



WEBCOMICS: A IMAGEM DA PALAVRA ESCRITA ENTRE O TEMPO E O ESPAÇO

FREDERICO SAMPAIO ALVES¹; JOÃO FERNANDO IGANSI NUNES³

¹UFPEL – freed10@gmail.com

³UFPEL – fernandoigansi@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho decorre do desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido no curso de Design Gráfico do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, intitulado Webcomics: a imagem da palavra escrita entre o tempo e o espaço que reflete sobre as condições da palavra escrita em estado de movimento (ou sugestão), explorando atributos para suas performances no espaço (de forma e composição) e no tempo (evento percorrido pelo traço) para, consequentemente, compreender suas potencialidades na produção de histórias em quadrinhos na era digital: os webcomics.

Desta maneira, objetiva-se compreender como a palavra escrita e a imagem, diferentes linguagens, podem ser exploradas por mídias em movimento, especificamente em *webcomics* e, consequentemente, identificar e analisar as possibilidades mais recorrentes da palavra escrita como recurso narrativo em quadrinhos na era computacional. Como meta, pretende-se apresentar uma História em Quadrinhos Computacional (eHQ, *webcomic*), num exercício metalinguístico, ou seja, discurso da linguagem do *webcomic* sobre si. Assim, busca-se responder a seguinte questão: quais as especificidades, potencialidades e limitações do uso da palavra em movimento e as imagens para um *webcomic*?

Identificadas as diferentes possibilidades da tipografia como recurso narrativo dentro das linguagens aqui selecionadas (video, quadrinhos, *webcomics* e *games*) explora-se a tipografia como recurso comunicacional além do seu valor textual. Em tese hipotética, a integração da imagem com a palavra em performance no tempo/espaço, presentes nos quadrinhos, somadas a outros recursos visuais utilizados por criadores de outras áreas, faz parte da indústria do entretenimento que, mais do que nunca, cruza as fronteiras das linguagens originárias, a exemplo de filmes baseados em quadrinhos, quadrinhos baseados em filmes, livros em *games*, etc...

A fim de adquirir uma base para a análise das obras a serem contempladas, foi realizada uma pesquisa bibliográfica específica, dando ênfase ao caráter exploratório, no qual o processo de criação é valorizado. A base da fundamentação teórica se iniciou a partir de duas obras do consagrado autor de quadrinhos sobre



quadrinhos Scott McCloud. Com a evolução da pesquisa, foram necessárias a adição de outras fontes que pudessem articular as especificidades específicas do *lettering* e da tipografia digital.

Pesquisa qualitativa sobre o uso da tipografia como recurso de comunicação a partir do enfoque dos quadrinhos, consistindo além de fontes bibliográficas tradicionais também fontes documentais, sendo estes filmes, séries e quadrinhos. As análises das obras contemplam também pesquisa dos agentes envolvidos na elaboração da obra, como tipógrafos, *letterers*, designers e agentes da pós-produção.

A possibilidade de experimentação no registro do código verbal (palavras) e do código visual (imagens) impulsionou o interesse sobre o tema e, assim, o estudo de alguns documentos, sejam esses registros feitos através de câmeras, *software* ou a mão. Acredita-se que a integração da palavra escrita com a imagem potencializa a potencialidade comunicativa, dada a natureza híbrida que a obra resulta.

2. METODOLOGIA

Conforme os conceitos de LOPES (1999, p.81) a chamada “Metodologia na Pesquisa” vem a ser o conjunto de decisões e opções que o investigador escolhe durante o processo de investigação. A autora apresenta uma visão da metodologia situada na prática e indicação dos métodos efetivamente usados em uma pesquisa.

Propor um modelo metodológico é propor um método que visa apreender a construção da estrutura da obra científica. Essa construção é feita à base de opções, seleções e combinações etc., cujo resultado é a produção de conhecimento científico. Em outras palavras, o discurso científico é o resultado do fazer de um sujeito que, possuidor de uma série de competências, visa buscar um objeto de valor que é o saber. (LOPES, 1999, p.99)

Lopes salienta ainda a importância do olhar crítico para todo o processo, a fim de alcançar um uso consciente dos métodos e técnicas. Este caráter reflexivo da prática da metodologia é que possibilita legitimar e fundamentar as opções dentro da pesquisa.

Desta forma, será possível ao pesquisador justificar a estratégia metodológica adotada a partir do que ela realmente é: uma opção específica para particular pesquisa em ato. Abre-se com isso a possibilidade de combinar diferentes metodologias, sem abandonar um determinado marco teórico e sem que isso redunde num ecletismo infundado. (LOPES, 1999, p.81)

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quanto a adoção de um modelo para as análises buscou-se um modelo abrangente o suficiente para se usar em todos os espectros da pesquisa. Modelos tipológicos de diferentes autores buscam sistematizar os princípios da tipografia cinética, mas em específico o modelo presente na obra de Carvalho, Rodrigues e Videira (2008) se apresenta como ideal para esta pesquisa uma vez que se baseia



na dimensão metafórica da tipografia. Sua sistematização que se estrutura a partir de forma, cor, espaço e tempo possibilita a análise da tipografia em contextos tradicionais e estáticos, tais como os originados na cultura da mídia impressa. Outro destaque está na maneira de como a terminologia presente no modelo, mesmo contendo termos que supõe conhecimento prévio da tipografia tradicional, ainda sim busca destrinchar as minúcias do que faz parte de uma letra ou fonte, que para este trabalho são componentes básicos, mas essenciais, do arsenal da tipografia (seja cinética ou não). Dentro do aspecto metodológico é importante ressaltar que por uma questão de uso social da pesquisa foi feita opção por um modelo acessível para pesquisadores, estudantes ou interessados.

Um modelo destas características será dado pela análise da tipografia, e terá a vantagem de funcionar como uma ferramenta útil devido a sistematização dos termos/conceitos que se relacionam entre si através das categorias e da hierarquização que se impõe.

Para LOPES (1999) em uma pesquisa as opções são feitas com base em critérios operacionais, estes são fatores que devem ser levados em conta na produção de uma pesquisa. Os fatores são: domínio de um repertório variado de metodologia, técnicas e instrumentos que enriqueçam as opções da pesquisa.

Neste projeto esse conhecimento foi buscado através do uso de um espectro de autores que possuem abordagens, visões e até linguagem da publicação diferentes. Foram utilizados como referência neste trabalho livros e artigos que lidam com o assunto da palavra e imagem privilegiando aspectos sistêmicos da produção (técnico-profissionais). Outras fontes abordam o tema através de propriedades teóricas (buscando categorizar e explicar o fenômeno) e há ainda referências que buscam explicar o fenômeno de modo interpretativo.

CARVALHO (2016) faz uso do sistema originalmente criado para Martinec e Salway para relações entre imagem e palavra chamado status imagem-texto, o sistema classifica essas relações como relações igualitárias ou desiguais. As relações de igualdade se apresentam como imagem e texto independentes, de acordo com CARVALHO (2016, p.555): “A informação que eles fornecem existe em paralelo - cada um forma seus próprios processos.“ Ainda dentro das relações de igualdade podem ser complementares, CARVALHO (2016, p.555): “[...] eles se combinam para formar parte de um sintagma maior. Isso significa que desempenham o papel de participantes em um tipo de processo maior que eles mesmos, mas um não modifica o outro. Por fim as relações de desigualdade , em que ocorre subordinação de um elemento ao outro, a indicação de maior certeza dessa possibilidade é a presença dos chamados dispositivos implícitos que necessitam de decodificação através de referência.

Outro modelo é original de McCloud (2004), em que ele aponta sete tipos de combinações de imagens e palavra escrita praticados nos quadrinhos, elas são: específica de palavra, específica de imagem, duo-específico, aditiva, paralelas, montagem e interdependente. A partir da fantástica capacidade de síntese de



McCloud com seu modelo interpretativo é possível elucidar as especificidades de como palavra e imagem são combinados dentro dos quadrinhos.

4. CONCLUSÕES

A procura e eventual seleção de um modelo para as análises foi um passo importante dentro da pesquisa, a partir deste modelo serão feitas as análises que por sua vez servirão como experiência para construção do projeto prático.

Como projeto prático pretende-se projetar e implementar um *webcomic*, baseado na parte escrita deste trabalho, com o recurso da metalinguagem. Incluído no roteiro estará a justificativa do autor e a apresentação de suas perspectivas sobre quadrinhos e o conhecimento adquirido durante a pesquisa. Constituindo uma manifestação mais fluída dos conceitos e idéias da investigação através de uma linguagem que permita a explorar os atributos estudados (as experimentações com a palavra escrita e a imagem).

No *webcomic* as ilustrações e *letterings* serão, consequentemente, realizadas no software adobe illustrator, photoshop e também através de técnicas tradicionais, tais como desenho e colagem. Para os quadros animados pretende-se utilizar o recurso de *gifs* ou *flash*. Expecta-se a execução de um projeto plural, entre referências visuais e verbais, a partir de técnicas de ilustração e *lettering* oriundas da linguagem dos quadrinhos, cinema e *games*, bem como dos períodos da história da arte, aqueles considerados pelo autor como significativos ao projeto.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LOPES, Maria. **Pesquisa em Comunicação: Formulação de um Modelo Metodológico.** São Paulo. Edições Loyola, 1999.

CARVALHO, Suzana; RODRIGUES, Luís; VIDEIRA, Mário. **Tipografia em Movimento: Dimensão Metafórica.** Lisboa: Faculdade Belas-Artes de Lisboa, 2008.

CARVALHO, Sâmia. **Interações imagem-texto: uma análise de composições multimodais instrucionais.** Revista brasileira de linguística aplicada. vol.16 no.4 Belo Horizonte Oct./Dec. 2016

Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/rbla/v16n4/1984-6398-rbla-16-04-00547.pdf>