

CRÍTICA EM QUADRINHOS: AS AVENTURAS DO SUPER DESIGNER

GOMES, Rafael Peduzzi¹; COLARES, Renan Machado²; LIMA, Mônica Faria³

¹Universidade Federal de Pelotas; ²Universidade Federal de Pelotas; ³Universidade Federal de Pelotas, Centro de Artes. rafaelpeduzzi@gmail.com; renan_colares@hotmail.com; monicalfaria@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos são também chamadas de gibis, revistinhas ou arte sequencial, e constituem uma mídia importante na cultura jovem contemporânea. “Nos tempos modernos, a tira diária de jornal e, mais recentemente, a revista de quadrinhos constituem o principal veículo da Arte Sequencial” (EISNER, 2001, p. 7). O mesmo autor também diz que a configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, logo sendo necessário que o leitor exerça habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente, tornando a “Arte Sequencial” uma atividade que tangencia diversos conhecimentos (psicologia, física, mecânica, design, linguagem, técnica artística, dentre outros), de forma semelhante ao design. Sua leitura, então, torna-se um ato de percepção estética e esforço intelectual (p.8).

Numa trajetória interdisciplinar na graduação em Design Gráfico da Universidade Federal de Pelotas, o personagem “SUPER DESIGNER” foi se desenvolvendo e também dando margem a outros personagens. Inicialmente criado por Rafael para um trabalho de design de personagens na disciplina de Ilustração no terceiro semestre, teve seu conceito aproveitado posteriormente em outras duas disciplinas: História em Quadrinhos (quarto semestre) e Design Editorial (quinto semestre). Dentro delas foram feitas, já com o desenho de Renan e um traço mais trabalhado, três revistas de quadrinhos com diferentes histórias e diversos personagens novos.

Procurando a comicidade pura, e a ironia com todos os tipos de preconceitos da profissão de designer e também dos estudantes da área, “AS AVENTURAS DO SUPER DESIGNER” abordam de forma jocosa várias das diversas mazelas na vida de Alex Wolver, o protagonista, designer incompreendido por sua genialidade. Procura-se a inserção a todo o momento de sátiras de eventos ocorridos no cotidiano dos designers – por exemplo, a eterna paixão de grande parte dos profissionais pela tipografia Helvetica, que recebeu diversas alcunhas heroicas como *tipo topa tudo* (LINS, 2009, p. 5) – fazendo assim com que a revista traga uma crítica à atuação profissional do designer, potencializada pelo humor e por um ácido sarcasmo.

Num mundo tão cheio de preconceitos, ideias malformadas e manias particulares, busca-se então discutir e abordar assuntos delicados e extremamente relevantes através de uma forma cômica, em um meio descontraído como é o das histórias em quadrinhos. Ao mesmo tempo, pesquisa-se – em obras de autores famosos e consagrados – sobre a área e aprende-se na prática todo o processo de construção de uma revista em quadrinhos, desde o argumento e o roteiro até a arte-final e impressão dos exemplares.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)



Figura 1: esboço à nanquim e arte-final digital.

Na realização deste trabalho, foi usada uma metodologia qualitativa, com uma coleta de dados feita através de pesquisa bibliográfica abordando temas como histórias em quadrinhos, ilustração, design, imagem, personagem (LAKATOS e MARCONI, 2007).

Na aplicação da metodologia projetual, buscou-se a utilização dos passos definidos por Bruno Munari

(MUNARI, 1981), além dos métodos específicos vistos em Eisner (2001 e

2005) e McCloud (1995 e 2008). Seguiu-se um caminho de encontrar possíveis soluções para um problema, pesquisando e analisando dados, buscando na fase criativa a construção da própria revista como a solução, sendo a fase final de verificação a preparação e realização do exemplar impresso.

Em termos de histórias em quadrinhos, todas as partes são feitas em dupla, exceto o esboço à caneta dos quadrinhos, feito somente por Renan. Argumento, roteiro, *storyboard*, colorização e arte-final – etapas esmiuçadas na bibliografia já citada – são feitas em dupla.

Quanto aos materiais, trabalhamos sempre utilizando desenhos feitos à caneta nanquim e escaneados. No computador, fez-se a colorização, colocação dos textos nos balões de fala, dentre outros elementos digitais que podem ser adicionados, como logotipos ou websites. Também foram feitas, por fim, a arte-final e imposição das páginas, preparando os arquivos para serem impressos. Imprimimos em gráficas expressas, utilizando papel couché de gramatura 180g/m² para as capas e couché 115g/m² (VILLAS-BOAS, 2010, p. 12, 13, 119, 120) para o miolo das revistas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

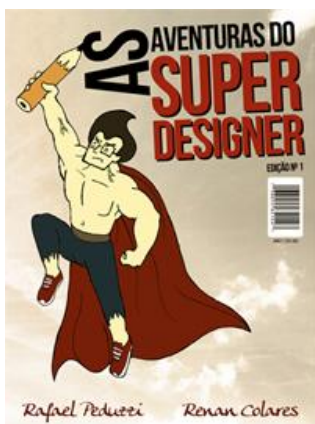


Figura 2: primeira revista produzida.

Como resultado físico, produzimos três exemplares impressos: os dois primeiros intitulados “AS AVENTURAS DO SUPER DESIGNER”; o primeiro (fig. 2) com quatro páginas, e o segundo – no qual apresentamos o início da história original – com oito; o terceiro, intitulado “SUPER DESIGNER CONTRA O MUNDO”, tratava-se de um capítulo especial, à parte do enredo original, com 16 páginas. Também fizemos uma tira publicada apenas na internet, nas redes sociais.

Ao longo dos semestres, pudemos notar uma grande evolução na qualidade do trabalho a cada etapa realizada, conforme aplicávamos a metodologia e os conhecimentos adquiridos de forma exponencialmente mais eficiente. Percebemos que uma definição de referências, que fizemos em certa altura do trabalho, ocasionou num grande enriquecimento da nossa linguagem, no desenho e no

roteiro. Integramos as histórias em quadrinhos *Scott Pilgrim vs. the World* no nosso repertório de base para o processo criativo e para o traço utilizado.

Quanto ao futuro do trabalho, pretendemos dar continuidade às histórias, produzindo um website ou blog para publicação periódica e produzir ainda novos capítulos da saga em formato digital e impresso para comercialização. Percebemos que a receptividade de todas as pessoas da área que tiveram contato com o nosso trabalho foi muito boa, e provocamos as reações que desejávamos. Sendo assim, desejamos ver a repercussão e proporção que nosso trabalho pode tomar.

4 CONCLUSÃO

Nossos objetivos principais – fazer os designers rirem e pensarem sobre a profissão – foram atingidos. Nossos colegas se identificaram bastante com o tema e com as sátiras de personagens do mundo do design, além de muito terem se enxergado nas histórias.

As histórias em quadrinhos são, efetivamente, exercícios intelectuais e interdisciplinares. Aprendemos isso na prática, onde é impossível pensar qualquer aspecto do processo inteiro sem possuir uma visão ampla e aberta de várias áreas, mesmo que sejam bem distantes do que estudamos. Além do exercício prático, também aprofundamos nosso conhecimento teórico, buscando nos principais autores de quadrinhos um caminho a ser seguido para a aprendizagem efetiva da Arte Sequencial, apreendida instintivamente pelos antigos quadrinistas (EISNER, 1989, p. 6).

5 REFERÊNCIAS

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: 1 Ed. Martins Fontes, 1989.

_____. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

FARIA, Mônica L. de. **Comunicação Pós-Moderna nas Imagens dos Mangás**. Porto Alegre: PUCRS, 2007. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), FAMECOS, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia Científica**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2007. 312 p.

LINS, Guto. **Helvetica - tipo topa tudo**. São Paulo: Edições Rosari, 2004, 32 p.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

_____. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Lisboa: Edições 70, 1981.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2007. 76 p.

O'MALLEY, Brian. **Scott Pilgrim vs. the World**. Portland: Oni Press, 2005.

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico.** Rio de Janeiro: 2AB, 1998. 72 p.

_____. **Produção gráfica para designers.** Rio de Janeiro: 2AB, 2010. 192 p.