

CRIANDO SUA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

HQ E HUMOR GRÁFICO NA SALA DE AULA - JAL E SONIA LUYTEN



SHOPPING

Nessas páginas você vai encontrar o passo-a-passo de como produzir uma história em quadrinhos:

1- COMO TER IDÉIAS PARA FAZER UMA HISTÓRIA?

As fontes para idéias podem vir das notícias de jornal, do cotidiano, de viagens, da vida escolar, de romances, da tristeza, da alegria, da política, de experiências pessoais e tudo o que lhe interessar passar para as outras pessoas. Quem tem maior conhecimento e pesquisa os diversos assuntos terá subsídios para as melhores idéias. Um comunicador tem que ter cultura para passar aos seus leitores.

2- COMO SER CRIATIVO?

Procure um assunto que lhe interesse e que poderá interessar à muita gente. Pesquise tudo o que puder sobre esse assunto e desenvolva alguma idéia. A descoberta de outros planetas habitáveis, por exemplo, é um ótimo tema para desenvolver, mas antes é preciso pesquisar as notícias que saíram nas revistas e aí deixar a imaginação agir livremente. Veja as idéias dos grandes filmes como foram bem desenvolvidas. Você pode também passar um conto ou livro famoso para a linguagem dos quadrinhos. Não se esqueça de que bons personagens é que dão boas histórias.

3- COMO TRANSFORMAR EM ROTEIRO?

Imagine um início, meio e fim da história. depois planeje como vai ser colocada sobre o número de páginas pré-estabelecido. Veja um exemplo de página escrita (para quem não sabe ainda desenhar) que será entregue ao desenhista:

ROTEIRO PARA A TURMA SPORT GANG (JAL) PÁG.01

DESCRIÇÃO DE CENA	DIÁLOGO
1- Isis Kate e Mari estão na escola. No balão de imaginação de Isis tem ela própria vestida de astronauta em seu skate voando pelo espaço. Mari também pensa em como seria jogar vôlei contra um robô.	Isis: UAU! JÁ IMAGINOU COMO SERÃO OS SKATES NO FUTURO, MARI? Mari: E O VÔLEI ENTÃO? JOGAREMOS CONTRA ROBÔS!!
2- Agora Isis imagina um skate todo equipado com piloto automático, faróis de milha, compartimento de pára-quedas. Mari imagina uma bola com sensor de solo.	Isis: O SKATE SUPERSÔNICO TERÁ SUPER-EQUIPAMENTOS. Mari: NO VÔLEI O JUIZ NÃO VAI ERRAR. A PRÓPRIA BOLA TERÁ UM SENSOR QUE DIRÁ SE ELA CAIU DENTRO OU FORA!
3- Isis e Mari se entusiasmam na imaginação. Um grito vem de fora do quadrinho.	Isis: JÁ PENSOU QUE RADICAL PASSEAR DE SKATE NA LUA? Mari: O VÔLEI TERÁ CAMPEONATOS INTERPLANETÁRIOS! Voz off gritando: EI! MENINAS!
4- Isis e Mari se assustam com a aproximação de uma professora que mais parece um ET. Exagerar nas formas estranhas mas fazer de tal forma que tenha algumas características da professora.	ET: ONDE VOCÊS ESTÃO COM A CABEÇA? VOLTEM À TERRA E PRESTEM ATENÇÃO À AULA!
5- Isis e Mari percebem que viajaram na imaginação e agora conseguem ver a professora como realmente ela é. A professora está na mesma posição do quadrinho anterior quando era uma ET.	Isis e Mari (balão de sussurro): HIHIHIHIHIHIHIHI! Professora: E AGORA? ESTÃO RINDO DE QUÊ?

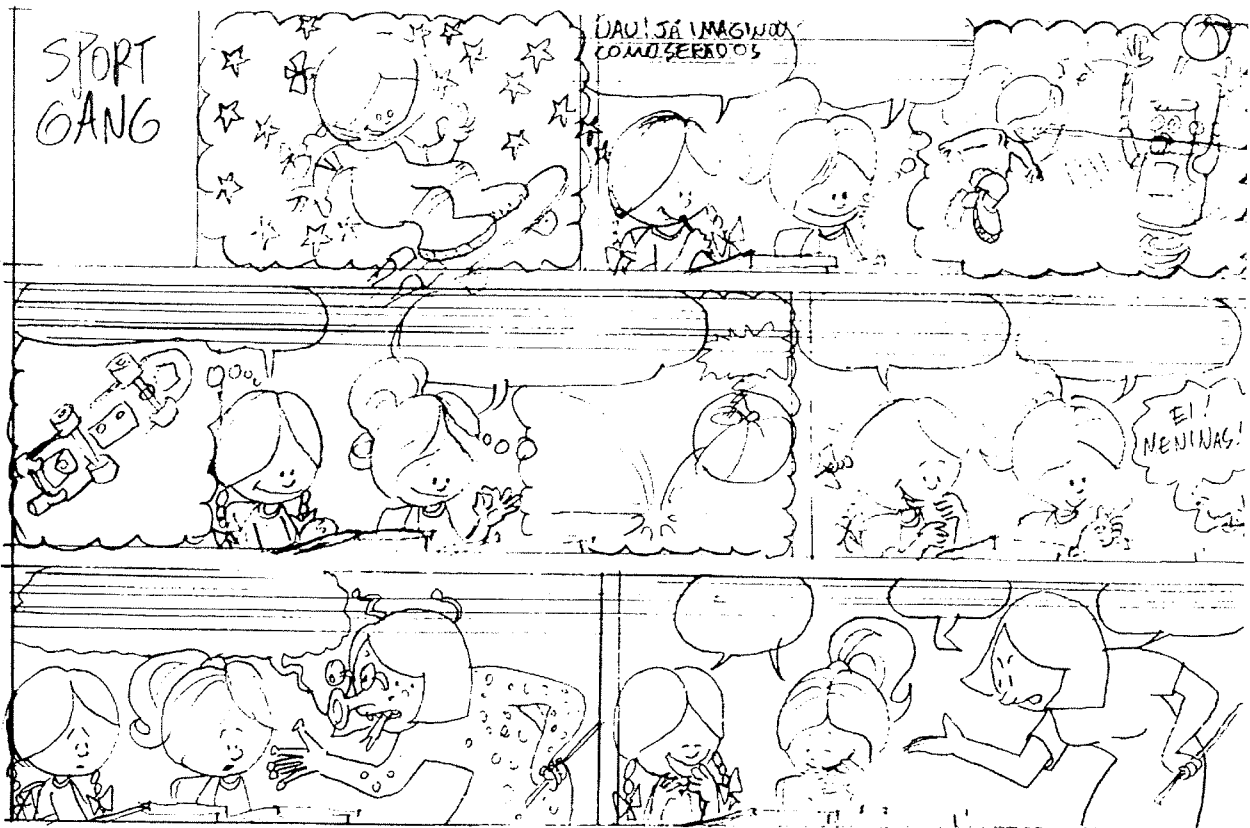
FIM

4- COMO PASSAR DO ROTEIRO PARA O DESENHO?

Embora, na página anterior, tenhamos dado um exemplo de como se produzir um roteiro distribuindo o que vai em cada quadrinho, através de texto, alguns desenhistas gostam de já passar o roteiro em forma de esboço bem simples. Depois ele melhora o esboço para o traço que quer que seja finalizado completando os detalhes. Veja um exemplo de esboço quase acabado antes da finalização. Repare que o desenhista fez uma trilha com a régua para escrever as letras de forma no balão em linha reta.



SHOPPING



Agora, na próxima etapa, o desenhista passa uma caneta (pode ser hidrocor preta) sobre o lápis do esboço finalizando a arte. Depois é só apagar com cuidado os traços em lápis e a página estará pronta para ser reproduzida ou colorizada.





5- DICAS SOBRE A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

É muito importante saber desenvolver uma história que todo mundo entenda. Afinal você está exercendo a função de comunicador. Para isso é preciso tomar alguns cuidados para melhorar seu desempenho nessa linguagem.

- a) saiba colocar o balão nos locais certos. A leitura ocidental é feita da esquerda para a direita. Assim, o personagem que falar primeiro tem que ter seu balão colocado à esquerda e superior ao que vem depois no diálogo. Veja os exemplos:



MODO ERRADO



MODO CERTO

O desenhista procura colocar o personagem que tem a primeira fala do lado esquerdo. Assim o diálogo dos personagens será melhor entendido.

- b) Sempre coloque primeiro o texto de fala dentro do quadrinho para depois desenhar os personagens e o contorno do balão. O erro é encher o quadrinho com desenho e depois não sobrar espaço para as falas dos personagens. Lembre-se de que ninguém vai entender um quadrinho em que não dá pra entender o texto. Por isso divida bem o texto nos quadrinhos para não ficar muito em um só.



MODO ERRADO



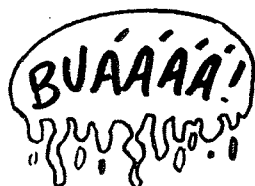
MODO CERTO

Veja como no primeiro quadrinho o desenhista colocou muito texto no balão que nem dá pra ler. O enquadramento do personagem também está errado. No segundo quadrinho tem espaço para o golpe do personagem e o texto foi reduzido. Por isso é importante pensar nos espaços antes de finalizar a arte.

- c) Aproveite bem as formas de balão de fala e as "onomatopéias" que são os sons dos quadrinhos. Dá mais ação e dramaticidade à história.



PENSAMENTO



CHORO



SUSSURRO



GRITO

- d) As histórias em quadrinhos são como um filme e deve ter enquadramentos variados como no cinema. Veja os exemplos de planos que um desenhista pode utilizar:



PANORAMICA (plano geral)



PLANO AMERICANO (na altura do peito)



CLOSE

- e) Estas foram poucas dicas de como desenvolver sua história em quadrinhos, mas a maior de todas é: faça sempre uma revisão de português antes de publicar pois sempre pode passar um erro. Então, bom divertimento!