

QUADRINHOS

GUIA PRÁTICO



2ª Edição

QUADRINHOS

GUIA PRÁTICO



Eduardo Paes

Prefeito do Rio de Janeiro

Claudia Costin

Secretária Municipal de Educação – SME

Cleide Ramos

Presidente da Empresa Municipal de
Multimeios – MultiRio

Lucia Maria Carvalho de Sá

Chefe de Gabinete

Ricardo Petracca

Diretor de Mídia e Educação

Sergio Murta Ribeiro

Diretor de Administração e Finanças



APRESENTAÇÃO

Contar uma história por meio de desenhos é fato antigo. Mas o uso dos quadrinhos como auxílio na aprendizagem, nem tanto. Antigamente, as histórias em quadrinhos não eram entendidas como um recurso didático e, portanto, eram apartadas do ambiente escolar. Hoje, isso mudou. Reconhecida como um gênero literário, a história em quadrinhos atrai leitores de todas as idades, pois, ao mesmo tempo que entretém, oportuniza o acesso ao conhecimento de forma lúdica, além de preparar para a leitura de outros gêneros textuais.

É importante lembrar que a Lei de Diretrizes e Bases da Educação e os Parâmetros Curriculares Nacionais da Língua Portuguesa recomendam o uso de histórias em quadrinhos (HQs) nas escolas. Recurso muito usado nos livros didáticos – além da utilização como estímulo à escrita, à análise e à construção de narrativas –, a junção da palavra com o desenho pode auxiliar na compreensão de conteúdos que, de outra forma, permaneceriam abstratos.

Por outro lado, os quadrinhos podem ser utilizados como meio de aproximação com outras mídias, outras linguagens, como o audiovisual, e também com diferentes tecnologias – visto que, atualmente, existem programas de computador que permitem à criança ou ao jovem criar sua própria história em quadrinhos.

Com isso e reconhecendo que as histórias em quadrinhos podem ser de grande auxílio na prática pedagógica e no incentivo à leitura, a Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro e a MultiRio apresentam este guia prático de quadrinhos, destinado a professores e a alunos da Rede Municipal de Ensino.

Claudia Costin

Secretária Municipal de Educação – SME



PREFÁCIO

A comunicação é uma experiência primitiva do ser humano que se expressa, desde os primeiros momentos de vida, nos seus relacionamentos mais imediatos.

Através do tempo, diferentes formas de expressão humana e tecnológica vêm se ampliando, facilitando e enriquecendo esse processo de comunicação, trazendo facilidades no encaminhamento das relações pessoais e sociais.

O uso dos quadrinhos não foge a essa regra e hoje se faz presente nos diferentes meios de comunicação e expressão que permitem, a qualquer um, externar sentimentos, partilhar experiências, ampliar a visão de mundo, introduzindo-nos em verdadeiras crônicas da vida social e individual.

Com *Quadrinhos – Guia Prático*, que ora entregamos às nossas escolas, esperamos facilitar a comunicação entre professores e alunos, pais e filhos, além de outros segmentos da sociedade. Em um fascículo de metalinguagem como este, será possível exercitar a arte das HQs em processos criativos, quando novos talentos poderão surgir e, se estimulados, ser bem-sucedidos. Mais ainda, esta publicação poderá favorecer mestres e alunos no exercício da visão crítica para a leitura do mundo atual.



Cleide Ramos

Presidente da MultiRio

SUMÁRIO

Introdução	7
Prólogo	9
Capítulo 1 – O balão	10
Capítulo 2 – Timing	16
Capítulo 3 – O letreiramento	22
Capítulo 4 – Personagens	28
Capítulo 5 – O texto	34
Capítulo 6 – Enquadramento	40
Capítulo 7 – Storyboard	46
Capítulo 8 – Passo a passo	50
Estilos que fizeram história (em quadrinhos)	56
Agora é com você!	60
Bibliografia	63





INTRODUÇÃO

Os artistas se tornaram populares por suas viagens. Jornadas fantásticas, voos superficiais e em terras profundas, aventuras por universos imaginários e muitas vezes lúdicos. Nesse cotidiano, nossa equipe de arte, sempre envolvida com viagens pelo cinema de animação, se deparou com um novo desafio diante do passaporte para o mundo dos quadrinhos. Afinal, animação é a arte do quadro a quadro. Geralmente, são necessários 24 quadros para representar um simples segundo. O quadrinho, por sua vez, através de sua representação subjetiva do tempo, é capaz de capturar segundos, horas, enfim, uma história em uma única imagem!

Em parte de sua curta existência, especialmente durante a primeira metade do século XX, muito se discutiram os usos das histórias em quadrinhos no processo de educação e desenvolvimento de crianças e jovens. Hoje, as HQs são citadas por professores, cineastas, pintores, escritores e muitos outros profissionais, da área artística ou não, como fonte de inspiração e formação. Gilberto Freyre há muito reconhecia tal valor.

Desejamos que este *Guia Prático*, além de contribuir para uma visão mais profunda e crítica das mídias e de seus conteúdos, colabore para que professores e alunos embarquem juntos nessa jornada, construindo narrativas que expressem suas ideias e identidades.

Convidamos todos a serem autores de suas próprias histórias, em quadrinhos ou não.

Bem-vindos a bordo e boa viagem!

Humberto Avelar e Marcelo Salerno



REÚNA TRAÇO, COR E MUITAS IDEIAS.

ACRESCENTE UM POUCO DE "SPLASHS", "BANGS", "ZING POWS" E, É CLARO, MUITOS "CABRUUUUUUMS"! CHACOALHE TUDO COM CRIATIVIDADE E PRONTO! TEMOS UM GUIA PRÁTICO DOS QUADRINHOS! UMA REUNIÃO DE IDEIAS PARA VOCÊ QUE ESTÁ DISPOSTO A INICIAR UMA VIAGEM PELO MUNDO FANTÁSTICO DAS HQs!

EU SOU O QUINHO E SEREI O SEU GUIA NESTA AVENTURA. JUNTOS, VAMOS CONHECER OS ELEMENTOS QUE FORMAM UMA HISTÓRIA E DESCOBRIR COMO FUNCIONAM. NESTE GUIA, VAMOS DAR OS PRIMEIROS "ZINGS", "ZAPS" E "ZIPS"! QUERO DIZER, OS PRIMEIROS PASSOS! PRONTOS PARA COMEÇAR?



CAPÍTULO 1

O BALÃO



VAMOS COMEÇAR NOSSA
JORNADA FALANDO DE
UM DE SEUS ELEMENTOS
MAIS FAMOSOS!

A FUNÇÃO DO BALÃO É A DE
CAPTURAR O SOM, FAZENDO COM
QUE O LEITOR "OUÇA" O QUE
O PERSONAGEM FALA.

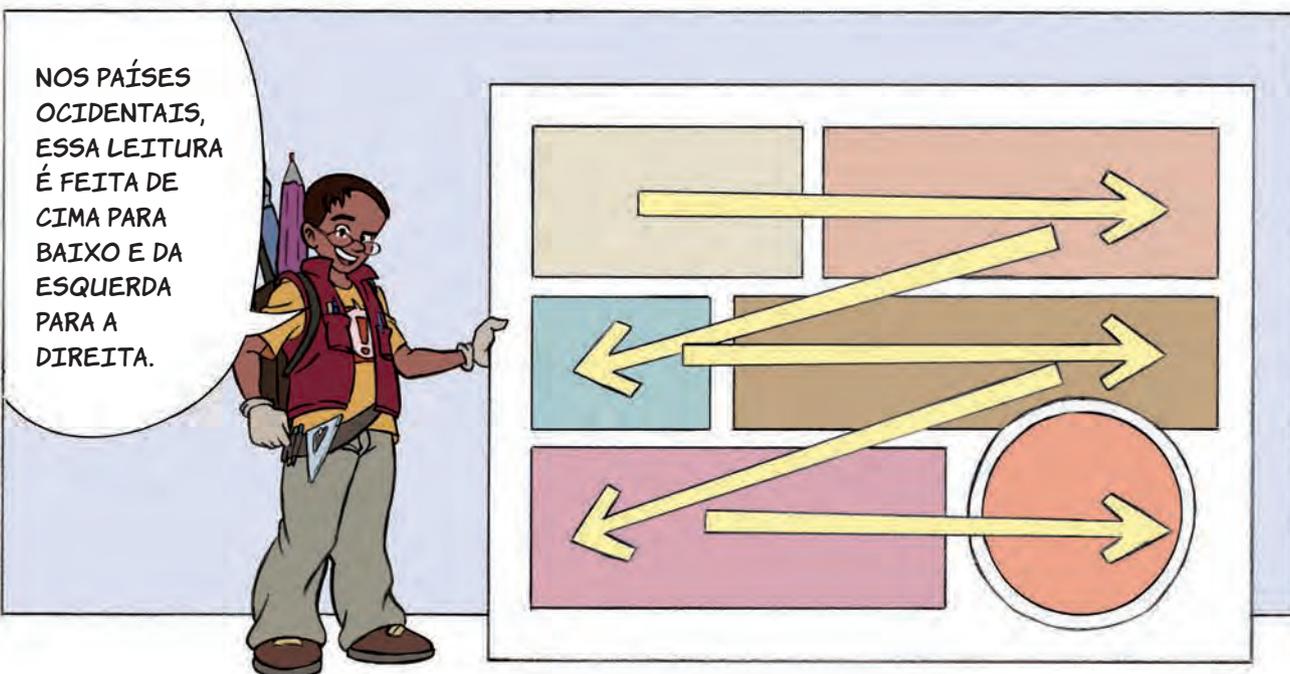
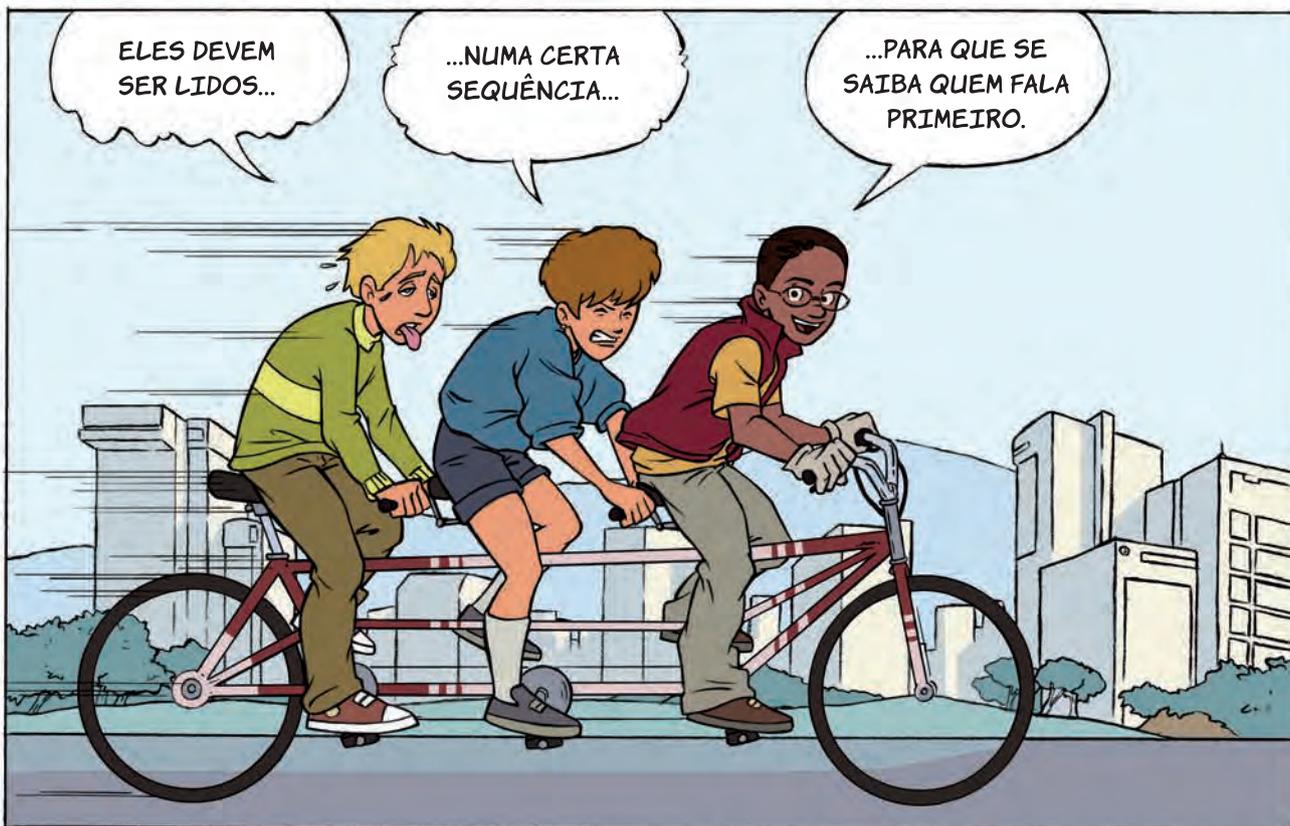


ALÔ?

AII!

PSIU!

ZZZ





À MEDIDA QUE O USO DOS BALÕES FOI AUMENTANDO, SEUS CONTOURNOS PASSARAM A TER UMA IMPORTÂNCIA MAIOR DO QUE APENAS ENGLOBAR AS FALAS.

ELES PASSARAM A EMPRESTAR CARACTERÍSTICAS AO SOM.

POR EXEMPLO:

A FALA NORMAL.

EU JURO.



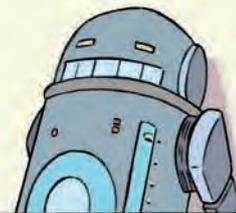
UM PENSAMENTO.

SERÁ QUE EXAGEREI?



UM SOM ELETRÔNICO.

Falha no sistema!



UM GRITO.

VOCÊ NUNCA LIGOU!



UM CHORO.

BUAÁÁÁ!!



UM SUSSURRO.

ACHO QUE ELA ESTÁ OLHANDO...





TODOS ESSES FORMATOS SÃO FRUTO DA PRÓPRIA EVOLUÇÃO DOS QUADRINHOS.

NOS PRIMEIROS QUADRINHOS, NO FIM DO SÉCULO XIX, A DIAGRAMAÇÃO DO TEXTO E A REPRESENTAÇÃO DOS SONS NÃO ERAM INTEGRADAS.



UG!



UG!

MAIS TARDE, COM O SURGIMENTO DOS BALÕES, O TEXTO PASSOU A INTEGRAR AS ILUSTRAÇÕES, AJUDANDO A DEFINIR A LINGUAGEM DA HQ.



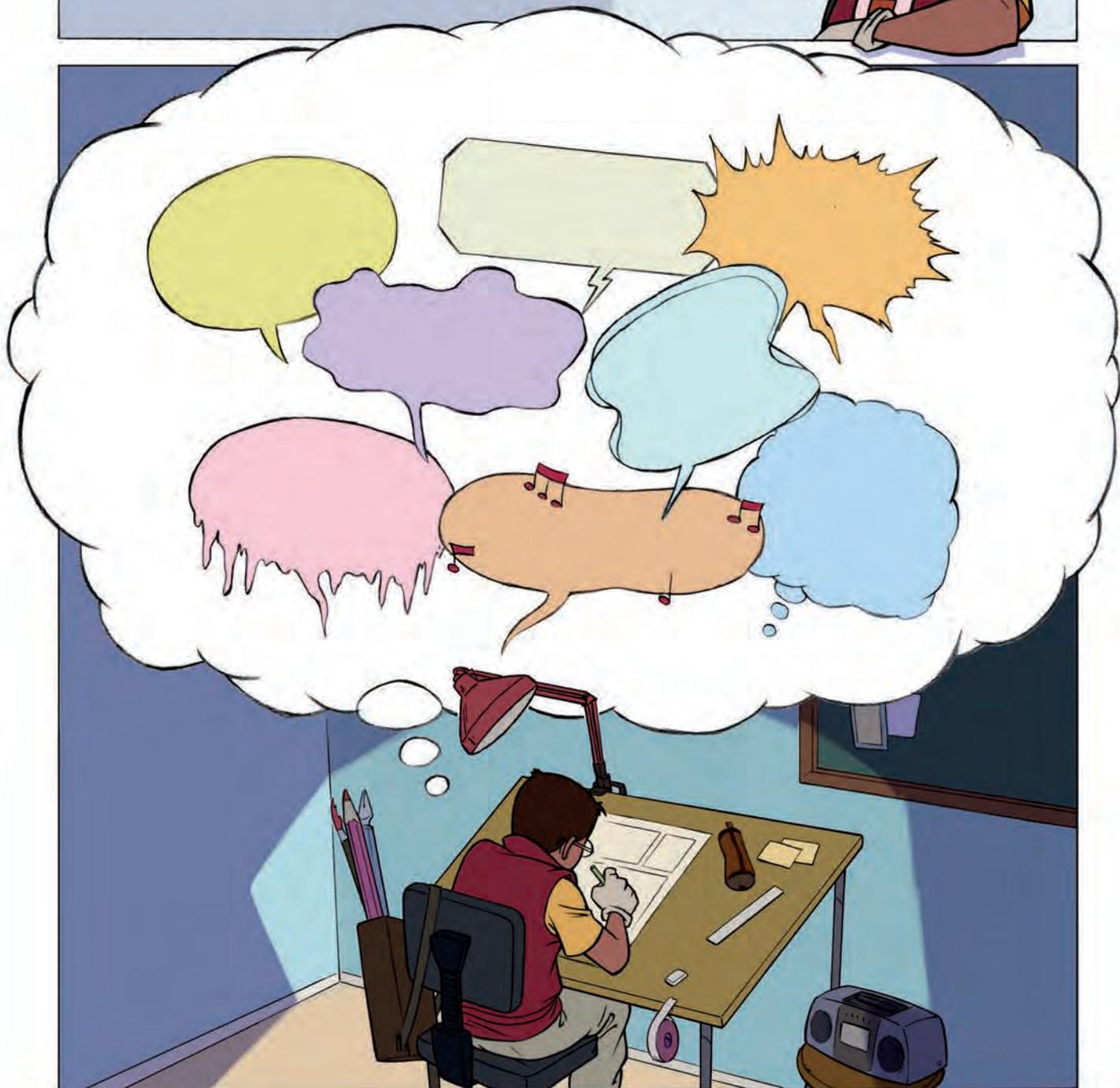
ESSA INTEGRAÇÃO EVOLUIU, APROXIMANDO CADA VEZ MAIS SONS E IMAGENS, GERANDO, ASSIM...



...VARIADOS FORMATOS...

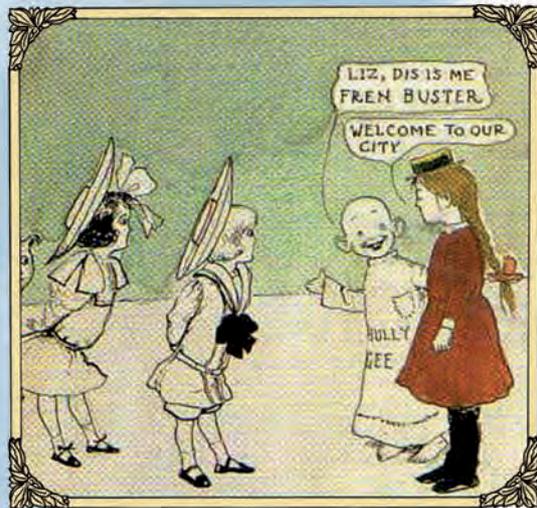
...E ESTILOS.

MAS EXISTEM MUITAS OUTRAS
POSSIBILIDADES. OS FORMATOS E ESTILOS
DOS BALÕES SÃO INFINITOS, ASSIM COMO
A IMAGINAÇÃO DOS ARTISTAS.

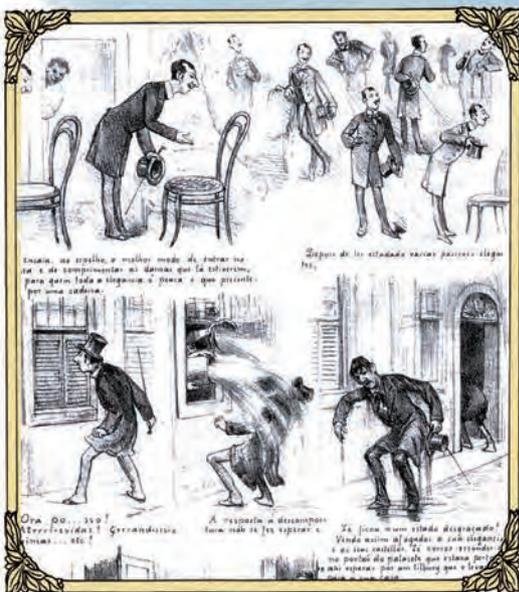


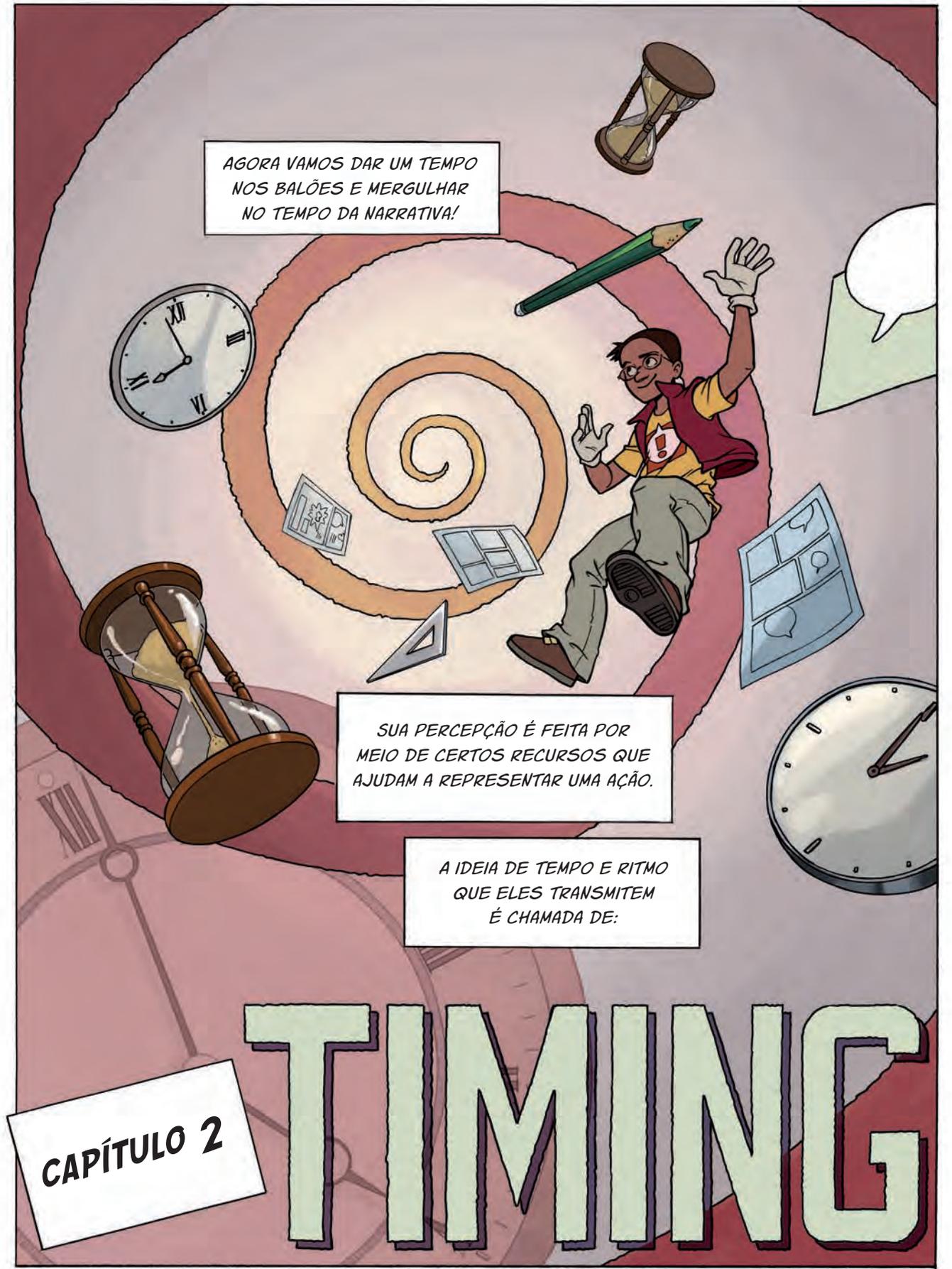
TROCANDO IDEIAS

A PRIMEIRA HISTÓRIA EM QUADRINHOS PODE SER CONSIDERADA A CRIAÇÃO DE RICHARD FENTON OUTCAULT, "THE YELLOW KID", DE 1896. OUTCAULT BASICAMENTE INTRODUZIU UM NOVO ELEMENTO: O BALÃO, ONDE SE COLOCARIAM AS FALAS DOS PERSONAGENS.



OS QUADRINHOS ENSAIAVAM SUA ESTREIA NA CHARGE POLÍTICA NO FINAL DO SÉCULO XIX E INÍCIO DO SÉCULO XX NOS JORNAIS AMERICANOS E EUROPEUS. NO BRASIL, ANGELO AGOSTINI É CONSIDERADO O PRINCIPAL PRECURSOR DA HQ.





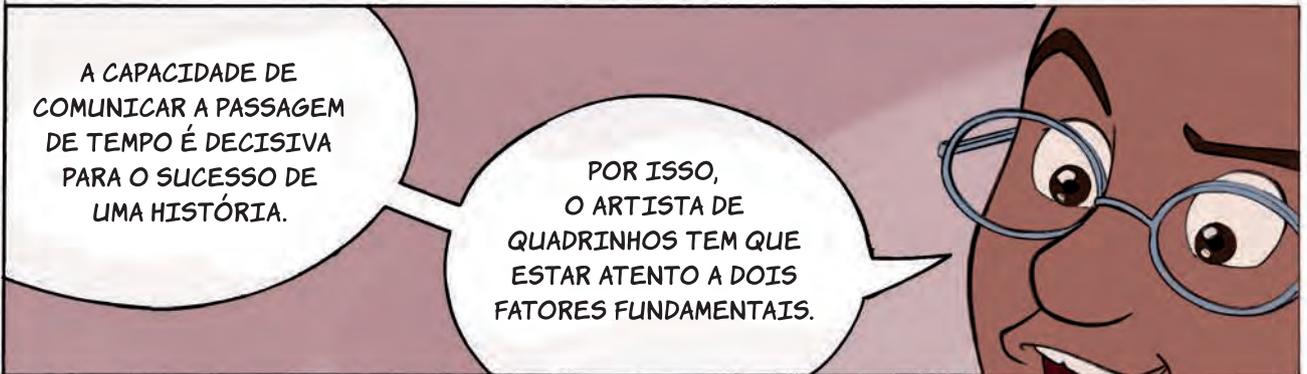
AGORA VAMOS DAR UM TEMPO
NOS BALÕES E MERGULHAR
NO TEMPO DA NARRATIVA!

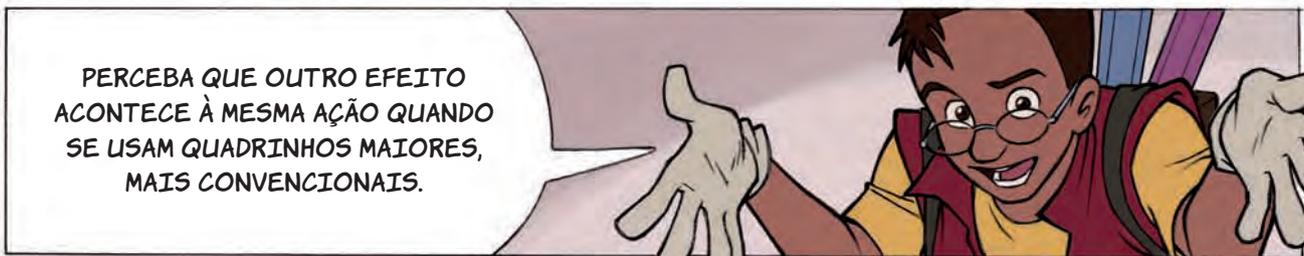
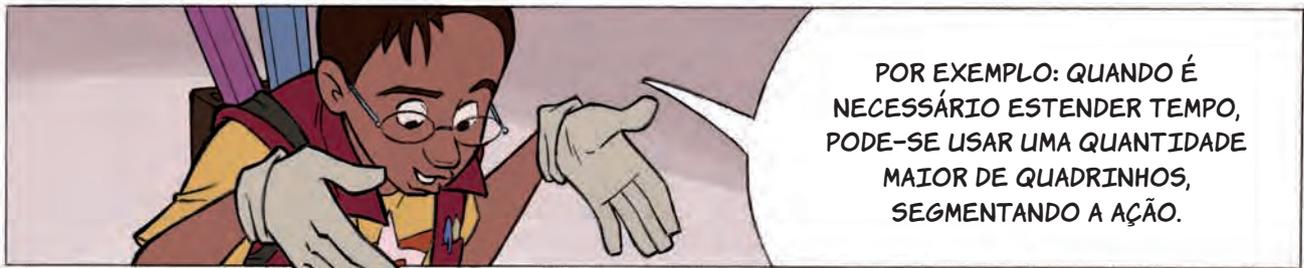
SUA PERCEÇÃO É FEITA POR
MEIO DE CERTOS RECURSOS QUE
AJUDAM A REPRESENTAR UMA AÇÃO.

A IDEIA DE TEMPO E RITMO
QUE ELES TRANSMITEM
É CHAMADA DE:

CAPÍTULO 2

TIMING

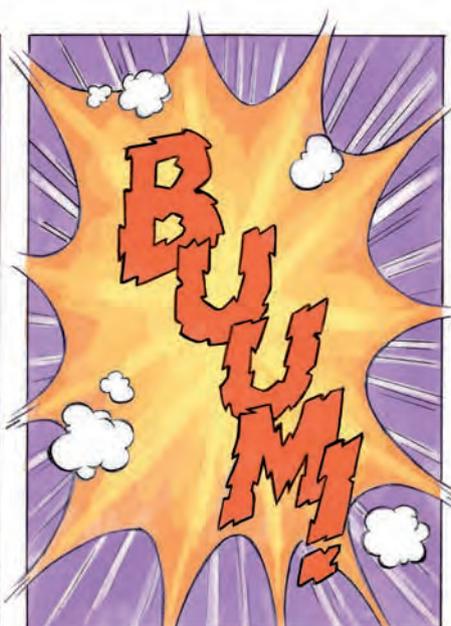




NESSE PROCESSO, A AÇÃO E O ENQUADRAMENTO SE ENTRELAÇAM, DEFININDO O **TIMING**...



...E DITANDO O **RITMO**.



SEJAM AS HISTÓRIAS DE AVENTURA,
HUMOR OU DRAMA, TODAS REVELAM
RITMOS PRÓPRIOS NO TEXTO E NA
AÇÃO DOS PERSONAGENS.

O MAIS LEGAL É QUE CADA AUTOR
IMPRIME SEU PRÓPRIO RITMO EM
QUALQUER UMA DELAS.



POR ISSO, O SUCESSO
DO TIMING SURGE
DESSA HABILIDADE DO
ARTISTA EM ESCOLHER O
QUE CRIA IDENTIFICAÇÃO
COM A EXPERIÊNCIA
DO LEITOR...



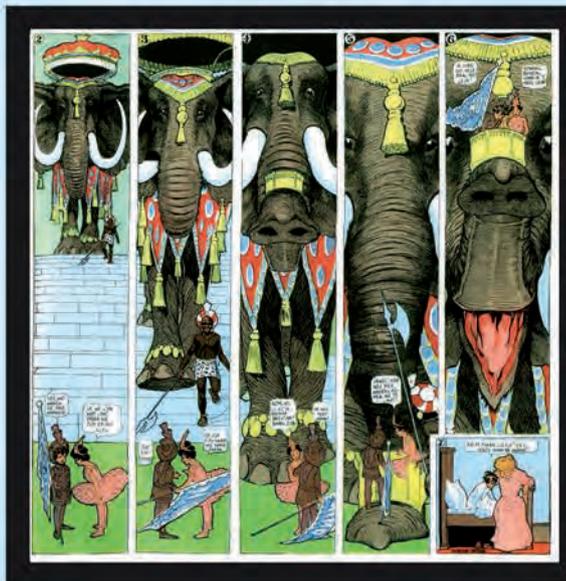
...TRANSFORMANDO O
TEMPO EM EPISÓDIOS OU,
SIMPLEMENTE...



...EM QUADRINHOS!

TROCANDO IDEIAS

WINSOR MCCAY, AUTOR DO CLÁSSICO "LITTLE NEMO", FOI UM DOS PRECURSORES DO CINEMA DE ANIMAÇÃO, NO INÍCIO DO SÉCULO XX. UM ÓTIMO EXEMPLO DO USO DE TIMING NOS QUADRINHOS.



NA ELABORAÇÃO DO HUMOR, SEJA NO TEATRO, NO CINEMA OU NA LITERATURA, O TIMING É ELEMENTO ESSENCIAL. O MESMO ACONTECE NOS QUADRINHOS.





A ISSO
CHAMAMOS:

LETREIRAMENTO

VAMOS
DESCOBRIR
COMO O DESENHO DAS
LETRAS PODE VARIAR
COM AS NECESSIDADES
DA NARRATIVA.

CAPÍTULO 3



POR EXEMPLO, NUMA FALA NORMAL DE HQ, SEM NUANCES, COSTUMAMOS USAR LETRAS CONVENCIONAIS.



É LEGAL TAMBÉM USAR LETRAS DESTACADAS EM **NEGRITO** PARA DAR ÊNFASE A TRECHOS IMPORTANTES DA FALA...



...E "ENTRE ASPAS E INCLINADAS, CHAMADAS *ITÁLICAS*, QUANDO A FALA É EM OFF*".

MAS O USO DAS LETRAS VAI ALÉM DESSAS SITUAÇÕES MAIS COMUNS DE UMA HISTÓRIA!



O LETREIRAMENTO TAMBÉM PODE FUNCIONAR COMO UMA EXTENSÃO DA IMAGEM.

ENCARADO COMO ELEMENTO GRÁFICO, ATUA A SERVIÇO DA NARRATIVA.



VAMOS PARA OUTRO CENÁRIO E PEDIR A AJUDA DE UMA AMIGA.

*Off – Fala proferida por alguém fora do quadro.



UM DIA NO DESERTO



NUMA HISTÓRIA AMBIENTADA NO DESERTO, POR EXEMPLO, O LETREIRAMENTO PODE SE INTEGRAR À AÇÃO, REFORÇANDO O CLIMA.

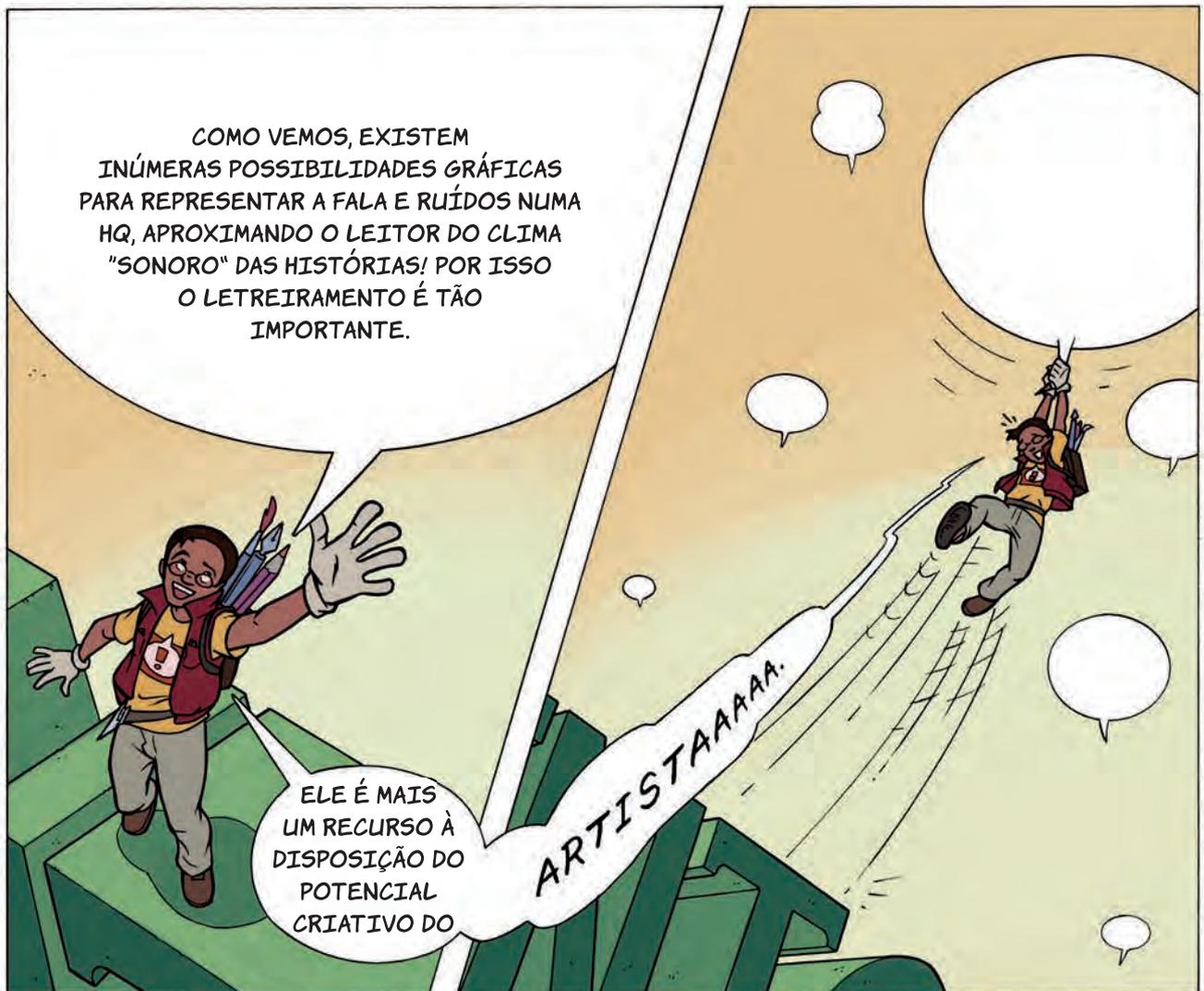
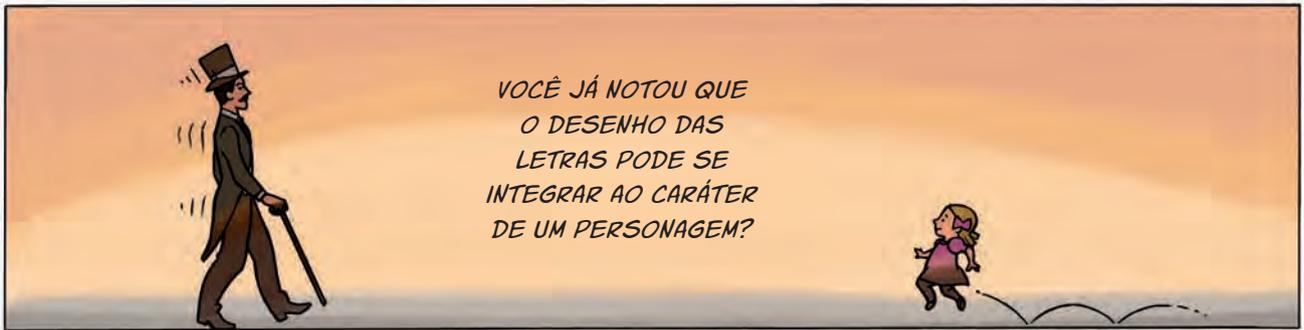
ENQUANTO ISSO, NA TRANSILVÂNIA...



NÃO!!!



JÁ NUMA HISTÓRIA DE TERROR, PODE AUMENTAR A DRAMATICIDADE DA FALA DE UM PERSONAGEM.



TROCANDO IDEIAS

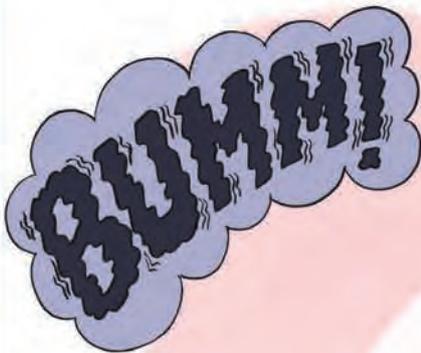


OLÁ!



ΘΛÁ!

FORMATOS E CORES DO LETREIRAMENTO PODEM SUGERIR PERSONALIDADES, SOTAQUES E IDIOMAS QUANDO USADOS COM CRIATIVIDADE. ASSOCIADOS A DIFERENTES DESENHOS DOS BALÕES, REFORÇAM SUA CAPACIDADE DE INDICAR DIFERENTES SONORIDADES.



AS ONOMATOPEIAS, POR SUA VEZ, SÃO PALAVRAS QUE IMITAM OS SONS, SEJAM ELES DA NATUREZA, ELETRÔNICOS, MECÂNICOS OU, AINDA, RUÍDOS FANTÁSTICOS E IMAGINÁRIOS.

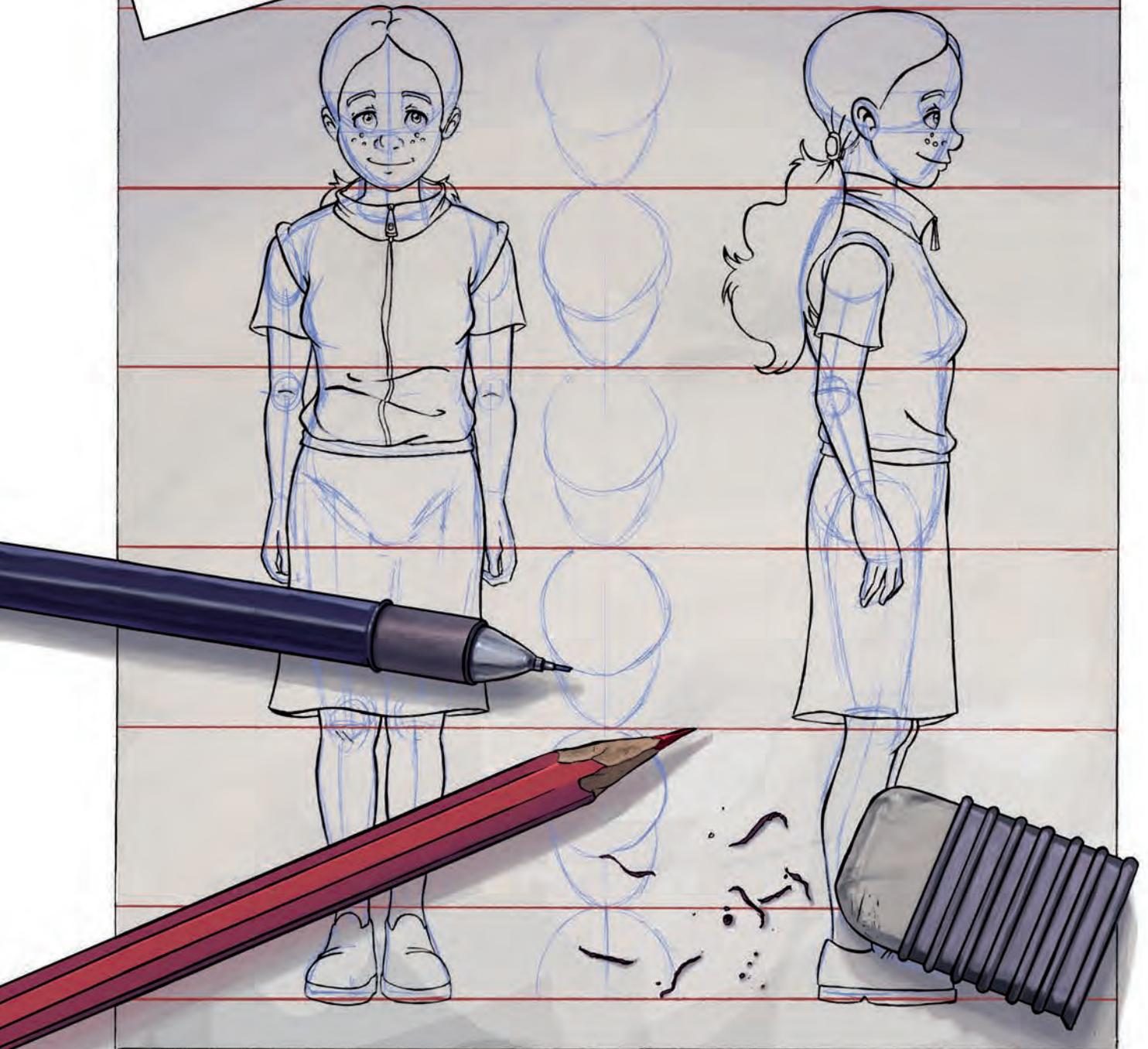


AGORA É MINHA VEZ!
VAMOS FALAR SOBRE:



CAPÍTULO 4

PERSONAGENS



A APARÊNCIA DOS PERSONAGENS DE QUADRINHOS ESTÁ INTIMAMENTE LIGADA À COMUNICAÇÃO DAS EMOÇÕES, AO ESTILO E À FILOSOFIA DAS HISTÓRIAS.



ELA PODE SUGERIR AGRESSIVIDADE...

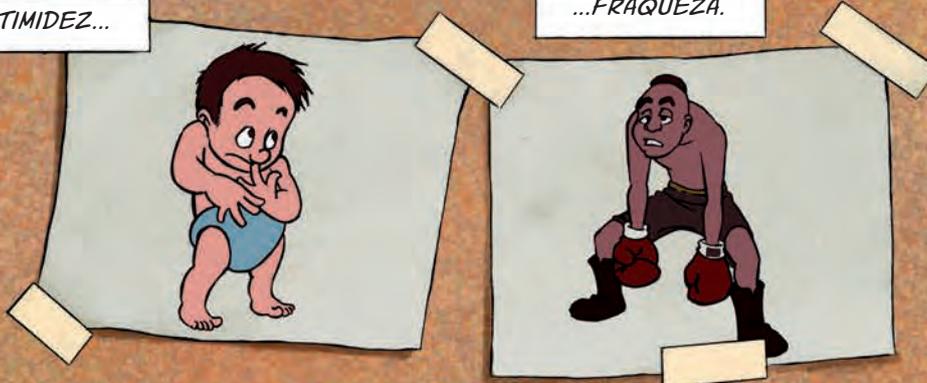
...INGENUIDADE...

...INTELIGÊNCIA...



...TIMIDEZ...

...FRAQUEZA.



OBSERVE QUE CADA TIPO É REPRESENTADO POR FORMAS QUE ESTAMOS ACOSTUMADOS A IDENTIFICAR NO DIA A DIA. AS CRIANÇAS TÊM A PROPORÇÃO DA CABEÇA MAIOR QUE A DOS ADULTOS, ALÉM DOS OLHOS GRANDES, QUE AJUDAM A INDICAR DOÇURA. O HOMEM FORTE, POR SUA VEZ, TEM OS BRAÇOS MAIORES QUE OS OUTROS E UMA CABEÇA MENOR EM RELAÇÃO AO CORPO.

O DESENHISTA, POR MEIO DE UM OLHAR ATENTO ÀS CARACTERÍSTICAS HUMANAS, PODE REVELAR O ESTADO EMOCIONAL OU, ATÉ MESMO, O CARÁTER DE UM PERSONAGEM.

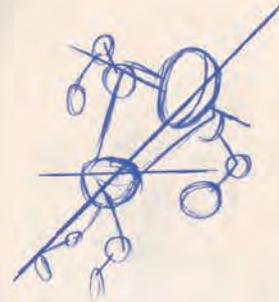
2,10m
1,75m
1,40m
1,05m
0,70m
0,35m
0m



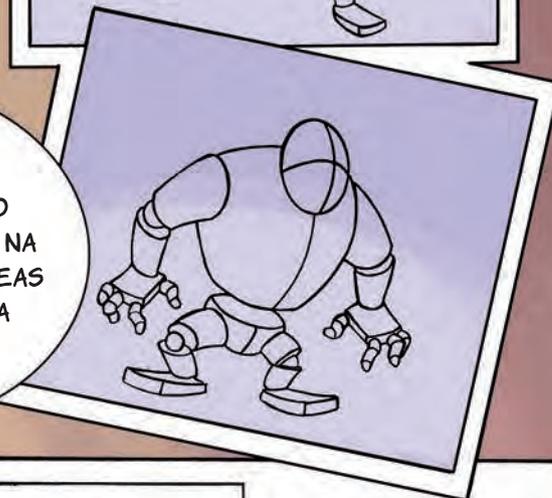
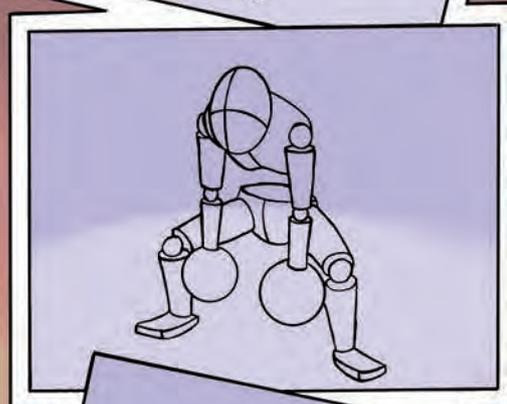
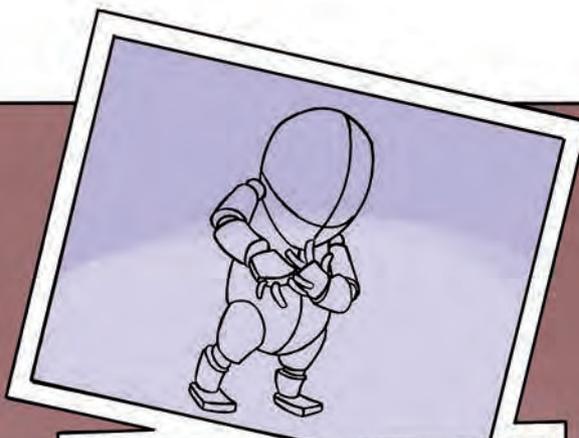
PARA ALCANÇAR ESSE RESULTADO, O ARTISTA UTILIZA RECURSOS GRÁFICOS COMO A LINHA DE AÇÃO.



ELA O AJUDA NA ESTRUTURAÇÃO DA PERSONALIDADE, NA DEFINIÇÃO DOS MOVIMENTOS E NA EXPRESSÃO DA ENERGIA DE CADA FIGURA.



OUTRO RECURSO GRÁFICO É A UTILIZAÇÃO DE SÓLIDOS NA CONSTRUÇÃO DAS FIGURAS.



ELES AJUDAM A DEFINIR A MASSA, O VOLUME E AUXILIAM NA VISUALIZAÇÃO DE ÁREAS MARCANTES DE CADA PERSONAGEM.

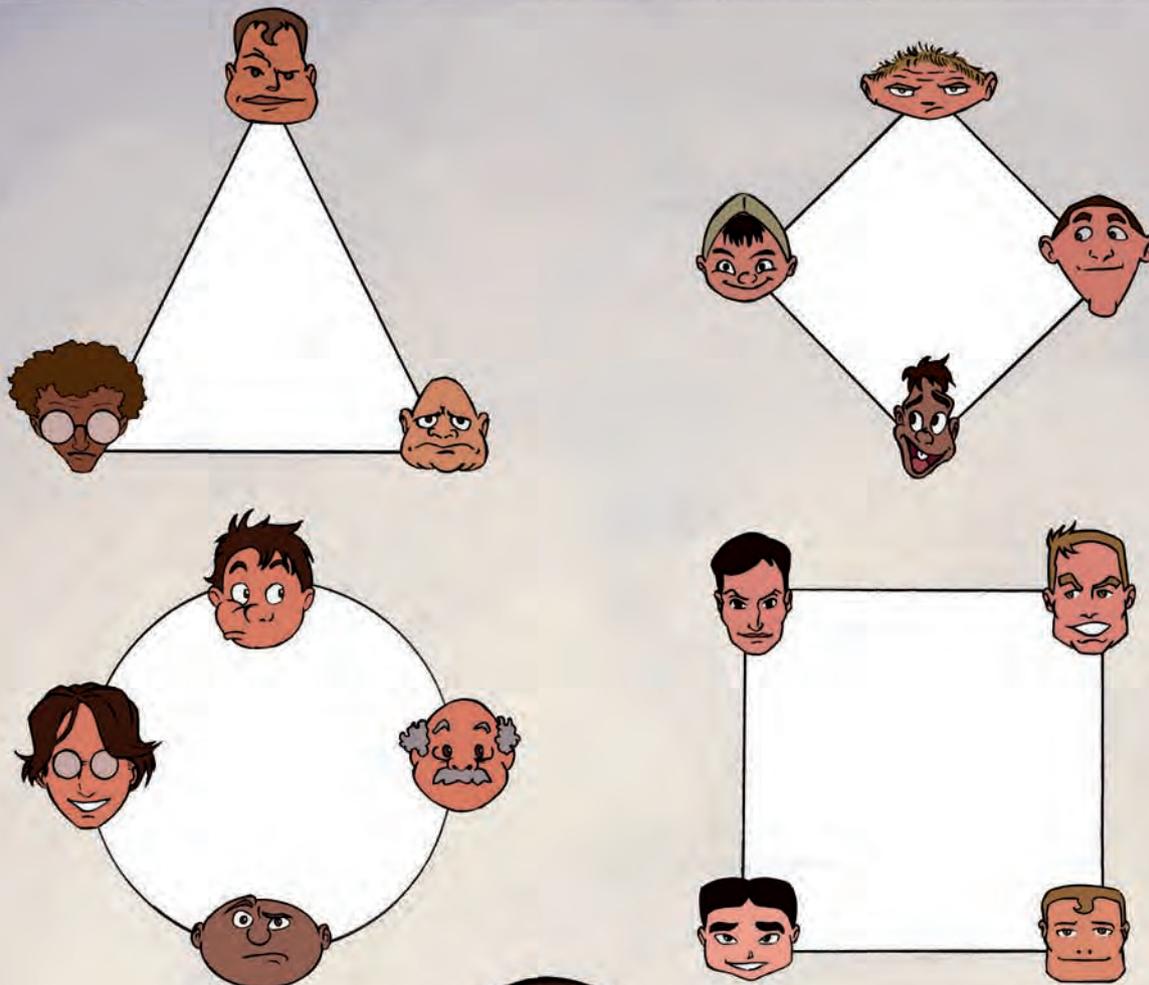
POR EXEMPLO, UM PERSONAGEM FORTE E CORAJOSO TEM ESSES SÓLIDOS BEM DESENVOLVIDOS NA PARTE SUPERIOR.



JÁ UM MAIS SEDENTÁRIO...



EXPERIMENTE CRIAR, COMO EXERCÍCIO, TIPOS INSPIRADOS EM FORMAS GEOMÉTRICAS. VOCÊ VAI DESCOBRIR AS INFINITAS POSSIBILIDADES QUE EXISTEM NESSE CONCEITO SIMPLES! LEMBRE-SE, PORÉM, DE QUE, ALÉM DESSES RECURSOS, EXISTEM MUITAS OUTRAS FORMAS DE RETRATAR E INVENTAR PERSONAGENS.



SÓ NÃO SE ESQUEÇA DE QUE A MELHOR DELAS É BEM SIMPLES:

OBSERVAR E OBSERVAR... SEM DEIXAR, É CLARO, DE SOLTAR A IMAGINAÇÃO!



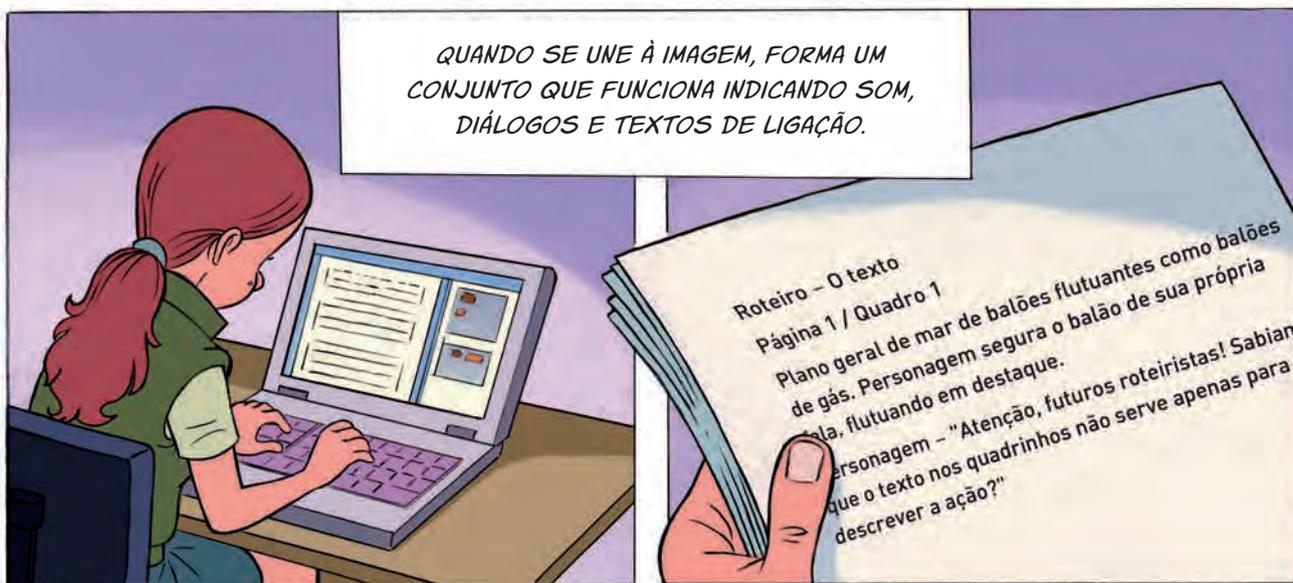
TROCANDO IDEIAS

DEFINIDAS AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DO PERSONAGEM, PARTIMOS PARA A PESQUISA DE REFERÊNCIAS. NESSA FASE, É IMPORTANTE REUNIR IMAGENS, FOTOS, DESENHOS E, PRINCIPALMENTE, MUITA OBSERVAÇÃO. UM PROCESSO GRADUAL QUE, MUITAS VEZES, EXIGE UM LONGO CAMINHO DE ESBOÇOS E EXPERIMENTAÇÕES.



CAPÍTULO 5

O TEXTO









A MESMA SEQUÊNCIA PODE SER REPRESENTADA COM O USO DE BALÕES.



ELES PENSAM QUE PODEM COM ESTE VELHO GATUNO!



CONHEÇO MUITO BEM ESTES BECOS ESCUROS!

LOGO À FRENTE SURTIRÁ MINHA SAÍDA PARA A LIBERDAD...



OH, NÃO!



QUANTO TEMPO, PEÇANHA!

VEIO NOS FAZER UMA VISITA?

AS FALAS DOS PERSONAGENS DÃO UMA OUTRA PERCEÇÃO DOS ACONTECIMENTOS.





JÁ O USO DO TEXTO EM LEGENDAS PODE REFORÇAR A AÇÃO, ACRESCENTANDO DIMENSÃO EMOCIONAL.

PEÇANHA FOGE COM A ASTÚCIA DE UM FELINO PELOS BECOS SOMBRIOS DA CIDADE!



LOGO SE DISTANCIA DOS LATIDOS FERÓZES, DEIXANDO PARA TRÁS OS ECOS DA PERSEGUIÇÃO!



MAS ELE DESCONHECE O QUE O DESTINO LHE RESERVA...



...NA PRÓXIMA ESQUINA!



ENFIM, O RESULTADO DEVE SER LIDO COMO UMA COISA SÓ, TEXTO E IMAGEM NUM ÚNICO VISUAL.



ESSA MISTURA CRIATIVA E BEM BALANCEADA VAI DEFINIR O SUCESSO E A QUALIDADE DE CADA HISTÓRIA.

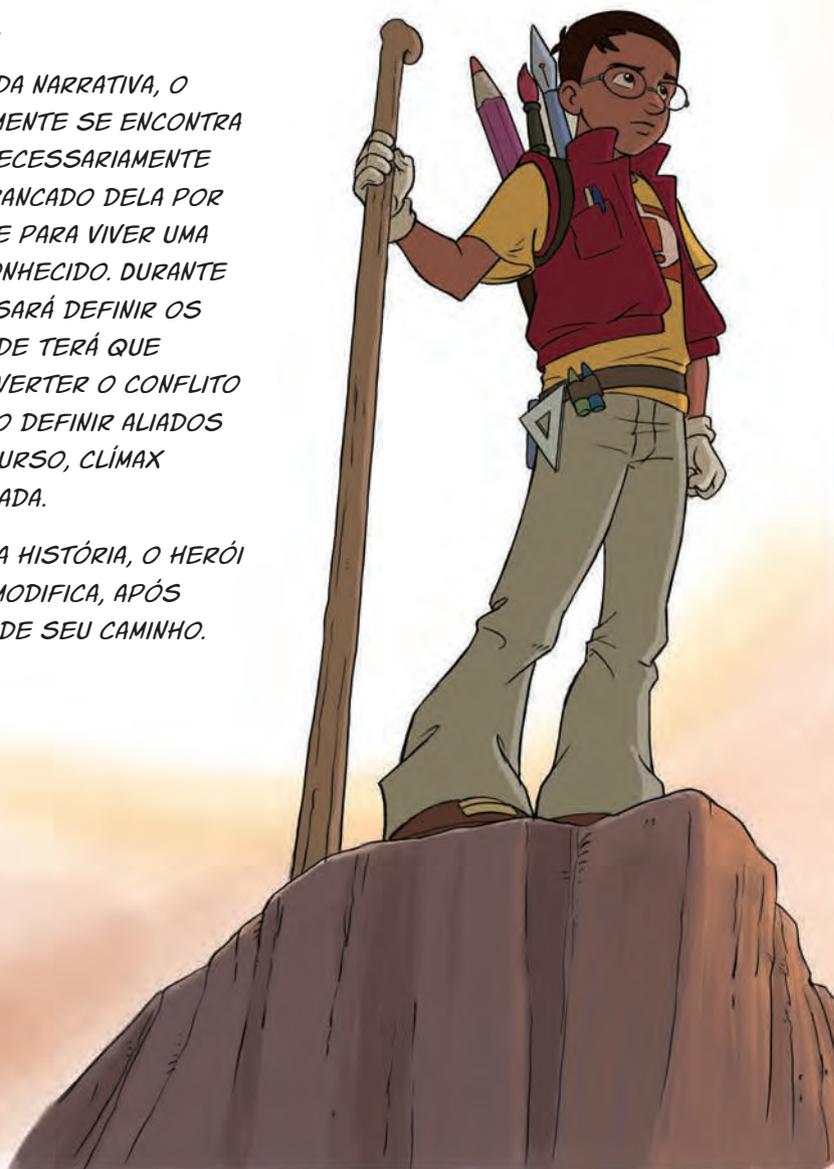
TROCANDO IDEIAS

BOAS HISTÓRIAS DEPENDEM SEMPRE DE ARGUMENTOS E ROTEIROS CONSISTENTES.

A ESTRUTURA DO ROTEIRO DE QUADRINHOS VAI VARIAR, A PRINCÍPIO, EM FUNÇÃO DO NÚMERO DE PÁGINAS A SER PREENCHIDO. CONTUDO, NAS HISTÓRIAS DE ESTRUTURA LONGA, VOLTA E MEIA NOS DEPARAMOS COM FÓRMULAS QUE AGRADAM AO PÚBLICO. DESSA FORMA, VALE LEMBRAR QUE, SEJAM ELAS SOBRE MÉDICOS OU ASTRONAUTAS, AS HISTÓRIAS PRECISAM CONTER OS ELEMENTOS BÁSICOS DA NARRATIVA, DEFININDO CLARAMENTE A TRAJETÓRIA DE SEUS HERÓIS.

VALE DESTACAR QUE, NO INÍCIO DA NARRATIVA, O PERSONAGEM PRINCIPAL GERALMENTE SE ENCONTRA NUMA SITUAÇÃO ESTÁVEL, NÃO NECESSARIAMENTE DE CONFORTO, E QUE SERÁ ARRANCADO DELA POR FORÇAS ALHEIAS A SUA VONTADE PARA VIVER UMA AVENTURA NUM AMBIENTE DESCONHECIDO. DURANTE ESSE TRAJETO, O AUTOR PRECISARÁ DEFINIR OS OBJETIVOS DO HERÓI E ATÉ ONDE TERÁ QUE LEVÁ-LO PARA QUE CONSIGA REVERTER O CONFLITO EM QUE FOI LANÇADO. É PRECISO DEFINIR ALIADOS E INIMIGOS, DESAFIOS DO PERCURSO, CLÍMAX E A RECOMPENSA A SER ALCANÇADA.

VALE RESSALTAR QUE, AO FIM DA HISTÓRIA, O HERÓI É AQUELE QUE APRENDE E SE MODIFICA, APÓS PERCORRER TODAS AS ETAPAS DE SEU CAMINHO.







O OBJETIVO DO QUADRINHO E DO ENQUADRAMENTO É CONGELAR OU CAPTURAR UM SEGMENTO DA REALIDADE OU O TRECHO DE UMA AÇÃO.

É CLARO QUE ESSA DIVISÃO É VARIÁVEL, FICANDO A CRITÉRIO DO ARTISTA.





A ORGANIZAÇÃO
DESSES ELEMENTOS
DENTRO DOS
QUADRINHOS
COMPÕE A GRAMÁTICA
BÁSICA DA HQ.

ALGUMAS
DAS PRINCIPAIS
INFLUÊNCIAS DESSA
GRAMÁTICA SURGIRAM
DE OUTRA IMPORTANTE
FORMA DE ARTE:
O CINEMA.



OS ENQUADRAMENTOS CLÁSSICOS DA TELA
GRANDE FORAM FACILMENTE ABSORVIDOS. COMO
O **PLANO GERAL** E O **PANORÂMICO**...



O **PLANO DE
CONJUNTO**...

O FAMOSO **PLANO AMERICANO**,
BATIZADO EM HOMENAGEM ÀS CENAS
DE DUELO, NAS QUAIS OS PISTOLEIROS
ESTÃO PRESTES A ATIRAR. O IMPORTANTE
ERA APROXIMAR O ENQUADRE, MANTENDO
À VISTA AS ARMAS NAS CARTUCHEIRAS...



CONTAMOS TAMBÉM COM
O PLANO MÉDIO...



PRÓXIMO...



O CLOSE-UP...



...E O SUPER
CLOSE!



TUDO
ISSO VAI SE
TRANSFORMAR EM
PODEROSOS RECURSOS
NAS MÃOS DO
ARTISTA!



SSHHHH!



TROCANDO IDEIAS



QUAL ENQUADRAMENTO VOCÊ ESCOLHERIA PARA MELHOR REPRESENTAR O TEXTO ABAIXO? QUE TAL COMENTAR A SUA OPÇÃO?

JÚLIA TENTOU ESBOÇAR UM SORRISO, MAS A EXPRESSÃO NO SEU ROSTO MOSTRAVA O QUANTO SE SENTIA DESLOCADA NAQUELE AMBIENTE.



SUGERIMOS A OPÇÃO B, POIS REÚNE A MELHOR SOLUÇÃO DRAMÁTICA. NESSE ENQUADRAMENTO, TEMOS A EXPRESSÃO DA PERSONAGEM EM PRIMEIRO PLANO E, AO FUNDO, O CONTEXTO EM QUE A AÇÃO SE DESENNOLA.

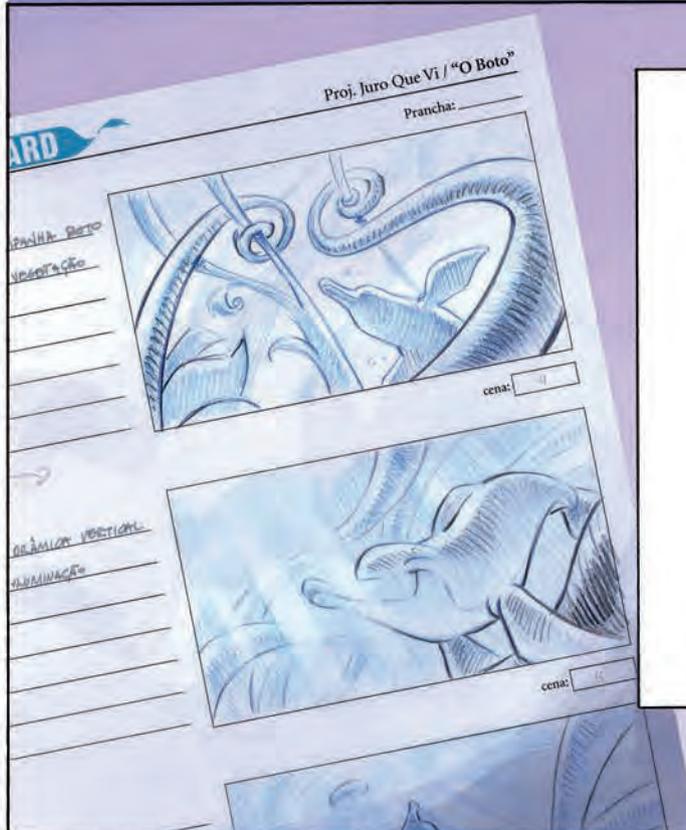
CAPÍTULO 7

STORYBOARD



O STORYBOARD UTILIZA ELEMENTOS DA ARTE SEQUENCIAL...

MAS SE DIFERENCIA DAS REVISTAS E TIRAS DE HQ POR NÃO USAR BALÕES E QUADRINHOS EM FORMATO VARIÁVEL.



NOS STORYBOARDS, AS LEGENDAS E OS DIÁLOGOS SÃO DISPOSTOS EMBAIXO OU AO LADO DAS IMAGENS, QUE, POR SUA VEZ, REPRODUZEM A PROPORÇÃO DA TELA DE CINEMA OU TV. ESSES DESENHOS NÃO SÃO FEITOS PARA SER LIDOS, E SIM PARA DECODIFICAR UM ROTEIRO EM ENQUADRES, CORTES, INFORMAÇÕES VISUAIS RELATIVAS A EFEITOS, FOTOGRAFIA E DIREÇÃO DE ARTE. SÃO O GUIA VISUAL PARA A REALIZAÇÃO DE UM FILME.



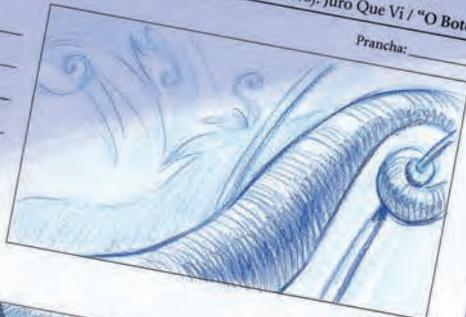
COMO O QUADRINISTA, O ARTISTA DE STORYBOARD DEFINE ÂNGULOS E NARRATIVA, APONTANDO CAMINHOS PARA A HISTÓRIA. ASSIM, ELE SE APOIA EM TÉCNICAS CINEMATOGRAFICAS, COMO CONTINUIDADE, COLOCAÇÃO DE CÂMERA E EDIÇÃO. AFINAL, DIFERENTEMENTE DO RESULTADO IMPRESSO OU DIGITAL DOS QUADRINHOS, SEU TRABALHO VAI GERAR UM PRODUTO AUDIOVISUAL COM FLUÊNCIA E MOVIMENTO.



STORYBOARD

Proj. Juro Que Vi / "O Boto"

Prancha:



cena: 1



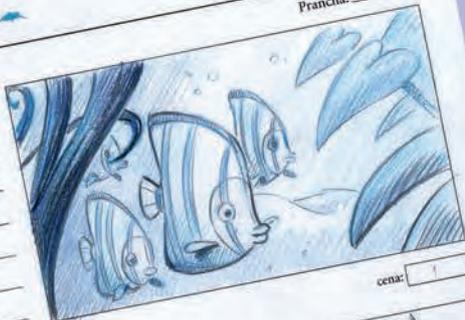
cena: 2



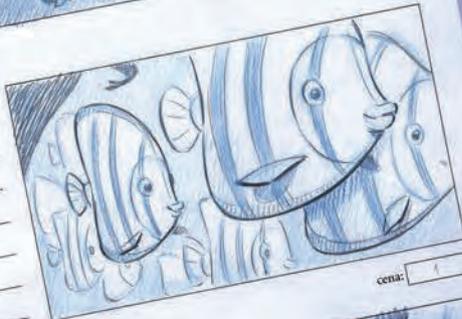
Proj. Juro Que Vi / "O Boto"

Prancha:

RYBOARD



cena: 1



cena: 1



O STORYBOARD É FUNDAMENTAL NA REALIZAÇÃO DE UM DESENHO ANIMADO. NELE ESTÃO DEFINIDOS TODOS OS MOVIMENTOS DE CÂMERA E A DINÂMICA DOS PERSONAGENS. EM FILMAGENS DE ATORES E EM CENAS COM EFEITOS ESPECIAIS, TAMBÉM TORNOU-SE ESSENCIAL NO PLANEJAMENTO E CÁLCULO DOS CUSTOS.



EM RAZÃO DA AFINIDADE
ENTRE CINEMA E
QUADRINHOS, NÃO É DIFÍCIL
ENCONTRAR QUADRINISTAS
TRABALHANDO EM
STORYBOARDS.



A MESMA APROXIMAÇÃO
ACONTECE COM OS
PRÓPRIOS HERÓIS DE HQ.
LUMA CONSEQUÊNCIA DA GRANDE
CAPACIDADE DOS FILMES DE
REPRESENTAR AMBIENTES E
PERSONAGENS FANTÁSTICOS.

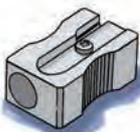
CAPÍTULO 8

PASSO A PASSO

AGORA VAMOS CONHECER UM POUCO MAIS O PROCESSO DE PRODUÇÃO DOS QUADRINHOS E OS MATERIAIS DE DESENHO MAIS USADOS.



FITA ADESIVA: PRENDE O DESENHO À MESA, DESENHO SOBRE DESENHO E AJUDA NAS MONTAGENS.



APONTADOR: MANTÉM FINA A PONTA DO LÁPIS. PARA O DESENHO DE DETALHES E ITENS PEQUENOS.



NANQUIM: É O REI DA ARTE FINAL CLÁSSICA! DÁ AQUELE VISUAL LIMPO E PROFISSIONAL AO TRABALHO.



TABLET: PEQUENA PRANCHETA "MÁGICA", DÁ ACESSO A TODO O MATERIAL DE DESENHO E PINTURA SOB A FORMA DIGITAL.



LÁPIS: SEU GRANDE COMPANHEIRO NO MUNDO DOS QUADRINHOS, SEJA NA PRANCHETA, NO SKETCHBOOK* OU NO CADERNINHO DE TELEFONE.



BORRACHA: PARA APAGAR OS ERROS DO AMIGO INSEPARÁVEL. SERIA MELHOR DIZER "AS IMPERFEIÇÕES"...



RÉGUAS: SEMPRE ÚTEIS PARA TRAÇOS RETOS, COMUNS EM CENÁRIOS. EXISTEM TAMBÉM MODELOS PARA CURVAS, FORMAS GEOMÉTRICAS.



PENA, PINCEL E CANETA: TRABALHAM JUNTO COM NANQUIM, PERMITINDO TRAÇADOS COM ESPESSURAS E FORMAS VARIADAS.



COMPUTADOR: AGILIZA GRANDE PARTE DO TRABALHO. PINTURA, DIAGRAMAÇÃO, LETREIRAMENTO E OUTRAS VANTAGENS DO MUNDO DIGITAL.



SOFTWARES: TODOS OS DIAS SURGEM NOVIDADES QUE FACILITAM O TRABALHO EM TODAS AS FASES DE PRODUÇÃO!

*Sketchbook - Pequeno caderno de esboços.

CRIAÇÃO

ROTEIRO:

ANTES DA PRODUÇÃO, É IMPORTANTE DEIXAR BEM CLARAS AS METAS DO ROTEIRO, DEFININDO CENAS E DIÁLOGOS. VALE COMEÇAR COM UM ARGUMENTO SIMPLES, A PARTIR DO QUAL FICA MAIS FÁCIL AVALIAR A HISTÓRIA COMO UM TODO.



Capítulo 5 – O TEXTO

Página 2

QUADRO 1

LEGENDA: O roteiro contém informações importantes do escritor para o desenhista.

CENA: Plano médio. Menina em pé entrega folhas do roteiro para menino sentado à prancheta.

QUADRO 2

LEGENDA: Ele precisa transmitir com clareza as ideias da mente de um para o outro.

CENA: Mesmo plano. Menino lê o roteiro segurando as folhas.

QUADRO 3

CENA: Plano médio. Menino de costas esboça uma página de quadrinhos. As páginas estão sobre a prancheta. Do menino sai balão de pensamento com a mesma imagem do balão de pensamento da página 1.

QUADRO 4

LEGENDA: É claro que quem cria o roteiro pode ser também quem desenha.

CENA: Mesmo plano do quadro 1. A menina tira as folhas do roteiro da mão do menino, que mostra surpresa.

LAYOUT:

ESSE É O MOMENTO DE DECUPAR A HISTÓRIA, OU SEJA, DIVIDI-LA EM SEQUÊNCIA DE QUADROS E AÇÕES. É IMPORTANTE ESBOÇAR A DIAGRAMAÇÃO* ANTES DE FAZER O DESENHO DEFINITIVO PARA AJUDAR NA VISUALIZAÇÃO DA HISTÓRIA.



*Diagramação – Distribuição dos quadros no espaço da página.

FINALIZAÇÃO

ARTE-FINAL:

O LAYOUT É PASSADO A LIMPO COM AJUDA DO LÁPIS, NANQUIM, CANETAS OU COMPUTADOR. É O MOMENTO DE DAR ESTILO E ACABAMENTO AO TRAÇO!



COLORIZAÇÃO:

EXISTEM VÁRIAS TÉCNICAS DE PINTURA À DISPOSIÇÃO DO ARTISTA. O COMPUTADOR OFERECE GRANDE VARIEDADE DE SOFTWARES QUE SIMULAM TÉCNICAS TRADICIONAIS E EFEITOS DIGITAIS.





DE UM MODO GERAL, AS FACILIDADES DA TECNOLOGIA LEVARAM A MAIORIA DOS PROFISSIONAIS A REVER SEUS MÉTODOS DE TRABALHO E CRIAÇÃO.



O TRAÇO, ANTERIORMENTE FEITO A LÁPIS E NANQUIM, DIGITALIZOU-SE, DESVIANDO O OLHAR DO ARTISTA DA PRANCHETA PARA A TELA DO COMPUTADOR.



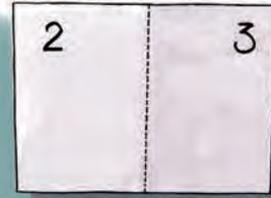
PLANEJAMENTO

ANTES DE IMPRIMIR, VAMOS PLANEJAR A ESTRUTURA DA NOSSA REVISTA, AQUILO QUE OS PROFISSIONAIS CHAMAM DE "BONECA". VALE LEMBRAR QUE, GERALMENTE, AS REVISTAS EM QUADRINHOS BRASILEIRAS TÊM O FORMATO A5, QUE EQUIVALE À METADE DE UM A4.

FRENTE



VERSO



PÁGINA 4

PÁGINA 3

PÁGINA 1

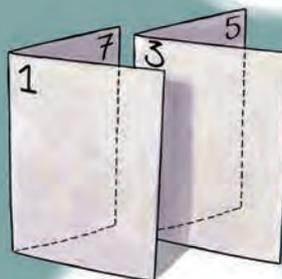
PÁGINA 2



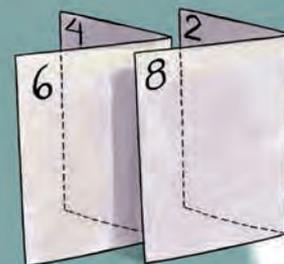
IMPORTANTE!
O NÚMERO DE PÁGINAS DE UMA REVISTA, DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS OU NÃO, TEM SEMPRE QUE SER MÚLTIPLO DE 4 (8, 16, 24, ETC.). AGORA IMAGINE QUE A SUA REVISTA TERÁ 8 PÁGINAS.



FRENTE



VERSO

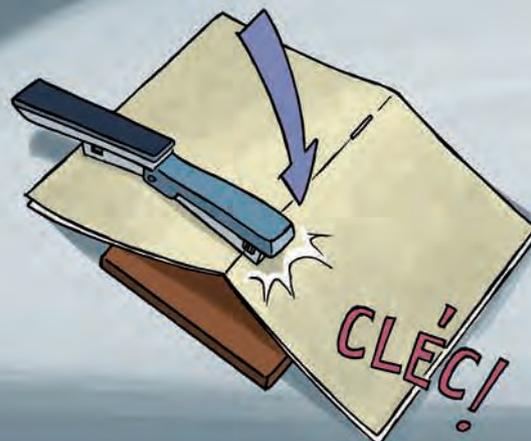


VEJA QUE AS PÁGINAS ÍMPARES E PARES SE ALTERNAM. DESSA FORMA, MONTAMOS A NOSSA "BONECA".



IMPRESSÃO

UMA REVISTA DE PEQUENA TIRAGEM, PREPARADA DE MODO ARTESANAL, É CONHECIDA COMO FANZINE. PARA MONTAR O SEU FANZINE, REPRODUZA CADA FOLHA DA BONECA EM UMA COPIADORA OU IMPRESSORA DE USO DOMÉSTICO, RESPEITANDO AS POSIÇÕES DAS PÁGINAS – FRENTE E VERSO. COLOQUE TODAS AS FOLHAS NA ORDEM CORRETA E GRAMPEIE NO MEIO.



PARA IMPRESSÃO COM MELHOR ACABAMENTO OU PARA TIRAGENS INDUSTRIAIS, COMO DAS REVISTAS DAS BANCAS, PODEMOS USAR O SERVIÇO DE UMA GRÁFICA.

1º – DIGITALIZE A SUA HISTÓRIA.

2º – MONTE AS PÁGINAS EM UM PROGRAMA DE EDITORAÇÃO.

3º – INSIRA O TEXTO.

4º – ENVIE SEU ARQUIVO PARA A GRÁFICA OU O BIRÔ.

DEPENDENDO DO NÚMERO DE CÓPIAS (EXEMPLARES), VOCÊ ESCOLHERÁ O TIPO DE IMPRESSÃO:

- **DIGITAL** – AS IMAGENS DIGITAIS SAEM DIRETO DO COMPUTADOR PARA A IMPRESSORA (LASER COLORIDA, COPIADORA OU PLOTTER DE PEQUENO FORMATO), QUE É USADA PARA PEQUENAS TIRAGENS.
- **OFFSET** – O NOME OFFSET – FORA DO LUGAR – VEM DO FATO DE A IMPRESSÃO SER INDIRETA, OU SEJA, A TINTA PASSA POR UM CILINDRO INTERMEDIÁRIO ANTES DE ATINGIR O PAPEL, QUE JÁ ENTRA CORTADO. USADO NA IMPRESSÃO DE TIRAGENS A PARTIR DE 1.000 UNIDADES.
- **ROTATIVA** – NESSE CASO, O PAPEL ENTRA EM BOBINA. CERTAS ROTATIVAS IMPRIMEM, DOBRAM, INTERCALAM, GRAMPEIAM, CORTAM E EMBALAM. DE VELOCIDADE ALTA, É USADA A PARTIR DE 30.000 IMPRESSOS.

ESTILOS QUE FIZERAM HISTÓRIA (EM QUADRINHOS)!

ALÉM DA TÉCNICA, UMA DAS QUALIDADES ARTÍSTICAS MAIS VALORIZADAS NO MUNDO DOS QUADRINHOS É O ESTILO! MUITOS AUTORES PASSEIAM POR DIFERENTES ESTILOS, MAS GERALMENTE SÃO RECONHECIDOS POR UM DETERMINADO, QUE SE TORNA UMA ESPÉCIE DE ASSINATURA DO ARTISTA.

CADA ESTILO SE CARACTERIZA PELA COMBINAÇÃO DE DIVERSOS ELEMENTOS, COMO: REPRESENTAÇÃO ANATÔMICA, REPRESENTAÇÃO ARQUITETÔNICA, DETALHAMENTO, REALISMO, EXAGERO, FANTASIA, CARICATURA, TRAÇO E COR, ENTRE OUTROS. DESSA FORMA, O ESTILO DIFERENCIA E DÁ PERSONALIDADE AOS TRABALHOS, CONQUISTANDO FÃS E SEGUIDORES. CERTOS AUTORES SE TORNARAM CÉLEBRES PELO SEU ESTILO INCOMPARÁVEL. ALGUNS, EM RAZÃO DE SUA ENORME POPULARIDADE E ACEITAÇÃO, VIRAM SEUS ESTILOS SE TORNAREM VERDADEIROS MODELOS.

VAMOS CONHECER ALGUNS DESSES ESTILOS QUE FIZERAM E AINDA FAZEM ESCOLA:



O ESTILO DISNEY, DIRETAMENTE RELACIONADO ÀS ANIMAÇÕES PARA CINEMA, UM DOS MAIS POPULARES.

O ESTILO CLÁSSICO, TÍPICO DA ÉPOCA DE OURO DOS QUADRINHOS, TEM EM HAL FOSTER E SEU "PRÍNCIPE VALENTE" E ALEX RAYMOND, COM "FLASH GORDON", MAGNÍFICOS REPRESENTANTES.





O ESTILO DRAMÁTICO E ELABORADO DE WILL EISNER, UM DOS MAIORES ARTISTAS E TEÓRICOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.



A LINHA CLARA EUROPEIA, DE ORIGEM FRANCO-BELGA, CARACTERÍSTICA DE TÍTULOS SOFISTICADOS COMO "TINTIN" E "SPIROU".



O ESTILO EUROPEU DE HUMOR, COM GRANDE DIVERSIDADE DE PUBLICAÇÕES, COMO "ASTERIX", "LUCKY LUCKE" E "MORTADELO E SALAMINHO".



O UNDERGROUND AMERICANO, QUE TEM EM ROBERT CRUMB UM ÍCONE.

O ESTILO SUPER-HERÓIS, QUE TEM NAS EDITORAS MARVEL E DC COMICS SUAS MATRIZES. DESTAQUE PARA JACK KIRBY E JOHN BUSCEMA.



O JAPONÊS MANGÁ. OSAMU TEZUKA FOI O GRANDE RESPONSÁVEL PELA CONSOLIDAÇÃO E POPULARIZAÇÃO DESSE QUE HOJE É UM DOS MAIS DESTACADOS ESTILOS.



O QUADRINHO DE VANGUARDA EUROPEU EM REVISTAS DE FANTASIA COMO "MÉTAL HURLANT" ("HEAVY METAL", NA VERSÃO AMERICANA). DESTAQUE PARA JEAN GIRAUD, OU MOEBIUS, QUE POR SI SÓ REPRESENTA UM ESTILO.



O ESTILO BRASILEIRO DE MAURICIO DE SOUSA, ÍCONE DAS HQS NACIONAIS PARA GERAÇÕES DE FÃS.

O IMPORTANTE É LEMBRAR QUE TODO O MUNDO TEM UM ESTILO E QUE NINGUÉM DESENHA OU ESCRIVE EXATAMENTE IGUAL A NINGUÉM. POR ISSO, UM ARTISTA SEMPRE DEIXA A SUA MARCA, MESMO QUANDO ACRESCENTA UM TOQUE PESSOAL A UM ESTILO QUE JÁ EXISTE!

VOCÊ JÁ PAROU PARA PENSAR QUAL É O SEU ESTILO? PROCURE POR ELE PESQUISANDO, RECOLHENDO REFERÊNCIAS E DESENHANDO MUITO, É CLARO! DESCOBRIR E INVENTAR ESTILOS FAZ DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS UM UNIVERSO MUITO MAIS INTERESSANTE DE SE CONHECER!

AGORA É COM VOCÊ!



*Gadgets – Dispositivos eletrônicos de uso cotidiano.



PEGUE SEU LÁPIS OU TABLET E FAÇA OS PRIMEIROS "ZINGS", "ZAPS", OU ATÉ MESMO UM GRANDE "BANG"!

ENTENDEU? É ISSO MESMO, DÊ O TRAÇO INICIAL!





BIBLIOGRAFIA

CIRNE, Moacy; MOYA, Álvaro de; BARROS, Otacílio. *A Literatura em Quadrinhos no Brasil*. Ed. Nova Fronteira, 2002.

CIRNE, Moacy. *BUM! A Explosão Criativa dos Quadrinhos*. Ed. Vozes, 1970.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Ed. Perspectiva, 1970.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Ed. Martins Fontes, 1989.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. Ed. Devir, 2005.

GOIDA. *Enciclopédia dos Quadrinhos*. Ed. L&PM, 1990.

LEE, Stan; BUSCEMA, John. *How to Draw Comics: The Marvel Way*. Simon and Schuster, 1978.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. Ed. M.Books, 2004.

McCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos*. Ed. M.Books, 2005.

McCLOUD, Scott. *Reinventando os Quadrinhos*. Ed. M.Books, 2006.

MOYA, Álvaro de (org.). *Shazam!*. Ed. Perspectiva, 1972.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. *Almanaque dos Quadrinhos*. Ed. Ediouro, 2006.



Equipe de Criação e Arte**Conceito e Roteiro**

Humberto Avelar

Supervisão-geral

Marcelo Salerno

Direção de Arte

Eduardo Duval

André Leão

Planejamento e Arte

Eduardo Duval

Frata Soares

Diego Luis

Cores

André Leão

Frata Soares

Marcus Martins

Arte da Capa

Eduardo Duval

André Leão

Revisão de Texto

Jorge Eduardo Machado

Gerente de Artes Gráficas

Ana Cristina Lemos

Projeto Gráfico

Manuela Roitman

Aline Carneiro

Editoração

Manuela Roitman

Impressão

WalPrint Gráfica e Editora

Tiragem

5.600 exemplares

Setembro 2011

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-60354-16-0



9 788560 354160



MULTIRIO - Empresa Municipal de Múltiplos Ltda.
Largo dos Leões, 15 • Humaitá • Rio de Janeiro/RJ • Brasil
CEP 22260-210 • Central de Atendimento ao Cidadão: 1746
Fora do Rio: (21) 3460-1746 • Fax: (21) 2535-4424
www.multirio.rj.gov.br • ouvidoria.multirio@rio.rj.gov.br