

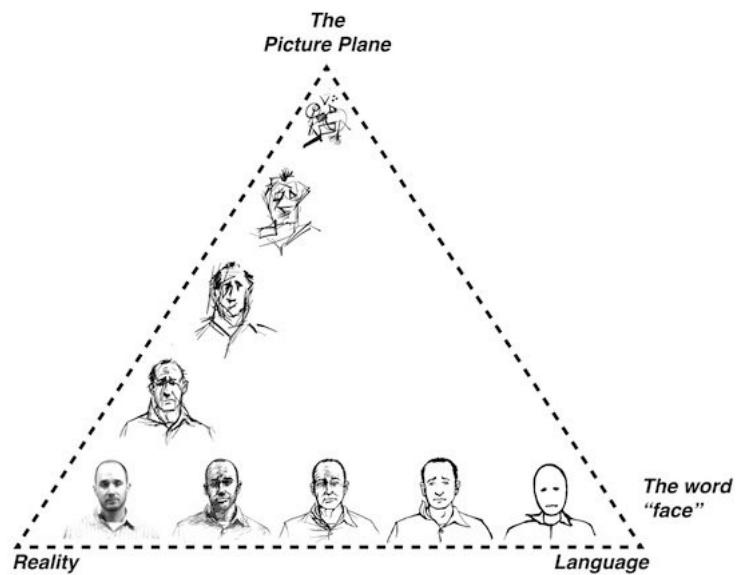
06

Para saber mais: Scott McCloud

Scott McCloud é um quadrinista americano que tem uma série de livros analisando a linguagem das histórias em quadrinhos e da comunicação gráfica. Em um desses livros, o "Desvendando os Quadrinhos", páginas 52 e 53, ele apresenta uma relação entre maneiras de representar o mundo ao nosso redor usando desenhos. Essa relação é uma pirâmide com três pontas: a realidade, a linguagem (estilização) e a abstração (ideia).



Lá em cima, na ponta da abstração, um círculo é simplesmente um círculo e não pode simbolizar um olho, por exemplo. No canto da realidade estão representações semelhantes ao mundo real, como fotografias ou desenhos realistas. No canto contrário está a linguagem, que é uma estilização do mundo real que precisa de um contexto para fazer sentido.



Esse é um quadro do pintor surrealista René Magritte, que explica muito bem essa pirâmide. Nele vemos um cachimbo e logo abaixo a frase "isso não é um cachimbo". Mas por que não? Porque é um desenho de um cachimbo!

Temos aqui três níveis de representação desse objeto: o primeiro é o cachimbo que conhecemos na vida real, que se aproxima da ponta da realidade. O segundo é o objeto representado tanto por um desenho dele quanto pela palavra "cachimbo", que se aproximam da ponta da linguagem. Por último, temos a ideia de um cachimbo na nossa memória e a forma de um objeto de madeira em forma de onda com um buraco no meio e uma das pontas arredondada, com um buraco maior. Quem não conhece esse objeto, o nome dele e a utilidade, pode presumir que ele é qualquer coisa. Esse objeto que é puramente uma forma ou puramente uma ideia está na ponta de cima, da abstração.

Vamos focar na reta entre a realidade e a linguagem: a que nos interessa agora. Quanto mais perto da realidade um desenho está, mais específico ele é e diz respeito a algo ou alguém em particular. Ou seja, menos pessoas conseguem se ver retratadas naquele desenho.

Quanto mais simples a linguagem dele for, mais genérico fica. Ou seja, ele não vai falar de alguém em particular, mas ao mesmo tempo mais pessoas conseguem se identificar com o conteúdo, como um emoji, por exemplo: ele pode ser qualquer pessoa, e assim qualquer pessoa pode usá-lo. O ponto negativo disso é que o que é muito simples e genérico não tem personalidade própria e pode ser bastante chato.

Pense a respeito do seu projeto: em que ponto dessa linha você quer que suas personagens estejam? Quer um equilíbrio? Quer alguém muito específico e detalhado que vai se distanciar emocionalmente do público? Quer alguém muito acessível com o qual todos possam se relacionar facilmente, mesmo que fique sem graça por causa disso? As escolhas são suas!