ter sido influenciado pela construção histórica de sua visão de mundo e todos os valores sociais provenientes dela. Nesse quesito, é importante citar o papel de influência que a cultura em torno do mangá emanou e continua emanando contemporaneamente.

5.2.1 A CULTURA NO MANGÁ

Um dos exemplos de influência sobre o mangá contemporâneo se manifesta sob a forma do *Bushido*, ou “caminho do guerreiro”, que ditava a caráter dos samurais no Japão feudal e que se mostra ainda muito presente durante a criação dos típicos heróis de quadrinhos japoneses voltados ao público masculino. Se nos *comics* norte-americanos o protagonista é alguém especial, dotado de poderes extraordinários, nos mangás o protagonista é alguém comum, assim como o leitor, que busca dar o máximo de si para ajudar o esforço coletivo.

Em certas ocasiões, de acordo com Luyten (2001), um personagem de mangá não necessariamente recebe um “final feliz” *hollywoodiano*, mas vive sem ter suas vontades atendidas, satisfeito de que seu sacrifício não foi em vão em prol dos outros que os cercam. De fato, é possível até dizer que essa inspiração a partir de um código tão rígido emana até mesmo na conduta dos profissionais que trabalham com os quadrinhos japoneses, não sendo raras as demonstrações de *mangakás* (ilustradores de mangás) e seus assistentes que trabalharam incessantemente, sem dormir ou comer, para completar um projeto.

Se em torno dos homens há essa concepção de esforço, de melhoria constante e sacrifício, no mercado feminino ainda há, por vezes um caráter de sonho, de ambição e de fantasia característicos de um conto de fadas. Histórias românticas com personagens masculinos idealizados, continuam sendo encontrados nas livrarias, trazendo à tona até algumas

questões críticas a respeito de como é feita a representação da mulher como personagem de mangá e também como consumidora do mesmo.

A separação por faixas etárias e sexos, dessa maneira, também provoca um grande diferencial na forma como os ilustradores conduzem sua criação. Dar atenção ao grupo demográfico que se quer atingir torna-se um fator importante nesse quesito. Da mesma forma, talvez com raízes na antiga secularização do budismo citado anteriormente, há a presença de quadrinhos voltados estritamente ao público adulto, tratando de assuntos de cunho pornográfico através de narrativas que poderiam até ser consideradas absolutamente exageradas em um ambiente cultural Ocidental.

Adiciona-se simultaneamente tudo o que foi sendo conquistado com o advento da era digital e da informação. Alguns conceitos arraigados na cultura do Japão, dessa forma, são aproveitados em conjunto com influências do mundo globalizado, conectado e que troca informações de maneira avassaladora pela *internet*. Isso permite o surgimento não apenas de novas fontes para a criatividade, mas também de novas estruturas de publicação, como a editoração digital de quadrinhos e as *webcomics*.

Nesse sentido, os conceitos de “documentos de processo” e “rastros do artista” citados nas seções anteriores se dotam de uma importância ainda maior, uma vez que os artistas têm à disposição uma quantidade de dados que anteriormente seria muito difícil de ser obtida, bem como o acompanhamento constante do fluxo digital de compartilhamento de imagens, experiências e produtos criativos, enriquecendo ainda mais as possibilidades de quem cria.

5.2.2 LINGUAGEM VISUAL DO MANGÁ

Quanto a uma abordagem mais visual do mangá, constata-se que tal tipo de linguagem, assim como a cultura, também evoluiu com o passar do tempo, desde os primeiros exemplares criados no início do pós-guerra até os produzidos nos dias atuais. Apesar disso,

o mangá contemporâneo mantém muitas das características que ajudaram na construção de sua identidade ao longo dos anos. As páginas em preto e branco, os olhos grandes, os narizes e bocas pequenos, e outros elementos conhecidos permanecem como parte importante da identidade visual desse tipo de mídia (Figuras 21 e 22).

Neil Cohn (2007) realiza uma análise visual mais profunda em relação a esses aspectos. Seguindo

Figuras 21 e 22 – Respectivamente, ilustrações do mangá *Space Battleship Yamato* (1974), do autor original Leiji Matsumoto (1974), e seu *remake* *Space Battleship Yamato 2199*, de Murakawa Michio (2013): a evolução e tradição na linguagem visual do mangá.



Fontes: <http://ourstarblazers.com/vault/yhe3/> e <http://ourstarblazers.com/vault/2199manga05/>

o mesmo pensamento a respeito de suas “linguagens visuais”, ele considera a existência de uma “linguagem visual japonesa” como um sistema gráfico de comunicação, ao mesmo tempo que considera o mangá o contexto sociocultural em que tal sistema mais aparece.

Para o autor, as formas como os “falantes visuais” (aqueles que dominam uma linguagem

visual) desenham pessoas, por exemplo, existem como padrões na mente dos “artistas”, sendo isso muito evidente na linguagem visual japonesa, uma vez que ela é comumente desenhada através de um sistema reconhecível, como os olhos grandes comentados anteriormente, constituindo-se em um método até mesmo muito esquematizado. Em outras palavras, isso chama a atenção para o estilo que é considerado como o predominante no meio do mangá, uma espécie de estereótipo, de uma forma de desenhar mais comum que pode ser encontrada nesse tipo de mídia.

Por outro lado, é inegável que dentro do universo dos quadrinhos japoneses cada artista possui um toque, estilo e processo criativo pessoal para realizar a construção das imagens. O estilo do *mangaká* Takeshi Obata, ilustrador de séries como *Death Note* e *Bakuman*, é diferente dos desenhos de Kagami Yoshimizu, criador da série de comédia *Lucky Star*, por exemplo (Figuras 23 e 24).

Apesar das discrepâncias visuais, nenhum desses dois exemplos deixa de ser pertencente

Figuras 23 e 24 – Respectivamente, ilustrações do mangá *Death Note*, de Takeshi Obata, e *Lucky Star*, de Kagami Yoshimizu, retirado do livro *Yoshimizu Kagami Illustrations – LUCKY STAR Art Book*: apesar de diferentes visualmente, ambos se enquadram na linguagem visual japonesa que pode ser encontrada nos mangás.



Fontes: <http://supernovo.net/wp-content/uploads/2013/03/Death-Note.jpg> e
<http://ep.yimg.com/ay/animebooks-com/yoshimizu-kagami-illustrations-lucky-star-art-book-6.gif>

à linguagem visual do mangá. Seguindo novamente as ideias de Cohn (2012), isso é comparável às línguas faladas existentes em cada país. Se em uma nação há um dialeto padrão, considerado como a manifestação mais aceita dentro de um meio, há também outros dialetos que se afastam dessa estrutura central, contendo sotaques diferentes, palavras novas, entre outros elementos. Da mesma maneira, se o dialeto mais frequente ao se desenhar mangá é a forma “estereotipada”, padrão, as variações do mesmo são os dialetos que, apesar de relativamente diferentes e característicos, ainda fazem parte, sem dúvida alguma, do universo dos quadrinhos japoneses.

Além disso, o autor também chama a atenção para a presença, no mangá, de símbolos visuais e metáforas, os quais ele divide entre “não-convencionais” e “convencionais”. Uma demonstração do primeiro pode ser encontrada em mangás voltados ao público feminino quando se observa o uso emocional de signos não narrativos nas ilustrações, como flores e brilho, com a intenção de se integrar um significado simbólico (Figura 25). O uso de símbolos convencionais, por sua vez, pode ser visto para representar raiva,

Figura 25 – Ilustração do mangá *Kobato*, criado pelo grupo japonês *Clamp*: brilhos e flores são adicionados como signos para conferir significados à uma cena.



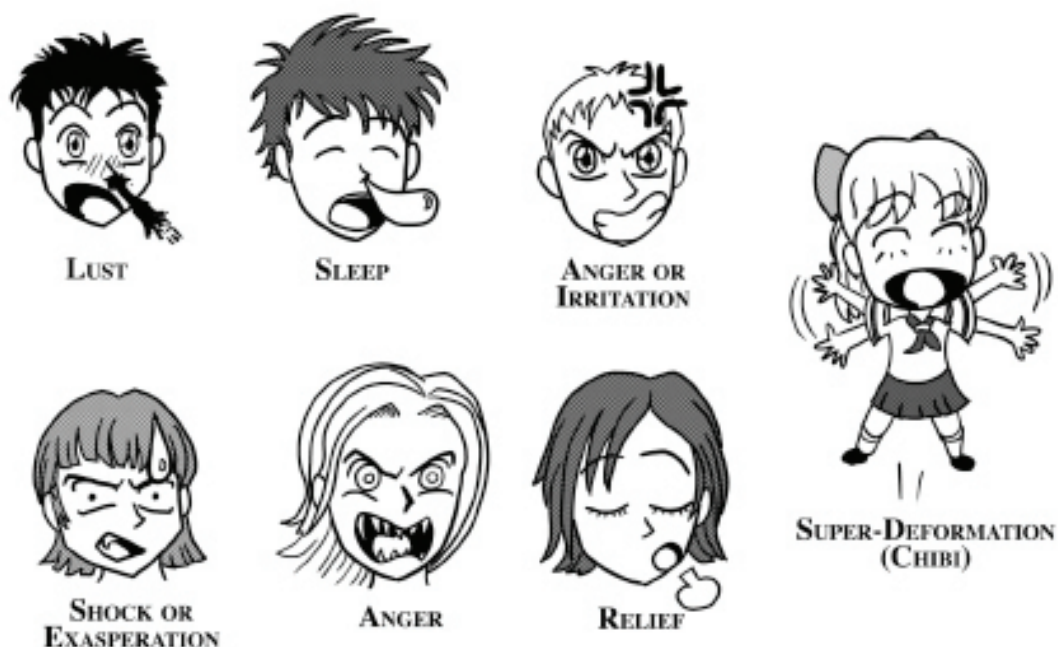
Fonte: <http://yumenosekaimm.blogspot.com.br/2014/02/kobato.html>

felicidade, timidez e outros aspectos relacionados aos personagens do mangá, possuindo variações em sua transparência de significado. O que se quer dizer com “transparência” é que existem representações que são mais fáceis de serem decodificadas do que outras, mesmo utilizando convenções culturais diferentes (demonstrar a tristeza de um personagem através de um rio de lágrimas, por exemplo).

Ao mesmo tempo, existem representações que são, segundo Cohn, mais opacas para aqueles que ainda não aprenderam seu significado, como gigantescas gotas de suor indicando nervosismo e narizes sangrentos indicando desejo sexual nos mangás. Por vezes, há também o aparecimento de personagens, segundo o autor, de forma “super-deformada”, para demonstrar uma falta de seriedade espontânea, o que é comumente chamado nos quadrinhos japoneses de estilo chibi (Figura 26).

Todas essas ferramentas de representação, no fim, acabam se agregando ao que já foi dito

Figura 26 – Ilustração presente no artigo de Neil Cohn (2012) exemplificando algumas das representações convencionais que são utilizadas nos quadrinhos japoneses.



Fonte: COHN, Neil. Japanese Visual Language, p.8, 2012.

a respeito das influências históricas e culturais que ajudaram a transformar o mangá no que ele é hoje, tendo efeitos diretos sobre o processo criativo dos artistas envolvidos, bem como seus traços de desenho, suas fontes de inspiração e as escolhas de desenvolvimento para a trama. Nesse caso, essas ferramentas não subtraem o efeito narrativo e a qualidade da obra ficcional, mas servem para abrir uma gama de novas possibilidades para se realizar a comunicação de uma mensagem e a imersão em seu mundo de fantasia.

Se o embasamento para um universo ficcional pode vir de diversos lugares, como fatos do cotidiano, um período histórico ou da experiência proveniente de tentativas e erros durante o ato criador, sua maneira de representação se mostra ligada não apenas ao contexto estilístico em que se encontra, mas a um complexo sistema de convenções de linguagem que foram sendo criadas pelos autores e adquiridas pelos leitores através de seu consumo ao longo do tempo, semelhante ao processo de aquisição de conhecimentos da *schemata* explicitada por Gombrich (1986).

Sendo assim, se for adicionada a ideia de representação e captação da linguagem contida nos mangás, são inclusas também as formas como os elementos de cada página serão apresentadas visual e textualmente para o leitor. A maneira como o movimento é retratado, os ângulos presentes em cada cena, o desenho da iluminação, a representação comportamental e sentimental dos personagens e a visualização de como se relacionam os quadros do mangá são, dessa forma, outras características que auxiliam na percepção geral de uma obra.

Para Linden (2011), histórias em quadrinhos são formas de expressão caracterizadas pela articulação de “imagens solidárias”. Seguindo essa descrição, a maneira como cada uma das imagens presentes nas compartimentações dos quadrinhos se relacionam entre si podem ser a diferença entre o sucesso ou o fracasso da comunicação, da mesma forma que ângulos de visão podem esconder detalhes de uma cena, a iluminação pode conferir dramaticidade à uma sequência e expressões faciais podem revelar elementos da narrativa implícitos na trama, dispensando até mesmo o uso de elementos textuais.

O que se pretende dizer com isso é que o planejamento desses trabalhos não implica apenas em planejar a criação de cada peça ficcional. É preciso verificar como cada uma delas vai se encaixar do ponto de vista narrativo e de construção de uma fantasia e se apresentar como produto final para o mercado, provocando combinações até mesmo inusitadas. Um autor, por exemplo, pode escolher tratar de um assunto de forma séria ou de forma cômica. O primeiro pode ser obtido utilizando traços mais detalhados, com expressões faciais nos personagens que pouco se distanciam da realidade. O segundo, por sua vez, pode ser construído por traços mais simples, por expressões exageradas e até mesmo pelo processo de “super-deformação” visto na Figura 26.

5.3 ANÁLISE DE CASOS

Feita essa breve introdução às principais características da linguagem do mangá, passa-se à análise mais detalhada a respeito do processo criativo, bem como o papel que o designer possui ao aplicá-lo quando se trata dessa modalidade de história em quadrinhos.

Inicialmente, retomando a ideia de Gombrich, é importante dizer que os mangás, assim como qualquer outro tipo de mídia, necessita de um ponto inicial. Mais do que uma inspiração, trata-se de uma reação do criador ao mundo que o cerca, bem como à cultura, à história, aos acontecimentos do cotidiano e outros inúmeros fatores que o permeiam.

No caso dos criadores de mangá, alguns preferem se pautar em conceitos históricos, como samurais, ninjas e contos do Japão antigo, enquanto outros preferem o período contemporâneo, esperando ter uma conexão mais forte com o público atual. Ainda mais, existem aqueles que buscam sua resposta em um interior profundo, como se quisessem expressar os sentimentos que possuem naquele momento. Somam-se a tudo isso robôs, criaturas mitológicas, realidades alternativas, superpoderes e muitos outros conceitos que

são tão variados quanto os assuntos que tratam, aumentando a complexidade ainda mais se forem consideradas as variações existentes na linguagem visual do próprio mangá vistas anteriormente.

Através dessas observações, conclui-se que não falta variedade nas formas de execução de projetos dessa natureza, constituindo-se em uma pesquisa que pode se tornar muito extensa, indo muito além do que a desejada para este estudo. Portanto, é considerado mais interessante e objetivo o aprofundamento nas características do mangá e seu processo criativo através de análises de casos de alguns artistas selecionados para descrever melhor como ocorre a gênese de suas obras. Dessa forma, não serão abordadas somente as características visuais do estilo mangá, mas também o envolvimento do processo criativo, com foco em design, entre aqueles que estão inseridos em sua produção.

Afinal, há formas de agir que são comuns à maioria dos profissionais dos mangás, como a elaboração de um roteiro, o desenvolvimento de personagens, *storyboards* e a arte-finalização, sem falar da lógica de trabalho existente entre o autor e seus assistentes.

Sendo assim, como estudos de caso, foram escolhidos dois mangás: *Boku no Hero Academia* (2014), de Kohei Horikoshi e *Fullmetal Alchemist* (2001), de Hiromu Arakawa. É preciso lembrar que as escolhas dessas obras foram realizadas não apenas por terem auxiliado no processo criativo do trabalho autoral referenciado nesta monografia, mas também pela disponibilidade dos “rastros do artista” e de documentação criativa durante a pesquisa.

5.3.1 BOKU NO HERO ACADEMIA (2014) – KOHEI HORIKOSHI

O mangá Boku no Hero Academia (Figura 27), de Kohei Horikoshi, envolve super-heróis, mas de forma não convencional. Com influências vindas dos comics americanos, trata-se de uma história em que a maioria dos seres humanos do planeta passou a ter superpoderes. Com isso, à medida que o caos se espalhava com pessoas que usavam seus

novos poderes para o mal, o número de heróis que atuavam também crescia, fazendo surgir uma nova profissão. A trama, dessa forma, acompanha a vida de Izuku Midoriya, um jovem que nasceu sem poderes e se sente excluído da sociedade, mas que, através de muitas superações, conseguiu ser aprovado para entrar na academia de heróis mais prestigiosa do Japão.

Figura 27 – Capa do mangá *Boku no Hero Academia* (2014), de Kohei Horikoshi.



Fonte: http://bokunoheroacademia.wikia.com/wiki/Chapters_and_Volumes

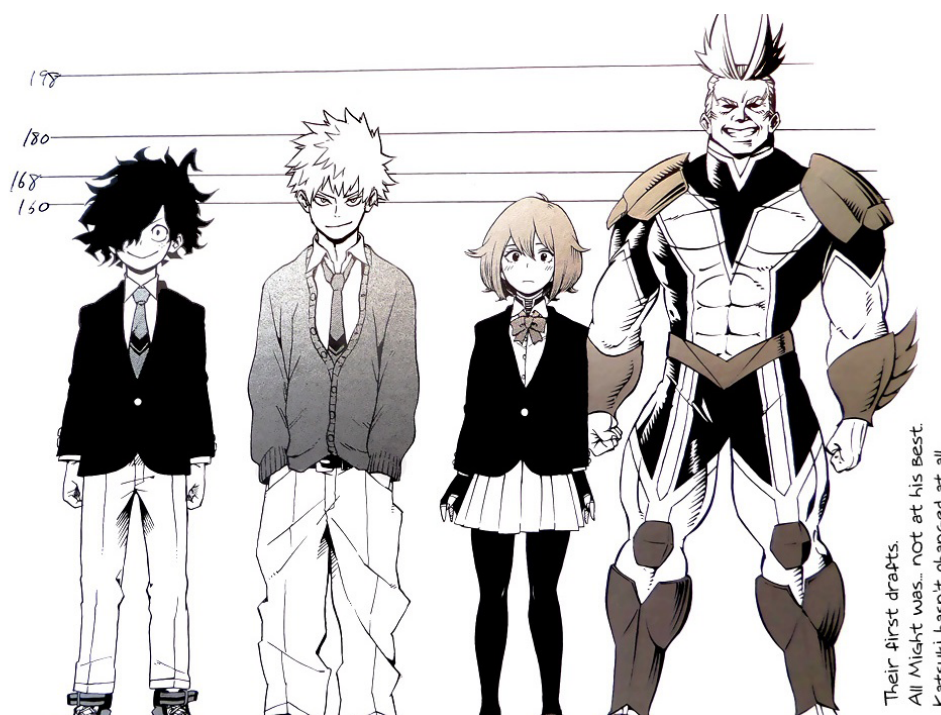
Em uma entrevista realizada para a *Weekly Shōnen Magazine*, Kohei Horikoshi discorreu sobre a principal motivação que o levou a criar sua obra. Segundo ele, a série no qual trabalhava foi cancelada abruptamente depois de um curto espaço de tempo, o que o deixou bem deprimido. Como estava sem energia para criar coisas novas, decidiu aproveitar todos os acontecimentos felizes que havia desenhado em seus trabalhos anteriores para gerar um novo projeto. Isso mostra novamente a importância que os “documentos de

processo” explicitados por Salles (2004) têm no processo criativo: através de pequenos pedaços produzidos anteriormente, o autor foi capaz de criar algo novo.

Adiciona-se a isso influências de quadrinhos americanos, principalmente, segundo Horikoshi, de Spiderman, um personagem com quem teve sua primeira experiência ao ver o filme e que chama a atenção para a comunicação criativa que existe entre os diferentes tipos de mídia.

Os personagens, como o principal, Izuku Midoriya, receberam um tratamento em que o próprio autor inseria seus sentimentos durante a criação dos mesmos. Ainda nesse quesito, Horikoshi frequentemente apresenta entre os capítulos de seu mangá pequenos rascunhos e desenhos que tentam mostrar como eram as aparências dos personagens antes de chegarem à sua versão final, fornecendo dados interessantes sobre o que o autor estava pensando durante seu processo criativo (Figura 28).

Figura 28 – Arte do mangá mostrando como eram os personagens antes de suas versões finais.



<https://sugarmagic.tumblr.com/post/123641610548/hi-who-is-yamikumo-sorry-if-this-is-a-stupid>

É interessante notar que esse é um dos pontos de importância que o design envolvido no processo criativo pode ter. O artista não criou os personagens baseando-se apenas em seus interesses ou sentimentos, mas pensou os visuais deles tentando atrelá-los às suas personalidades, histórias e, no caso desse mangá, aos seus superpoderes, criando combinações que podem gerar tramas interessantes para o leitor e passar mensagens e ensinamentos.

A influência dos *comics* americanos também pode ser vista quando o autor formulou o personagem Allmight, um super-herói musculoso e considerado o maior de todos na trama, sendo seu desenho sempre realizado utilizando-se grandes quantidades de tons pretos no sombreado, evocando ainda mais a ideia do acabamento existente na arte-final dos *comics*. Apesar disso, há toques cômicos e interessantes que mudam o personagem, que pode até ser um pouco atrapalhado e cheio de entusiasmo, possuindo um sorriso constante em seu rosto. (Figura 29).

Figura 29 – O personagem Allmight, assim como mostrado no mangá *Boku no Hero Academia* (2014): a estética do desenho, com sua arte finalização, também evoca significados.



http://bokunoheroacademia.wikia.com/wiki/Toshinori/Image_Gallery

Aproximando-se do que foi dito anteriormente a respeito da cultura do mangá, apesar do tom cômico e divertido, muitos dos heróis possuem uma história difícil em seu passado, ou situações que devem vencer em seu caminho para alcançarem seus sonhos. O sonho de Izuku, por exemplo, é se tornar um herói tão grande quanto seu ídolo Allmight, razão pela qual é visto dando o melhor de si em todos os momentos do mangá, não importando para ele o quanto falhe, o quão difícil ou doloroso seja.

Isso se contrasta com a aparência física do personagem, com seu cabelo desganhado e visto inicialmente como um fracassado e motivo de chacota para aqueles em sua volta. Mas o que falta em todos os outros, ele possui em seu interior: um imenso altruísmo, como uma vontade de salvar todos aqueles que estão à sua volta, característica importante para super-heróis.

Isso é fruto de uma reflexão de uma narrativa, de um design, de um projeto. Contrastando cuidadosamente o início humilde do personagem, seus problemas, suas ambições e seu crescimento como pessoa, é possível relacionar a obra com os leitores, que ficam curiosos, como torcedores que esperam que Izuku obtenha sucesso em sua desafiadora carreira. Somam-se a isso a aparição calculada de desafios, como vilões, e momentos difíceis, como quando o personagem realiza descobertas que o colocam diretamente contra os sonhos de outras pessoas.

O mangá em si vem em formato tradicional, com cada edição sendo impressa em preto e branco, com cerca de 190 páginas e com a distribuição realizada através de meio físico. Do ponto de vista do design, é possível dizer que tais especificações correspondem aos padrões estabelecidos pela indústria, a qual trabalha com determinados tipos de papel e dimensões que se adequem às formas produtivas.

Visualmente, as páginas também seguem a linguagem visual do mangá, com o já citado preto e branco na maior parte e com destaques coloridos no início do livro. Soma-se a isso a utilização de retículas, uma espécie de processo de *halftone*, em pontos localizados.

A organização e a estética dos balões de fala, bem como dos próprios quadros que contêm os desenhos, variam quanto ao alinhamento e encaixe de acordo com a narrativa, podendo preencher a página inteira para dar ênfase a um momento ou utilizar a linguagem convencional referenciada por Cohn (2007) para dar um efeito narrativo cômico (Figura 30).

Figura 30 – Exemplo de página do mangá *Boku no Hero Academia* (2014): o momento intenso é aumentado pelos quadros em tamanho amplo e pela adição de linhas de movimento, acompanhado por onomatopéias que se distorcem como se quisessem reproduzir ainda mais o barulho. O último painel reforça a ideia cinematográfica, como um *frame* parado no tempo, com o herói preparando para desferir seu golpe.



http://mangabase.net/boku_no_hero_academia/52/17/

O design, novamente, atua ao se apropriar das peças, ou seja, dos personagens e dos elementos do universo fictício que criou, e colocando-os sobre o tecido visual do mangá,

o qual, com seus traços, posicionamentos de balões e enquadramentos que variam de acordo com o teor emocional, reflexivo e de intensidade da narrativa, conferem ao leitor subsídios suficientes para começar a criar uma lógica dentro de sua própria consciência e, conseqüentemente, uma interpretação final da obra. Tudo isso se completa quando se considera a adição final das falas e da tipografia em tamanhos diferentes, que também podem fornecer pistas importantes para o leitor a respeito da personalidade do personagem ou da dramaticidade de uma cena (Figura 31).

Figura 31 – Exemplo de página do mangá *Boku no Hero Academia* (2014): apesar de ser uma página da versão norte-americana do mangá, é possível observar a dramaticidade da cena através da utilização da tipografia em tamanho grande e do desenho do personagem, com traços agressivos.

No quadro superior direito, é possível deduzir que se trata de uma memória sendo evocada no personagem, percebida pelo tom cinza e pelos balões diferenciados que parecem emanar ecos.

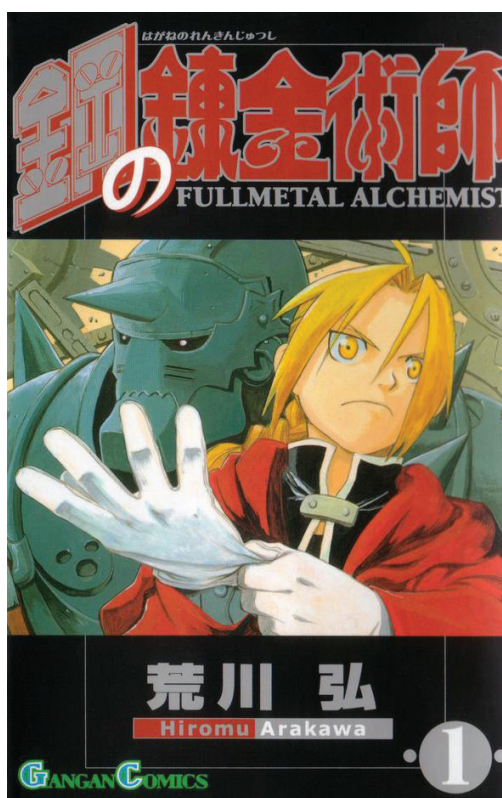


http://www.mangatown.com/manga/boku_no_hero_academia/c076/22.html

5.3.2 FULLMETAL ALCHEMIST (2004) – HIROMU ARAKAWA

Parte-se agora para a análise do mangá *Fullmetal Alchemist*, criado por Hiromu Arakawa. Em seu mundo de ficção, a autora constrói a trama em torno dos conceitos da alquimia, a qual é considerada nessa realidade uma prática possível, conferindo aos seus praticantes habilidades muito poderosas que variam desde a criação de objetos até o porte de capacidades ofensivas. Dessa forma, o universo fictício de Arakawa se passa no país de Amestris, que utiliza esses alquimistas como parte de suas forças militares (Figura 32).

Figura 32 – Capa do mangá *Fullmetal Alchemist* (2004), de Hiromu Arakawa.



Fonte: http://fma.wikia.com/wiki/List_of_Fullmetal_Alchemist_Volumes_and_Chapters

O roteiro acompanha a jornada de dois irmãos, Edward e Alphonse Elric, que saem em busca da Pedra Filosofal para poderem consertar os enganos de seu passado. Após a morte de sua mãe, os dois órfãos tentam ressuscitá-la usando alquimia, mas acabam pagando o preço quando o processo de ressuscitação falha e consome parte ou, no caso de Alphonse, a totalidade de seus corpos.

Trabalhando com conceitos existentes de alquimia, a autora cria um mundo que não se ancora, na primeira vista, com a realidade. Afinal, um país chamado Amestris, bem como o uso de alquimia e poderes “mágicos”, não são conceitos naturais no plano terreno. Por outro lado, a maneira como ela conduz a criação visual e a narrativa dos personagens, dos cenários e dos acontecimentos traz ecos muito fortes do mundo real.

O design em obras ficcionais pode se encontrar fortemente neste ponto, quando não se busca somente a criação de uma narrativa emocionante, mas uma narrativa emocionante que se forma através de características presentes na realidade, podendo se constituir até mesmo em uma obra crítica em relação a certos aspectos que ocorrem ao nosso redor. Novamente, trata-se da reação ao mundo como ponto de partida para o processo criativo.

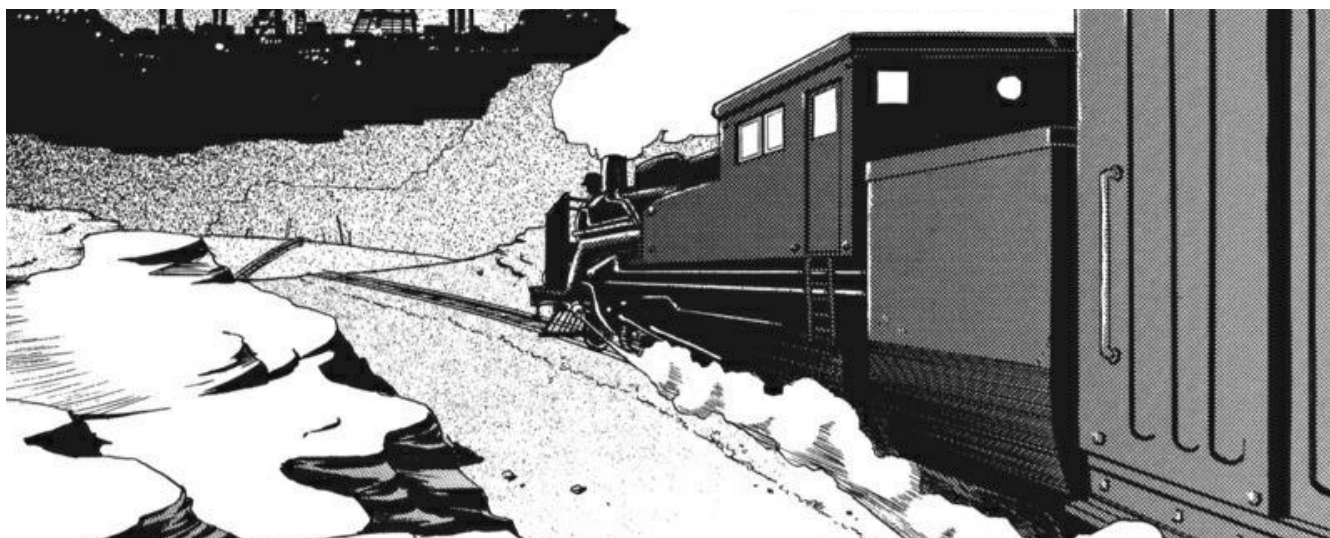
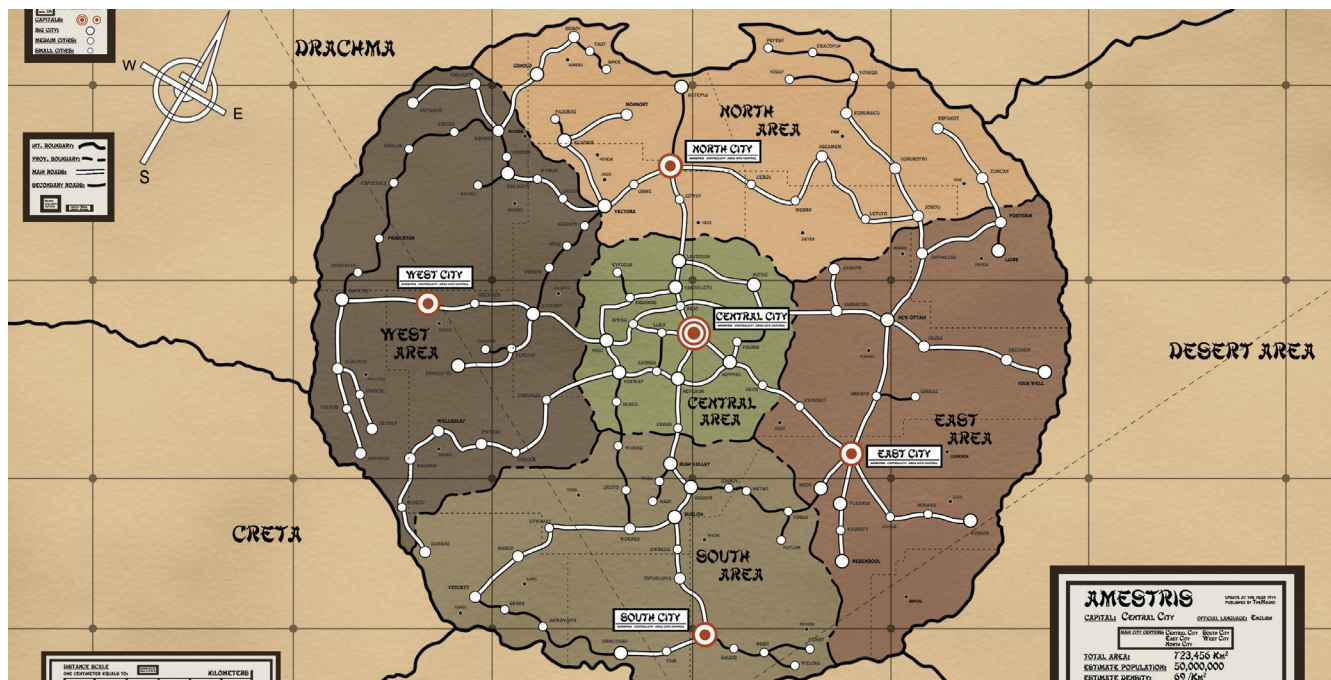
Enquanto a obra de Horikoshi se concentra no aspecto da superação, do esforço e do caminho que deve ser trilhado para se alcançar seus sonhos, constituindo-se em interessantes aspectos sociais e psicológicos, Arakawa faz isso através de uma abordagem relativamente diferente. Edward e Alphonse não buscam se tornar pessoas melhores porque esse é o objetivo final deles. Na realidade, sua busca pelo melhor reside no fato de desejarem recuperar seus corpos e, principalmente, trazer sua amada mãe de volta à vida.

À primeira vista, não parece ser uma mudança considerável. Mas o simples fato de se alterar a escolha da motivação dos personagens confere uma comunicação totalmente diferente à obra. *Fullmetal Alchemist*, apesar de ser igualmente pontuado por momentos felizes e de comédia, constitui-se em uma obra muito mais trágica do que Boku no Hero Academia. Os conceitos de design residem no fato da escolha desse “background” ser de extrema importância para o andamento da obra do ponto de vista de sua identidade narrativa, a qual também poderá definir a forma como é conduzida a produção visual, estética e diagramática de todos o conteúdo do produto final.

Tal fato também permite o contato dos irmãos Elric com tudo ao redor de formas distintas. Seu país, Amestris, é uma nação pesadamente influenciada por uma estética ocidental. Seja

na arquitetura, nos automóveis, nas estações de trem, na vestimenta, sem falar dos nomes dos personagens principais, são notáveis as fontes de influência da autora (Figuras 33 e 34).

Figuras 33 e 34 – Respectivamente, mapa do país fictício de Amestris e imagem do mangá mostrando o uso de trens a vapor: influências no processo criativo provenientes do mundo Ocidental.



Fontes: http://img3.wikia.nocookie.net/__cb20140303220335/fma/images/f/f3/MAP.png e <http://aminoapps.com/page/fullmetal-alchemist/1065353/30-day-challenge-day-16>

Ela toma a noção industrial da civilização ocidental e a contrapõe com outras culturas que ela formulou para seu próprio universo, podendo gerar situações interessantes para

a narrativa e para a crítica que ela realiza em relação ao mundo real. Por exemplo, há sempre o tema da opressão a outros povos na trama de *Fullmetal Alchemist*. O povo de Ishval, uma cultura minoritária dentro de Amestris, é oprimido e perseguido quase até o ponto da extinção. As origens dessa abordagem vêm da própria Arakawa, natural da região de Hokkaido no norte do Japão, que viu a perseguição e a extinção quase absoluta dos indígenas Ainu que ali residiam nos últimos séculos.

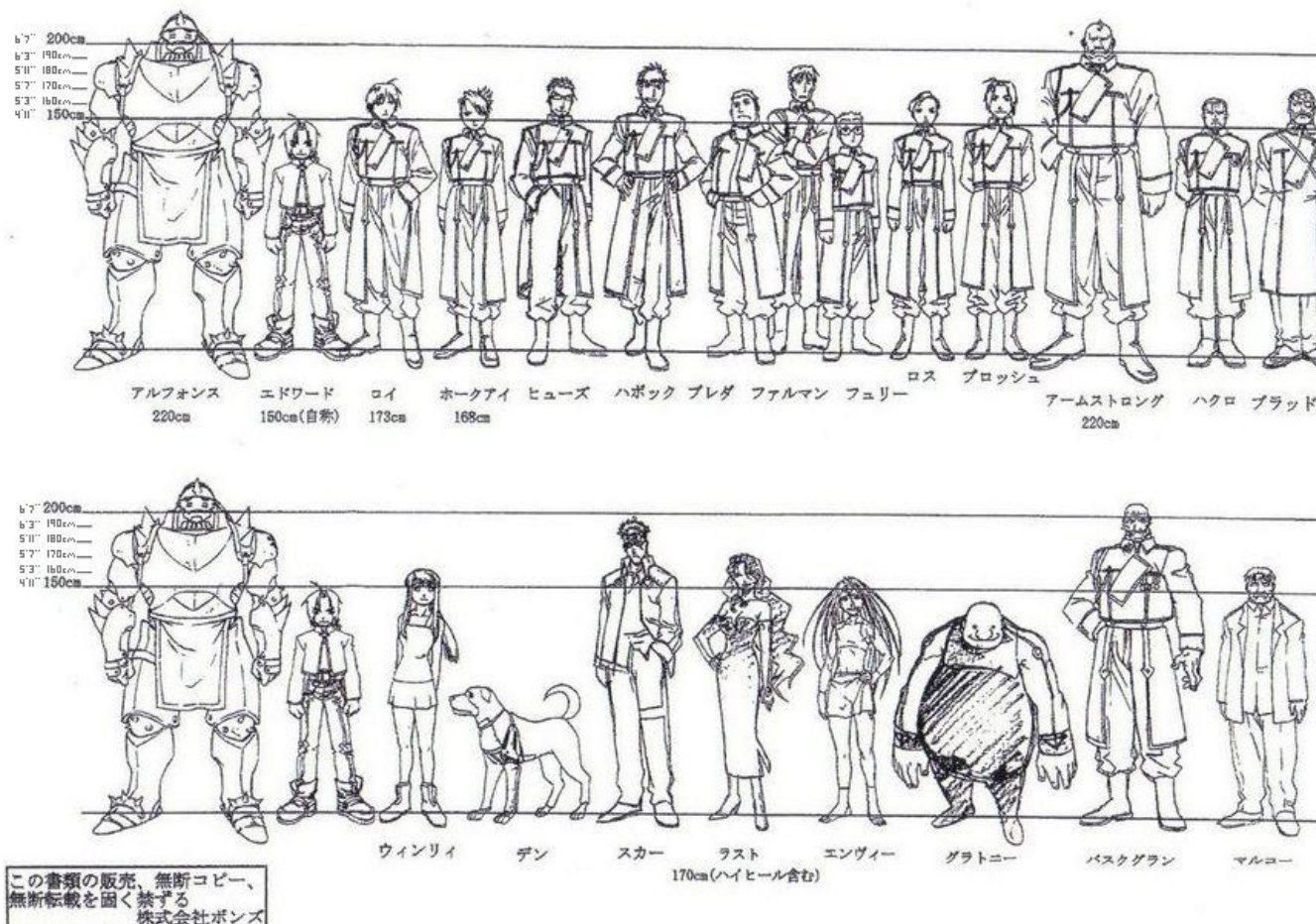
A artista se utiliza dessa parte da história do arquipélago japonês para usar como ferramenta crítica em seu mangá em relação à opressão, ao racismo e até mesmo ao genocídio que foram praticados pela humanidade ao longo de sua história. Isso serve como um “documento de projeto” para a criação de certos tipos de personagem, como Scar, um descendente do povo oprimido de Amestris, e que representa, no mangá, o valor que a raiva pode ter em certos momentos, mas que muitas vezes tem de ser repensada, direcionando-a não contra outras pessoas, mas contra as injustiças em si.

Por outro lado, a artista também reforça os aprendizados que o indivíduo pode obter através de pessoas com origens diferentes. Em seu mangá, os irmãos Elric fazem amizade com vários personagens ao longo da narrativa, cada um mais distinto que o outro. Sejam eles personagens vindos de outros países, como no caso de Xing, uma nação inspirada na China, ou de personalidades variadas, Arakawa traz à tona as lições de vida que são aprendidas através da confiança e aprendizado com aqueles que estão ao seu redor, não importa o quão diferente sejam suas aparências, culturas ou crenças (Figura 35).

A ideia geral que permanece com o mangá é de que é possível transmitir uma mensagem que se relacione para o leitor no mundo real através de uma obra ficcional. Não necessariamente é preciso um posicionamento invariavelmente atrelado ao mundo concreto, sendo que efeitos de comunicação e crítica igualmente poderosos podem ser obtidos quando se cria com cuidado elementos como os personagens e o plano de fundo em que são desenvolvidos.

Figura 35: Imagem de referência da adaptação do mangá para anime, mostrando alguns dos inúmeros personagens presentes em *Fullmetal Alchemist*: o “projeto” dos personagens, um mais variado que o outro, traz uma diversidade estética e também transmite o conceito humano de poder aprender com a ajuda e a diferença dos outros.

鋼の錬金術師 メインキャラクター対比表



Fonte: <http://imgur.com/HaVUa>

E tudo isso se origina de um design, um projeto que se desenvolve em todo o processo criativo na obra ficcional. Mesmo se os limites formais como o número de páginas, folhas e dimensões forem previamente estabelecidos, os criadores e designers ainda possuem a imensa capacidade de criar peças com os quais podem trabalhar no âmbito da ficção. O cabelo desgrenhado de Izuku e sua luta para se tornar um herói vem junto com a ideia de como alguém considerado um “zé-ninguém” pode alcançar seus sonhos se não desistir. Os membros mecânicos desenhados para Edward Elric e seu irmão vêm junto com a ideia do arrependimento e a confiança mútua necessária com outras pessoas para superar seus desafios (Figura 36).

Figura 36: Rascunhos de Hiromu Arakawa tentando capturar a construção do personagem Edward Elric: seu braço mecânico faz sentido não apenas para a trama, mas também para a percepção de que o personagem cometeu um erro e está disposto a corrigí-lo.



Fonte: <http://www.zerochan.net/1667748>

São, de certa forma, qualidades importantes do ponto de vista social e humano que são passadas por dois trabalhos de naturezas diferentes, mesmo quando se tratam da mesma linguagem visual do mangá e do mesmo teor fictício em suas tramas. Os quadrinhos japoneses, assim outras modalidades de ficção, não podem se formar se não houver um embasamento inicial através de fatores externos, como a trajetória do artista, e o pensamento crítico por trás das escolhas realizadas.

No caso de Hiromu Arakawa, ela se aproveita de sua juventude, onde viveu e cresceu na fazenda dos pais, aprendendo que não há como se obter algo se você também não der algo

de si em troca: não há como colher se você também não semear. E, não coincidentemente, isso se manifesta em *Fullmetal Alchemist*, com o conceito da “troca equivalente” existente na alquimia. Horikoshi, por sua vez, enfrentando problemas com seus próprios trabalhos, teve a coragem de juntar tudo o que lhe trazia felicidade para criar algo inédito. No fim, as histórias de vida distintas entre os dois autores, um inspirado por super-heróis e outra por sua vida na fazenda onde cresceu, foram o que geraram peças originais dentro do mesmo mundo dos quadrinhos japoneses.

E são justamente esses fatores que tornam os mundos ficcionais tão atrativos para o estudo, uma vez que são como camadas profundas que podem ser destrinchadas pouco a pouco, revelando uma estrutura muito mais complexa do que anteriormente percebida. Uma obra de entretenimento em sua superfície é também um trabalho carregado de pequenos detalhes e escolhas pensadas chegam a uma posição além do personagem dotado de superpoderes ou de um mundo de fantasias, reflexão que foi de grande influência para o trabalho autoral desta monografia que será mostrado a seguir.



6

DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO AUTORAL



Finalmente, assim como estabelecido no início da monografia, será apresentado um projeto de história em quadrinhos em estilo mangá de autoria própria, o qual foi finalizado após as pesquisas deste trabalho de graduação. Dessa forma, seria interessante expor com maiores detalhes do que se trata essa obra, bem como as etapas do processo criativo e as influências que ajudaram em sua formação, ao mesmo tempo que se busca traçar relações disso com o design e todo material de pesquisa obtido.

6.1 ORIGENS DO PROJETO

De certa maneira, o nascimento da obra ocorreu há muitos anos, antes mesmo do início de meu curso de graduação em Design, durante o período do colégio. Desde aquela época, possuía interesse por universos de ficção, mas não de maneira superficial, gostando de me adentrar cada vez mais fundo e descobrir os segredos, as influências e todo o conteúdo que foi construído para transformar a ficção em um mundo maior do que aparentava.

Particularmente influenciado por sagas como *Star Wars* (1977), de George Lucas, e através de um processo criativo descompromissado e caracterizado pela ausência de um projeto geral para as fantasias que eram criadas em minha mente, a motivação se constituía mais em um hobby do que um projeto propriamente dito. Não havendo nenhum tipo de objetivo à frente, a maior parte do que havia sido criada, escrita e rascunhada acabava surgindo e desaparecendo constantemente. Vários personagens, tramas e universos se formaram e foram perdidos durante esse intervalo de tempo.

A ideia não era obter um projeto final, constituindo-se mais em estudos de como articular um mundo de ficção que realmente funcionasse. Almejava-se um ambiente que ia além dos personagens principais e suas aventuras, integrando a geração de pequenos detalhes, como roupas, localidades, culturas e outros elementos capazes de enriquecer cada vez mais a criação. A atração por pequenas histórias era substituída pelo interesse por grandes universos que fossem capazes de acomodá-las.

Além disso, desde aquele tempo, já possuía grande interesse pelo mangá e seu estilo de desenho, o qual, pouco tempo depois, acabou se fundindo ao meu interesse por história, principalmente às partes relacionadas aos conflitos ocorridos durante todo o percurso temporal da humanidade. Inevitavelmente, a partir dos livros de história vistos durante o colégio, o projeto aqui exposto acabou por tomar como base inicial uma história europeia, desde a era medieval até a primeira metade do século XX.

Como um trabalho que se iniciou durante o colegial e que foi transportado para a universidade, com a maturidade veio o planejamento crítico do mundo de fantasia. Com uma visão mais apurada em relação aos assuntos da contemporaneidade e uma série de eventos pessoais e influências, inclusive do próprio curso de design, o projeto começou definitivamente a tomar forma.

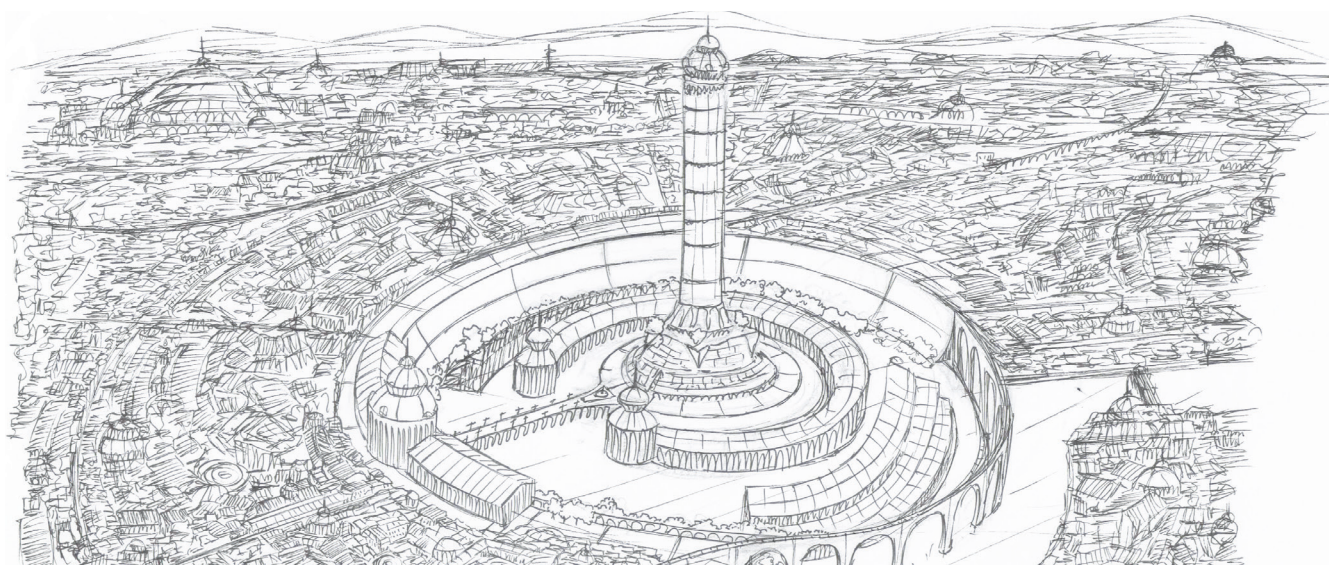
Seu objetivo, agora, não era mais ser um passatempo. Constituía-se em uma necessidade motivada pelas perspectivas de exercer profissionalmente uma carreira relacionada aos mangás e ao processo criativo. Ideias vindas do curso universitário como composição, tipografia e, principalmente, uma atenção muito grande à identidade visual vieram à tona. Traduzindo isso para o projeto, começava a dar mais atenção aos aspectos de comunicação do produto, principalmente por refletir que outras pessoas teriam de recebê-lo e interpretá-lo na etapa final, algo que se assemelha à uma experiência do usuário através do suporte que usam.

Dessa forma, ao criar o universo, o foco passava para os elementos de ficção como uma ferramenta para comunicar ideias ao leitor de formas diferentes. Ao invés de escrever e explicar, por que não passar a ideia de forma mais sofisticada através da diagramação planejada de quadros em uma história em quadrinhos? O que a criação de culturas fictícias pode dizer a respeito da trama? Como esconder elementos na ilustração que possam ser tomadas como pistas narrativas pelos leitores?

Além disso, o design potencializou o planejamento físico das obras, bem como sua forma de distribuição. Seja pelo aproveitamento de papel e as “brincadeiras” que podem ser realizadas pelo suporte físico do projeto ou pela forma como tratamos a imagem no meio digital, foi possível abrir novos horizontes e visualizar a história em quadrinhos como um suporte muito mais poderoso do que visto nas origens do trabalho autoral.

Com o passar do tempo e utilizando a ilustração como importante forma de expressão, os inúmeros esboços realizados foram vistos de forma reflexiva e, consequentemente, acabaram resistindo ao tempo e tornaram-se muito valiosos para a condução futura do processo criativo (Figuras 37, 38, 39 e 40).

Figura 37 – Rascunhos iniciais da cidade fictícia de Alessia que serviram de base para o mundo de ficção.



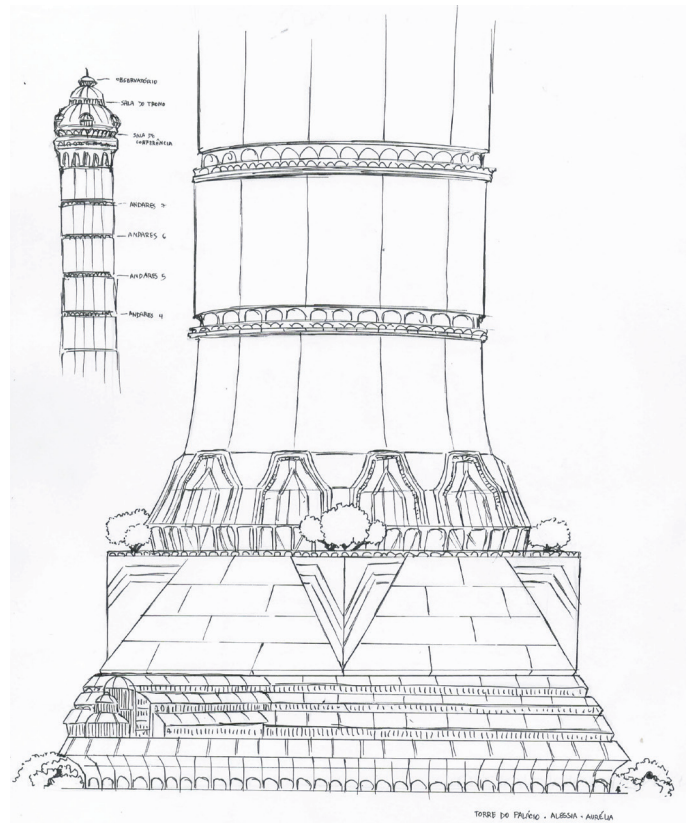
Fonte: Elaborado pelo autor

Figuras 38 e 39 – Rascunhos iniciais de roupas, e cidades que serviram de base para o mundo de ficção.



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 40 – Rascunhos arquitetônicos que serviram de base para o mundo de ficção.



Fonte: Elaborado pelo autor

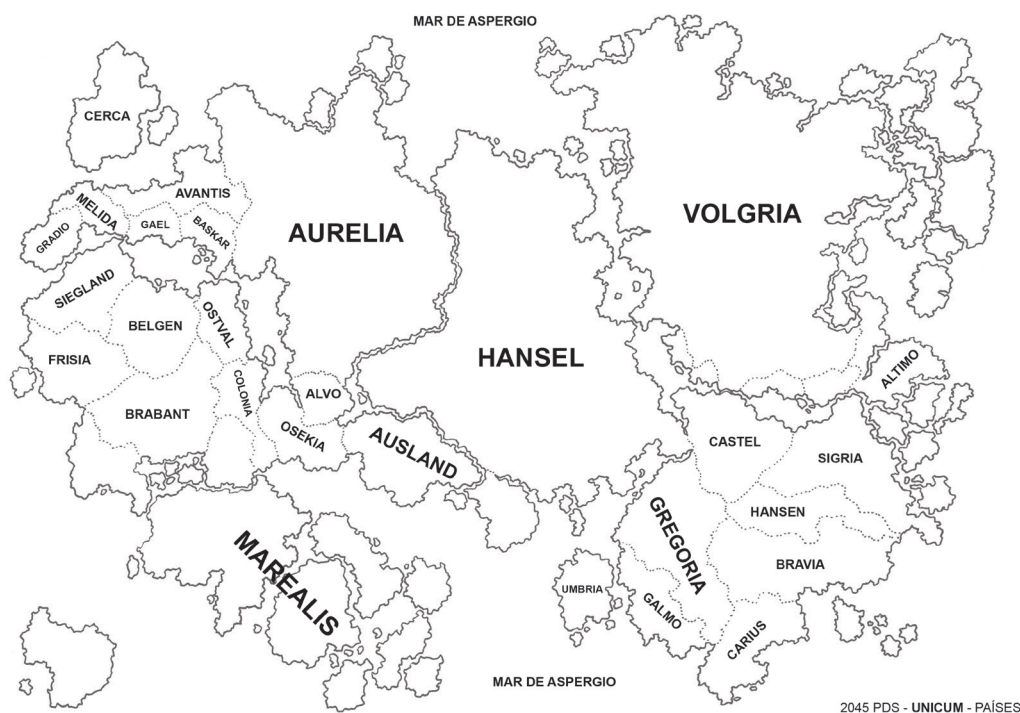
Isso demonstra, novamente, a importância de registrar constantemente toda a produção do processo de criação, pois são materiais essenciais para se compreender a mentalidade do autor no momento e também para registrar as metamorfoses que acontecem com as ideias e o projeto geral de um trabalho durante sua construção. Com certeza, durante todos esses anos de desenvolvimento, a visão de mundo por trás do projeto autoral discutido sofreu e continua sofrendo mudanças consideráveis.

Com a ideia geral em mente, foi possível iniciar gradualmente a formalização do projeto como um produto final, cujo processo de criação e desenvolvimento será descrito no item a seguir.

6.2 FORMALIZAÇÃO DO PROJETO

Como uma espécie de piso sobre o qual se ergue uma construção, a partir dos vários rascunhos e metamorfoses, um mapa preliminar do mundo de ficção surgiu durante o período na universidade (Figura 41).

Figura 41 – Mapa do mundo fictício proposto para este projeto: a base inicial foi o mapa da Europa, o qual foi se expandindo de maneira indutiva quanto ao seu formato e as fronteiras entre os países.



Fonte: Elaborado pelo autor

Ao mesmo tempo, não abandonando os devaneios e influências criativas do passado, um nome para o universo de “faz de conta” também veio a ser criado. Tomando como base o que foi dito anteriormente, o ponto de partida, como parte das influências da história europeia, naturalmente deveria vir do latim. O nome pensado inicialmente foi *Unicum*, traduzido livremente para o português como “unicamente”, como um universo singular e criativo, diferente de qualquer obra já existente.

Entretanto, após diversas mudanças e reflexões, o nome foi alterado para *Varietas* (diferença, variação, diversidade), o qual considerei muito mais apropriado, uma vez que, durante o processo criativo, o mundo se metamorfoseava cada vez mais, agregando influências não apenas dos livros de história, dos mangás e dos jogos eletrônicos com os quais tive contato ao longo do tempo, mas também das perspectivas de identidade visual e de projeto que foram fornecidas pelo design.

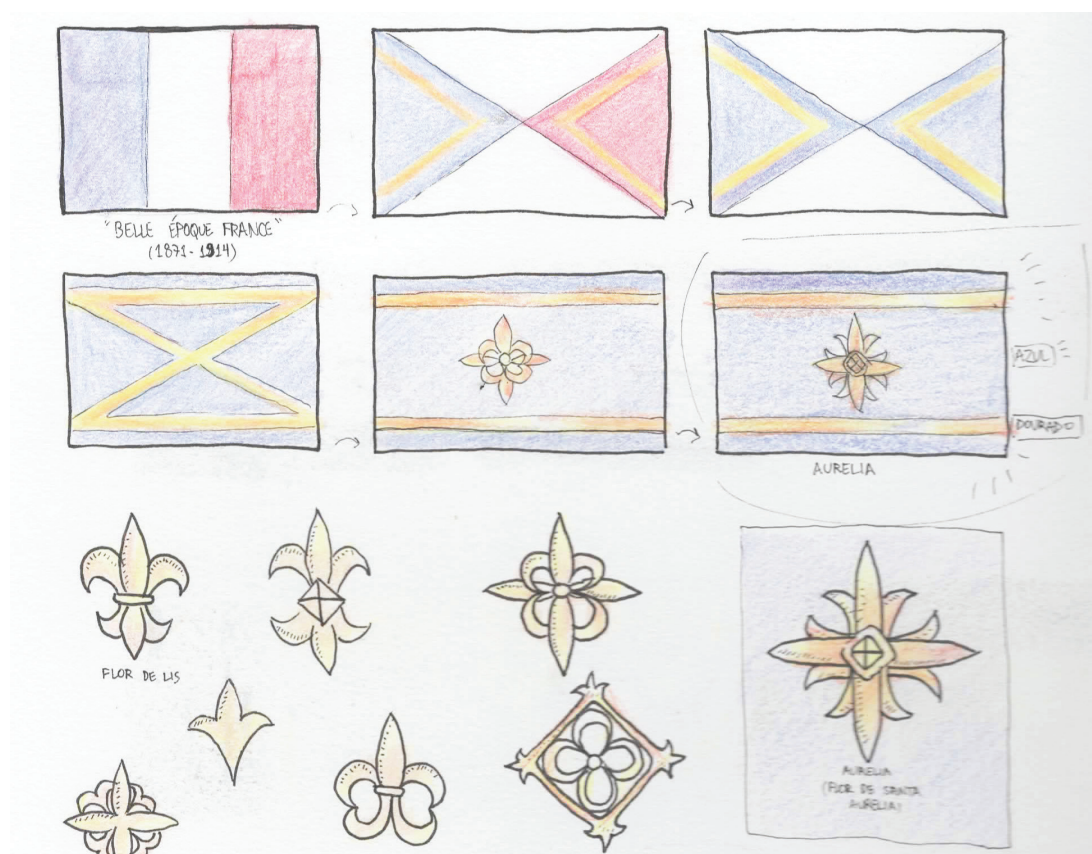
O passo seguinte foi a criação de civilizações que poderiam ocupar esse novo solo. Novamente, a inspiração veio da Europa. Para mim, era indispensável fazer relações de semelhança com os países do Velho Continente, juntamente com suas culturas, costumes e até mesmo estereótipos, o que ocasionou, consequentemente, o surgimento de nomes como *Aurelia*, *Hansel*, *Marealis* e *Volgria*.

O pensamento da obra de ficção como projeto contribuiu enormemente para o processo criativo em cada uma dessas nações. A partir de pesquisas feitas informalmente pela internet e em livros e revistas, foram pensados nomes que evocassem de alguma maneira seus semelhantes no mundo real. Personagens históricos famosos, nomes de regiões europeias e até figuras religiosas serviram de base para a construção da nomenclatura, realizada através de testes vocais e de escrita, opiniões de amigos próximos e consultas por referências em busca de significados que poderiam estar implícitos em cada palavra. A intenção, com isso, era criar identidades visuais e conceituais de cada uma das criações, o que acabava se refletindo na escolha de elementos como tipografia, cores e composição.

Sendo assim, como um dos primeiros elementos que foram criados, o *Reino de Aurelia* é o país fictício sobre o qual mais desenvolvi conteúdos até agora (Figuras 42, 43 e 44). Baseada na França, sua identidade visual e conceitual foi inspirada pela *Belle Époque*, anterior à eclosão da Primeira Guerra Mundial. Consequentemente, as cores e a estética selecionadas muitas vezes tentam emanar as cores da bandeira francesa, com uma grande presença do azul e de tons dourados, evocando também o passado monárquico do país. É uma nação, pode se dizer, quase utópica, separada entre grandes cidades, vetores do conhecimento científico,

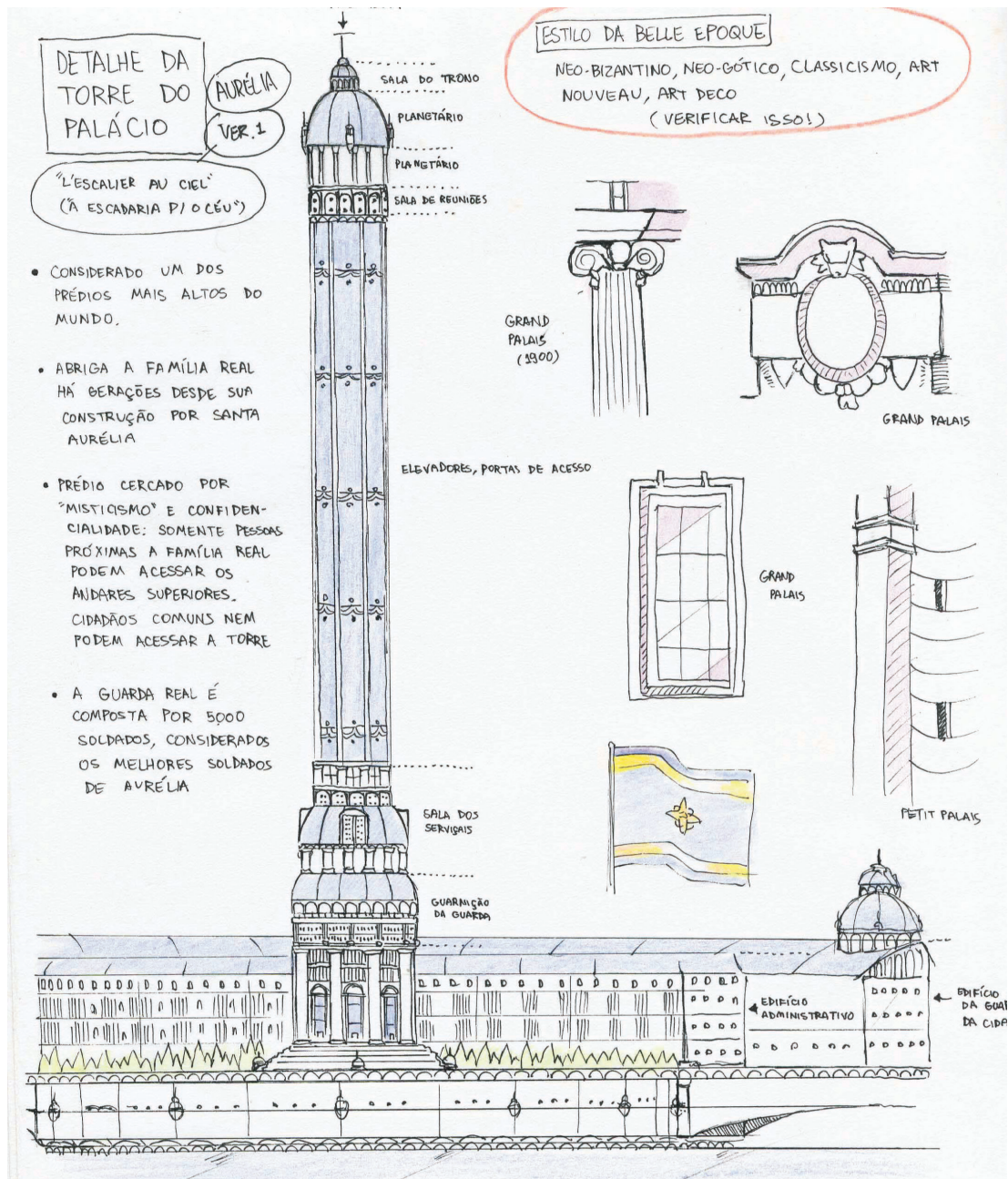
arte e cultura, e regiões campestres, compostas por pessoas mais simples e que buscam proteger seu estilo de vida frente ao desenvolvimento industrial acelerado.

Figuras 42 e 43 – Respectivamente, rascunhos que ilustram o processo criativo da bandeira de *Aurelia* e desenho que tenta definir a aparência geral de uma cidade dessa nação fictícia: inspirações na França, sua cultura e arquitetura.



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 44 – Estudo arquitetônico embasado em diversas correntes estéticas existentes no mundo real: influências que não apenas deixam o mundo de ficção mais interessante, mas também mais realista e vivo diante do leitor.



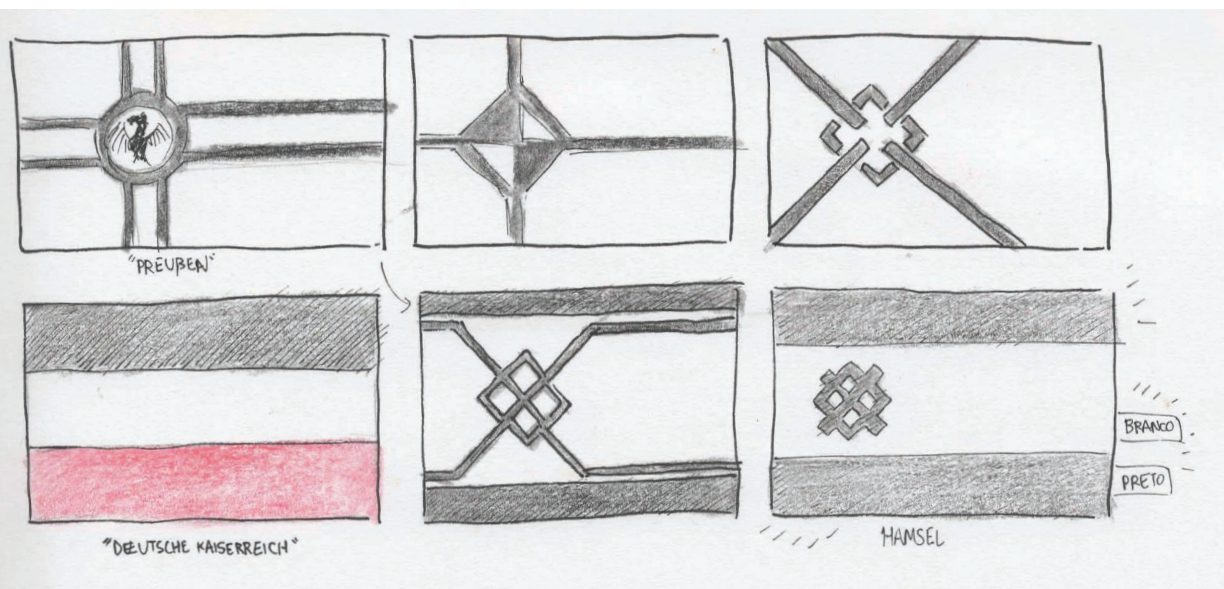
Fonte: Elaborado pelo autor

Juntou-se também ao processo criativo uma imagem de uma França católica na vida real para criar uma religião fictícia baseada em uma santa chamada Aurelia, considerada por lendas a fundadora do reino e cujo nome foi emprestado ao mesmo. O resultado, com

isso, é uma nação estruturada na cultura e na ciência, ao mesmo tempo que se divide entre um temor religioso e uma luta de classes que prima, assim como na Revolução Francesa, pela “*liberté, égalité, fraternité*”.

Seguindo o mesmo modelo de ação, utilizando desenhos ilustrativos, rascunhos e mantendo todos esses “documentos de processo” para ir modelando a obra de ficção até um estado satisfatório, outras nações e elementos desse universo foram sendo criados. Dessa forma, o próximo a ser gerado foi o *Império de Hansel*, baseado em uma Alemanha recém-unificada também anterior à Primeira Guerra Mundial (Figura 45). O nome foi inspirado pelo protagonista homônimo do conto de origem germânica *Hänsel und Gretel* (*João e Maria* na versão em português).

Figura 45 – Rascunhos que ilustram o processo criativo da bandeira de *Hansel*: impérios prussiano e germânico como base.



Fonte: Elaborado pelo autor

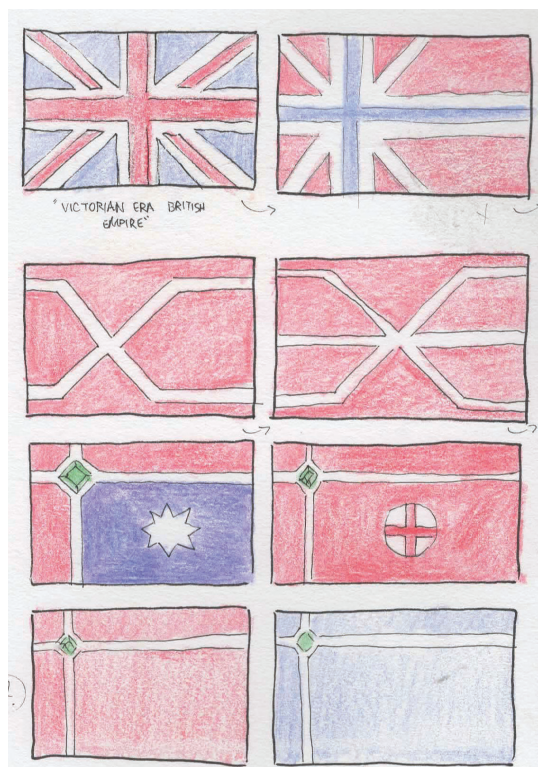
Para este caso, buscou-se certo distanciamento da era moderna e um retorno, em partes, à era medieval, às lendas germânicas e aos cavaleiros teutônicos. *Hansel*, dessa maneira, se constitui como um império muito jovem no mundo de *Varietas*, passando por um rápido processo de industrialização e expansão militar. A cultura, ainda extremamente

influenciada pela doutrina de honra de cavaleiros medievais, possibilita o surgimento de uma sociedade extremamente militarizada, com líderes que foram inspirados pelos *junkers* alemães na vida real.

Dessa maneira, castelos se misturam à máquinas modernas, espadas são usadas ao mesmo tempo que armas de fogo e cavaleiros em armaduras brilhantes têm a mesma importância que os zepelins usados pela força aérea da nação, constituindo-se em uma combinação interessante.

O próximo país é o *Reino de Marealis*, inspirado pela Grã-Bretanha e seu vasto império colonial durante a Era Vitoriana (Figuras 46 e 47). Da mesma forma que na realidade, é uma monarquia que fora erguida pela conquista e união de países próximos, pela dominação imperialista sobre outros povos e sobre uma grande Revolução Industrial.

Figuras 46 e 47 – Respectivamente, rascunhos que ilustram o processo criativo da bandeira de *Marealis* e desenhos que tentam definir a aparência geral de uma cidade dessa nação fictícia: Revolução Industrial, Corrida Espacial e colonialismo como ponto de partida.

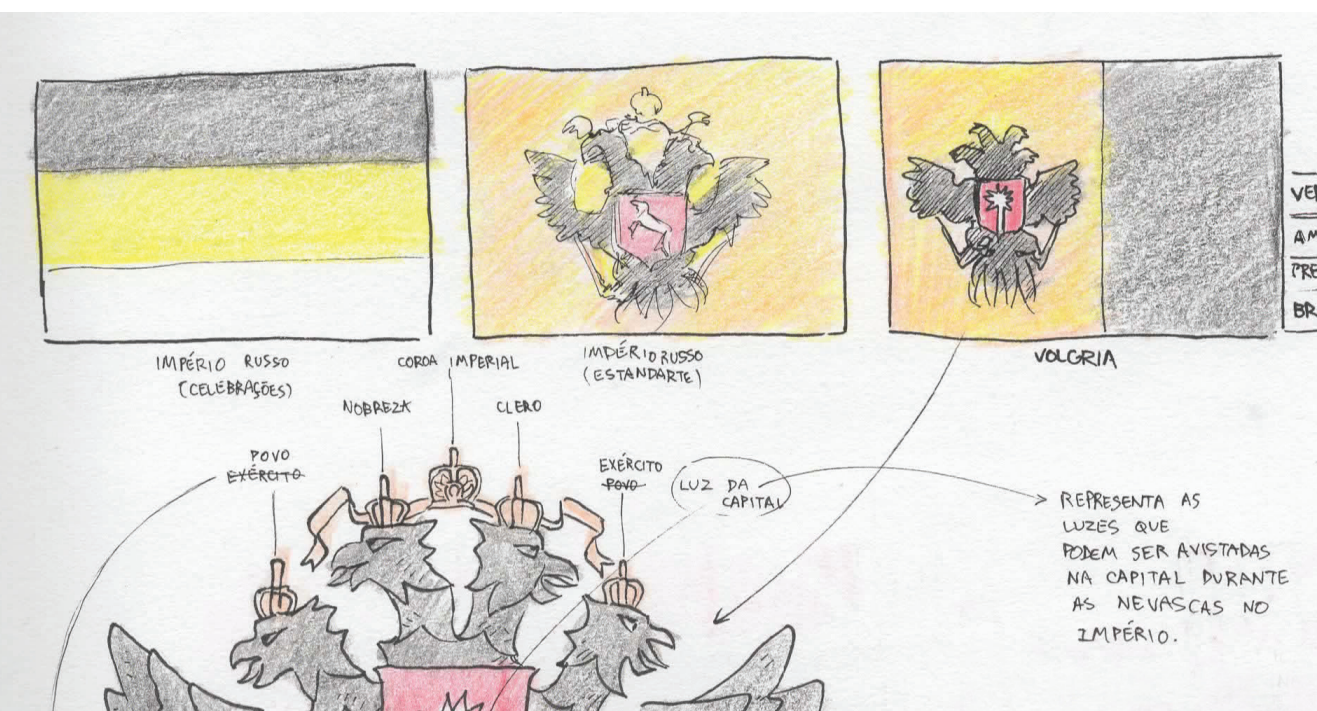


Fonte: Elaborado pelo autor

Nesta ocasião, ao contrário de *Hansel*, foi decidido partir para o futuro no processo criativo. Ao invés de criar uma trama em que a colonização tivesse sido naval e para outras partes desse continente de ficção, por que não juntar isso à corrida espacial da Guerra Fria (outro ponto de meu interesse quando se trata de história)? Sendo assim, *Marealis* não seria apenas uma potência naval em *Varietas*, mas também uma potência espacial, colonizando luas e outros planetas galáxia afora pelas armas de seus soldados vestidos em uniformes inspirados pelas icônicas casacas vermelhas que tanto caracterizam a Grã-Bretanha na realidade.

Por fim, foi criada também a vasta nação representada pelo *Império de Volgria*, definitivamente baseada na Rússia czarista (Figura 48). Sendo extenso em dimensões e apresentando uma população avassaladora, o país ficcional foi imaginado como dona de grandes glórias, mas também de grandes lutas, opressões e revoltas populares.

Figura 48 – Rascunho que ilustra o processo criativo da bandeira de *Volgria*: uma monarquia totalitária que será a futura base de uma versão de fantasia da União Soviética?



Fonte: Elaborado pelo autor

Controladora de vários povos, esse império se mostra em constante instabilidade, permeado por guerras de independência e perseguições, ao mesmo tempo que o cidadão

comum luta para sobreviver aos seus severos invernos. Com isso, imagino que talvez, em um futuro processo criativo, seja possível criar uma versão fantasiosa da Revolução Russa e até mesmo uma espécie de União Soviética que vai abalar o equilíbrio nesse continente fictício, algo que só o desenvolvimento da trama e futuras influências sobre o ato criador poderão definir.

Como é possível observar, o modo de agir de meu processo criativo é um sistema pesadamente influenciado por vários elementos históricos do mundo real. Seja por minha formação escolar, pelos livros de história com os quais tive contato ou até mesmo pelos mangás vistos anteriormente e certos jogos eletrônicos, nada do que fora criado veio do acaso, de uma epifania a partir de um ponto inexistente.

Nesse caso, tratou-se de uma recepção de influências externas, as quais foram processadas no interior da mente do autor e, de acordo com suas próprias concepções em relação à realidade, foram devolvidas ao mundo através de uma obra criativa, constituindo-se no início de uma comunicação.

Semelhantemente à ideia de *schemata* de Gombrich (1986), também preciso integrar à minha todas as experiências provenientes desse processo criativo e de pesquisa para verificar as possibilidades que podem ser criadas a partir delas. Somente através disso é confortável seguir para o estágio de transformação dessa massa de informações em uma estrutura coerente.

Se Cecília Salles (2004) considera como “documentos de processo” os retratos temporais do percurso criativo, trazendo à discussão peças como entrevistas, depoimentos e anotações como uma forma de auxiliar na obtenção de uma obra final, o método que escolhi para guiar este projeto de graduação é representado não apenas pelos fatos históricos, fotografias e outras abordagens culturais, mas também através de tudo o que adquiri e guardo de minha própria formação durante o curso de design, o que será mostrado de forma mais aparente no tópico a seguir.

6.3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

6.3.1 MUDANÇA DE CURSO E REQUISITOS DE PROJETO

Com base no mundo ficcional criado, iniciou-se o desenvolvimento do projeto em forma de produto para este trabalho de graduação. Inicialmente, em busca de uma trama capaz de se adequar a um formato enxuto para apresentação, foram pensadas pequenas histórias que se passassem no universo anteriormente explicitado. Várias tentativas foram realizadas, mas o universo ficcional se mostrou expansivo demais para poder ser incluso de forma satisfatória em um trabalho de dimensões relativamente reduzidas.

Com a realização da primeira banca do Trabalho de Conclusão de Curso e obtendo sugestões da mesma, a abordagem a respeito da história em quadrinhos sofreu alterações drásticas: ao invés de criar uma ficção que se passasse no mundo de *Varietas*, foi preferível discorrer sobre ele de forma sintética e metafórica através do mangá, construindo, em outras palavras, uma obra metalinguística que falasse diretamente do processo criativo através dos olhos de um personagem criador.

Devido à própria natureza do trabalho, também se tornou complicada a definição absoluta de requisitos de projeto para ele. Como se não bastasse ter iniciado a gênese das ideias de forma aleatória no passado, a qual só se organizou em tempos recentes, há a necessidade de se garantir certa fluidez e liberdade no processo criativo para a condução da obra de forma satisfatória.

Apesar disso, é possível sim definir de maneira mais flexível alguns requisitos considerados como essenciais, pelo menos para serem utilizados como guias de condução até a finalização do projeto. Dessa maneira, o primeiro desses requisitos consiste na necessidade de o mesmo ser formalizado no estilo de desenho do mangá, uma vez que se enquadra no grupo de técnicas com as quais tenho maior familiaridade. Ainda mais, é necessário seguir a linguagem visual dos mangás, envolvendo também o uso de páginas em preto e branco e o sentido inverso de leitura oriental, ou seja, da

direita para esquerda, tanto no folhear das páginas quanto na leitura da narrativa.

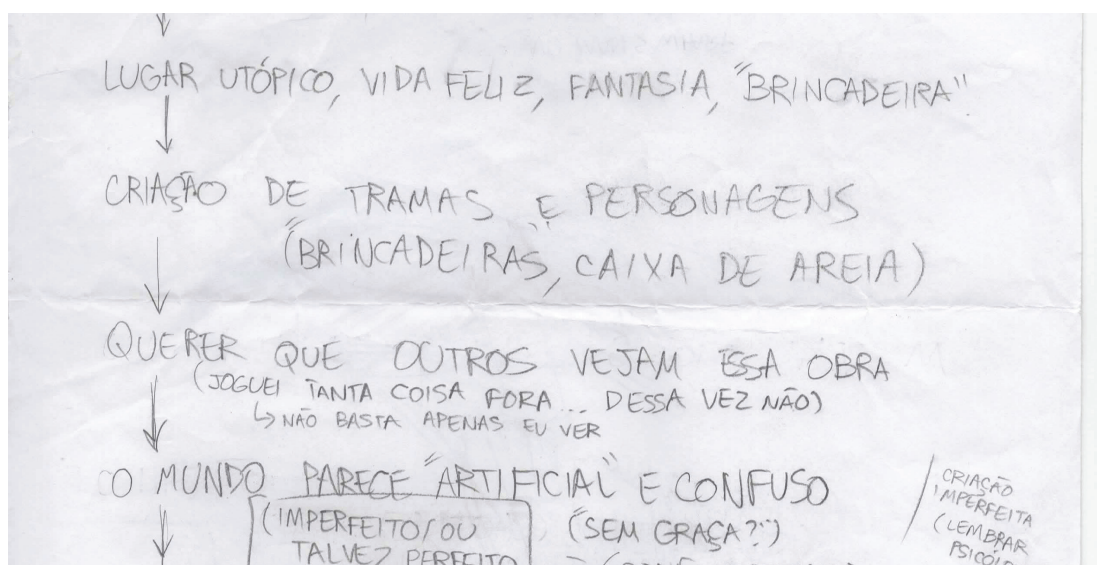
Outro requisito é a necessidade do uso de elementos que fortalecessem ainda mais o caráter metalinguístico do projeto, fornecendo pistas ao leitor de forma visual e textual no produto final. Assim, a diagramação e o tratamento formal que trabalhem nesse sentido também devem ser considerados imprescindíveis do ponto de vista dos requisitos de projeto.

Por fim, há o requisito de permitir a impressão física do mangá, razão pela qual certas decisões de composição das páginas foram tomadas nos tópicos a seguir.

6.3.2 ROTEIRO

Finalizado o item anterior, foi iniciada a construção de um roteiro, o qual se caracterizou nos primeiros momentos pela utilização de papel e lápis e pela realização do processo de *brainstorming*. O intuito era tentar visualizar ideias sobre as quais pudessem ser construídas toda a narrativa da história em quadrinhos que iria ser feita, o que incluía também possíveis temas, personagens interessantes, abordagens metalinguísticas distintas, entre outras peças que pudessem guiar a construção de um roteiro mais formal (Figura 49).

Figura 49 – Exemplo do processo de *brainstorming* realizado para o projeto.



Fonte: Elaborado pelo autor

Ao terminar o *brainstorm* e selecionar a melhor abordagem, o material obtido foi transcrito para documentos digitais, nos quais se tentava organizar as ideias escritas no papel e prepará-las para o processo de roteirização. O roteiro em si foi desenvolvido tomando os resultados mais satisfatórios do *brainstorm* e organizando-os narrativamente, adicionando-se falas, personagens e eventos sequenciais. Houve cuidado para separar falas vocais e de pensamentos dos personagens, bem como para desenvolver textos sucintos que conseguissem expressar de maneira ágil o que estaria contido em cada página no produto final.

Durante a confecção do roteiro, houve a necessidade de imaginar mentalmente como seria a distribuição dos desenhos e dos eventos da trama em cada página a ser desenvolvida. Alguns rascunhos e desenhos de teste foram feitos para verificar se a fluidez do texto e dos desenhos estariam de acordo com o almejado na versão final.

Terminado o processo, o texto foi impresso e correções adicionais foram feitas, preparando o conteúdo para o próximo estágio: o *storyboard*.

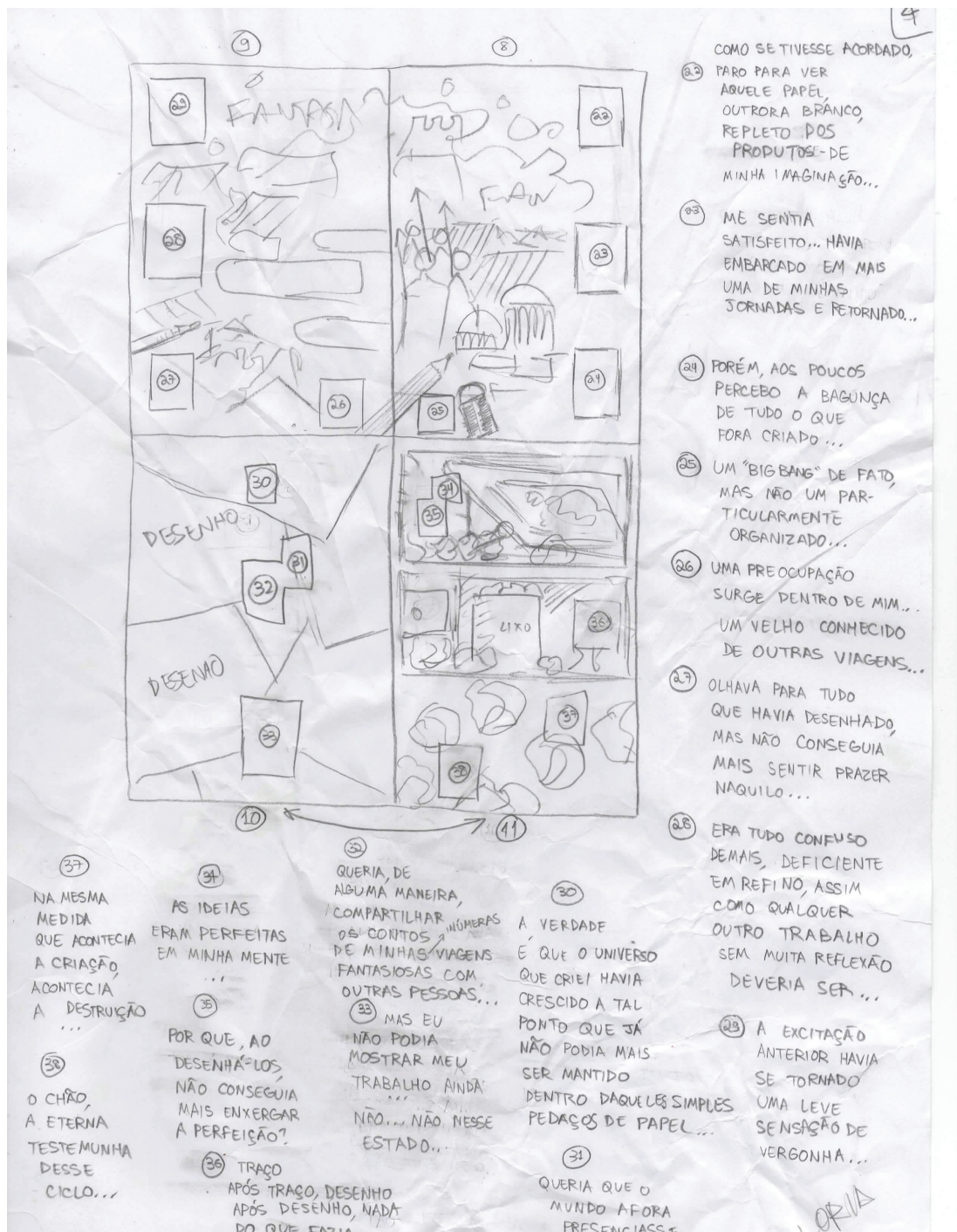
6.3.3 STORYBOARD

Assim como dito anteriormente, esta etapa consistiu na criação de inúmeros *storyboards* e rascunhos capazes de ilustrar como ficaria cada página ao final do projeto. Foram necessárias várias tentativas para se chegar ao resultado desejado: quando uma versão era finalizada, outra era feita baseando-se no antecessor e agregando melhorias (Figuras 50, 51 e 52). De certa forma, não foi a metodologia mais eficiente, uma vez que consumia muito tempo para sua confecção. Apesar disso, provou ser muito eficiente para descobrir falhas de continuidade na narrativa e para revelar a “velocidade” dos acontecimentos em cada página.

Em outras palavras, foi neste estágio em que foram realizados ajustes em sequências que se tornaram muito mais longas ou curtas que o esperado, bem como no número de páginas

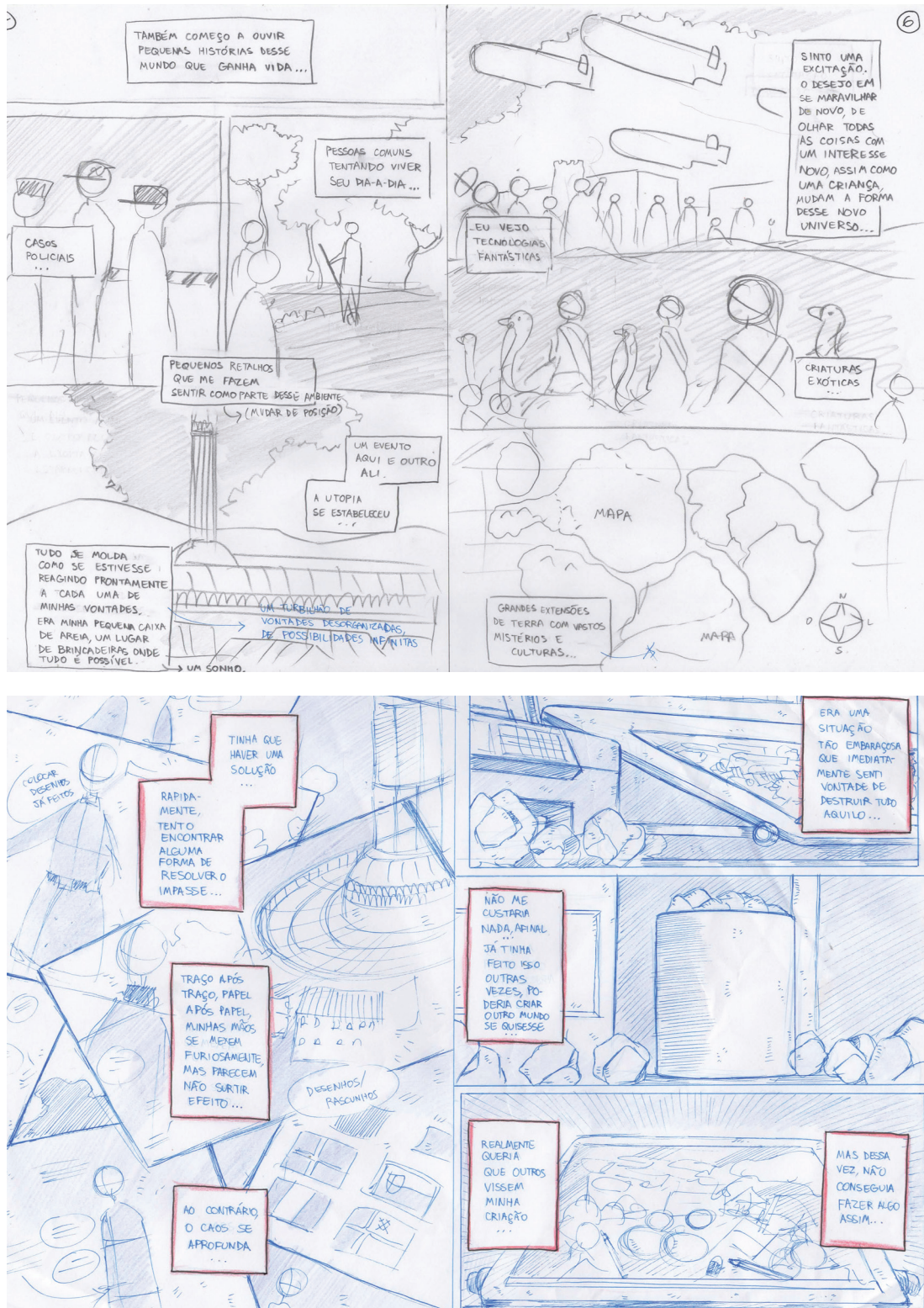
que o mangá possuiria. Inicialmente, a obra foi planejada em torno de 20 a 24 páginas, mas as sucessivas tentativas com os rascunhos e storyboards acabaram aumentando a quantidade para 40 páginas.

Figura 50 – Imagem do primeiro storyboard, ainda muito cru e experimental.



Fonte: Elaborado pelo autor

Figuras 51 e 52 – Respectivamente, imagens da segunda e terceira tentativas de *storyboard*: o desenvolvimento acontece de forma gradual, sempre corrigindo erros e agregando pontos positivos.



Fonte: Elaborado pelo autor

Os *storyboards* também representaram importantes “documentos de processo”, através dos quais foi possível observar a evolução gradual do que estava sendo feito, auxiliando na tomada de decisões dependendo das situações narrativas contidas na trama.

Do ponto de vista do design, foi o estágio em que foram tomados os maiores cuidados com a quantidade de informações que haveria em cada página. Qualquer excesso era retirado ou reaproveitado em localidades pertinentes e o tamanho das falas e suas relações com os desenhos eram revistas constantemente, sendo que, se houvesse alguma possibilidade de expressar a narrativa por meio de imagens, os textos eram retirados em favor da expressividade dos personagens e da cena. Os ângulos de cada ilustração e o desenvolvimento de rascunhos para a capa completaram este estágio.

6.3.4 DESENVOLVIMENTO

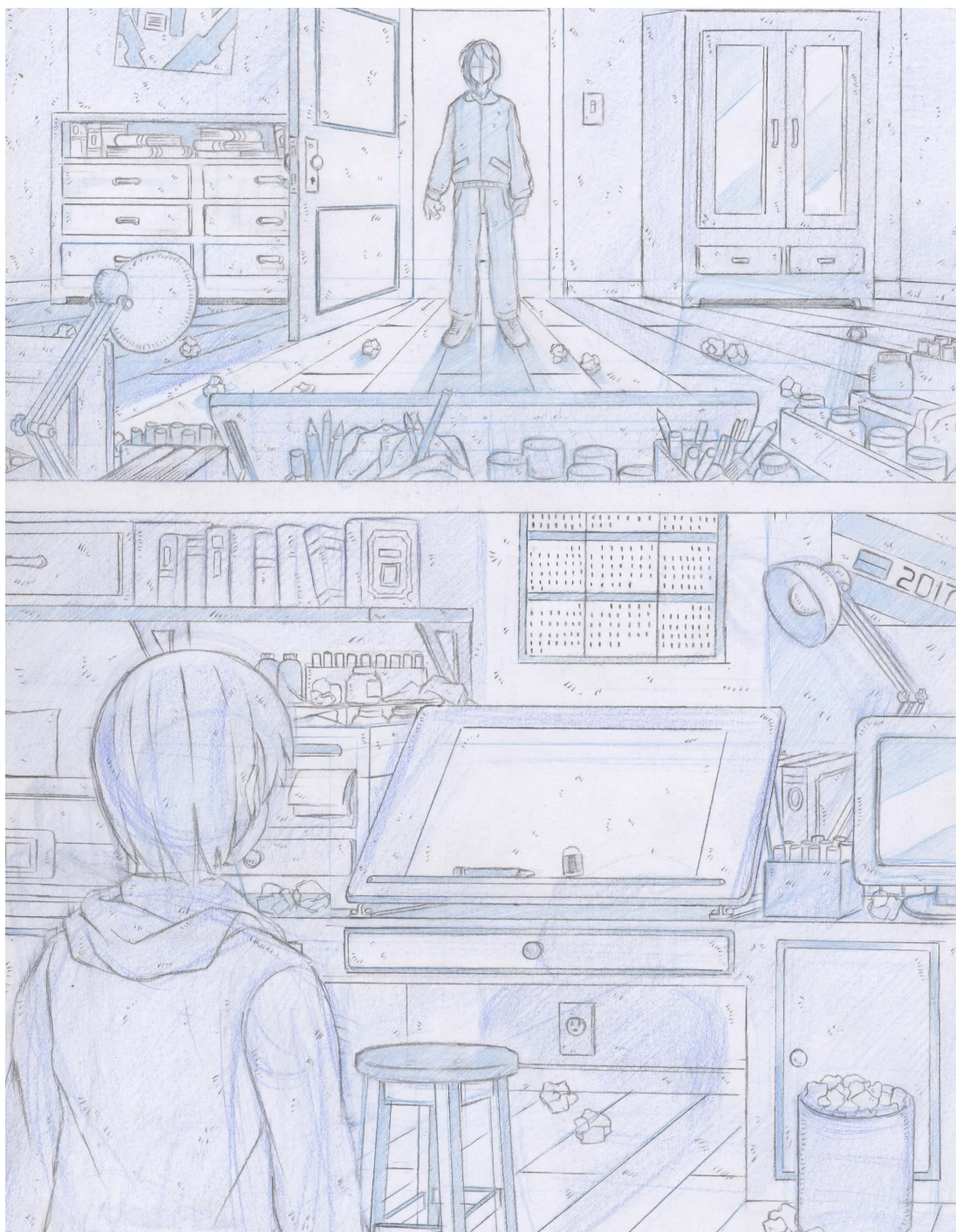
Chegando a um *storyboard* definitivo, foi a vez de traduzir todo o material produzido para sua forma final. Utilizando apenas traços de lápis cinza e azul durante a construção, cada uma das páginas foi sendo elaborada quadro a quadro para que reproduzissem tudo que havia sido formalizado através das etapas anteriores.

A ilustração dos conjuntos de páginas foi feita em tamanho A4. Posteriormente, tais conjuntos seriam reduzidos para serem impressos em tamanho A5, exigindo cuidados para não ilustrar detalhes muito pequenos que desaparecessem na versão impressa e, consequentemente, atrapalhassem a narrativa e a estética do mangá.

Nesta fase, foram efetuadas novas correções ao serem constatados novos problemas de coerência e de fluidez durante a leitura do mangá. Apesar de os balões de fala ainda não terem sido adicionados, prestou-se atenção para os mesmos não bloquearem partes importantes das ilustrações. Além disso, houve a adição de margens de segurança de aproximadamente 5mm, assegurando que nenhum conteúdo textual fosse cortado durante a impressão e a encadernação.

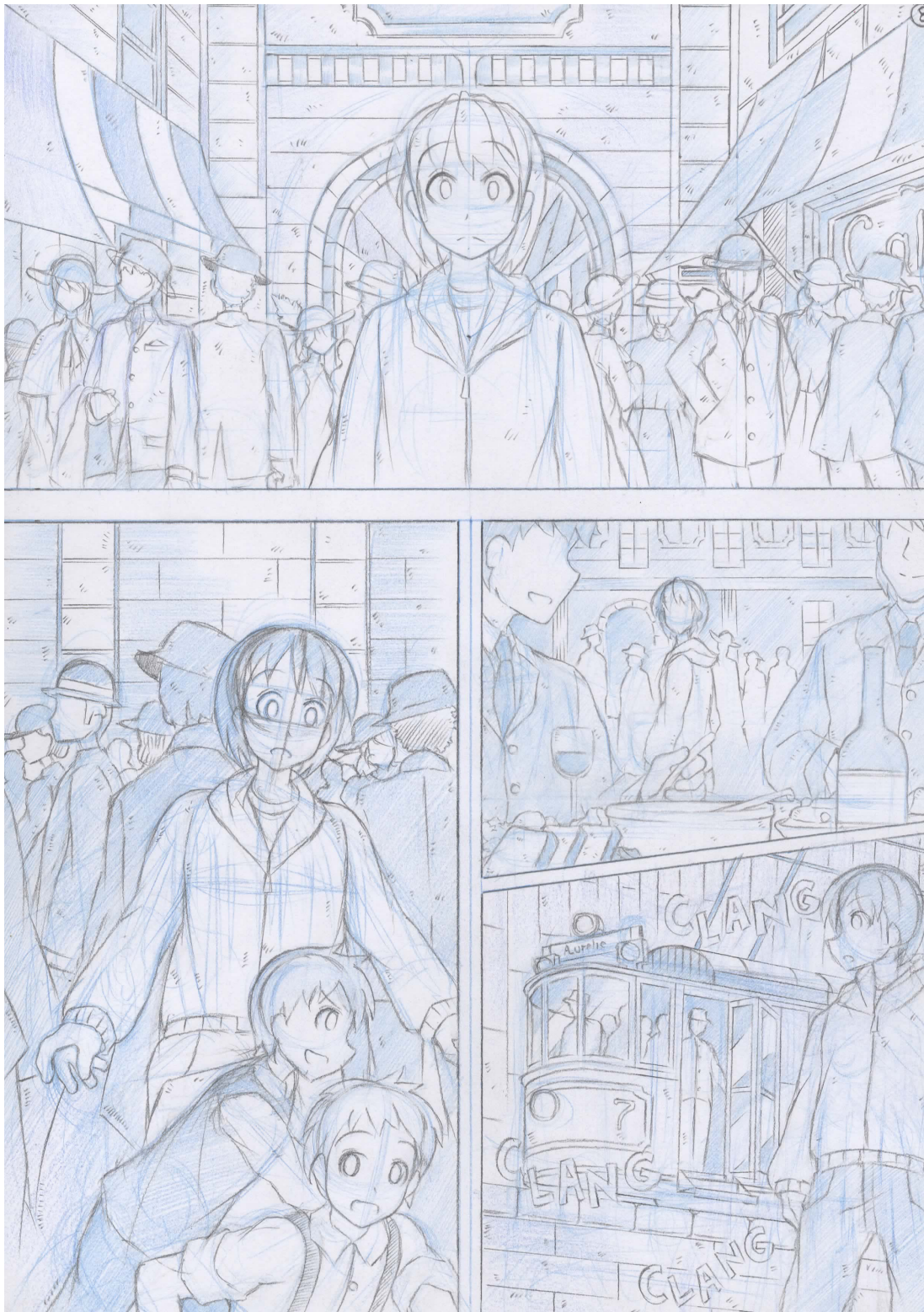
O procedimento foi, sem dúvida alguma, a mais trabalhosa de todo o projeto, pois demandou ilustrações precisas que teriam de ser finalizadas para a impressão (Figuras 53 e 54).

Figura 53 – Página do mangá ilustrada com lápis preto e azul: definição final de todos os componentes que irão para a versão finalizada do projeto.



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 54 – Página do mangá ilustrada com lápis preto e azul: definição final de todos os componentes que irão para a versão finalizada do projeto.



Fonte: Elaborado pelo autor

6.3.5 FINALIZAÇÃO E IMPRESSÃO

Em seguida, as imagens no papel foram escaneadas, transferidas para um computador e tratadas para poderem receber a arte-finalização. Durante este estágio, os traços definitivos foram elaborados através da utilização de um *tablet*. Novamente, quaisquer erros de consistência ou elementos desnecessários foram corrigidos ou retirados.

Um dos pontos mais importantes para esta etapa foi a realização de uma escolha que considero crucial para a conclusão do projeto. Inicialmente, se desejava obter uma obra totalmente arte-finalizada, ou seja, com traços firmes integralmente feitos no computador. No entanto, por se tratar de um trabalho autoral metalinguístico, o qual envolve o próprio ato de criar e também de desenhar, foi interessante considerar uma linguagem visual que conseguisse se aproximar ainda mais do processo criativo.

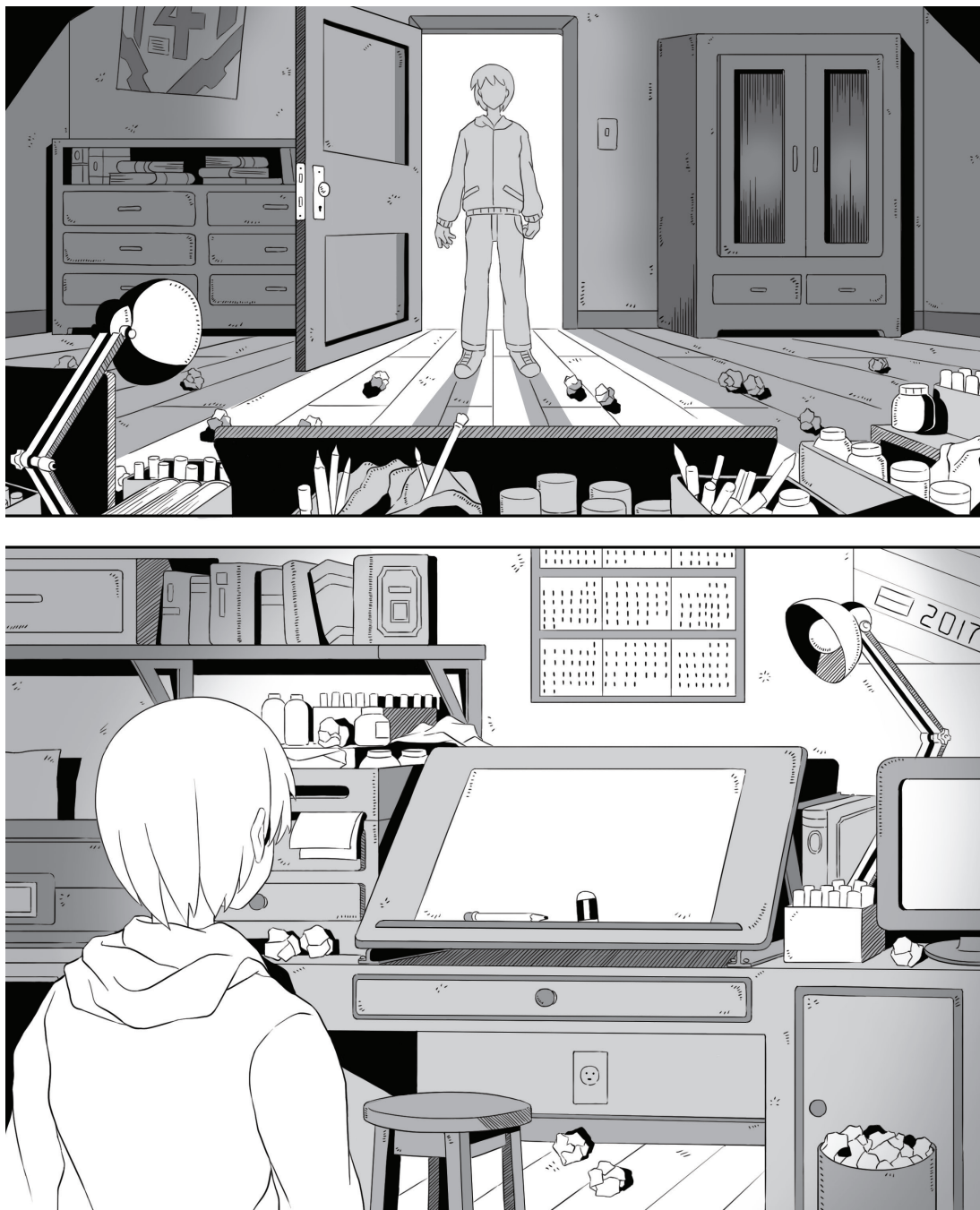
Dessa forma, ao invés de traçar todas as linhas e finalizar as páginas completamente, foi decidido manter as linhas de referência para a construção do desenho, bem como as marcas de lápis originais (vide Figuras 53 e 54) que estavam contidas nas imagens escaneadas. É importante notar que o procedimento foi aplicado apenas nas partes em que o personagem principal se adentrava em seu processo criativo, permanecendo ele mesmo de forma completamente finalizada no computador.

Em outras palavras, é possível observar que as páginas em que a trama se passa no ambiente externo ao processo criativo do personagem apresentam traços mais firmes, feitos digitalmente, sendo a própria página mais branca e limpa. Por outro lado, em partes onde o personagem se encontra no interior do mundo gerado por ele, as linhas de rascunho permanecem, dando a impressão do processo construtivo de sua imaginação e completando o teor metalinguístico do trabalho (Figuras 55 e 56).

As páginas foram retocadas e receberam camadas digitais de pintura cinza, ressaltando partes importantes. A fonte utilizada é uma tradicional existente entre os mangás publicados no Ocidente, a *Wild Words*. O trabalho foi, então, impresso em papel *offset*

120g/m², gramatura que considerei suficiente para não deixar cada página marcada por sua face oposta, e encadernado por meio do processo de *hot melt*, sendo que a capa foi confeccionada em papel *couché* 300 g/m². A encadernação, como dito anteriormente, obedece ao sentido de leitura oriental.

Figura 55 – Página do mangá com o personagem no mundo real: os traços são firmes, totalmente digitalizados no computador e com a aplicação



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 56 – Página do mangá com o personagem em seu mundo fictício: há uma mescla entre o traço firme do personagem e os traços rascunhados de tudo o que ele cria em sua imaginação, evidenciando de forma visual seu processo de criação.



Fonte: Elaborado pelo autor

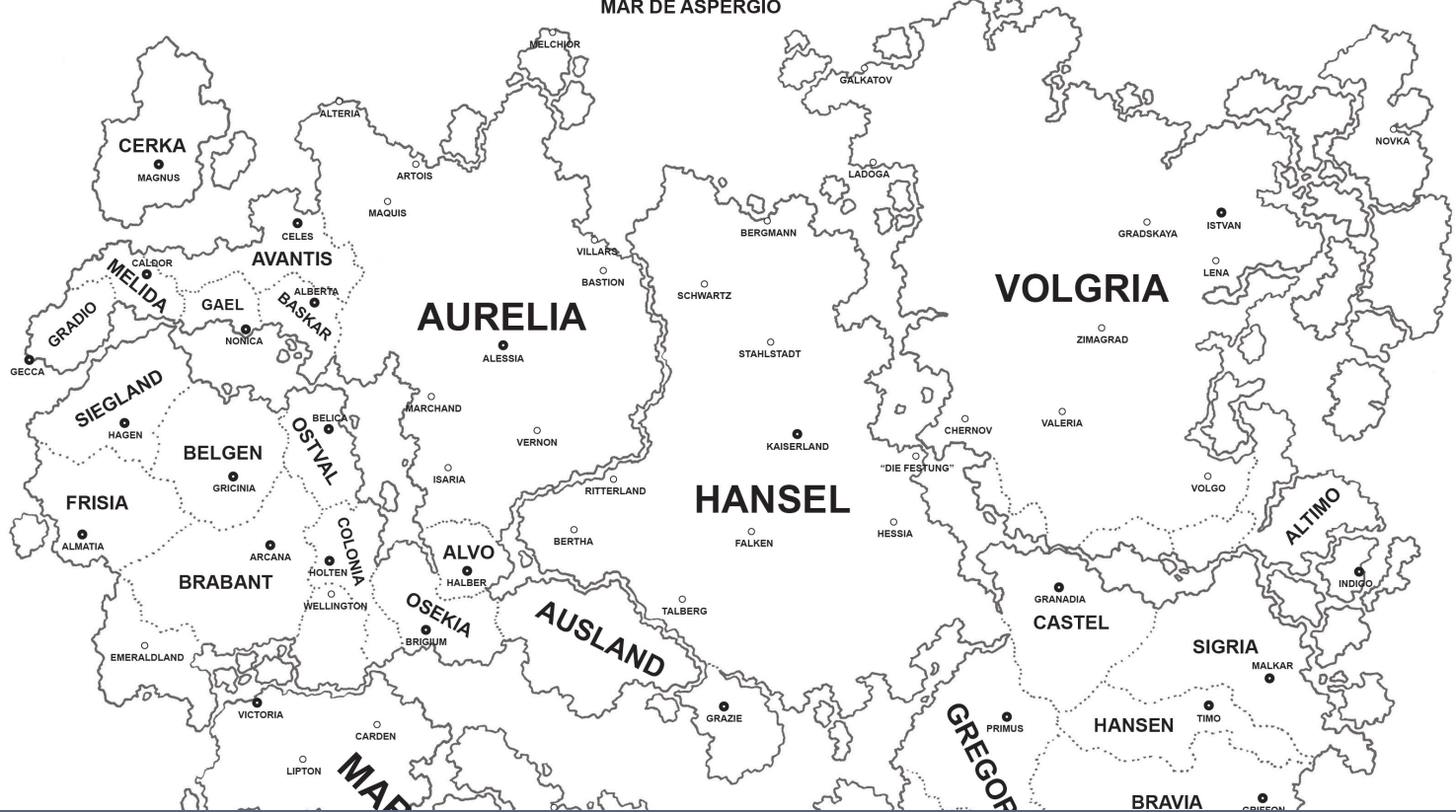
Outro ponto de importância em relação ao teor metalinguístico do projeto se manifesta em determinadas localidades da obra. Por exemplo, além da existência das idas e vindas do personagem dentro de sua própria imaginação, há páginas que buscam expressar o início do processo criativo do mesmo através do surgimento de manchas tentando representar gotas de tinta, como se fosse a origem de tudo, um *Big Bang*.

Adicionam-se a isso as características criadas para o próprio personagem e o cenário em que ele se encontra. O primeiro, com suas roupas discretas, sem chamar muita atenção, foi formulado tentando agregar a ideia de um artista tímido, indeciso e em constante conflito com suas criações. Tal fato se reflete ao observar sua sala de desenho, totalmente bagunçada, como se séries de frustrações o tivessem levado a um estado de obsessão, nem possuindo tempo para realizar uma organização básica de seu local de trabalho.

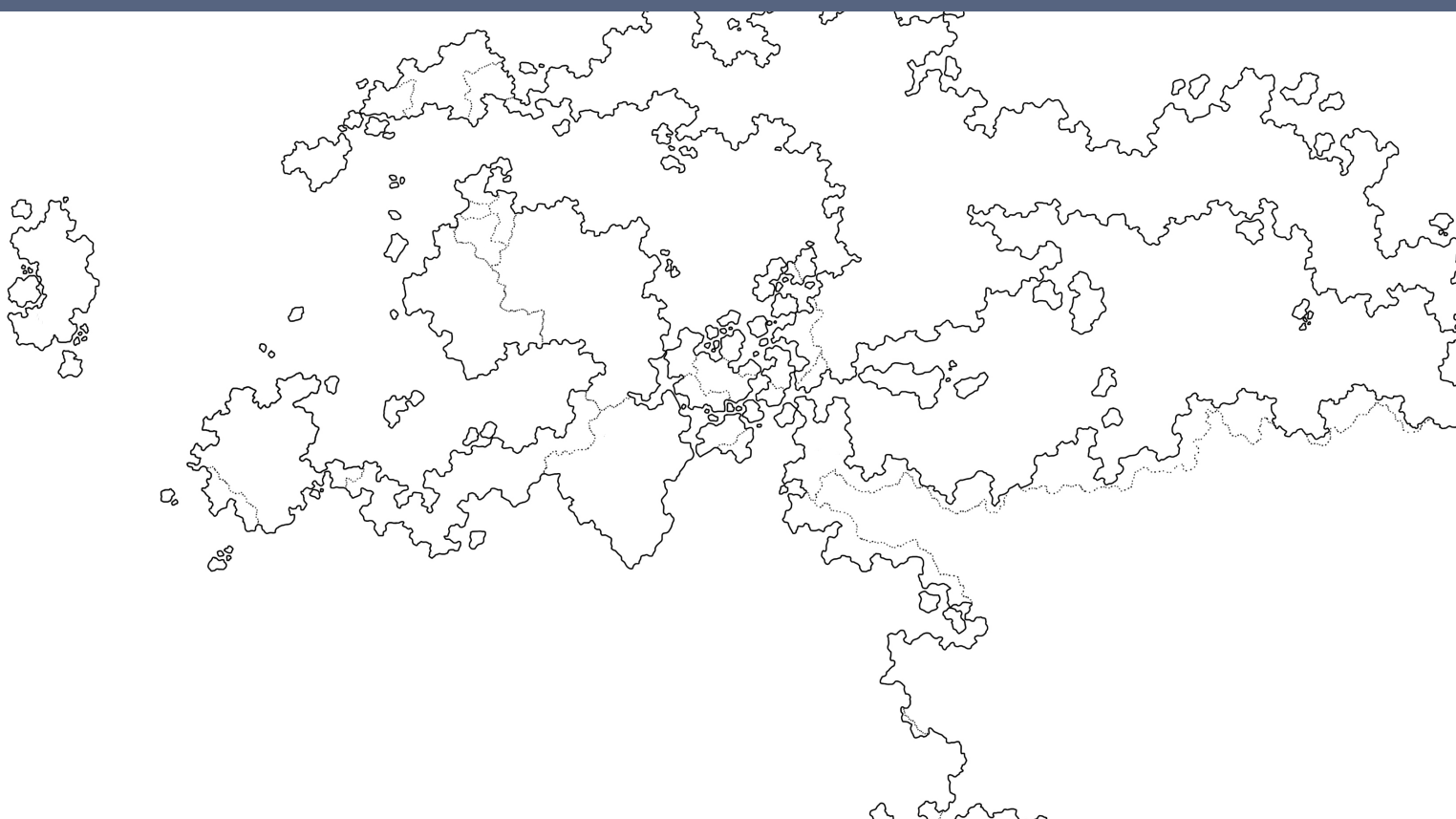
Na realidade, a base para tal conceito acabou se formando através de minhas próprias experiências quando tentava criar uma trama bem estruturada para este projeto. Em uma mistura entre a fluidez vinda do mundo externo (as circunstâncias reais, os problemas e as frustrações para se criar um Trabalho de Conclusão de Curso) e o requisito de projeto objetivo que lida com o metalinguístico, é possível observar o ponto de partida para a forma final da obra apresentada.

Finalmente, há também as características presentes na capa. Por se referir a um mundo de fantasia, julgou-se melhor trazer uma estética semelhante a um livro do gênero, como um conto de fadas pronto para ser lido. Isso se manifesta sob a presença de molduras na ilustração, na escolha de cores, principalmente a do verde que domina a capa, e da tipografia, chamada de *Enchanted Land*.

MAR DE ASPERGIO



CONCLUSÃO



Buscou-se, nesse trabalho de conclusão de curso, mostrar a importância que os elementos típicos de obras de ficção têm na articulação do processo comunicativo com o público. Por outro lado, para a concretização do projeto gráfico, além dos conhecimentos de diagramação, tipografia e *Gestalt*, é também necessária a pesquisa e reflexão sobre a formação dos personagens, eventos da narrativa e o universo de fantasia em que habitam.

Seja para os mangás, focos deste estudo, ou animações, jogos eletrônicos, livros ilustrados ou qualquer outro tipo de projeto que lida com o imaginário, a síntese dessas peças provenientes da criatividade já adquire sua formação quanto ao poder comunicativo antes mesmo do profissional de design pensar nos aspectos mais técnicos e de acabamento para o produto. Em outras palavras, a elaboração da mensagem, analogamente ao desenvolvimento de uma identidade visual, já se inicia ao pensar o personagem, a roupa que irá vestir, sua personalidade e os eventos da narrativa que ocorrem ao seu redor. A definição dessas características, por mais inofensiva que possa parecer, é o ponto de partida para se obter discursos coerentes, de uma série de interpretações que podem ser captadas pelo público.

Peirce, segundo escrito por Salles (2004), tem a concepção de que o real é aquilo que tem as características que tem, independentemente do que alguns indivíduos pensam. O fictício, por sua vez, é aquilo cujas características são dependentes daquelas que alguém lhe atribui como, por exemplo, o universo fictício imaginado por um escritor.

Dessa forma, o designer seria uma dessas pessoas capazes de atribuir todas as características necessárias a uma obra ficcional para se obter o máximo efeito perante os receptores. O profissional, já acostumado a um agir de projeto e planejamento, se juntaria à influência da fluidez dos “rastros do artista” para criar seus próprios personagens, os atores que receberão a atenção do leitor durante o desempenhar da narrativa, a qual, por sua vez, será articulada por uma sequência de ilustrações, imagens, frames, textos e receberia o tratamento dos elementos técnico-diagramáticos para ser passado ao público.

O design como comunicação, ao mesmo tempo que é capaz de organizar, de informar e criticar, é também capaz de fazer com que experimentemos situações, surpresas, narrativas e, enfim, emoções que são tão importantes para o usuário, para seu lado humano, quanto o visual de uma placa de sinalização de trânsito ou a ergonomia de um produto.

As perspectivas de desenvolvimento futuro do projeto apresentado nesta monografia, busca realizar justamente isso. Seu personagem, criado a partir de referências no mundo real, se adentra no interior de seu próprio universo, expondo indagações, creio eu, que devem ter passado na cabeça de todo criador: a ideia de se obter algo melhor, de ainda não ter chegado lá, de falhar e tentar de novo.

O personagem sem nome, em constante luta com sua consciência e com tudo o que está sendo criado diante dele, foi arquitetado em torno de uma estrutura metalinguística, a qual, usando as ferramentas do mangá, possibilitou o projeto de um suporte que não são apenas ilustrações deixadas ao ar livre, mas que se entrelaçam e se estruturam em um produto direcionado ao leitor, o qual pode ser outro designer, um artista, um escritor ou uma pessoa buscando um minuto de entretenimento.

Mesmo se certos elementos não forem percebidos, como a inspiração por trás do personagem e da trama, a profundidade do mundo de ficção que só pode mostrar parte do que é e o agrupamento dos quadros e balões de fala que se constituem em estruturas

narrativas distintas, eles não deixam de criar significados e interpretações semelhantes ou distintas que podem ser compreendidos por aqueles familiares, ou não, com a linguagem.

Enfim, devido à natureza limitada deste trabalho, não foi possível apresentar com maior detalhamento todas as ações realizadas durante a construção da história em quadrinhos. Mesmo assim, espero que o que foi produzido seja capaz de transmitir o esforço, o choro, a alegria e todas as reflexões que finalmente levaram à conclusão de suas cópias físicas, bem como a exposição das características que uma abordagem realizada por um designer pode obter no âmbito dos mundos de ficção e do mangá.

11. BIBLIOGRAFIA

11.1 LIVROS

GOMBRICH, E. H. **Arte e Ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

LEE, Suzy. **A trilogia da margem: o livro ilustrado segundo Suzy Lee**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

LINDEN, Sophie Van der. **Para Ler o Livro Ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

LUYTEN, Sonia. **História em Quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Paulinas, 1984.

LUYTEN, Sonia. **Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2001.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro Ilustrado: palavras e imagens**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

PIETROFORTE, Antônio. **Semiótica Visual: os percursos do olhar**. São Paulo: Contexto, 2010.

PLAZA, Júlio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

SALLES, Cecília. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Annablume: FAPESP, 2004.

SCHODT, Frederik L. **Manga! Manga! The World of Japanese Comics**. New York: Kodansha USA, Inc., 2012.

11.2 ARTIGOS

COHN, Neil. **Comics, Linguistics and Visual Language: The Past and Future of a Field**. Disponível em: <http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Comics&Linguistics.pdf>. Acesso em: 17 de abr. 2016.

COHN, Neil. **Japanese Visual Language**. Disponível em: <http://www.visuallanguagelab.com/P/japanese_vl.pdf>. Acesso em: 17 de abr. 2016.

GOMES, R. S.; MANCINI, Renata. **Textos midiáticos: uma introdução à semiótica discursiva**. Atas do IX FELIN. Rio de Janeiro: UERJ, 2007. Disponível em: <<http://www.http://www.filologia.org.br/ixfelin/trabalhos/pdf/66.pdf>>. Acesso em: 21 de fev. 2016.

HOLLAND, Norman N. **Spider-man? Sure! The neuroscience of suspending disbelief**. INTERDISCIPLINARY SCIENCE REVIEWS, 2008, VOL. 33, NO. 4. Disponível em: <https://www.researchgate.net/researcher/2003369909_Norman_Holland>. Acesso em: 17 de mai. 2016

MATTE, A. C. F.; LARA, G. M. P. **Um Panorama da Semiótica Greimasiana**. Disponível em: <http://www.letras.ufmg.br/arquivos/matte/artigos/artigoAlfa_Matte_Lara2009%5B3%5D.pdf>. Acesso em: 21 de fev. 2016.

SALLES, C. A.; CARDOSO, D. R. **Crítica Genética em Expansão**. Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?pid=S0009-67252007000100019&script=sci_arttext>. Acesso em: 6 de mar. 2016.

11.3 VÍDEOS

TED-Ed. Como Construir um Mundo Ficcional – Kate Messner. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZQTQsBjecLg>>. Acesso em 6 de mai. 2016

The Game Theorists. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/MatthewPatrick13>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

ShoddyCast. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/ShoddyCast>>. Acesso em: 10 abr. 2016

The Making of Paprika – Part 1 of 2. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hlHCdi6ASE0>>. Acesso em 20 de mai. 2016

The Making of Paprika – Part 2 of 2. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EFGa4tpM-iM>>. Acesso em 20 de mai. 2016

11.4 SITES

Visual Language Lab. Disponível em: <<http://www.visuallanguagelab.com/>>. Acesso em 2 de mai. 2016.

Wikipedia. Suspension of Disbelief. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief>. Acesso em 17 de mai. 2016.

Ranking Oricon de venda de mangás no Japão. Disponível em: <<http://www.coullon.com/portfolio/kiubi.html>> Acesso em 4 de jun 2017

Ranking Oricon de venda de mangás no Japão. Disponível em: <<http://blog.comix.com.br/top-oricon-mangas-os-mais-vendidos-do-japao/>> Acesso em 4 de jun 2017.

Panorama de vendas de mangá no Japão em 2015. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/2015_in_manga> Acesso em 4 de jun 2017.

Tradução de entrevista com Kohei Horikoshi. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/BokuNoHeroAcademia/comments/4cwbm0/transcript_of_horikoshis_interview_before_the/> Acesso em 4 de jun 2017.

Imagem original da entrevista com Kohei Horikoshi. Disponível em: <<http://imgur.com/a/a27aj>> Acesso em 4 de jun 2017.

A filosofia de Fullmetal Alchemist, Parte 1. Disponível em: <<https://www.themarysue.com/hiromu-arakawa-part-1/>> Acesso em 11 de jun 2017.

A filosofia de Fullmetal Alchemist, Parte 2. Disponível em: <<https://www.themarysue.com/hiromu-arakawas-fma-part-2/>> Acesso em 11 de jun 2017.

