

## NARRATIVA E PROJETO EM VAGABOND

Daniilo Andrade Bittencourt<sup>1</sup>, André Luiz Souza da Silva<sup>2</sup>

1. Estudante de IC da Universidade do Estado da Bahia - UNEB; \*danilobitten3@gmail.com

2. Pesquisador do Depto.de Ciências Exatas e da Terra, UNEB, Salvador/BA

Palavras Chave: *Histórias em quadrinhos; Narrativa; Design.*

### Introdução

A narrativa gráfica das histórias em quadrinhos depende da eficiente articulação entre seus elementos constituintes, tais como, vinhetas, sarjetas, balões, onomatopeias etc. Neste cenário, o quadrinista atua na criação das páginas como diagramador dedicado ao efeito narrativo. Este trabalho visa, através da análise estrutural do mangá Vagabond (1998), compreender as histórias em quadrinhos como projeto onde decisões tomadas pelo quadrinista na configuração do espaço da página geram efeitos diretos na narrativa. A partir das teorias de Roland Barthes no que diz respeito à análise estrutural da narrativa e dos estudos de Scott McCloud e Umberto Eco, especificamente relacionados à linguagem dos quadrinhos, podemos verificar como ocorre, de fato, o engendramento da narrativa gráfica onde estratégias tomadas pelo quadrinista geram efeitos precisos na estória, assim como, de modo semelhante, às escolhas tomadas pelo designer tem impacto direto nas funcionalidades do produto projetado.

O objetivo deste trabalho é detectar, na lógica projetual presente na confecção das histórias em quadrinhos, um ponto de convergência entre as atividades do quadrinista e do designer.

### Resultados e Discussão

O método do estudo baseia-se no levantamento de dados bibliográficos em narratologia (Roland Barthes e Umberto Eco), histórias em quadrinhos (Scott McCloud), comunicação visual (Dondis A. Dondis), design (Lucrécia Ferrara) e mangás (Paul Gravett); além de análise estrutural de corpus empírico - o mangá Vagabond (Takehiko Inoue) – identificando, através de categorias (índices e funções) e relações (eixos sintagmático e paradigmático) da estrutura narrativa a lógica projetual presente na atividade do quadrinista e expressa na articulação de seus elementos gráficos.

Diante dos estudos, constatamos que o espaço suporte dos quadrinhos (página) é o campo de atuação do quadrinista para a articulação, de forma deliberada (como projeto), dos elementos gráficos a fim de gerar efeito narrativo. Assim como o projeto narrativo dos quadrinhos geram linguagem, o design pode, também, ser analisado como linguagem diante dos significados expressos em sua metodologia e em seus mais variados produtos (Lucrécia Ferrara). Esta lógica projetual, onde escolhas relacionadas à comunicação visual geram efeitos precisos, pode ser considerada uma interface importante entre o design e as histórias em quadrinhos.

### Conclusões

Analisar uma história em quadrinhos sob perspectiva projetual pode gerar referenciais no que diz respeito à comunicação visual, úteis para o Design, já que este faz uso constante de elementos e recursos deste campo.

### Agradecimentos

Agradeço ao meu orientador André Souza da Silva, à Universidade do Estado da Bahia e à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia.

---

BARTHES, Roland Et al. Análise estrutural da narrativa. Petrópolis: Editora Vozes, 2011. Tradução: Maria Zélia Barbosa Pinto.

DONDIS, Dondis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 2000. Tradução: Jefferson Luiz Camargo.

ECO, Umberto. Leitura de Steve Canyon. In: Apocalípticos e integrados. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008. Tradução: Pérola de Carvalho.

GRAVETT, Paul. Mangá: Como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006. Tradução: Ederli Fortunato.

INOUE, Takehiko. Vagabond. (Ed. 1). São Paulo: Conrad Editora, 2001. Tradução: Dirce Miyamura.

McCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: M. Books, 2005. Tradução: Helcio de Carvalho; Marisa do Nascimento Paro.

FERRARA, L. D. . Desenho Industrial: da transmissão à tradução. Pós. Revista do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da FAUUSP, v. 29, p. 68-78, 2011.