

WQ1

CURSO BÁSICO
DE HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS

CEARA



**A LINGUAGEM
E OS PRINCÍPIOS
DA PRODUÇÃO
EM HQs**
DANIEL BRANDÃO

GRATUITO!
Esta publicação
não pode ser
comercializada.



Copyright © 2016 by Fundação Demócrito Rocha



FUNDAÇÃO DEMÓCRITO ROCHA
JOÃO DUMMAR NETO Presidente
MARCOS TARDIN Diretor Geral

UNIVERSIDADE ABERTA DO NORDESTE
ANA PAULA COSTA SALMIN Coordenação

CURSO BÁSICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
RAYMUNDO NETTO Coordenação Geral e Editorial
AMAUÍCIO CORTEZ Edição de Design
DANIEL BRANDÃO Coordenação de Conteúdo
AMAUÍCIO CORTEZ
KARLSON GRACIE
WELTON TRAVASSOS Projeto Gráfico
KELLY PEREIRA Catalogação na Fonte
CRISTIANE FROTA Editoração Eletrônica
GUABIRAS Ilustração

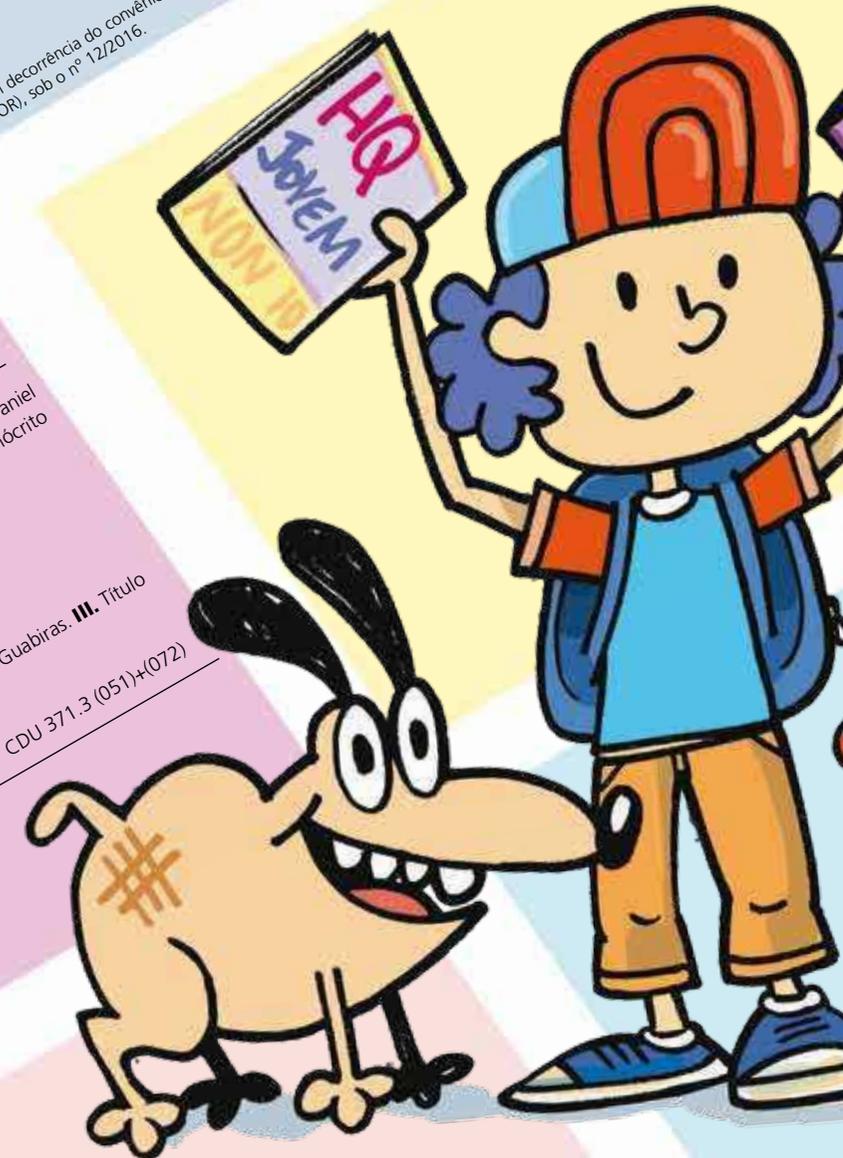


Este fascículo é parte integrante do projeto HQ Ceará, de concepção de Regina Ribeiro e Raymundo Netto, em decorrência do convênio celebrado entre a Fundação Demócrito Rocha (FDR) e a Secretaria Municipal da Cultura de Fortaleza (SecultFOR), sob o nº 122016.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C939 Curso básico de histórias em quadrinhos [HQs] / coordenação, Daniel Brandão; ilustração, Guabiras. – Fortaleza: Fundação Demócrito Rocha, 2016.
 192p. il. color; (Curso em 12 Fascículos)
 ISBN 978-85-7529-715-5 (Coleção)
 978-85-7529-716-2 (Volume 1)

1. Curso - Quadrinhos I. Brandão, Daniel. II. Guabiras. III. Título
 CDU 371.3 (051)+(072)



1. APRESENTAÇÃO

Olá, amigas e amigos. Bem-vindos ao **CURSO BÁSICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS** da Fundação Demócrito Rocha(FDR), uma iniciativa fabulosa em parceria com a Secretaria de Cultura de Fortaleza (SecultFOR).

Nem é preciso dizer que as HQs (histórias em quadrinhos) são diversão garantida para todas as idades. Quem nunca, né?

Pois aqui, diversos professores e quadrinistas irão propor caminhos teóricos e práticos para que vocês possam produzir as suas próprias HQs, do seu jeito, provando que todos podem utilizar essa linguagem para se comunicar como bem entender. Isso é possível? Claro que sim.

Durante nosso curso, que vocês nem são doídos de perder, apresentaremos diversas possibilidades, técnicas e materiais para abrir a sua mente e encorajá-los a colocar suas ideias em forma de imagens, textos, quadros e balões.

A coleção será composta por 12 fascículos desenvolvidos por cerca de 20 autores experientes que atuam no circuito de quadrinhos do Ceará. Entre os assuntos escolhidos, trataremos de roteiro, criação de personagens, composição de página, estilos de desenho, produção de tiras, quadrinhos alternativos, tipografia e balonamento, arte-final, cores, edição, mercado e blá-blá-blá. Tudo isso em uma linguagem acessível e didática, ricamente ilustrada e colorida, e acompanhando as aventuras de Gilberto, Mia e o cachorro Bolota!

Com o primeiro fascículo vocês também receberão uma superpasta colecionadora!

Para cada fascículo, convidamos os autores para desenvolver uma videoaula, que vocês poderão conferir às terças-feiras (mesmo dia de veiculação do fascículo no jornal), às 13h, com reprise às quartas, às 8h, na **TV O POVO** (48 UHF (aberta) – 23 Multiplay – 24 Net) ou a qualquer tempo no site:

FDR.ORG.BR/UANE/HQCEARA

Fiquem com a gente, superamigos. Inscrevam-se **GRATUITAMENTE** no site da FDR. Curtam esse curso e, quando terminarem, vocês receberão o seu **MEGAPOWERULTRASUPERHIPERCERTIFICADO!!!**



2. HQ: AFINAL,

O QUE É ISSO?

Também chamados de gibi, *comics*, *comic book*, arte sequencial, historieta, banda desenhada, mangá, *manhwa*, *fumetti*, entre outros, os quadrinhos têm muitas caras e formatos. Os mais conhecidos são:

A) TIRA: popularizou-se por meio dos jornais. Normalmente em formato horizontal e com uma divisão entre dois a cinco quadros, o autor apresenta uma pequena história fechada (com humor ou não) ou um capítulo de uma história maior serializada.



B) PÁGINA DOMINICAL: um espaço maior que a tira diária. Havia a tradição de os jornais, aos domingos, publicarem suplementos de quadrinhos. Daí o seu nome.

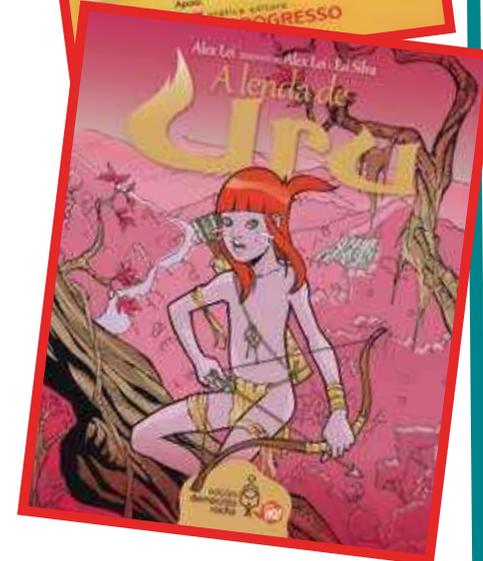
C) FANZINE: publicação artesanal e independente. Uma junção das palavras inglesas *fanatic* e *magazine*. Inicialmente, surgiu como publicação de fãs-clubes de ficção científica. É normalmente reproduzido em fotocópias, sem fins lucrativos, e com total liberdade editorial. Pode abranger qualquer tema, inclusive histórias em quadrinhos, claro. Muito popular.

D) REVISTA EM QUADRINHOS: os tamanhos conhecidos como formatinho (13x21cm), *comic book* (17x26cm) e magazine (20x26,5cm) são os mais comuns para revistas em quadrinhos. Elas se tornaram muito populares em nosso país por serem facilmente encontradas em bancas e revistarias, pela leitura prazerosa e pelas suas características estéticas. Os gêneros de super-heróis, de humor e o infantil dominam o mercado.

E) ÁLBUM OU NOVELA GRÁFICA: em inglês, conhecido como *graphic novel*. O termo foi popularizado pelo quadrinista Will Eisner em sua obra *Um Contrato com Deus* (1978). Editorialmente, se parece muito com o formato de livro, um romance, por exemplo. O álbum tem maior número de páginas do que uma revista em quadrinhos comum, podendo ter uma **LOMBADA'** quadrada ou não, apresentando uma história mais densa e muitas vezes mais sofisticada. A maioria dessas obras é dedicada a um público mais maduro, embora exista *graphic novels* para crianças e adolescentes.

1. LOMBADA (OU DORSO): é o lado do livro ou revista onde fica a costura das folhas, oposto ao corte da frente, mantendo as folhas do livro unidas. Pode ser **quadrada** ou **canoas**.

F) WEBCOMIC: quadrinhos publicados na internet. Um meio muito eficiente e democrático de novos autores mostrarem seu trabalho e formarem público.



MANICOMICS (FANZINE):

Daniel Brandão, JJ Marreiro e Geraldo Borges

CAPITÃO RAPADURA (REVISTA):

Mino

A LENDA DE URU (ÁLBUM):

Alex Lei e Ed Silva

As formas mais comuns de reconhecimento de HQs (quadrinhos) são esses formatos que apresentamos, mas elas, amigos, também podem ser encontradas e reconhecidas em manuais de instrução, cartilhas educativas, em **INFOGRÁFICOS**² de jornais e revistas, em algumas tapeçarias, em peças de publicidade, em grafites urbanos, em estampas de camisetas etc. Então, vamos entender melhor a definição de quadrinhos?

Will Eisner, um dos mais importantes autores de HQs, usa o termo “Arte Sequencial” para tratar de quadrinhos. Segundo ele, quadrinhos é “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”³ Eisner diz ainda que “as histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais”⁴.

2. INFOGRÁFICO: elementos gráfico-visuais (fotografia, desenho, diagrama etc.) integrados a textos curtos.

3. EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. p.9. 2010.

4. EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. p.2. 2010.

Scott McCloud, complementando Eisner, afirma que o uso de “Arte Sequencial” poderia causar confusão entre quadrinhos e animação, por exemplo. Para McCloud, quadrinhos são imagens organizadas propositalmente de maneira justapostas com um determinado objetivo narrativo “destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

Assim, é importante observar que, baseado nesse princípio, não adianta duas imagens estarem lado a lado se o leitor não **concluir** o que está acontecendo nessa **transição de quadros**, ou seja, se não houver uma história passando por aí. Portanto, o fenômeno chamado de “conclusão”, que ocorre na cabeça do leitor quando passa o olho pela **SARJETA** (ou calha)⁵, é o que dá unidade e sentindo à narrativa sugerida pelas imagens.

O autor imagina as cenas (os quadros) e as apresenta para o leitor, **MAS SERÁ A LEITURA DESTA**

LEITOR QUE DARÁ MOVIMENTO, VOZ E SONS À HISTÓRIA LIDA⁶. Estamos falando das “habilidades interpretativas visuais e verbais” citadas por Eisner. Por isso, consideramos a HQ uma **MÍDIA**⁷ que permite ampla interação (diálogo) com o leitor, sendo esse leitor corresponsável pelo andamento (ritmo, velocidade, seguimento) da narrativa.

E você acha que existe HQ de uma só imagem? Isso é possível?

Conforme Henrique Magalhães, “uma HQ pode ser realizada com uma única imagem desde que consiga representar um movimento, narrar um fato, contar uma história”⁸ Ou seja, é possível existir uma passagem de tempo, uma narrativa, em uma única imagem. Ora, um desenho ou mesmo uma foto podem ser compostos por diversos elementos imagéticos, que, unidos, nos contam uma história, não é? Como a seguir:

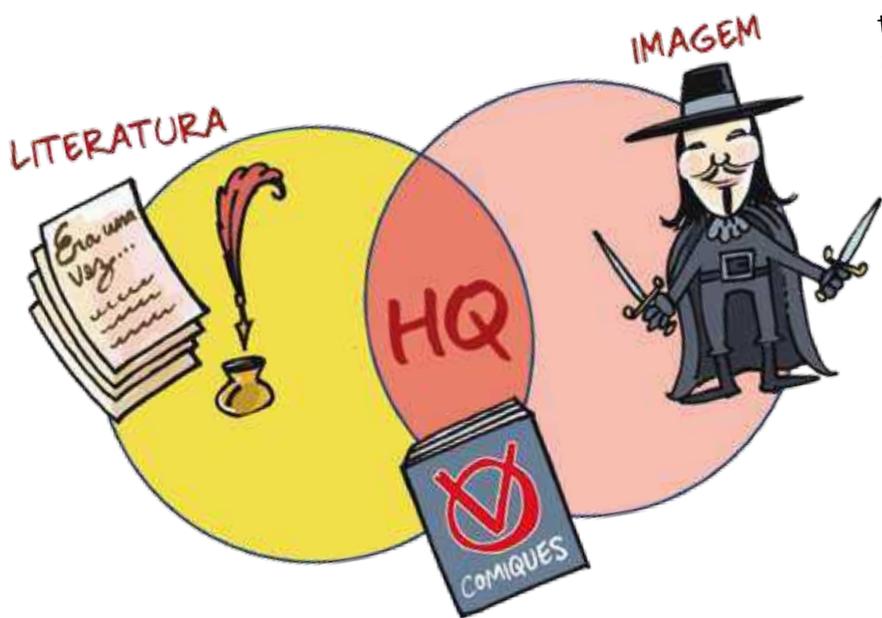


5. SARJETA OU CALHA: Espaço vazio entre os quadros.

6. SE LIGA AÊ!: Você sabia que quando duas ou mais pessoas leem a mesma história em quadrinhos, elas imaginam vozes diferentes para os mesmos personagens? Que a velocidade da ação e dos movimentos pode ser maior ou menor e que alguns sons (*pow*, *bum*, *crás*, *triiimm*) podem ser mais ouvidos por uns do que por outros?

7. MÍDIA: suporte de difusão da informação. Meio intermediário de expressão e de transmissão de mensagens.

8. SILVA, Fábio Tavares da. *História em Quadrinhos no Ensino de Artes Visuais*. P. 28. Guimarães. 2010, p.31.



Você já deve ter percebido que as histórias em quadrinhos são formadas pelo cruzamento de conjuntos distintos: **LITERATURA**⁹ e **imagem**. Esse encontro cria um novo conjunto, que não é mais nem literatura, nem imagem, mas algo novo, com características próprias (linguagem e **SINTAXE**¹⁰): as histórias em quadrinhos!

9. LITERATURA: arte da escrita.

10. SINTAXE: composição, organização, estrutura.

Portanto, nos quadrinhos, o resultado do cruzamento entre o texto e a imagem é **inseparável**. Não existem quadrinhos sem texto. Existem quadrinhos mudos (sem palavras), sem balões, onomatopeias ou recordatórios, mas não sem

texto, entendendo aqui como "texto" a história, a narrativa, o roteiro. A história, ou seja, o nosso "texto", é que guiará todas as decisões narrativas e estéticas do autor.

Ei, então podemos dizer que o quadrinista é, antes de tudo, **um contador de histórias**? Sim, ele é. Muito prazer!

Você não deve ter percebido, mas até agora em nosso curso não utilizamos a palavra **DESENHO** na definição de quadrinhos, e, sim, **IMAGEM**. E sabe o porquê? Porque embora a maioria dos quadrinhos que conhecemos são desenhados, podemos ter quadrinhos feitos a partir de fotografias, pinturas, colagens etc. Tudo isso pode ser chamado de **HQ**, desde que essas **imagens estejam a serviço de uma história, de uma narrativa**. Ficou mais claro agora, não é?

Então, se você tem boas ideias para se fazer uma história, mas acha que não domina o desenho, procure outra forma de construí-la, seja com fotos, colagens ou com outros recursos que a sua criatividade sugerir.





ABRA A SUA MENTE!

Já ouvi algumas vezes a seguinte frase: "Gosto de mangá, mas não gosto de HQs". E vice-versa. Afirmar que gosta de um e que não gosta do outro é o equivalente a dizer que gosta de água, mas não gosta de H₂O, já que ambos essencialmente são a mesma coisa. **MANGÁ** é o termo utilizado para designar as histórias em quadrinhos (HQs) produzidas, originalmente, no Japão. Fica a dica!

3. ETAPAS E MÉTODOS DE

PRODUÇÃO DE HQS

3.1. ETAPAS

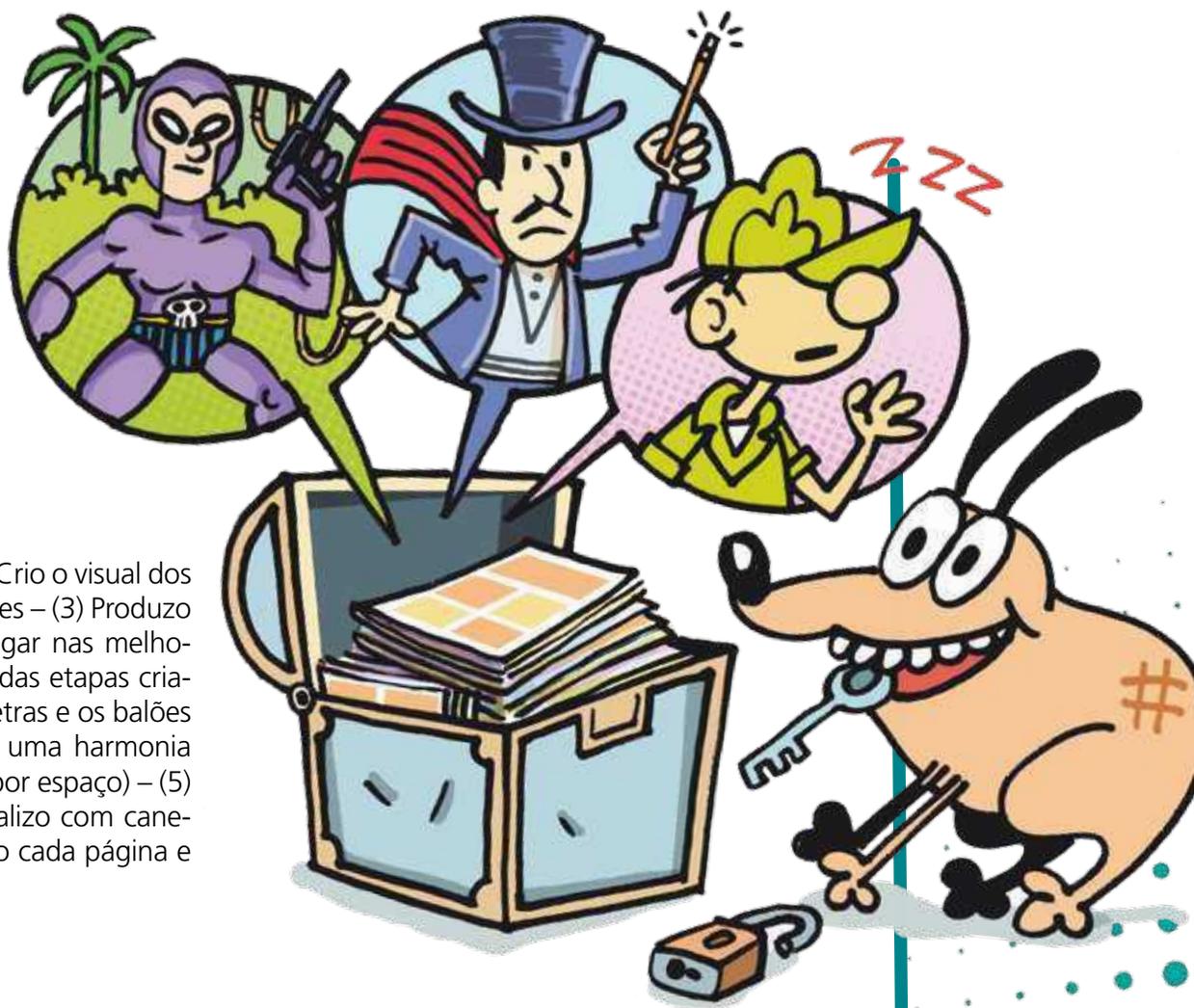
As etapas de produção de uma HQ podem conter: (1) a ideia (concepção) da história, (2) o desenvolvimento do argumento (texto narrativo), (3) a criação dos personagens, (4) a escrita de um roteiro completo, (5) os estudos de **LEIAUTE** de páginas, (6) a execução do desenho ou da definição da imagem, (7) a arte-final a nanquim ou digital, (8) a colorização e o letreiramento (balonamento e efeitos sonoros). Vamos estudar cada uma dessas etapas no decorrer do curso e entender melhor a importância de cada uma delas.

5. LEIAUTE (LAY-OUT): rascunho e esboço da composição da página de quadrinhos, incluindo a distribuição dos quadrinhos, balões, personagens etc.

Não é possível imaginar uma HQ sem ideia, texto (argumento e/ou roteiro) e imagem. Pode haver um quadrinho sem balões, arte-final ou cores, dependendo da decisão e intenção de cada autor, afinal, não existem regras sobre a ordem de execução dessas etapas. Sugiro que você, com a prática, experimente variações para encontrar o método que seja mais eficiente para você. A minha sequência preferida (repito: serve para mim, mas pode não servir para você) é a seguinte:



Wilson Vieira e Daniel Brandão



(1) Faço o roteiro completo – (2) Crio o visual dos personagens e faço estudos sobre eles – (3) Produzo vários leiautes de páginas para chegar nas melhores soluções narrativas (esta é uma das etapas criativas que mais gosto) – (4) Faço as letras e os balões antes de desenhar (assim, garanto uma harmonia nos quadros evitando uma disputa por espaço) – (5) Desenho tudo a lápis – (6) Arte-finalizo com canetas, pincel e nanquim – (7) Digitalizo cada página e começo a colorir digitalmente.

3.2. MÉTODOS

A) MÉTODO INDUSTRIAL

As grandes editoras japonesas e americanas trabalham em um método industrial de produção de quadrinhos. Grandes equipes de profissionais envolvidos na produção de única história, garantindo sua agilidade. Nelas, as tarefas são divididas e coordenadas por um diretor de arte ou por um editor.

Um mangá pode envolver: editor, escritor, desenhista e equipe de assistentes. Cada um desses assistentes pode ser responsável por desenhar coisas muito específicas dentro da sua especialidade. O ritmo da produção é muito acelerado, resultando em capítulos de semanais de uma extensa história.

Nas grandes editoras americanas de *comics*, cada equipe criativa de uma revista pode envolver editores, roteiristas, desenhistas (também chamados de lapistas), arte-finalistas, letristas e coloristas. Normalmente, as decisões criativas são tomadas por uma cúpula de editores e repassadas como diretrizes para os roteiristas de cada título. Também é bastante comum que boa parte dos componentes da equipe criativa não se conheça nem converse entre si, quase sempre tendo contato apenas com o editor.

B) MÉTODO AUTORAL

Acredito que haja, sim, **autoralidade** no método industrial de fazer quadrinhos, mas é inegável que nele o controle criativo de cada profissional seja limitado.

Quando uma história em quadrinhos é produzida por um grupo de amigos ou por uma dupla criativa, o controle das ideias e/ou da experimentação está mais próximo das mãos dos autores. Todas as decisões podem ser conversadas entre os artistas e o editor. Grande parte do mercado europeu e brasileiro de quadrinhos funciona assim.

Uma história em quadrinhos também pode ser totalmente produzida por um único autor. Nesse caso, o artista escreve, produz as imagens, as colore (se for o caso), faz o balonamento e a **TIPOLOGIA**². Esse tipo de HQ pode ser editada, reproduzida em diversos formatos e distribuída por uma editora ou pelo próprio autor de maneira independente, em um verdadeiro exército de um homem só!

TIPOLOGIA: estudo e execução das fontes (tipos de letras).



ABRA A SUA MENTE!

Quando se pensa em fazer quadrinhos ou em ser um profissional dessa área, é comum se pensar em ser desenhista, roteirista, arte-finalista e/ou colorista. Raramente se pensa em ser letrista, uma importante função na equipe. Existem outras áreas de trabalho fundamentais: editor, diagramador, revisor, divulgador ou crítico. E, você, em qual dessas caberia?

4. FERRAMENTAS BÁSICAS

DE UM QUADRINISTA



4.1. TRADICIONAIS

A) PAPÉIS: os quadrinistas podem trabalhar com **gabaritos** enviados por editoras ou não. Normalmente trabalhamos em um tamanho maior e proporcional ao tamanho que a HQ será publicada. Os tamanhos mais comuns de papéis para quadrinhos são o A4 (21x29,7cm) e o A3 (29,7x42cm). Papéis com maior gramatura (mais grossos e pesados) têm maior durabilidade.

B) GRAFITES: o desenhista pode usar lápis, lapiseira ou ambos. Os grafites mais comuns são o **HB** (para rascunhos) e o **2B** (para definições de traços). Grafites da família **H** (*hard*) são mais duros e claros. Grafites da família **B** (*bold*) são mais macios e escuros.

C) ARTE-FINAL: podemos dividir os materiais de arte-final entre os de **traço contínuo** (canetas técnicas com numerações variadas de pontas) e os de **traço variável** (bico de pena, pincel e caneta pincel). Caso opte por trabalhar com pincel ou bico de pena, você vai precisar de tinta nanquim.

D) CORRETIVOS: borracha branca ou preta macia e alguma tinta branca opaca para corrigir eventuais erros de arte-final ou para criar efeitos, como estrelas no céu, por exemplo. **Obs:** se o quadrinista optar por trabalhar com lápis preto, utilizando o gradiente em tons de cinza, o uso da borracha pode ser uma excelente forma de provocar efeitos no desenho.

E) AUXILIARES: régua, esquadro, gabaritos de círculos e ovals.



QUADRINHES: O GLOSSÁRIO DO QUADRINISTA

por Daniel Brandão e Raymundo Netto



- 1. GABARITO:** também conhecido como *template*. É uma folha ou arquivo com as medidas demarcadas do tamanho que a página de quadrinhos deve ser desenhada. Cada editora tem o seu próprio gabarito.
- 2. MANCHA GRÁFICA:** espaço de uso seguro do gabarito que garante que nada que está ali será "cortado" na gráfica. As imagens mais importantes e todos os textos da HQ devem estar dentro dela.
- 3. QUADRINHO:** também chamado de quadro ou painel. Um momento da narrativa.
- 4. REQUADRO:** a "moldura" de um quadrinho. O formato mais comum é o quadrado ou o retângulo e é chamado de *hard frame*. Variações desse formato podem significar cenas do passado, sonho, cenas de impacto, entre outras coisas. Podemos encontrar também um painel sem requadro, o *open panel*.
- 5. SARJETA OU CALHA:** Espaço vazio entre os quadros. O seu tamanho pode variar e alterar o tempo da narrativa. Também é possível construir uma sequência de painéis sem sarjeta.
- 6. CAIXA DE TEXTO:** também chamada de caixa de narrativa ou recordatório. Normalmente apresenta o texto do narrador ou de um personagem onisciente. Muitos autores preferem usar a caixa de texto para substituir o balão de pensamento.



4.2. DIGITAIS

- A) COMPUTADOR (PC):** pode ser de mesa ou um *laptop*.
- B) PROGRAMAS GRÁFICOS (SOFTWARES):** os mais comuns são *Photoshop* (Adobe), *Illustrator* (Adobe) e o *Manga Studio EX*. Hoje, no mercado, são diversos *softwares* e aplicativos surgindo e desaparecendo todos os dias, sendo facilmente encontrados em pesquisas na web. Use, experimente e escolha aquele que atender as suas necessidades.

C) SCANNER (DIGITALIZADOR): caso resolva fazer um trabalho misto entre o tradicional e o digital, você precisará de um *scanner* para transferir os seus desenhos para serem tratados e editados no computador.

D) MESA DIGITALIZADORA: menos complicado do que desenhar com o *mouse* é trabalhar com uma caneta e uma mesa digital. A mais comum é a *Intuos* (Wacon) e a mais eficiente é a *Cintiq* (permite que o desenho seja feito diretamente na tela, simulando o papel).

E) TABLET: por ser portátil, você poderá produzir seus quadrinhos de forma digital onde quer que você esteja.

F) IMPRESSORA: é claro que depois desse trabalho todo, você pode querer ter a sua HQ inteirinha na sua mão. "Parla, HQ! Parla!"

5. O LOCAL DE CRIAÇÃO E TRABALHO

DO QUADRINISTA

O ideal é que o seu local de trabalho seja agradável, com espaço e iluminação adequados. Se for possível, escolha um lugar mais tranquilo, onde a iluminação seja suficiente. Caso use luminária, a direção da luz deve gerar uma sombra da sua mão **para fora do papel**. Se você for destro, por exemplo, a luz deve vir em diagonal da esquerda para a direita.

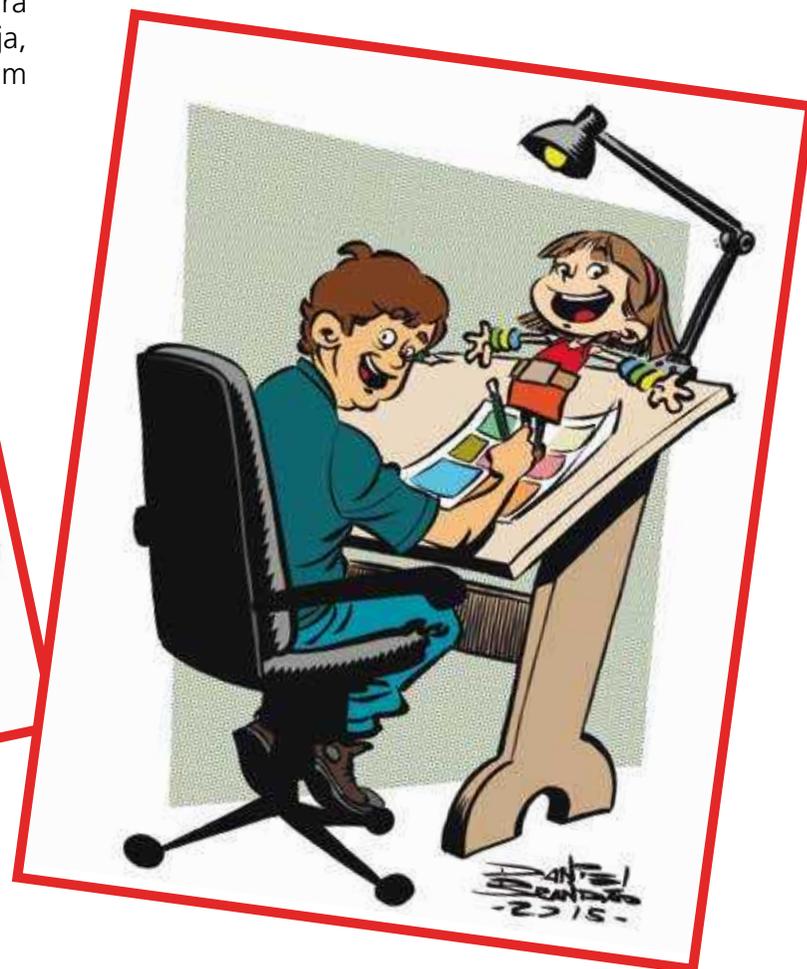
Planeje um espaço organizado e prático, ou seja, em que seu material de trabalho e de referência (revistas, livros didáticos, álbuns) estejam próximos e, se possível, que não tenha que se levantar tanto. Nem é preciso dizer que, assim, a sua cadeira deve ser confortável e ergométrica, ou seja, que evite posturas incômodas que possam

resultar em problemas de coluna (muito comuns em quadrinistas, devido ao tempo que permanecem na mesma posição).

A sua mesa de desenho deve ser inclinada para favorecer a sua postura e evitar que você enxergue o seu papel distorcido e em perspectiva. O ideal é que a inclinação seja perpendicular a uma linha imaginária que sai dos seus olhos em direção ao papel. Caso você não tenha uma mesa de desenho inclinada, você pode improvisar com uma prancheta colocada em mesa comum. No mercado (papeterias e casas de desenho) é possível encontrar diversos modelos de pranchetas de desenho portáteis, inclusive que servem de estojo e já vem com régua paralela. Pense nisso!



Modelo prancheta portátil



Daniel Brandão

6. CONCLUSÃO

É isso aí, turma. E, ao final de nosso primeiro fascículo, deixo uma mensagem que me parece superimportante nesse momento: **Todos nós podemos fazer quadrinhos. Basta ter histórias para contar.** Encontre uma que seja a sua. Faça porque ama. Faça se divertindo. Faça com profissionalismo. Mas apenas FAÇA! Ah, e óbvio, leia bastante HQs. Saiba o que a galera boa está aprontando por aí.

E que a força esteja com vocês. Por enquanto é só pessoal!!!





LEIA E SAIBA MAIS SOBRE HQS



A GUERRA DOS GIBIS, de Gonçalo Junior. Editora Companhia das Letras. São Paulo, 2004.

A LEITURA DOS QUADRINHOS, DE PAULO RAMOS. Editora Contexto. São Paulo, 2009.

DESVENDANDO OS QUADRINHOS, de Scott McCloud. Editora Makron Books. São Paulo, 1995.

HISTÓRIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS, de Álvaro de Moya. Editora Brasiliense. São Paulo, 1996.

HISTÓRIA E CRÍTICA DOS QUADRINHOS BRASILEIROS, de Moacyr Cirne. Editora Europa. Rio de Janeiro, 1990.

LITERATURA DA IMAGEM, de Román Gubern. Salvat Editora do Brasil. Rio de Janeiro, 1979.

NARRATIVAS GRÁFICAS, de Will Eisner. Editora Devir. São Paulo, 2005.

O QUE É HISTÓRIA EM QUADRINHOS, de Sonia M. Bibe Luyten. Editora Brasiliense. São Paulo, 1985.

OS QUADRINHOS: LINGUAGEM E SEMIÓTICA, de Antonio Luiz Cagnin. Editora Criativo. São Paulo, 2015.

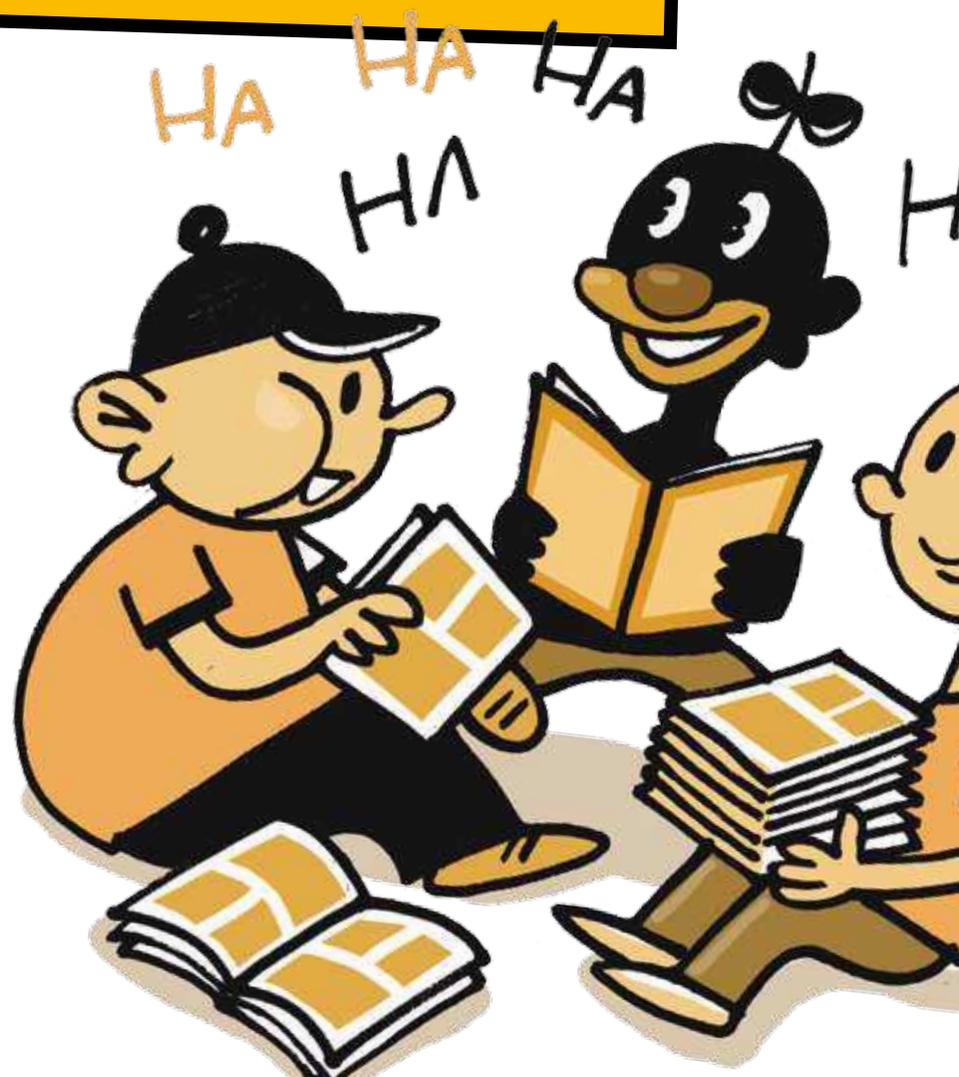
QUADRINHOS E ARTE SEQUENCIAL, de Will Eisner. Editora WMF Martins Fontes. São Paulo, 2010.

PRODUZINDO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COM SOFTWARE LIVRE (Gimp e Inkscape), de Rodrigo Leão para o blog Nós na Tira (noisnatira.com)

<https://pt.scribd.com/doc/13557779/Tutorial-HQs-com-Software-Livre>

QUADRINHOS: GUIA PRÁTICO, de Humberto Avelar e Marcelo Salerno

<https://pt.scribd.com/document/193556097/Historias-em-Quadrinhos-Um-Guia-Pratico>





HQ? NO CEARÁ TEM DISSO SIM!

por Raymundo Netto

LUIZ SÁ, desenhista, caricaturista, ilustrador, quadrinista, pintor, cenógrafo e publicitário, nasceu em Fortaleza, Ceará, em 28 de setembro de 1907.

Filho e neto de desenhistas (seu avô Luiz Sá foi o único desenhista e pintor entre aqueles que fundaram o movimento de letras e artes conhecido como Padaria Espiritual, e a sua mãe, Francisca Sá de Araújo, professora de desenho na Escola Normal), quando criança, rabiscava calçadas com carvão e reunia diversos cadernos de esboços e desenhos. Estudante do Liceu, fazia o *Charleston*, um jornalzinho a mão. Chegou a trabalhar como gravador de clichê em jornal e a ter pequena colaboração em revista humorística em Fortaleza.

Por volta de 1928, partiu ao Rio de Janeiro onde expôs cenas e costumes do Ceará em bicos-de-pena aquarelados. Trabalhou no jornal *O Imparcial*, diagramando a página de esportes.

Seu primeiro trabalho, publicado (na revista *Eu Vi*) por Adolfo Aizen, editor de *O Malho* e futuro proprietário da Ebal, era composto de cenas famosas da história brasileira – que fazia para não dormir, quando trabalhava como vigia noturno no Hospital da Gamboa. Com esses desenhos, realizou uma exposição no Museu de Artes e Ofícios (1931). Também foi Aizen que o convidou para publicar na revista *Tico-Tico*, considerada a primeira revista em quadrinhos do país.



Foi ali, em abril de 1931 (até 1960), que o Brasil conheceu os seus mais famosos personagens: *Reco-Reco*, *Bolão* e *Azeitona*, que tinham a característica originalíssima, na época, de apresentar “traços redondos”. Além deles, o cão Totó, o ratinho Catita, o detetive Pinga-Fogo, Maria Fumaça (revista *Cirandinha*), Louro/Faísca (revista *Tiquinho*), assim como o “bonequinho” utilizado na seção de crítica de cinema do jornal *O Globo*, a partir de 1938.

Projetou e resolveu produzir “As aventuras de Virgulino”, uma série de curtas de animação, com intuito de apresentá-la a Walt Disney, o que só não aconteceu por impedimento do Departamento de Imprensa e Propaganda (leia-se “censura”) do governo de Getúlio Vargas, em 1941. Pioneiro do cinema de animação no Brasil, vendeu esse material para uma loja de projetores que o oferecia, em pedaços,

como brinde para seus clientes, sendo, na década de 1970, resgatada parte desse material por José Luiz Parrot, integrando, após restauração, em 2013, o documentário “Luz, Anima, Ação”, de Eduardo Calvet.

Na década de 1940 a 1950, o também publicitário Luiz Sá ilustrava diversos panfletos e cartilhas do Serviço Nacional de Educação Sanitária – onde trabalhou por 12 anos –, além das aberturas de jornais cinematográficos (do também cearense Luiz Severiano Ribeiro), ilustrações para as emissoras de TV Rio, Continental e Globo (década de 1960) e desenhos ao vivo para plateia de programas de auditório da Rádio Globo.

Em 1974, contraiu tuberculose, sendo internado no Sanatório Azevedo Lima, em Niterói, Rio de Janeiro. Durante esse período, não deixou de desenhar, criando ilustrações sobre a doença.

Faleceu em Niterói, em 14 de novembro de 1979, vítima de complicações pulmonares, mas, como sempre, desenhando!

EM TEMPO: O primeiro edital/prêmio feito especificamente para quadrinhos no Ceará recebeu a denominação de Prêmio Luiz Sá, criado por Raymundo Netto, enquanto coordenador das políticas do livro na Secretaria da Cultura do Estado do Ceará, durante a gestão do prof. Auto Filho, em 2010. Desde então, nunca mais! Que tal, ressuscitarmos esse Prêmio, hein?

DANIEL BRANDÃO (AUTOR)

jornalista graduado pela Universidade Federal do Ceará (UFC) em 2007, quadrinista, ilustrador, arte-educador e empresário, direcionou suas atividades profissionais ao desenho artístico e aos quadrinhos, tendo cursado a *Joe Kubert School of Cartooning and Graphic Arts*, em Nova Jersey (EUA). Ganhador de três prêmios **HQ MIX** pela publicação *Manicomics*, trabalhou com diversas editoras, revistas e empresas nacionais e internacionais, tais como *DC Comics*, *Marvel*, *Dark Horse*, *Abril* e *Maurício de Sousa Produções*. Criador dos personagens *Liz*, *Sebastião* e *Cariawara*, possui um estúdio próprio em Fortaleza, Ceará (*Estúdio Daniel Brandão*), onde oferece cursos de desenho, quadrinhos e mangás.

Site: estudiodanielbrandao.com

Facebook: www.facebook.com/estudiodanielbrandao

Twitter: [@danielbrandaoHQ](https://twitter.com/danielbrandaoHQ)

GUABIRAS (ILUSTRADOR)

Desenha desde os 5 anos de idade se baseando em tudo que se possa imaginar de quadrinhos no mundo. Em 2016, completa 18 anos em que trabalha como ilustrador e cartunista no jornal **O POVO** (Fortaleza/CE). Tem inúmeras publicações e personagens em HQs e fanzines, ministrando oficinas e participando de trabalhos/mostras coletivos e/ou individuais. Para conhecer mais sobre a produção de Guabiras, acesse:

blogdoguabiras.blogspot.com.br



Apoio

O POVO
Você presente.

Realização

ua universidade
aberta
do nordeste

Fundação
Demócrito Rocha

FHQ 2

CURSO BÁSICO
DE HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS

CEARA



ROTEIRO E
NARRATIVA

ZÉ WELLINGTON E
RICARDO JORGE

GRATUITO!
Esta publicação
não pode ser
comercializada.



1. INTRODUÇÃO

Um grande desafio para um roteirista de HQs é explicar para os leitores qual é o seu trabalho na produção de uma obra. Por mais óbvio que pareça a importância da **HISTÓRIA** em si, é mais comum associar as histórias em quadrinhos aos **DESENHOS**, fazendo com que se pense que, em HQs, o **ROTEIRO** tem menos importância do que os desenhos, o que é um grande engano!

Neste fascículo, você conhecerá as técnicas mais comuns de **CRIAÇÃO DE ROTEIRO**. E por mais que não recomendemos que a **ESCRITA CRIATIVA** seja encarada como uma "receita de bolo", por se tratar de um curso básico, proporemos uma forma de iniciar o seu roteiro para HQ, auxiliando que vocês, roteiristas ou escritores iniciantes, consigam montar o seu próprio método. E mesmo que seu interesse não seja roteirizar quadrinhos, o fascículo lhe ajudará a enxergar de outra forma as grandes histórias e saber o porquê de elas emocionarem o grande público no mundo todo. Vamos lá?

Ah, e não se esqueça de se inscrever **GRATUITAMENTE** no curso de HQs, assistir às videoaulas na **TV O POVO** (canal 48 (aberto) – 23 Multiplay – 24 Net) ou em nosso Canal Especial:

FDR.ORG.BR/UANE/HQCEARA



2. DESENVOLVENDO E ORGANIZANDO

AS IDEIAS: ESTRUTURA

A ideia para uma HQ pode surgir a partir de uma situação vivida pelo autor ou por alguém próximo, pela leitura de outra obra que o inspire, assim como de um filme ou mesmo a partir de uma piada que se ouve. Ainda assim, alguns elementos são importantes para que o leitor consiga entender e **acreditar na história que está lendo**. Entre eles: os **PERSONAGENS**, a **TRAMA** e o **CENÁRIO**.

2.1. SOBRE OS PERSONAGENS, ANTES DE TUDO, DUAS COISAS SÃO IMPORTANTES:

A) NÃO EXISTE HISTÓRIA SEM PERSONAGENS. Todo mundo que consome uma história (quadrinhos, cinema, teatro, séries de TV etc.) se interessa pela vida e pelo destino de seu(s) personagem(s). Isso acontece devido à **IDENTIFICAÇÃO** que temos com esse(s) personagem(s), não porque queremos ser iguais a eles, mas para saber como eles se comportam em certas situações e qual o destino deles a partir de suas escolhas. O personagem funciona, em certos casos, como uma espécie de modelo que podemos seguir ou rejeitar.

B) NÃO EXISTE PERSONAGEM SEM MOTIVAÇÃO E CONFLITOS. A história de um personagem é a história de alguém que deve ou precisa fazer algo e, para isso, deve superar obstáculos. Cada personagem precisa de **MOTIVAÇÕES** (particulares ou impostas a ele como uma forma de missão) que o levem a superar seus "inimigos" (que podem ser outros personagens ou seus medos e desafios inevitáveis etc.). Já dizia o escritor John le Carré: "'O gato deitou no tapete' não é o começo de uma história, mas 'o gato deitou no tapete do cachorro', sim". Perceba que no primeiro exemplo do escritor ("o gato deitou no tapete"), temos apenas a descrição de uma ação, contudo, no segundo exemplo ("o gato deitou no tapete do cachorro"), temos a narração de um potencial conflito. Como termina essa história? Alguém vence a disputa pelo tapete? Há outras possibilidades de desfecho? Ou seja, é esse **CONFLITO** que provoca a curiosidade do leitor e o "prende" à história.



É raro que uma história tenha apenas **um** personagem (embora seja possível, como nos monólogos teatrais ou em narrativas literárias curtas). Em geral, além do personagem principal, ou **PROTAGONISTA**, existem outros tipos de personagens:

- * o(s) **AJUDANTE(S)** do protagonista (amigos, mentores, colegas de trabalho ou de aula etc.);
- * o **ANTAGONISTA** (o “vilão”, muitas vezes) e seus ajudantes;
- * o **DESTINADOR** (alguém que pedirá ao protagonista para executar uma certa ação);
- * o **DESTINATÁRIO** (alguém que receberá os benefícios da ação executada pelo protagonista).

É preciso lembrar que esses personagens podem não ser pessoas de carne e osso, mas animais, robôs, máquinas, uma catástrofe da natureza ou uma doença, por exemplo. Tudo isso depende do gênero e da mensagem de sua história, fatores que ajudam na criação da **TRAMA**, que é o resumo da história.

Também é importante situar sua história num determinado espaço (real ou ficcional), que podemos chamar de **CENÁRIO**. Se esse espaço for **real**, procure conhecê-lo bem para não fazer representações erradas, seja de uma rua, um bairro ou de uma cidade. Sendo esse espaço **ficcional**, atente em deixá-lo coerente com a história que você irá desenvolver. Se num mundo ficcional o telefone nunca foi inventado, não poderá existir, por exemplo, a internet, celulares e expressões ou gírias atuais. Esse mundo ficcional (que alguns estudiosos chamam de “mundo possível”) deve ser lógico não em relação à nossa realidade, mas em relação à realidade dos seus personagens. Mundos possíveis diferentes criam situações diferentes, mesmo que as ações sejam as mesmas. *James Bond* e o *incrível Hulk* são heróis ficcionais de estilos bem distintos. Uma mesma armadilha para ambos tem significados diferentes: um tiro de revólver pode matar o agente 007 e não fazer nada ao Hulk, não é assim?

Falamos que não existe personagem sem conflito, pois é o conflito que motiva a(s) ação(ões) da história. É comum (ainda que isso não seja uma regra) a existência de uma estrutura narrativa que selecione as partes mais importantes de uma história e coloque-as dentro de um modelo. O esquema mais comum (A), criado por **Vladimir Propp**, é esse:



A

ESQUEMA CANÔNICO DA NARRATIVA OU ESQUEMA QUINÁRIO

**B**

1. o **ESTADO INICIAL** é, em geral, o personagem na sua rotina cotidiana: casa, trabalho, família etc. Isso serve para mostrar ao leitor um pouco de quem é e como vive o personagem;

2. depois ocorre uma **COMPLICAÇÃO OU FORÇA PERTURBADORA**, ou seja, algo que tira o personagem de seu estado inicial (ou de conforto): um chamado, uma convocação, um acidente que acontece com ele ou com alguém próximo a ele;

3. chamamos de **DINÂMICA** o conjunto de ações (missões, perseguições, caças) que o(s) personagem(s) deve(m) fazer para atingir seu objetivo e/ou voltar a seu estado inicial ou mudar essa condição (isso depende do destino que você quer para seu personagem);

4. a **RESOLUÇÃO OU FORÇA EQUILIBRADORA** é o que chamamos muitas vezes de **clímax** da história. O seu grande momento. Acontece quando a complicação é resolvida: aqui, tanto o personagem pode voltar a ser o que era quanto pode se modificar;

5. o **ESTADO FINAL**, ou **DESFECHO** da história, mostra ao leitor como tudo se resolve e como a história termina.

Em geral essa estrutura narrativa tende a obedecer temporalmente ao seguinte gráfico (B), conforme outros autores:

1. **EXPOSIÇÃO**: apresentação do protagonista e de seu ambiente.

2. **ACONTECIMENTO INSTIGANTE**: o que motiva a ação do protagonista.

3. **AÇÃO EM ASCENSÃO**: a ação vai aumentando de intensidade, as dificuldades vão aumentando para o protagonista;

4. **CRISE**: o momento que leva o protagonista ao seu maior feito;

5. **CLÍMAX**: a resolução da crise;

6. **AÇÃO EM QUEDA**: as coisas vão se resolvendo, a ação vai diminuindo;

7. **EPÍLOGO**: o desfecho da história e a sua mensagem final.

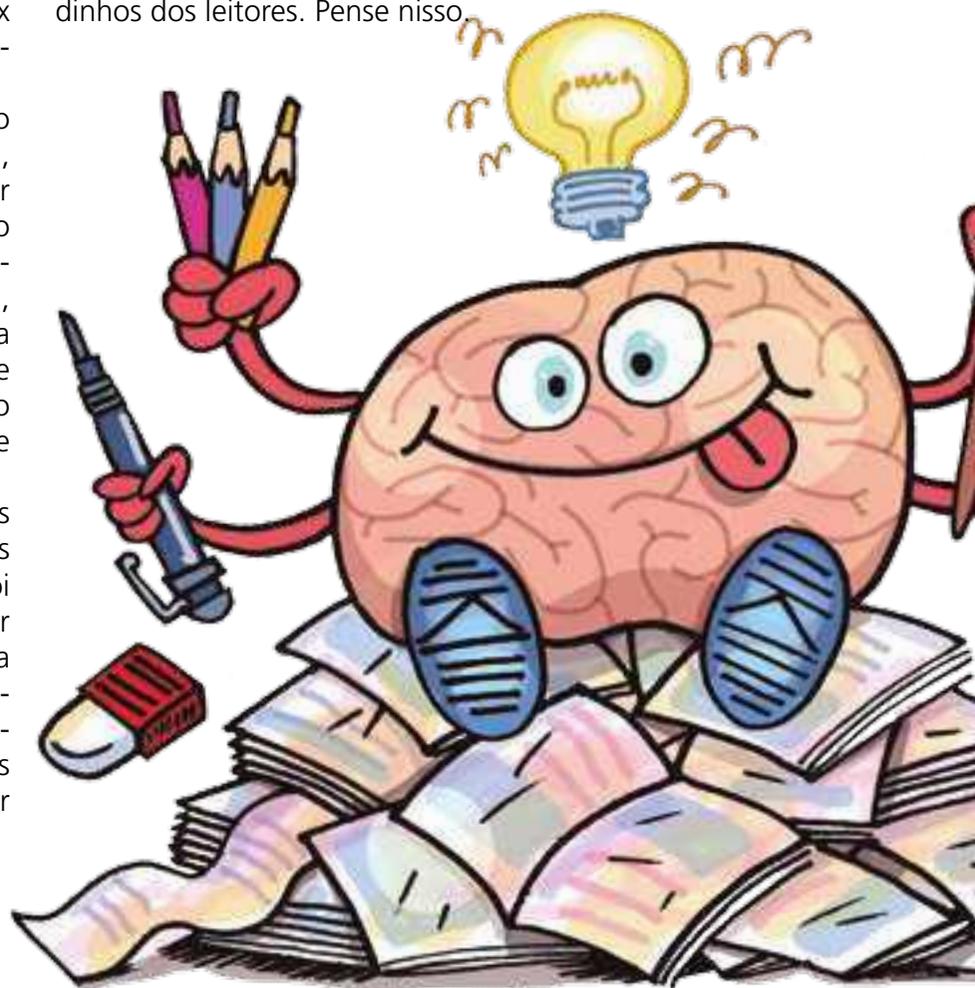
Legal, não é? Deu para perceber que nos filmes, em livros e nas HQs as coisas acontecem assim?

Duas coisas não podemos esquecer: a primeira é que, em geral, **a estrutura narrativa antes do clímax é maior do que a estrutura narrativa que vem depois dele**. Ou seja, o clímax acontece mais próximo ao fim da história, justamente para segurar o leitor até o final.

A segunda é que toda história deve ter, como dissemos acima, uma mensagem, um sentido final, uma espécie de moral (cuidado para não parecer “conselho” ou ser didático demais, pois a arte não precisa disso). Nas histórias românticas, por exemplo, o amor (às vezes) vence. Na ficção científica, o inimigo nem sempre é abatido, o que mostra a limitação dos seres humanos. É sempre importante você se perguntar ao escrever a sua história: “o que eu quero com isso? Qual é a “mensagem” que eu quero passar com ela?”

Perceba ainda que os conflitos devem ser os do personagem, ou seja, devem ter a ver com as características dele. Por exemplo: um super-herói teme o fracasso; um explorador teme não poder mais viajar; um feiticeiro teme perder a sua magia etc. Ao mesmo tempo, devemos poder nos identificar com o conflito do personagem: seus questionamentos devem ser aqueles que nós mesmos nos faríamos se estivéssemos na pele dele. Bom notar

que é isso, essa capacidade de entender o conflito desse personagem, imaginar o que faríamos se estivéssemos na situação dele (e mesmo sofrer com ele), que nos ajuda a construir essa **IDENTIFICAÇÃO** e faz com que esses personagens se tornem queridinhos dos leitores. Pense nisso.



QUADRINHÊS: O GLOSSÁRIO DO QUADRINISTA

por Daniel Brandão e Raymundo Netto



- 1. SANGRAMENTO:** toda imagem que ultrapassa os limites da **MANCHA GRÁFICA** ou de um **REQUADRO**. Muitas vezes esse recurso é usado para ampliar o significado e o impacto de uma determinada cena ou com fins metalinguísticos.
- 2. FULL PAGE:** uma página de quadrinhos com um só painel. Se a imagem “sangrar” a página, ela pode ser chamada de *splash page*.
- 3. PÁGINA GRADEADA:** página de quadrinhos com quadros de iguais tamanhos e formatos. A página gradeada mais conhecida é a grade inglesa com 9 quadros.

3. SINOPSE, ARGUMENTO,

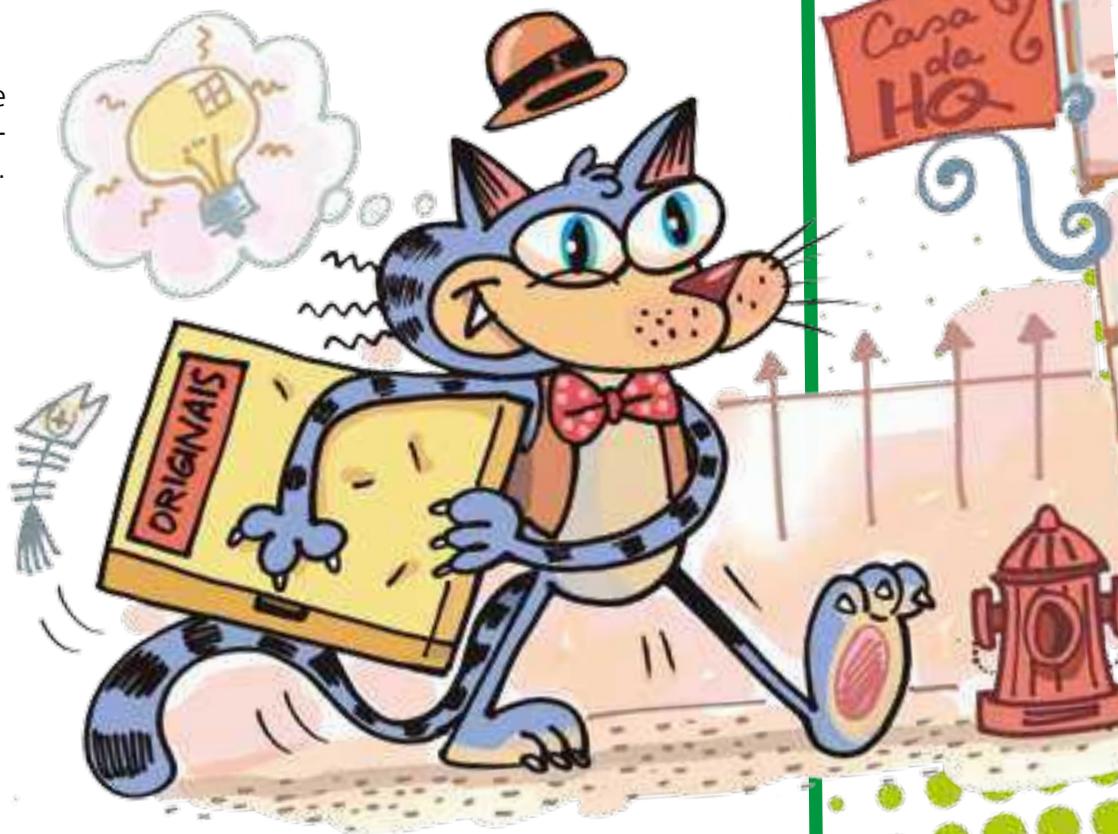
ESCALETA E ROTEIRO

Depois de entender alguns conceitos de **estrutura da história**, podemos falar sobre a forma de colocar estas ideias no papel. Alguns termos devemos conhecer:

A) SINOPSE é o resumo de sua história em, no máximo, uma página, deixando de lado a maior parte da ação e apresentando os pontos principais. É feita, principalmente, para ser uma forma rápida de fazer as pessoas criarem interesse em ler seu roteiro ou a sua HQ já pronta. Algumas sinopses não revelam as principais surpresas e nem o final da história;

B) ARGUMENTO é um relato mais detalhado do que acontecerá na sua HQ, contendo o início, o meio e o fim dela. Pode trazer descrições de personagens e detalhes dos principais momentos. É utilizado para apresentar sua história em quadrinhos para um colaborador ou um editor, por exemplo. É um dos primeiros passos antes da escrita do roteiro, como forma de organizar as ideias do roteirista;

C) ESCALETA é uma tabela com os resumos das cenas de sua história. Seria o momento entre o argumento e o roteiro, em que você, de forma **CRONOLÓGICA**, começa a organizar o que deve acontecer na sua história.



D) ROTEIRO é a forma escrita de uma HQ. Como veremos a seguir, é uma descrição detalhada do que acontece na história, de forma a guiar o trabalho do autor e dos outros colaboradores (desenhistas de personagens e cenários, letreiristas, balonistas, entre outros que a obra possa vir a ter).

1. CRONOLÓGICO: Baseado numa listagem de ações/situações distribuídas no tempo.



ABRA A SUA MENTE!

Se você tem dificuldades de ter e/ou desenvolver ideias, uma das técnicas mais interessantes para “quebrar o gelo” é a **TEMPESTADE CEREBRAL** (*brainstorm*, em inglês). Pense em uma palavra ou tema. Depois, escreva, em poucos minutos, tudo que vier à sua cabeça e tiver alguma relação com essa palavra/tema, sem pensar, sem censura, sem cortar nada. Quando acabar, leia tudo e selecione o que pode ser aproveitado. Esse pode ser um bom exercício e ponto de partida para a sua história. Você quer tentar?

4. FORMATOS DE

ROTEIROS

O **formato do roteiro** tem um papel importante na construção de uma HQ e na comunicação entre os profissionais envolvidos.

Apesar de existirem modelos comuns de roteiro para HQs no mercado, não existe um padrão definido. Daí, você fica à vontade para testar os formatos (tradicionais ou experimentais), de acordo com o seu trabalho. No entanto, trabalhar em formatos mais conhecidos facilita a sua comunicação e melhor compreensão pelos demais membros da equipe que construirão com você essa história em quadrinhos. Apresentaremos aqui dois possíveis formatos: o **MARVEL WAY** e o **FULL SCRIPT**:



IVAN ESTAVA NA LIVRARIA COMPRANDO UMA NOVA AVENTURA DO HOMEM-BARATA. NA FILA DO CAIXA, IVAN PERCEBE QUE A PESSOA A SUA FRENTE TEM UM VOLUME DEBAIXO DA BLUSA. ELE FICA AFLITO PENSANDO A RESPEITO E COMEÇA A MATUTAR SOBRE COMO AVISARÁ AO SEGURANÇA QUE ESTÁ À SUA FRENTE. O SEGURANÇA ESTÁ COMPENETRADO OUVINDO MÚSICA COM FONES DE OUVIDO E NÃO DÁ ATENÇÃO A IVAN. AO TENTAR LEVANTAR O BRAÇO PARA AVISAR AO SEGURANÇA, IVAN ESBARRA NO SUPOSTO LADRÃO, QUE SE ASSUSTA. O SUPOSTO LADRÃO RETIRA O VOLUME DO BOLSO E OFERECE UMA JUJUBA A IVAN. ANTES DE VER O PACOTE DE JUJUBAS, IVAN CAI DESMAIADO NO CHÃO.

A) MARVEL WAY

Em determinado momento da década de 1960, a editora *Marvel Comics* tomou conta do mercado americano com uma enxurrada de títulos. O curioso era perceber que o roteirista Stan Lee² era creditado pela maior parte das histórias. Mas como dava conta de vinte ou mais títulos ao mesmo tempo? Lee desenvolveu seu próprio estilo, que consistia basicamente em entregar o argumento nas mãos dos desenhistas para que eles desenvolvessem da forma como bem entendessem a história. Ao término da fase do desenho, Lee, que também era o editor, recebia as páginas desenhadas e incluía os diálogos. **Acima** um exemplo de roteiro no estilo *Marvel Way*.

Ainda que tenha sido útil na época, o *Marvel Way* é um método que deixa nas mãos do desenhista o controle da maior parte dos detalhes da trama da HQ. Entretanto, sabemos que oferecer um roteiro com poucos detalhes para um desenhista inexperiente pode trazer resultados desagradáveis para o seu roteirista.

2. STAN LEE (1922), nascido em Nova Iorque, é escritor, editor, publicitário, empresário e criador de personagens (alguns em parceria) da *Marvel*: Homem-Aranha, Homem de Ferro, X-Men, Demolidor, Os Vingadores, entre muitos outros. Antes de se tornar famoso, escrevia obituários em jornais, entregava sanduíches, foi *office-boy* e lanterna de teatro.

B) FULL SCRIPT

Este formato de roteiro **ao lado** tem como base, principalmente, o roteiro do cinema. Nele, cada quadro é descrito em detalhes, que incluem o cenário onde a ação se passa, as condições climáticas (o tempo), expressões e sentimentos dos personagens e outros elementos que podem ser importantes. O *Full Script* tem basicamente dois momentos: a **DESCRIÇÃO DO QUADRO** e os **DIÁLOGOS**. Esse formato de roteiro encontra leves variações de roteirista para roteirista, mas no geral é assim:

PÁGINA 1

QUADRO 1 - Plano geral: é dia e estamos numa grande livraria. O local está lotado e vemos caixas de livros espalhadas por todos os cantos. Há uma grande fila, com pelo menos dez pessoas em frente a um caixa. Entre as pessoas na fila vemos IVAN, um homem magro e bem vestido, de no máximo quarenta anos. Ao lado do caixa, um segurança com fones de ouvido parece compenetrado. A ATENDENTE no caixa parece estar gritando.

TEXTO

Numa tarde quente de sexta-feira, Ivan enfrenta o último compromisso da semana.

ATENDENTE

Próximo!

QUADRO 2 - Plano médio de IVAN, que parece concentrado enquanto aguarda a sua vez. Bem à sua frente vemos um homem de casaco preto, boné quase cobrindo os olhos e mãos nos bolsos. Chamaremos este homem de JOSUÉ.

QUADRO 3 - Close nos olhos de IVAN: ele parece surpreso com alguma coisa.

IVAN (PENSANDO)

Não pode ser...

QUADRO 4 - Plano detalhe de uma das mãos de JOSUÉ enfiadas num casaco. Um protuberante volume chama atenção, como se JOSUÉ carregasse um arma.

QUADRO 5 - Plano médio de IVAN: ele começa a tremer assustado. Gotas de suor descem pela sua testa.

Para trabalhar com o *Full Script*, a maioria dos roteiristas de HQs usam a forma e a nomenclatura do audiovisual para formatar seus roteiros. Segundo Gian Danton, os principais termos utilizados para **ENQUADRAMENTOS**³ na elaboração de roteiro são:

* **PLANO GERAL:** é quando se pretende destacar o cenário ou tudo que está em volta dos personagens no quadro. Personagens costumam ser mostrados **de corpo inteiro** nesse tipo de enquadramento;

* **PLANO MÉDIO:** mostram os personagens **da cintura para cima**. São muito utilizados em quadros que mostram os personagens falando;

* **CLOSE:** ângulo fechado **no rosto** de um personagem. Existe também o *big close*, que é um close ainda mais fechado em alguma parte do corpo (mãos, olhos, boca etc.).

* **PLANO DETALHE:** enquadramento **em um objeto específico** de cena que se quer destacar naquele quadro (uma arma, uma carta, uma joia, velocímetro etc.).

3. ENQUADRAMENTO:
delimitação de imagem
(o que aparece ou não em quadro).

Outras expressões são importantes para que você possa guiar melhor o desenhista na interpretação da página que você planejou em seu roteiro:

* **PRIMEIRO PLANO E SEGUNDO PLANO:** são expressões usadas para detalhar informações sobre o que está mais à frente (primeiro plano) e o que está mais atrás no quadro (segundo plano);



ACIMA, EXEMPLOS DE PLANOS, GERAL, MÉDIO, CLOSE E DETALHE
(por Daniel Brandão)

* **VISÃO SUBJETIVA:** é uma forma de dizer que esse quadro deve mostrar o que “o personagem está vendo”;

* **QUADRO DE IMPACTO:** é uma forma de destacar um quadro específico na página. É como dizer ao desenhista que esse é o quadro mais importante daquela sequência;

* **FULL PAGE OU SPLASH PAGE:** com esse recurso, muito usado durante a **ERA DE OURO DOS QUADRINHOS**², inicia-se a história com uma página mostrando apenas um grande quadro, normalmente uma cena do clímax da trama, o que atrai e atrai o leitor pela curiosidade. Hoje, costuma-se chamar de *splash page* as páginas de impacto com apenas um quadro;

* **EM OFF:** quando constar entre parênteses e ao lado do nome de um personagem na parte dos diálogos, essa expressão indica que o personagem que fala não está no quadro, mas pode ser “escutado” por quem está nele.

4. A ERA DE OURO DOS QUADRINHOS, segundo alguns autores, limita-se entre 1938 a 1954, período no qual, nos EUA, houve grande popularização das HQs (*comics*), com o crescente interesse pelos super-heróis.



ABRA A SUA MENTE!

Quando o roteirista também sabe desenhar, ele pode escrever o seu roteiro em forma de leiautes. Então, além de todas as informações que estão contidas no *full script*, o roteirista também pode indicar a diagramação da página. Veja o exemplo a seguir:



Roteiro em forma de leiaute.

NOTA: A HQ de Beto Foguete, de J.J. Marreiro, na íntegra, pode ser lida por meio do link: <http://laboratorioespacial.blogspot.com.br/2016/01/beto-foguete-e-os-patruleiros-do.html>

5. NARRATIVA

Após ter **ESTRUTURADO SUA HISTÓRIA** e **SELECIONADO O MELHOR FORMATO** de roteiro, você irá agora definir como colocar a história no papel, ou seja, escolher o que será mostrado em cada quadro de sua HQ. **NARRATIVA** (em inglês, *storytelling*) é o termo mais utilizado para explicar essa **FORMA DE CONTAR A HISTÓRIA**.

O que faz a diferença nas histórias é exatamente a forma **COMO** elas são contadas. Uma boa ideia mal contada é um desperdício. Assim, cabe ao roteirista, na hora de estruturar sua página de roteiro, escolher **O QUE** irá e **O QUE** não irá mostrar e ainda **COMO** irá mostrar. Detalhar (utilizando mais quadros) ou resumir uma ação (utilizando menos quadros), só para citar um exemplo, terá forte influência na forma como o leitor se relacionará com a história, além de afetar diretamente aspectos como **tempo** e **ritmo** dela.

Estava pensando que era moleza fazer quadrinhos, é? Pois sim. Há ainda outras escolhas narrativas que devem ser feitas pelo autor de quadrinhos. Eis as principais delas:

A) O NARRADOR: QUEM NARRA A HISTÓRIA? Em geral, nos quadrinhos, há uma caixa chamada **RECORDATÓRIO**, que serve para colocar a fala de um narrador ou de um (ou mais de um) personagem. Se a história é narrada em primeira pessoa ("eu"), lemos o que o narrador nos conta a partir da sua visão das coisas (e que pode ser verdadeira ou não). Mas se a história é narrada em terceira pessoa ("outra pessoa que não seja eu"), esse narrador pode ser outro personagem da história ou não fazer parte dela de jeito nenhum;

B) PONTO DE VISÃO: COMO A HISTÓRIA É MOSTRADA? Aqui, a questão é como as imagens serão mostradas. Em geral, vemos imagens com os personagens, mas podemos ver o que os personagens estão vendo (como nos jogos de videogame em primeira pessoa). Outras vezes, os autores podem revezar, mostrando os personagens e, quando preciso, mostrando quadros a partir do que eles estão vendo. Esse recurso é muito utilizado em TV e cinema;

C) PRESENTE, PASSADO E/OU FUTURO: COMO O TEMPO SERÁ ESTRUTURADO? Histórias para crianças tendem a ser totalmente cronológicas, ou seja, sem saltos no tempo. Em geral, é comum que possamos "voltar ao passado" em algumas cenas (que chamamos de *flashbacks*) ou ir ao futuro (mais raras, chamadas de *flashforwards*). Essa escolha é importante. Em uma história em ordem cronológica, queremos saber **O QUE VAI ACONTECER** ao final. Em uma história com uma estrutura temporal diferente (que comece mostrando o que acontece no meio ou no final da história logo no começo da narrativa) queremos saber **POR QUE AQUILO ACONTECEU**;

D) CENÁRIO: COMO O ESPAÇO SERÁ MOSTRADO? Isso depende muito da habilidade do desenhista, do gênero da história e do clima que você quer criar e passar para o leitor. Alguns quadrinistas preferem cenários bastante detalhados e complexos. Outros preferem cenários mais simples. Às vezes, outros preferem eliminar cenários em alguns (ou até mesmo em todos) os quadros;

E) TEMPO: QUAL A VELOCIDADE QUE QUERO ADOPTAR PARA MINHA HISTÓRIA? Há pelo menos duas maneiras de acelerar ou retardar uma história em quadrinhos, e ambas podem ser usadas ao mesmo tempo, se você quiser. A primeira é optar por **QUADROS SEM PALAVRAS**, apenas com ações, fazendo com que esses quadros sejam "lidos" mais rapidamente. Entretanto, assim, você elimina as falas e os pensamentos do(s) personagem(s), necessitando que os seus sentimentos sejam mostrados por meio de suas ações e/ou das expressões faciais e corporais. A segunda maneira é dividir a ação em muitos quadros, retardando-a (quanto mais quadros, mais lenta), ou colocar tudo em um só quadro, acelerando-a (poucos quadros, mais veloz);



F) RITMO: QUAL O RITMO QUE QUERO DAR À MINHA HISTÓRIA? Isso depende também do estilo de **LEIATE DE PÁGINA** que você quer adotar. As tirinhas, por exemplo, tendem a três quadros, então cabem neles respectivamente, o começo, o meio e o fim da história. Mas se você quiser fazer um trabalho mais extenso, pode usar praticamente os mesmos tipos e tamanhos de quadros em toda a história (como acontece em *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons) ou alternar entre páginas com vários quadros e páginas com *splash pages* (como acontece em *Batman: o Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller). Quadros quase sempre iguais e um sempre ao lado do outro tendem a uma sequência sem emoção e/ou monótona. Porém, a variação de quadros e uma nova distribuição na página seguinte pode sugerir um ritmo mais diversificado e surpreender o leitor. Além disso, quadros maiores podem ser utilizados para registrar que aquela ação é muito importante;

G) SOM: E QUE SONS VOU USAR? O som nas HQs pode ser representado pelas onomatopeias, palavras que usamos para “imitar” os barulhos. Alguns quadrinistas utilizam demais as onomatopeias; outros não as adotam. Você, na sua escolha, tem que ter a certeza de que um som pode ser “ouvido”/percebido apenas pela ação desenhada ou se usando onomatopeias (*tchibum*, *crááás*, *bang*, *pow*) deixará mais claro para o leitor o que acontece na cena.

Em resumo, são várias as decisões narrativas que um quadrinista deve tomar para dar forma à sua história. Algumas delas serão retomadas nos próximos fascículos, mas pode ser interessante você comparar diferentes histórias em quadrinhos e ver como cada uma delas é resolvida narrativamente. **LEMBRE-SE:** uma boa história é algo muito importante, mas o modo correto de contá-la pode ajudar a torná-la mais interessante. Não é isso o que você quer?

6. UM PASSO

A PASSO

Antes de encerrar este fascículo, vamos sugerir uma forma prática de estruturar a sua HQ. **Lembramos:** para o processo de criação da arte não existe forma ou receita de bolo. O tipo de história, o lugar onde ela será publicada, seu tamanho, o artista que cuidará dos desenhos e outros fatores interferem diretamente na forma como o roteiro deverá ser desenvolvido.

PASSO 1: DETALHE TRAMA, CENÁRIO E PERSONAGENS

Responda as seguintes perguntas em poucas palavras: (1) Quem são os personagens principais? Como eles começam na história e como irão terminar? (2) Onde e quando se passa a história? (3) O que acontece na história? Como começa, como será o seu clímax e como ela terminará?



PASSO 2: ESCREVA O ARGUMENTO

É a hora de sentar e descrever em detalhes tudo que acontecerá, construindo um **ARGUMENTO**⁵. Esse é o momento para desenvolver a trama, seu início, meio e fim. Na primeira versão do argumento, o roteirista pode se sentir livre para despejar suas ideias sem preconceitos, sem medo de julgamento e sem autocrítica.

5. ARGUMENTO: apresentação escrita, geralmente sucinta, de enredo, a partir da qual se desenvolve o roteiro de obra cinematográfica, de TV ou em HQs.

PASSO 3: REFINE O ARGUMENTO

Agora, é necessário avaliar tudo que foi escrito no item anterior **DE FORMA CRÍTICA**. Será que não existem partes desnecessárias para o andamento da trama? Em algum momento um personagem faz uma ação e não você mesmo não entende a sua motivação? Avalie os acontecimentos e crie novas situações se perceber que existe algo que está acontecendo rápido demais na história. Não esqueça que alguém, que não é você, irá ler a sua história. Será que ele a compreenderá?

PASSO 4: DIVIDA O ARGUMENTO POR CAPÍTULOS OU PÁGINAS

Faça uma escaleta a partir do argumento. Ou, se preferir uma forma mais simples, comece a “quebrar” o argumento em partes menores. Se estiver trabalhando numa grande história, divida o argumento em capítulos. Depois, divida as ações do capítulo em páginas, escrevendo em até um parágrafo o que deverá acontecer em cada página. Ainda não é necessário detalhar, apenas escreva resumidamente os pontos principais.

PASSO 5: DESENVOLVA OS CAPÍTULOS OU PÁGINAS ATÉ O DETALHAMENTO DOS QUADROS

Com o resumo de cada página pronto, divida os acontecimentos em quadros e adicione os diálogos. Após terminar de escrever todos os quadros da sua história, você terá uma primeira versão do seu roteiro.

PASSO 6: DEIXE O TEXTO “DESCANSAR”

Afastar-se do seu texto por um período de tempo pode ser saudável. Depois de muito tempo trabalhando no mesmo roteiro, na mesma história, você já não consegue enxergar os seus problemas, pois está tudo muito certo **NA SUA CABEÇA**. Etapa fundamental, pois excesso de confiança pode trazer resultados ruins.

PASSO 7: REVISE O CONTEÚDO FINAL

Quando sentir que já se esqueceu dos detalhes do seu roteiro, é hora de voltar para fazer uma **REVISÃO FINAL**. Leia imaginando ser o seu leitor, como se estivesse lendo aquilo pela primeira vez. Você vai se surpreender ao descobrir o que pode melhorar e como deixou passar certas coisas. Questione-se, mais uma vez, sobre a importância de cada sequência. Não tenha preguiça de reescrever o que não parece funcionar. É o seu trabalho. Merece a sua dedicação.

7. CONCLUSÃO

O papel do roteirista é fundamental num mundo onde cada vez mais se esperam histórias originais, inteligentes, bem construídas. Para tanto, os roteiristas têm que ser excelentes leitores, conhecer as várias formas de expressão, inclusive de variadas linguagens (quadrinhos, teatro, cinema, TV, literatura etc.) se quiser inovar. Mas não há dúvida de que precisa conhecer os formatos específicos, pois é impossível inovar ou transformar regras se não dominar os principais métodos e/ou desconhecê-los totalmente.

Este fascículo é apenas um pequeno porto no oceano de manuais de escrita criativa e de roteiro que existem por aí. Levante a âncora de seu barco e navegue o máximo que puder. Sugerimos que não se contente com os livros referentes à Nona Arte (quadrinhos), mas que busque orientações também com autores de outras linguagens artísticas.

Esperamos ainda ter contribuído para que você, a partir de agora, faça uma outra leitura de suas histórias em quadrinhos, com o olhar apurado de quem quer decifrar o que faz uma determinada obra emocionante e entreter de forma tão única o seu leitor.



HQ? NO CEARÁ TEM DISSO SIM!

por Raymundo Netto

No centro de Fortaleza, aos domingos, havia uma feira ao ar livre, na rua Barão do Rio Branco, local onde eram comercializados gibis (revistas em quadrinhos) e, portanto, onde se reuniam os apaixonados pela arte sequencial. Foi nessa feira que o garoto **SILVYO AMARANTE**, no final da década de 1950 ao início da década de 1960, que se apaixonara pelas charges do personagem "O Amigo da Onça", do cartunista pernambucano **PÉRICLES**, publicadas na revista *O Cruzeiro*, entre 1943 a 1961 (data de falecimento do autor, aos 37 anos), iniciaria a sua coleção que, mais tarde, juntamente com revistas jornalísticas, esportivas, cinematográficas, álbuns de figurinhas, entre outras categorias do gênero, formariam o seu acervo pessoal de 400 e 450 mil periódicos únicos que, somados ao acervo disposto na famosa **REVISTAS & CIA**, a maior revistaria especializada do Ceará, compõem cerca de 2,5 milhões de exemplares (sem contar a coleção de *cards* e *toys* importados).

Aos 12 anos, Silvyo soube que o dono de uma banca na praça José de Alencar queria se desfazer de 2 mil exemplares de revistas. Conversou com ele, disse que queria comprá-las e que o pai as pagaria – embora seu pai não soubesse disso, mas... dito e feito! Chegou em casa, à noite, num carro de praça, lotado de revistas por todos os lados, e

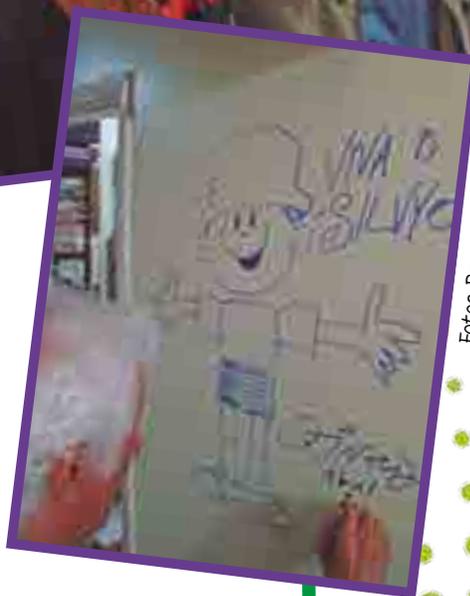
seu pai, que estava aflito com o paradeiro do filho durante o dia inteiro, pagou o táxi e as revistas, destinando inclusive um quarto da casa para acolhê-las. Não sabia ainda, mas seu destino estava traçado. Mesmo chegando a ser militar, cursar economia e administração, montar uma agência lotérica – a *Quadrinhos Loteria* –, ao final, decidiu dedicar-se à sua paixão eterna: os quadrinhos.

Em 1994, inaugurou a *Revistas & Cia* e alugou galpões (antes, alugava apartamentos exclusivos para esse fim), por ele denominados de "Fortalezas da Solidão", para acolher o seu acervo, uma espécie de "reserva técnica".

Adepto à leitura – sem boas notas ficaria sem as revistas – Silvyo enveredou pela escrita, escrevendo artigos e crítica sobre quadrinhos e a compor longos poemas que foram declamados durante anos por Chico Anysio em suas apresentações em teatros⁶.

A *Revistas & Cia* é hoje uma das sedes de encontros de quadrinistas e leitores de HQs e o simpático e dinâmico Silvyo Amarante é um dos maiores promotores e apoiadores de eventos de quadrinhos em nosso estado.

5. Silvyo lançou em 2010 a obra *Mundografia Moderna*, com ilustrações de Glauco Sobreira e apresentação de Chico Anysio.



Fotos: Raymundo Netto

REVISTAS & CIA (COMICS SHOP)

Av. Pontes Vieira, 1843, Aldeota, Fortaleza/CE – **FONE:** (85) 98837.0752 (seg a sáb das 9 às 19h)

LIVRARIA E GIBITERIA FANZINE

Rua Pedro I, 583, Centro, Fortaleza/CE – **FONE:** (85) 3252.3660 (seg a sex das 8 às 17h e sáb das 8h às 12h)

GIBITECA RAVENA

Rua Solon Pinheiro, 279, Centro, Fortaleza/CE – **FONE:** (85) 98813.9979 (seg a sex das 7 às 17h e sáb das 7 às 16h)

REVISTARIA ART CULT

Av. Washington Soares, 3690, Edson Queiroz, Fortaleza/CE – **FONE:** (85) 3278.4342 (seg a sáb das 9 às 21h)

MMG COMICS

Av. 13 de Maio, 2152, Benfica – **FONE:** (85) 98925.5191



LEIA E SAIBA MAIS SOBRE HQS

COMO ESCREVER QUADRINHOS, de Cian Danton. Marca de Fantasia. Paraíba, 2015.

MANUAL DO ROTEIRO, de Syd Field. Editora Objetiva. Rio de Janeiro, 1982.

O HERÓI DE MIL FACES, de Joseph Campbell. Editora Pensamento. São Paulo, 1995.

STORY: SUBSTÂNCIA, ESTRUTURA, ESTILO E OS PRINCÍPIOS DA ESCRITA DE ROTEIRO, de Robert McKee. Arte & Letra. Curitiba, 2006.

COMO ESCREVER HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, de Alan Moore

(<http://www.terrazero.com.br/2009/11/alan-moore-como-escrever-historias-em-quadrinhos-parte-i/>)

ZÉ WELLINGTON (AUTOR)

graduado em administração pela Universidade Estadual Vale do Acaraú, com MBA em Marketing pela *Faculdade de Tecnologia Darcy Ribeiro*. É analista técnico do Sebrae/CE, além de escritor e roteirista. Tem, como principais projetos: *Interludio* e *Quem Matou João Ninguém?* (ambos indicados ao Trófeu HQ Mix) e *Steampunk Ladies: vingança a vapor* (vencedor do Troféu Angelo Agostini 2016). Participou de diversas coletâneas e revistas especializadas em literatura fantástica e quadrinhos. É ainda vocalista da banda *Sobre o Fim* e podcaster dos sites *Iradex* e *Avantecast*.

Site: zewellington.com

RICARDO JORGE DE LUCENA LUCAS (AUTOR)

professor adjunto II do curso de Jornalismo e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará (UFC), doutor em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Coordenador do projeto de extensão *Oficina de Quadrinhos* da UFC.

E-mail: ricardo.jorge@gmail.com

GUABIRAS (ILUSTRADOR)

desenha desde os 5 anos de idade se baseando em tudo que se possa imaginar de quadrinhos no mundo. Em 2016, completa 18 anos em que trabalha como ilustrador e cartunista no jornal **O POVO** (Fortaleza/CE). Tem inúmeras publicações e personagens em HQs e fanzines, ministrando oficinas e participando de trabalhos/mostras coletivos e/ou individuais. Para conhecer mais sobre a produção de Guabiras, acesse:

blogdoguabiras.blogspot.com.br

Este fascículo é parte integrante do projeto **HQ Ceará**, de concepção de Regina Ribeiro e Raymundo Netto, em decorrência do convênio celebrado entre a Fundação Demócrito Rocha (FDR) e a Secretaria Municipal da Cultura de Fortaleza (SecultFOR), sob o nº 12/2016.

Expediente

FUNDAÇÃO DEMÓCRITO ROCHA João Dummar Neto Presidente | Marcos Tardin Diretor Geral | **UNIVERSIDADE ABERTA DO NORDESTE** Ana Paula Costa Salmin Coordenação | **CURSO BÁSICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS** Raymundo Netto Coordenação Geral e Editorial | Daniel Brandão Coordenação de Conteúdo | Amaurício Cortez Edição de Design | Amaurício Cortez, Karlson Gracie e Welton Travassos Projeto Gráfico | Cristiane Frota Editoração Eletrônica | Guabiras Ilustração | Kelly Pereira Catalogação na Fonte
ISBN 978-85-7529-715-5 (Coleção) | 978-85-7529-717-9 (Volume 2)



Todos os direitos desta edição reservados à:
Fundação Demócrito Rocha
Av. Aguanambi, 282/A - Joaquim Távora
CEP 60055-402 - Fortaleza - Ceará
Tel.: (85) 3255.6037 - 3255.6148 - Fax: 3255.6271
fdr.org.br | fundacao@fdr.com.br

Apoio

O POVO
Você presente.

Realização

universidade aberta
do nordeste



Fundação Demócrito Rocha

RAO3

CURSO BÁSICO
DE HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS

CEARA

CRIAÇÃO E
DESENVOLVIMENTO
DE PERSONAGENS

J.J. MARREIRO E THYAGO CABRAL



GRATUITO!
Esta publicação
não pode ser
comercializada.



1. APRESENTAÇÃO

O personagem, todo mundo sabe, é o **elemento condutor da história**. É com ele que acontecem as ações e é ele que reage aos problemas apresentados pela trama. Não existe narração sem personagem. Entretanto, o personagem pode não ser necessariamente um ser humano, mas um objeto, um animal, a personificação de uma ideia ou de um sentimento. Neste fascículo, você aprenderá como criar e desenvolver o seu próprio personagem. Vamos tentar? Ah, e se ligue: se não se inscreveu ainda no **Curso Básico de Histórias em Quadrinhos**, faça isso agora, é GRATUITO e, ao final, você receberá um megasuperultra-pluscertificado da hora. E assista às videoaulas pela **TV O POVO** (canal 48 (aberto) – 23 Multiplay – 24 Net), às terças, às 13h (com reprise às quartas, às 8h), ou pelo seu canal especial de novidades e muito mais conteúdo sobre as HQs:



FDR.ORG.BR/UANE/HQCEARA



2. E QUEM SÃO ESSES

PERSONAGENS?

Em uma história, os personagens podem ser classificados por **importância** ou por **profundidade**, entre outras formas.

Quanto a sua **importância**:

A) PROTAGONISTA: é o principal da história, aquele que tem mais atenção dentro da narrativa. Aquele que foi construído para que pudéssemos acompanhar sua trajetória, seus desafios, experiências, vivências, derrotas e vitórias. Exemplo: *Batman*, *Beto Foguete* (de JJ Marreiro), *Liz* (de, vida e arte, de Daniel Brandão) e *Fantasma Escarlata* (de Fernando Lima).

B) COPROTAGONISTA: Um amigo próximo ou alguém que está sempre ao lado do protagonista auxiliando-o. Algumas vezes atinge o mesmo nível de importância do protagonista. Exemplo: *Robin*, parceiro do *Batman*, e *Kato*, do *Besouro Verde*.

C) ANTAGONISTA: é o concorrente do protagonista, aquele que possui objetivos opostos a ele. É desafio constante ao longo de uma trama, opondo-se e propondo constantemente dificuldades para complicar ou derrotar o personagem principal. Mas afinal, o que seriam dos grandes heróis se não fossem esses eternos vilões mais queridos do universo, hein? Exemplo: *Coringa* e *Magneto* (de Stan Lee e Jack Kirby).



D) COADJUVANTE: presente na história para ajudar no desenrolar dela, ocupando um nível de importância menor, mas de utilidade crucial para os fatos narrados.

E) FIGURANTE: não possui importância para os fatos narrados, ocupando espaços a título de ambientação ou para dimensionar aspectos visuais, sociais. Pode ser trocado ou removido sem prejuízo para a trama.

Agora veremos uma classificação dos personagens segundo sua **profundidade**:

F) PERSONAGEM PLANO (OU LINEAR): Possui características definidas e sólidas, que não se alteram. É **previsível** e não tem profundidade psicológica. Heroico, sempre inclinado ao sacrifício para salvar os outros; ou um vilão, que jamais será capaz de um ato de bondade. O personagem plano serve muito bem para representar um ideal, um conceito. É absolutamente fiel a suas características iniciais, não impedindo, porém, a sua evolução.

G) PERSONAGEM REDONDO (OU DENSO): Completamente **imprevisível**. Devido à sua complexidade, psicologicamente profundo, contraditório, em conflitos interiores, tendo diversas motivações ao mesmo tempo. Muitas vezes, chega a surpreender o leitor.

Observe que não há uma hierarquia de valor entre personagem redondo e o plano. Cada um deles tem o seu propósito específico.



3. FUNÇÕES DE UM

PERSONAGEM

A primeira função de um personagem é **narrativa**, todas as outras estão ligadas a esta primeira. O personagem pode ser criado para uma história específica ou histórias podem ser criadas para servir ao personagem. Vejamos:

A) PERSONAGENS CRIADOS PARA UMA HISTÓRIA ESPECÍFICA: Em alguns casos, o autor deseja explorar um determinado tema ou realidade. Para ele, **a história é maior que o personagem**, de forma que esse personagem servirá apenas para essa narrativa, sendo descartado ao final. Novas histórias não serão escritas, principalmente porque o personagem cumpriu seu papel, como os personagens *Romeu e Julieta* de Shakespeare.



B) HISTÓRIAS CRIADAS PARA UM PERSONAGEM ESPECÍFICO: Imagine uma série de TV que despontou a partir de um filme. Ela precisará de episódios semanais narrando novos fatos, novos conflitos e novas experiências. Nesse caso, os episódios surgem para a **permanência** dos personagens. O mesmo ocorre quando um personagem de livro, de filme ou de seriado se torna um personagem de animação ou de uma HQ. Então, sabemos, novas histórias serão escritas para esse personagem.

Todo personagem tem uma **finalidade primária**, ou seja, a razão pela qual ele foi inicialmente criado. Há personagens criados para quadrinhos, livros, *games*, bonecos, propagandas e por aí vai. As suas características principais precisam atender, acima de tudo, a sua finalidade primária. Um personagem de *games* deve funcionar e adequar-se harmonicamente a todas as necessidades de seu *game*. Além disso, todo e qualquer personagem pode possuir também **utilidades secundárias**, que são funções, usos e aplicações extras. Um personagem criado para tiras de jornal pode atingir tamanha popularidade que alguma empresa pode achar interessante utilizá-lo como mascote ou "garoto-propaganda" de seus produtos. Um personagem de sucesso, seja na animação, quadrinhos ou *games*, acaba gerando produtos disputados por fãs e colecionadores.



4. MÉTODOS DIVERSOS

PARA CRIAÇÃO

Será que existe uma regra para a criação de personagens? Todos os livros, manuais, apostilas, métodos e sistemas sobre criar personagens podem ser reinterpretados ou expandidos e nenhum deles se propõe a ser um guia definitivo sobre o assunto. Dito isso, o que temos a seguir deve ser visto como um conjunto de ferramentas úteis para ajudar na sua jornada de "criador". Daí, respondemos à pergunta: Não existe uma "regra", mas existem **métodos**, uma infinidade deles. Selecionamos apenas alguns deles:

A) ESPELHAR A REALIDADE: Um personagem histórico, um artista famoso ou alguém que você conhece pode servir de base para a criação de seu personagem. O personagem, nesse caso, será o reflexo de determinada situação histórica, social, comportamental. Obras históricas, ou realistas, possuem personagens assim, como os personagens de *A Guerra dos Farrapos*, de Flávio Colin (1930-2002), ou o Gregório de Matos da obra *Boca do Inferno*, de Ana Miranda.

B) CRITICAR A REALIDADE: O mundo não é como você quer que seja, então aqui entra o "E se...". Quando o autor se propõe a questionar valores, propor uma nova visão de mundo e seu personagem materializa essa crítica. *A Mafalda*, personagem do Quino, é um bom exemplo de personagem questionadora.



C) REPENSAR/REINVENTAR A REALIDADE: A ficção científica é um dos gêneros mais procurados pelos autores para repensar a realidade e a organização social. Nesses "mundos" os personagens são importantes para reforçar o discurso e/ou a ideia a serem transmitidos pela obra. No mundo da imaginação, a própria biologia é reinventada com animais falantes, cavalos voadores, monstros e criaturas de poder imensurável. A mitologia é uma realidade repensada, interpretada de outra maneira.

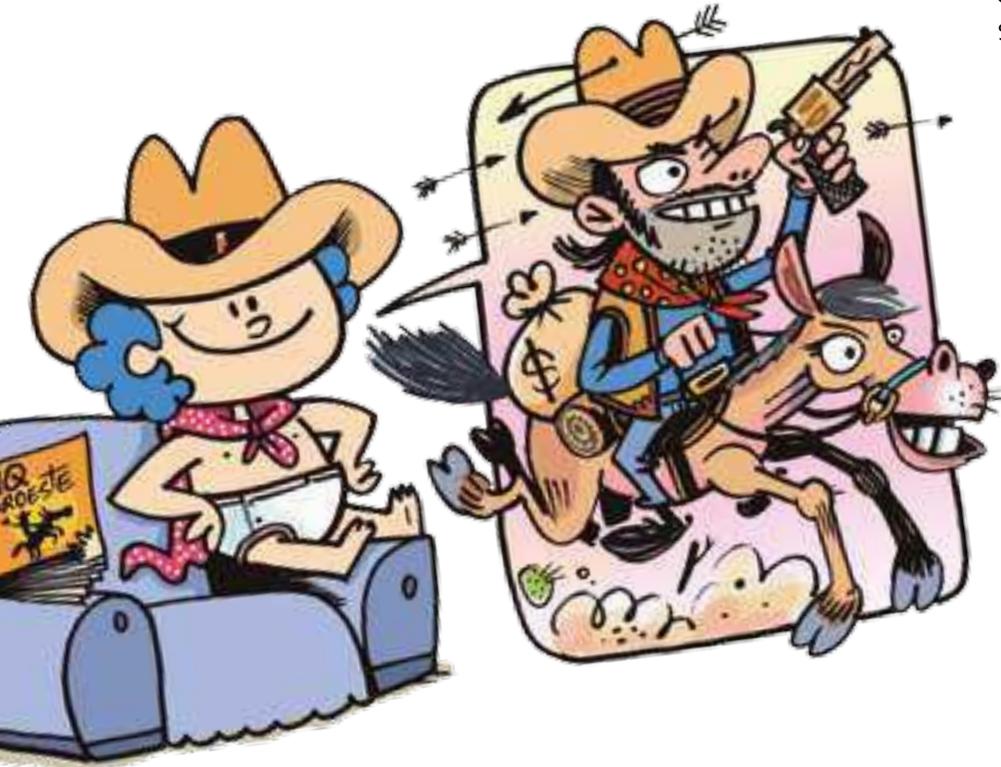
D) ATENDER A UMA DEMANDA ESPECÍFICA: O autor põe sua habilidade a serviço de uma empresa e o personagem seguirá as diretrizes exigidas por ela. Ele, o "símbolo" dessa empresa ou marca, é denominado, normalmente, de **Mascote**. A terminologia *Hoster* também é aplicada, principalmente se o personagem for utilizado como "apresentador" em material instrucional ou didático. Um bom exemplo é o Zé Gotinha, criado para campanhas de vacinação do Ministério da Saúde.

E) ESPELHAMENTO: Acontece quando se tem um personagem com características muito próximas de seu público. O leitor se identifica com esse personagem, pois encontra nele características supostamente suas. Como exemplo, o personagem *Peter Parker*, um adolescente atrapalhado, inseguro, mas de muito boa índole. Os leitores adolescentes do *Homem-Aranha* conseguiram enxergar a si mesmos nesta versão de Peter Parker.



F) PROJEÇÃO: O personagem projeta um ideal a ser alcançado. Características físicas ou intelectuais que são almeçadas pelo público são vistas no personagem e isso estimula o leitor gerando uma grande admiração. A *Mulher-Maravilha*, por exemplo, desde suas primeiras aventuras, no início dos anos de 1940 até hoje, mostra-se independente, forte, inteligente e representa ideais admirados por leitoras e leitores de todas as idades.

Como dito anteriormente, o personagem pode ser inspirado em alguém que você conhece, ou alguém que gostaria que existisse. A ideia pode vir de qualquer lugar, desde uma cultura diferente a elementos históricos ou geográficos. Ele pode ter um pouco da sua própria personalidade ou pode não ter absolutamente nada a ver com você, mas cada elemento descrito na composição do personagem e seu modo de tratá-lo buscam fazer dele algo único, mesmo quando existirem outros semelhantes.



5. O PERSONAGEM E O

SEU PÚBLICO

Estamos vivendo tempos de democratização de informação, em que cada pessoa pode sem esforço gerar conteúdo e ter onde difundi-lo. Por isso, precisamos assumir a nossa responsabilidade e ter consciência do respeito para com o outro. É preciso, antes de qualquer coisa, entender que **pessoas diferentes possuem níveis de sensibilidade distintos**. Daí os produtos elaborados para o público infantil serem tão criteriosamente planejados. O nível de atenção de uma criança e o nível de atenção de um adulto são diferentes, assim como os temas e os estímulos que atraem a um e a outro. Então, para descobrir a que público se destina o seu personagem é prudente analisar, por exemplo, o **nível do discurso**, assim como os temas abordados por ele e a complexidade do universo no qual está inserido.

Outro elemento a ser avaliado é o **NÍVEL DE VIOLÊNCIA**¹. A violência fantasiosa dos desenhos animados do tipo *Tom e Jerry* ou *Pica-Pau* é bem distinta da violência de animes como *Ataque dos Titãs*, por exemplo. O contexto no qual o personagem está inserido é tão importante quanto o personagem em si para adequar o seu produto ao seu público.

1. O Ministério da Justiça possui um guia para classificar produtos de audiovisual e outros às faixas etárias: Livre, 10, 12, 14, 16 e 18 anos. Consulte: <http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico/guia-pratico.pdf>



6. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

(E VISUAIS)

Gordo, magro, alto, baixo, árabe, japonês, aborígene, afrodescendente etc., cada aspecto externo traz reflexo interior e, ao mesmo tempo, um aspecto social e cultural. Toda e qualquer característica visual/aparente é um marco que ajuda a definir quem o personagem é. Os novos produtos buscam um equilíbrio em termos de representatividade e, nesse sentido, algumas adaptações e alterações têm sido feitas em características étnicas e sexuais de personagens já estabelecidos (mais mulheres, mais afrodescendentes, menos características estereotipadas etc.)

Não são apenas os aspectos visuais que contam no desenvolvimento de um tipo adequado. A origem geográfica, a cultura, o grupo social do personagem e algumas de suas crenças podem ser representadas por trajes e adereços. Autores usam elementos como chapéus, casacos, cachimbos, óculos, acessórios, por exemplo, como auxiliar na composição do personagem, pois cada detalhe transmite uma informação.

No momento da criação, as características visuais do personagem são registradas em uma **ficha-modelo** (do inglês *model-sheet*): porte físico, cabelo, expressões faciais e corporais, bem como os adereços que o acompanham. Um mesmo personagem pode ter mais de uma ficha-modelo na qual podem ser desenhados todos os trajes usados pelo personagem, as cores e outros dados visualmente relevantes. A ficha-modelo pode ser usada também para anotar pequenos lembretes, principalmente se houver uma equipe inteira de artistas trabalhando com o mesmo personagem.

A **ficha de comparação de tamanhos** é uma ferramenta imprescindível para quem lida com vários personagens. Trata-se de uma ficha-modelo em que são desenhados os personagens mostrando a diferença de altura e porte físico entre eles.



Ficha-Modelo do personagem Beto Foguete, de J.J. Marreiro.



Ficha de Comparação de Estatura, de J.J. Marreiro.

7. CARACTERÍSTICAS

PSICOLÓGICAS

A **Personalidade** é um conjunto de características psicológicas que determinam o modo de pensar, sentir e agir. Para que o seu personagem consiga cativar leitores, provocar identificação e possuir credibilidade, precisam ter características interiores bem definidas. O autor, durante a sua criação, não basta apenas desenhá-lo por fora, mas conhecê-lo bem por dentro.

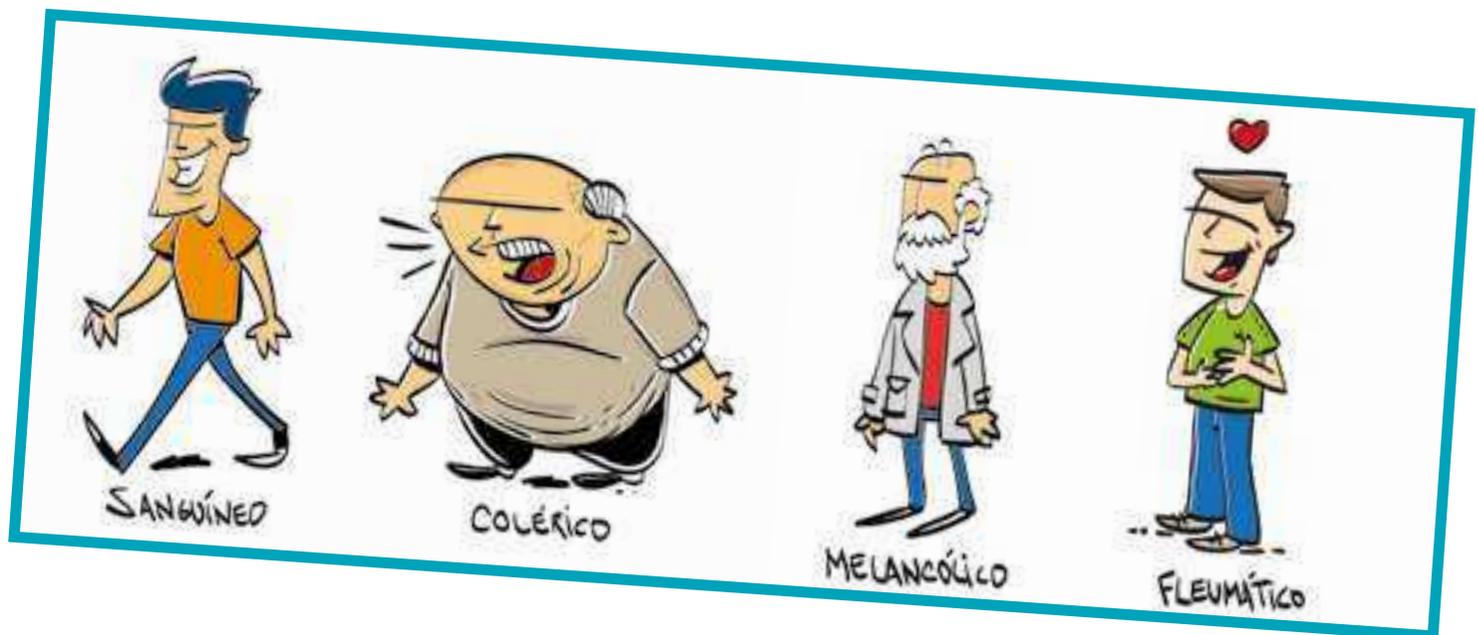
A) TEMPERAMENTOS SEGUNDO HIPÓCRATES

Seis séculos antes de Cristo, Hipócrates, o pai da medicina, classificava seus pacientes em quatro tipos (temperamentos): **Sanguíneo**, **Colérico**, **Melancólico** e **Fleumático**. Essa classificação serviu de base para muitas pesquisas

na área do estudo da personalidade. Veja a seguir uma simplificação dessas características: (1) **SANGUÍNEO**: Extrovertido, confiante, irritadiço, petulante, impulsivo; (2) **COLÉRICO**: Proativo, determinado, mandão, temperamental; (3) **MELANCÓLICO**: Preocupado, previdente, pessimista, solitário; e (4) **FLEUMÁTICO**: Sonhador, prudente, antiquado.

B) FICHA DE PERSONAGEM

Uma das maneiras de conhecer o seu personagem é listar tudo **que você sabe ou precisa saber sobre ele**. Propomos a seguir uma série de itens que devem fazer parte da sua ficha. E, lembre-se de que um defeitinho aqui ou acolá, além de tornar o seu personagem mais humano, não faz mal a ninguém:



1) DADOS BÁSICOS: Nome, altura, cor dos olhos, do cabelo, etnia, tipo físico (frágil, forte, robusto etc), se possui algum traço marcante ou adereço, vestimentas, trajes (como ele se veste), nacionalidade, alinhamento (bom, mau, duvidoso etc.)

2) HISTÓRICO: Local de nascimento, fatos marcantes da infância, a sua relação com a família (se tiver, e se não tiver, por que não), quem são os seus amigos, quais os fatos marcantes de sua história, se há algum trauma ou medo, quem são as pessoas que mais admira ou detesta, se tem *hobbies*, animais de estimação, quais as suas maiores habilidades etc.

3) ANSEIOS E CRENÇAS: Como seu personagem vê o mundo (tem mais luz ou sombra? mais alegria ou tristeza? – isso pode interferir no ambiente da história), qual o seu maior objetivo, qual o maior medo, qual seu ponto forte (ou poder), qual sua maior fraqueza, como ele se vê, como as outras pessoas o veem, do que mais gosta, do que menos gosta, que sentimentos e emoções o definem, uma frase que gosta ou um lema de vida, características que mais aprecia nos outros e as que mais reprova, etc.

E agora que você já foi apresentado ao seu personagem, mãos à obra!

J.J. Marreiro



QUADRINHÊS: O GLOSSÁRIO DO QUADRINISTA

por Daniel Brandão e Raymundo Netto



HQ

- 1. AQUARELA:** técnica de pintura em papel, em que as tintas são diluídas em água, de forma que as cores têm certa transparência sobre um fundo branco ou claro.
- 2. PASTEL:** espécie de giz de cor utilizado para colorir desenhos. Em forma de barra, pode ser oleoso (giz de cera) ou seco. Entre os tipos, a *sanguínea* oferece resultados belíssimos.
- 3. RAFE:** esboço e/ou rascunho, executados anteriormente ao leiaute de qualquer trabalho gráfico, como uma HQ, por exemplo.

8. COMO UM PERSONAGEM

GANHA VIDA?

“A vida pressupõe movimento”. Nas HQs, seu personagem teoricamente não se move, mas graças aos recursos narrativos e à linguagem própria dos quadros, ele não apenas se move, mas fala, pensa, sente, respira e apaixonado! Essa “vida” acontece, em especial, com a leitura do(a) leitor(a) que acompanha as narrativas e aguarda ansioso(a) as próximas aventuras ou desventuras do personagem.

Um personagem com todos os dados de perfil, preferências, histórico, fichas-modelo é um personagem pronto para funcionar, no ápice de sua energia potencial, mas se não mergulhar em tiras, HQs ou cartuns, todo esse trabalho será desperdiçado. O personagem só ganha vida quando suas histórias são produzidas e chegam aos leitores.

À medida que novas HQs vão surgindo, o personagem interage com outros e com seu público, evolui, aprende com ele, vai se tornando experiente e cresce cada vez que contam e leem mais histórias dele.



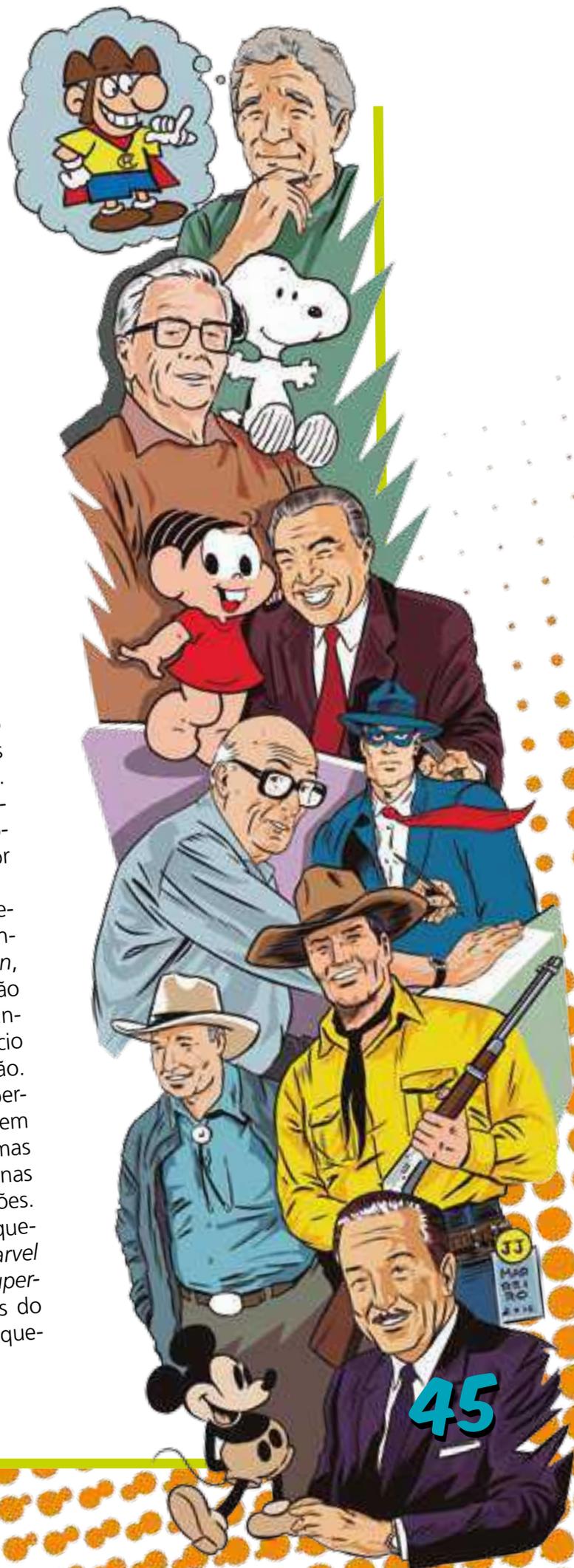
9. O PERSONAGEM É

UM FILHO

Atenção, direcionamento, cuidados, tudo isso ajuda um personagem a cumprir melhor sua missão, sua finalidade primária ou suas utilidades secundárias.

O Brasil possui um bom número de personagens esquecidos devido a dificuldades ou impossibilidade de negociação com os detentores dos direitos autorais (normalmente os herdeiros) de autores falecidos. O desconhecimento do mercado (ou a falta de mercado) do potencial desses personagens também contribui para esse esquecimento. Existem algumas iniciativas de revitalização deles, geralmente no circuito independente ou marginal, como homenagem, mas, sem apoio, ficam apenas nisso, sem maior alarde e divulgação da imprensa e das mídias em geral.

A viabilização desses personagens esquecidos dependeria de uma visão empreendedora e de seu reconhecimento como produtos culturais. *Superman, Tarzan, Tex, Tintin, Mafalda, Peanuts, Asterix* são publicados e continuarão sendo porque são lucrativos, geram subprodutos e infundáveis versões para diversos públicos. No Brasil, Maurício de Sousa, com a *Turma da Mônica*, segue como exceção. Quando se tem empresas grandes dando suporte aos personagens fica mais fácil administrá-los como marcas, bem como criar marcas novas e construir novos sucessos, mas a maioria dessas empresas nasceu apoiada em pequenas ideias materializadas em tiras, quadrinhos ou animações. *Capitão América, Namor e Tocha-Humana* foram pequenos tijolos na construção do que viria a se tornar a *Marvel Comics*, a *DC Comics* subiu aos céus nos ombros do *Super-Homem* e a *Walt Disney*, uma das maiores empresas do mundo do entretenimento, nasceu no rastro de um pequeno ratinho chamado Mortimer... Ops, Mickey!





ABRA A SUA MENTE!

Diz a Lei 9.610/98 do Direito Autoral, em seu Capítulo III, Art. 18: "A proteção aos direitos de que trata esta Lei independe de registro." Ou seja, seu material criativo, desde que impresso ou publicado, estará protegido pela Lei do Direito Autoral. O Registro de personagem, segundo ela, é facultativo, entretanto alguns autores podem optar por fazer o registro e receber um certificado. Para isso, o autor deve recorrer à **Fundação Biblioteca Nacional**. Procure saber mais sobre a Lei dos Direitos Autorais, se quiser ser um autor de HQs!



LEIA E SAIBA MAIS SOBRE HQS

A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM, de Constantin Stanilavski. Civilização Brasileira. Rio de Janeiro, 2014.

CARICATURA: A IMAGEM GRÁFICA DO HUMOR, de Joaquim da Fonseca. Editora Artes e Ofícios. Porto Alegre, 1999.

CRIATIVIDADE E PROCESSOS DE CRIAÇÃO. Fayga Ostroyeger. Petrópolis, 2008.

DA CRIAÇÃO AO ROTEIRO, de Doc Comparato. Rocco. Rio de Janeiro, 1995.

DISEGNO. DESENHO. DESÍGNIO, organizado por Edith Derdyk. Editora: Senac São Paulo. São Paulo, 2007.

DESENHAR: TRUQUES TÉCNICAS E RECURSOS PARA INSPIRAÇÃO VISUAL, de Helen Birch. Editora Gustavo Gili. São Paulo, 2015.

DIREITOS AUTORAIS, de Henrique Gandelman. Editora Senac Nacional. Rio de Janeiro, 2004.

FOCO E CRIATIVIDADE, de Renata di Nizo. Editora Summus. São Paulo, 2009.

ILUSTRA: O ESSENCIAL DA ILUSTRAÇÃO, de Steve Chaplin. Editora Senac São Paulo. São Paulo, 2012.

O QUE É QUALIDADE EM ILUSTRAÇÃO NO LIVRO INFANTIL E JUVENIL, organizado por Ieda Oliveira. Vários Autores. Editora DCL. São Paulo, 2008.

O ROTEIRO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, de Gian Danton. Marca de Fantasia. Paraíba, 2016.

POTENCIALIZANDO SUA CRIATIVIDADE, de Domenico Massareto e Humberto E. Massareto. Editora DVS. São Paulo, 2004.

REINVENTANDO OS QUADRINHOS, de Scott McCloud. Editora Makron Books. São Paulo, 2006.

No **BLOG LABORATÓRIO ESPACIAL** mais informações e dicas práticas sobre personagens nos links a seguir: <http://laboratorioespacial.blogspot.com.br/2016/07/criacao-de-personagens-por-ju-marreiro.html>

http://laboratorioespacial.blogspot.com.br/2016/07/criacao-de-personagens-por-ju-marreiro_22.html



HQ? NO CEARÁ TEM DISSO SIM!

por Raymundo Netto

A **FUNDAÇÃO CASA GRANDE: MEMORIAL DO HOMEM KARIRI**, entidade sem fins lucrativos fundada em 1992 por **Alemberg Quindins** (seu diretor presidente, além de multiartista) e **Rosiane Limaverde**, é uma escola de gestão cultural, localizada na cidade de Nova Olinda, no Cariri cearense. Detentora de diversos prêmios e alvo da visita de profissionais e artistas de todo o mundo (mais de 60.000 visitantes por ano), tem as artes, a memória, a comunicação e o turismo como áreas de abrangência do projeto, com o objetivo de formação profissional, cultural e cidadã de crianças e jovens do sertão nordestino. Entre os seus programas: (a) Educação Infantil, (b) Profissionalização de jovens, (c) Empreendedorismo social, (d) Geração de renda familiar e (e) Sustentabilidade institucional.

No seu imenso leque de ações e eventos (oficinas, mostras, exposições, círculos de conversa, esquetes, shows, palestras etc.), em 2010, a Casa Grande realizou o **Cariri Mostrando a 9ª Arte de Quadrinhos e Animação**. Como convidados, Maristela Garcia (Gibiteca de Curitiba), Paulo Amoreira (Gibiteca de Fortaleza, na época), Klévisson Viana, Sonia Luyten, Weaver Lima, Max Krichanã, Fabiano dos Santos, Raymundo Netto, Ricardo Juliani (Núcleo de Cinema e Animação do Ceará), G.G. Carsan (*cosplay* do Tex), André Diniz, Jô Oliveira, Spacca, Luis Afonso, Nelson Dona

e Paulo Monteiro (representantes da *Banda Desenhada* – como chamam as HQs – em Portugal), entre outros.

Na Casa Grande, os convidados puderam conhecer a sua Gibiteca, criada em 2008, em parceria com o Ministério da Cultura, laboratório de conteúdo da *Casa Grande Editora*, na produção de HQs. Muito bem organizada (com cabines de leitura e desenho e disponibilidade de computadores) e diversa (um acervo de cerca de 3.500 títulos), a Gibiteca tem como missão, além da promoção do gênero em si, estimular a formação de profissionais do segmento de HQs (eles já fizeram exposição na Europa, inclusive) e fomentar o gosto pela leitura. O mais interessante é que quem toma conta e dirige todos os trabalhos da Fundação Casa Grande, seja na Gibiteca, na Editora, no Teatro Violeta Arrais, na TV Casa Grande, na DVDteca, na Rádio Casa Grande FM, entre outros, são crianças e adolescentes! Muitos desses adolescentes entraram na Casa Grande ainda pequenos e dá gosto ver a forma profissional como eles se dedicam e cumprem as suas tarefas, administrando o espaço. Não dá para ir ao Cariri sem passar um tempo na Fundação que, acima de tudo, é uma **grande casa de sonhos!** Vale a pena assistir a esses vídeos a seguir, mas pessoalmente é sempre melhor:



(Acima) Abertura da Mostra de Quadrinhos (Foto: Raymundo Netto)

(Abaixo) Gibiteca Casa Grande (Foto: TV Casa Grande)

SAIBA COMO NASCEU A FUNDAÇÃO CASA GRANDE:

https://www.youtube.com/watch?v=c_ZYkPw60M

SAIBA COMO FUNCIONA A CASA GRANDE:

<https://www.youtube.com/watch?v=LhnloHzPD9o>

SAIBA COMO FUNCIONA A GIBITECA:

<https://www.youtube.com/watch?v=yoe4iJLe-7g>

J.J. MARREIRO (AUTOR)

foi por 3 vezes vencedor do *Troféu HQ Mix* de melhor fanzine com *Manicomics* (juntamente com Daniel Brandão, Geraldo Borges e outros). Criador dos personagens *Zohrn*, *Mulher-Estupenda*, *Beto Foguete* e da tira *Lucy & Sky* (publicada em jornais dos estados do Ceará, São Paulo, Rio e Janeiro e Rio Grande do Sul). Começou a trabalhar com quadrinhos em 1991. Formado em Publicidade, com atuação nas áreas de Design e Arte-educação, participou dos álbuns *MSP + 50*, *Monica's*, *O Galha: tão banal quanto original* e *As Histórias perdidas do Capitão Galha*. É cofundador do primeiro estúdio profissional de quadrinhos do Ceará, ao lado de Daniel Brandão e Geraldo Borges, sendo pioneiro no ensino de técnicas de mangá no estado do Ceará.

Blog: <http://laboratoriospacial.blogspot.com.br/> | **Site:** armagem.com | **E-mail:** jjmarreiro@gmail.com

THYAGO CABRAL (AUTOR)

é artista visual. Sócio-diretor da *CNC Design + Visual Arts Studio*, ministra aulas nos cursos de Design e Publicidade da Faculdade 7 de Setembro (Fa7) e no curso de Games do Porto Iracema das Artes. Acadêmico do curso de Artes Visuais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE), é um dos organizadores do *Baião Ilustrado*, evento de ilustração de Fortaleza que trabalha com mídias digitais, quadrinhos, murais e facilitação gráfica. É especialista na arte de ler histórias em quadrinhos para os seus três filhos.

E-mail: thyagocnc@gmail.com

GUABIRAS (ILUSTRADOR)

desenha desde os 5 anos de idade se baseando em tudo que se possa imaginar de quadrinhos no mundo. Em 2016, completa 18 anos em que trabalha como ilustrador e cartunista no jornal **O POVO** (Fortaleza/CE). Tem inúmeras publicações e personagens em HQs e fanzines, ministrando oficinas e participando de trabalhos/mostras coletivos e/ou individuais. Para conhecer mais sobre a produção de Guabiras, acesse: blogdoguabiras.blogspot.com.br

Este fascículo é parte integrante do projeto **HQ Ceará**, de concepção de Regina Ribeiro e Raymundo Netto, em decorrência do convênio celebrado entre a Fundação Demócrito Rocha (FDR) e a Secretaria Municipal da Cultura de Fortaleza (SecultFOR), sob o nº 12/2016.

Expediente

FUNDAÇÃO DEMÓCRITO ROCHA João Dummar Neto Presidente | **Marcos Tardin** Diretor Geral | **UNIVERSIDADE ABERTA DO NORDESTE**
Ana Paula Costa Salmin Coordenação | **CURSO BÁSICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS** Raymundo Netto Coordenação Geral e Editorial |
Daniel Brandão Coordenação de Conteúdo | **Amaurício Cortez** Edição de Design | **Amaurício Cortez, Karlson Gracie e Welton Travassos**
Projeto Gráfico | **Cristiane Frota** Editoração Eletrônica | **Guabiras** Ilustração | **Kelly Pereira** Catalogação na Fonte
ISBN 978-85-7529-715-5 (Coleção) | 978-85-7529-718-6 (Volume 3)



Todos os direitos desta edição reservados à:
Fundação Demócrito Rocha
Av. Aguanambi, 282/A - Joaquim Távora
CEP 60055-402 - Fortaleza- Ceará
Tel.: (85) 3255.6037 - 3255.6148 - Fax: 3255.6271
fdr.org.br | fundacao@fdr.com.br

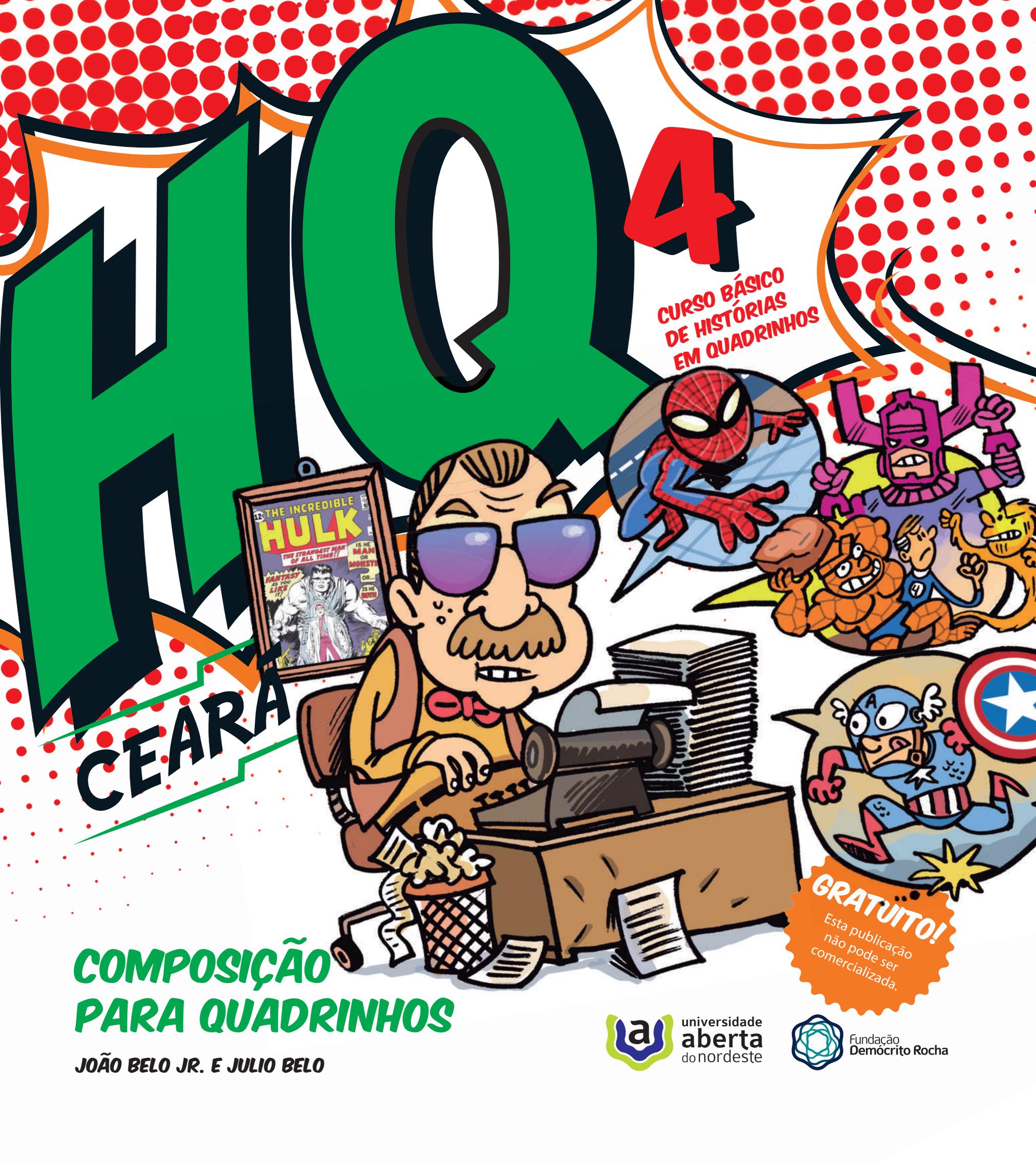
Apoio

O POVO
Você presente.

Realização

universidade aberta
do nordeste

Fundação Demócrito Rocha



**CURSO BÁSICO
DE HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS**

CEARA

**COMPOSIÇÃO
PARA QUADRINHOS**

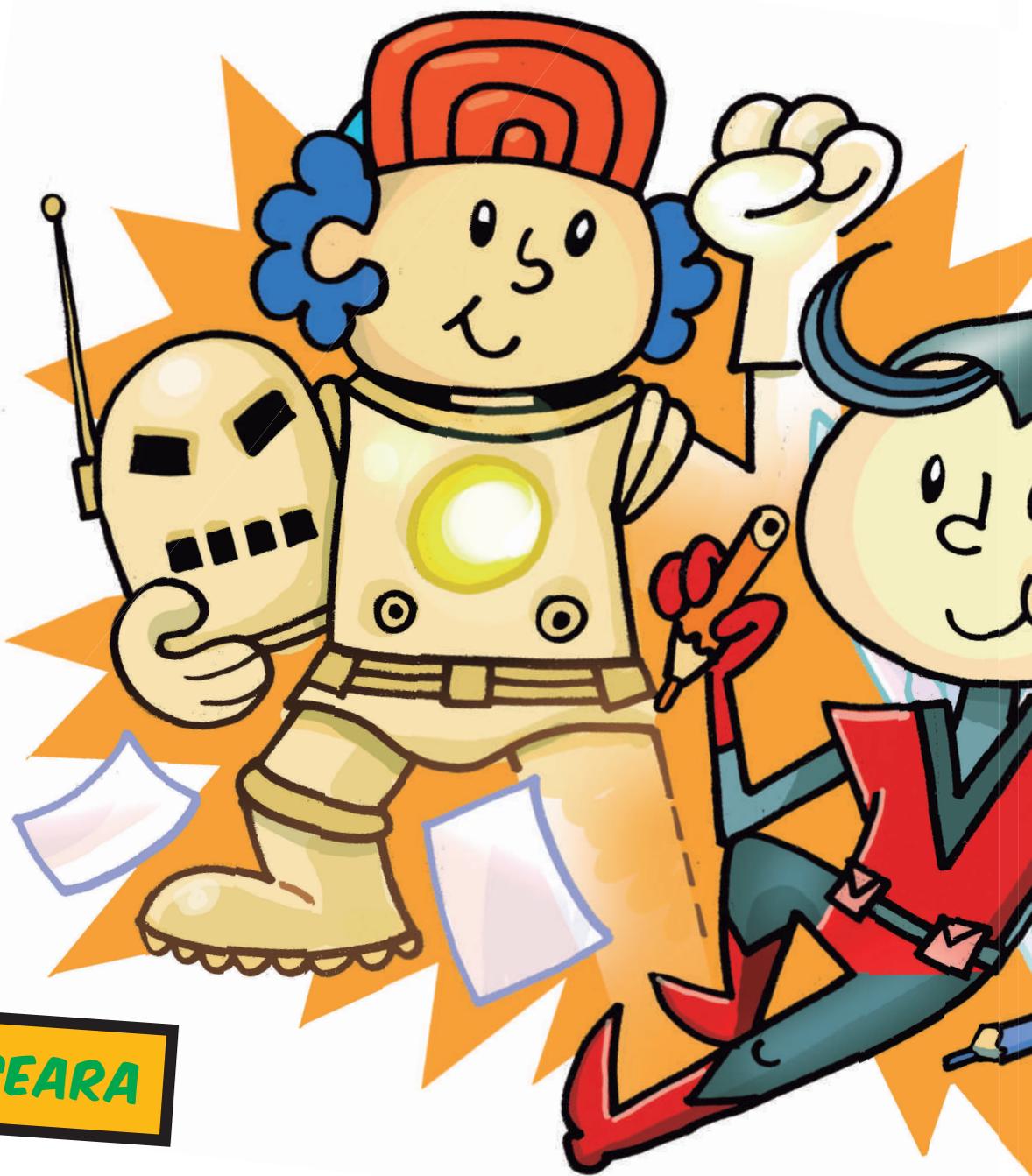
JOÃO BELO JR. E JULIO BELO

GRATUITO!
Esta publicação
não pode ser
comercializada.



1. INTRODUÇÃO

Olá! Neste fascículo vamos falar um pouco sobre composição para quadrinhos. Então, vocês aprenderão a estruturar e montar a sua HQ. Essa montagem poderá ser feita tanto como **planejamento**, quando produzimos os leiautes de página, como também, num segundo momento, ao decidirmos desenhar a nossa história. Vale lembrar que, para muitos artistas, **roteiro** e **desenho** são pensados ao mesmo tempo, não havendo separação. Em outras ocasiões, ainda, o roteiro escrito por uma pessoa é desenhado por outra. Não existe um método definitivo, certo ou errado, o importante é que cada autor ou equipe de trabalho encontre o seu melhor método, aquele que fará a ideia ser desenvolvida da melhor forma possível e que explore o melhor da sua criatividade e capacidade. Vem com a gente! Inscreva-se GRATUITAMENTE no curso de HQs, assista às videoaulas na **TV O POVO** (nos canais 48 (aberto) – 23 Multiplay – 24 Net) ou no site:



FDR.ORG.BR/UANE/HQCEARA

2. FORMA E

CONTEÚDO

Quando se fala em HQs, a primeira coisa que vem à mente é a combinação de leitura, imagem e diversão, não é assim? Mas, além dessa percepção (que se tem a partir do ponto de vista do leitor), devemos lembrar que elas são uma forma de expressão artística em que se utilizam, para entreter ou educar, técnicas e recursos para transmitir uma mensagem ou um conceito. Para isso, devem ser elaborados e disponibilizados de tal forma que o leitor tenha fácil acesso e compreensão da ideia que deu origem a elas. Então, para conseguir isso, o autor de HQs precisa estar atento a dois elementos fundamentais: **Forma e Conteúdo**.

2.1. A FORMA

A Forma é tudo aquilo que está à disposição do artista para atrair a atenção e o interesse do leitor. Em geral, está associada à **ESTÉTICA** ou ao formato. É a abordagem visual do autor, um conjunto de técnicas utilizadas para expor seu estilo e causar uma boa primeira impressão. Daí, **pensar na forma é pensar no resultado final** (em termos físicos e práticos). Acredite, a definição da forma influi bastante no momento em que estiver elaborando as páginas de sua história, pois a **composição visual** de uma HQ é baseada em espaços. E o modo como esse espaço é utilizado influencia em como o seu conteúdo será compreendido. Didaticamente, dividimos a forma em quatro componentes: (1) Estilo Editorial; (2) Veículo; (3) Formato; e (4) Extensão.

1. Qualidade ou princípio que rege a beleza sensível, a harmonia das formas e/ou das cores; sensibilidade e/ou noção artística.



A) ESTILO EDITORIAL

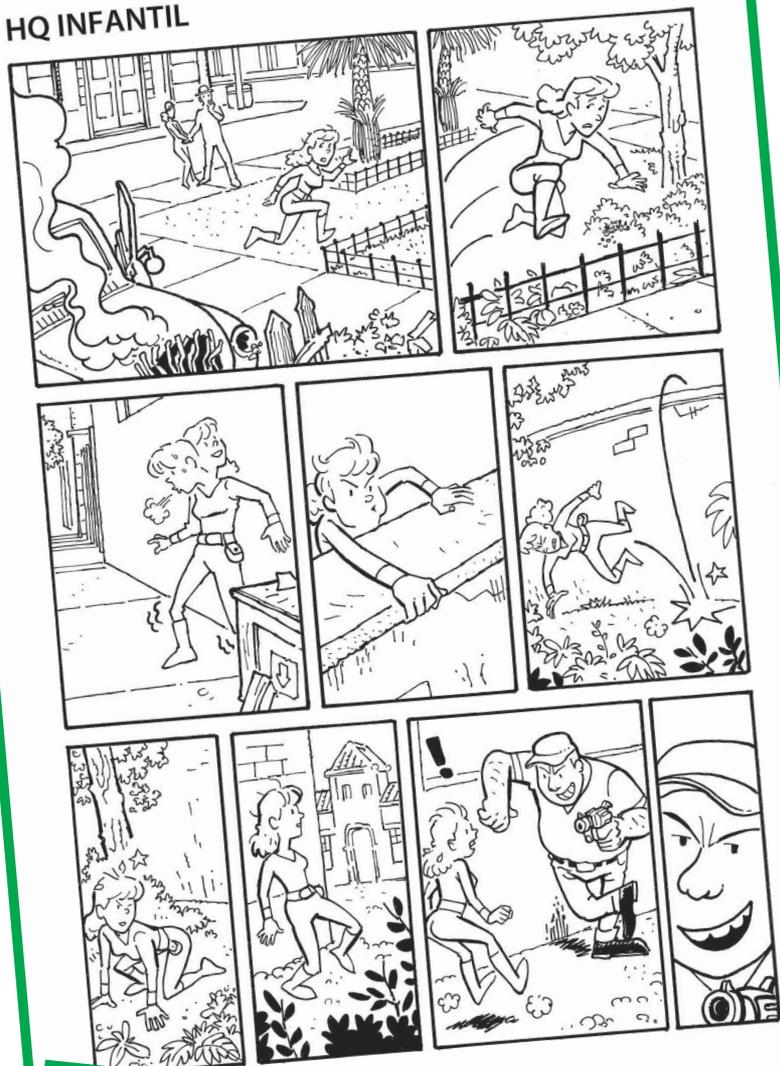
Definir um estilo é escolher o tipo de leitor que se quer alcançar. E o autor, sabendo dos detalhes de sua definição, deve desenvolver sua ideia de modo a atender, ou subverter, a expectativa de seus leitores.

- * **HQ INFANTIL:** apresenta linhas mais leves e enquadramentos mais uniformes e harmônicos;
- * **HQ DE HERÓIS:** a narrativa e os enquadramentos são mais dinâmicos e impactantes. Sujeita a determinações do mercado;
- * **HQ DE TERROR:** predomínio do contraste entre suspense e surpresa, entre luz e sombra;
- * **HQ INSTITUCIONAL:** mais formal e com forte influência editorial;
- * **HQ ALTERNATIVA (UNDERGROUND):** depende da influência do nicho específico, tradicionalmente relacionado à música, como *Rock, Punk, Grunge*, etc; e
- * **HQ AUTORAL:** estilo livre, aberto a experimentações.

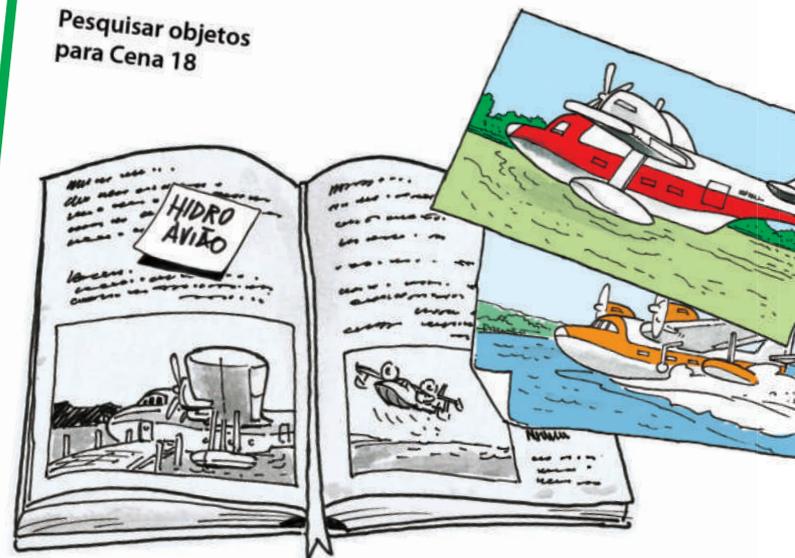
Uma história poderá apresentar resultados visuais completamente distintos, conforme o **estilo editorial** escolhido. A opção pode influenciar, inclusive, o **fluxo da narrativa e a ordem dos quadros na página**, como é o caso do **MANGÁ**, onde o sentido da leitura deve seguir da direita para a esquerda (do ponto de vista do leitor) e de cima para baixo.

Ademais, quando falamos de estilo, geralmente nos referimos à **marca pessoal do autor**, à identidade que o diferencia de outros artistas. Isso pode ser importante na criação de sua HQ, mas não é decisivo. O artista deve sentir-se à vontade para explorar e experimentar as técnicas e os recursos disponíveis, já que o aprendizado faz parte da construção de qualquer habilidade e a busca pelo aperfeiçoamento é essencial para qualquer área profissional.

HQ INFANTIL



Pesquisar objetos para Cena 18



B) VEÍCULO

Recomendamos a escolha do veículo/canal (ou plataforma) que o aproxime mais de seu público. O meio impresso (livro, revista, **ZINE**) nos parece ser a escolha mais comum. Porém, isso vem mudando com o passar dos anos, e tem influenciado no formato final das obras. Com o maior acesso à internet e o surgimento das redes sociais, temos inúmeros canais à disposição, tais como: livro impresso, revista impressa, livro virtual ou *e-book*, tira de jornal (tradicional ou digital), zines, *webcomics* e *blogs*.

Por sua facilidade de adaptação, as HQs são consideradas **multimídia**, ou seja, conteúdo que pode ser disponibilizado ao mesmo tempo em diferentes veículos.

C) FORMATO

O autor precisará ter sempre em mente as dimensões com as quais irá trabalhar. Como a composição visual é baseada em **espaços**, ele tem de lidar com os limites impostos pelo veículo que escolher.

A falta de visão quanto ao tamanho final da obra pode estragar todo o seu trabalho de composição e diagramação de páginas, uma vez que a quantidade de quadros (e detalhes) inseridos nelas poderá dificultar ou mesmo impossibilitar a leitura de sua HQ.

Entretanto, o autor no momento de criação tem preocupações mais imediatas. Considerando que o tamanho final da página é proporcional ao formato de sua confecção, sugerimos a definição de **gabaritos** a fim de facilitar e padronizar a confecção da HQ.

Quanto ao **FORMATO** final, destacamos: (1) **Vertical** (A4, A5, A6, formato Americano, Europeu ou Mangá), (2) **Horizontal** (A4, A5 ou semelhante a algumas coletâneas de tiras), (3) **Quadrado** e (4) o **formato de Tira de jornal** e (5) criação de um formato próprio que lhe seja mais conveniente.



Julio Belo



Julio Belo

D) EXTENSÃO

Outro fator relevante vinculado à forma é a quantidade total de páginas da HQ, ou seja, a sua extensão. Naturalmente, a extensão da história depende de seu conteúdo, do ritmo da narrativa (número maior ou menor de quadros) e da distribuição dos quadros, imagens e textos nas páginas.

De modo geral, ter noção da extensão de sua história implica prever quanto de espaço espera-se ocupar em suas páginas. A HQ precisa utilizar adequadamente esses espaços, sem sobras ou furos. Em outras palavras, sua ideia nunca deve ser encurtada por ter pouco espaço para usar, mas também não deve ser estendida só porque tem espaço demais. Em ambos os casos, a alteração do conteúdo em função da forma só poderá acontecer se for para melhorar a compreensão de sua HQ, ou seja, beneficiar o seu(ua) leitor(a).

Além disso, se o objetivo for imprimir sua HQ, o número final de páginas pode aumentar ou reduzir o seu custo. Saber se a HQ será curta ou longa também pode ser fator decisivo para participar ou não de uma coletânea de histórias curtas, na qual o número de páginas é sempre muito limitado. De todo modo, é importante ter essa noção de dimensionamento e da extensão, coisa que vai se construindo aos poucos com o exercício e a experiência.

Assim, estabelecidos os parâmetros estéticos que repercutem na composição física e visual das páginas, trataremos sobre o que o autor deverá estar atento quanto ao conteúdo de sua HQ.

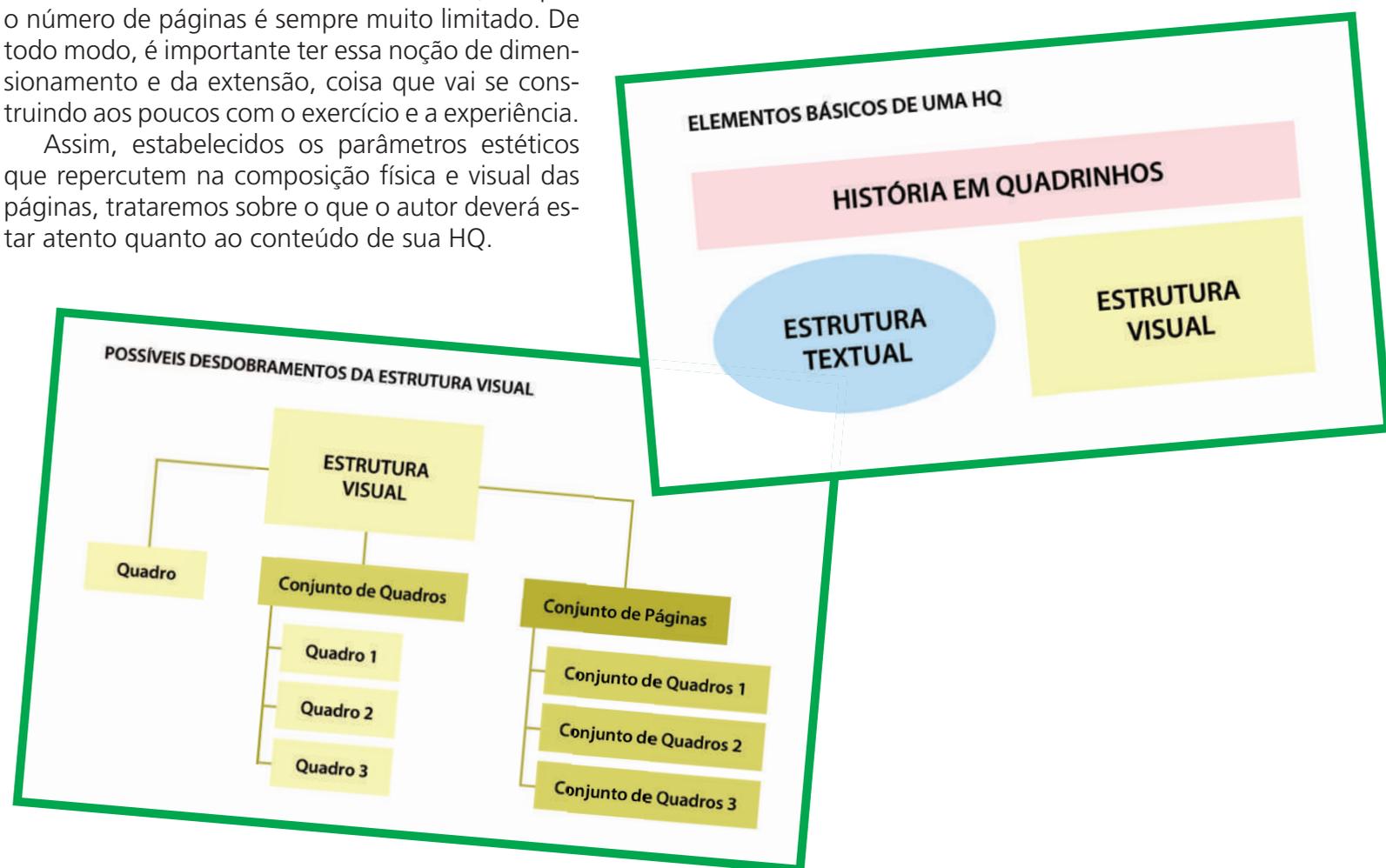
2.1. O CONTEÚDO

De forma simplificada, podemos dizer que toda HQ é criada a partir da combinação de dois elementos básicos: a **Estrutura Textual** e a **Estrutura Visual**.

A **ESTRUTURA TEXTUAL** (Roteiro), que pode vir com ou sem diálogos, trata da relação lógica dos acontecimentos, ou seja, na qual a mensagem é feita e entregue com clareza.

A **ESTRUTURA VISUAL** trata da **composição das páginas**, objetivo deste fascículo. Ela é representada pelo conjunto de imagens em sequência, que sugerem movimento e continuidade. Essas imagens devem ser elaboradas com elementos e caracterizações necessárias para que o(a) leitor(a) compreenda e envolva-se na ação ou situação.

Para criar visualmente uma HQ, o artista precisa saber o que será narrado (Roteiro) e o que deve ser feito para distribuir essa narrativa ao longo dos espaços, conforme o formato e a forma. Em resumo, ele precisa: (1) do **Roteiro** e (2) conhecer o **Processo de Composição**.



A) ROTEIRO

Normalmente, a composição de uma página depende do Roteiro, principalmente nas situações em que artistas distintos executam papéis diferentes no processo de criação (em equipe, por exemplo). Apesar disso, não falaremos sobre o roteiro em si, pois no **fascículo 2** deste curso o tema já foi explorado. Mas gostaríamos de enfatizar alguns pontos com que o desenhista precisa lidar na hora de desenrolar visualmente a narrativa: (1) a **Ação** (o que ocorre na história); (2) a **Ocasião** (quando ela ocorre); (3) o **Local** (onde se desenrola); e (4) o **Personagem** (quem participa da trama).

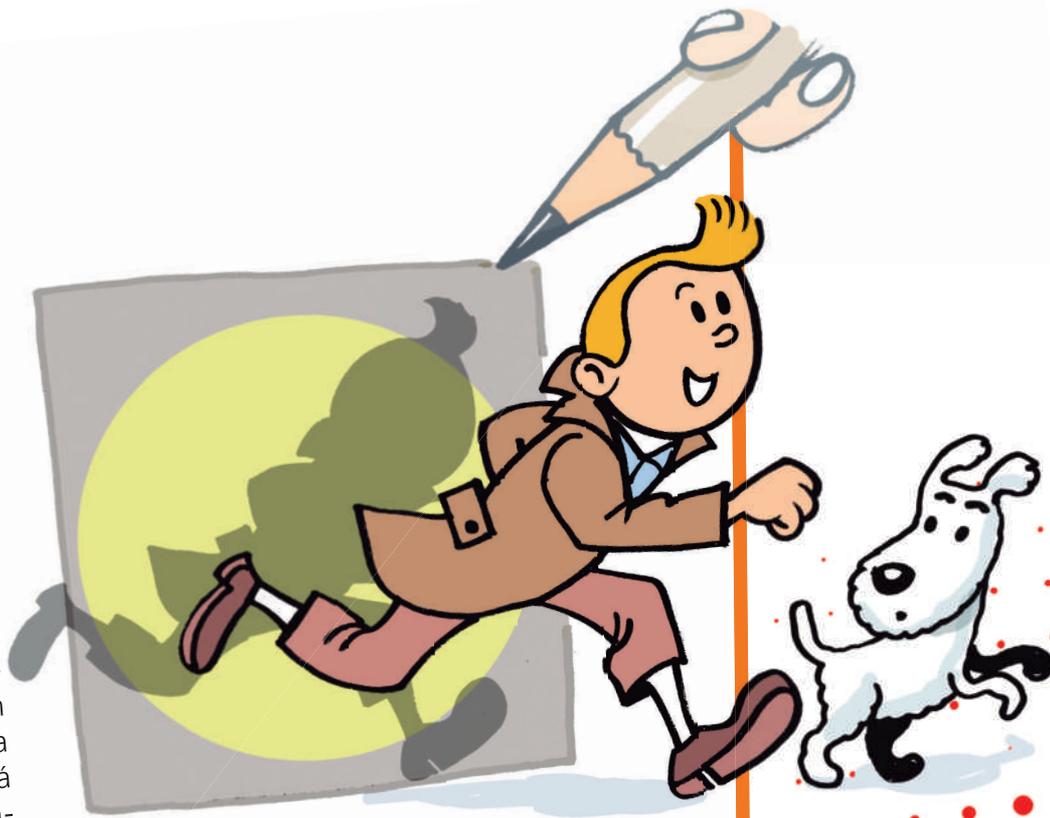
A ação representa o conjunto de momentos, em sequência (e é dela que resultam os diálogos, caso ocorram). A ocasião e o local servem para situar o leitor na narrativa, estabelecendo a ambientação. O personagem é aquele que será caracterizado e transitará em meio aos momentos e ambientações.

Ao momento e/ou ao conjunto de momentos contidos em uma mesma ambientação, chamamos de **Cena**, que será representada por um ou mais quadros, sendo assim a **menor unidade representativa de uma história**.

B) PROCESSO DE COMPOSIÇÃO

Com o roteiro em mão, o desenhista dará início ao processo de composição visual da HQ. Para isso, ele precisa se preocupar com: (1) a **composição da(s) cena(s)** (subsídios necessários para próximas etapas); (2) a **composição de cada página (DECUPAGEM)** da narrativa, limitada ao espaço físico; (3) a **composição de cada quadro** (escolha da imagem que melhor represente a ideia dentro dos limites do quadro, considerando a utilização de planos, pontos de vista e formatos).

Essa ordem é didática, mas construída a partir de um aprendizado. Porém, durante o processo de criação, ela nem sempre é obedecida. Às vezes, uma cena surge inteira, como um filme em sua mente, antes de ser registrada no papel. Em outras ocasiões, ao se pensar em uma sequência de ação, o formato e a distribuição dos quadros surgem antes da própria noção do que se quer narrar na cena inteira. A prática nos ensina que a ordem dessas etapas não é tão rígida assim.



QUADRINHÊS: O GLOSSÁRIO DO QUADRINISTA

por Daniel Brandão e Raymundo Netto



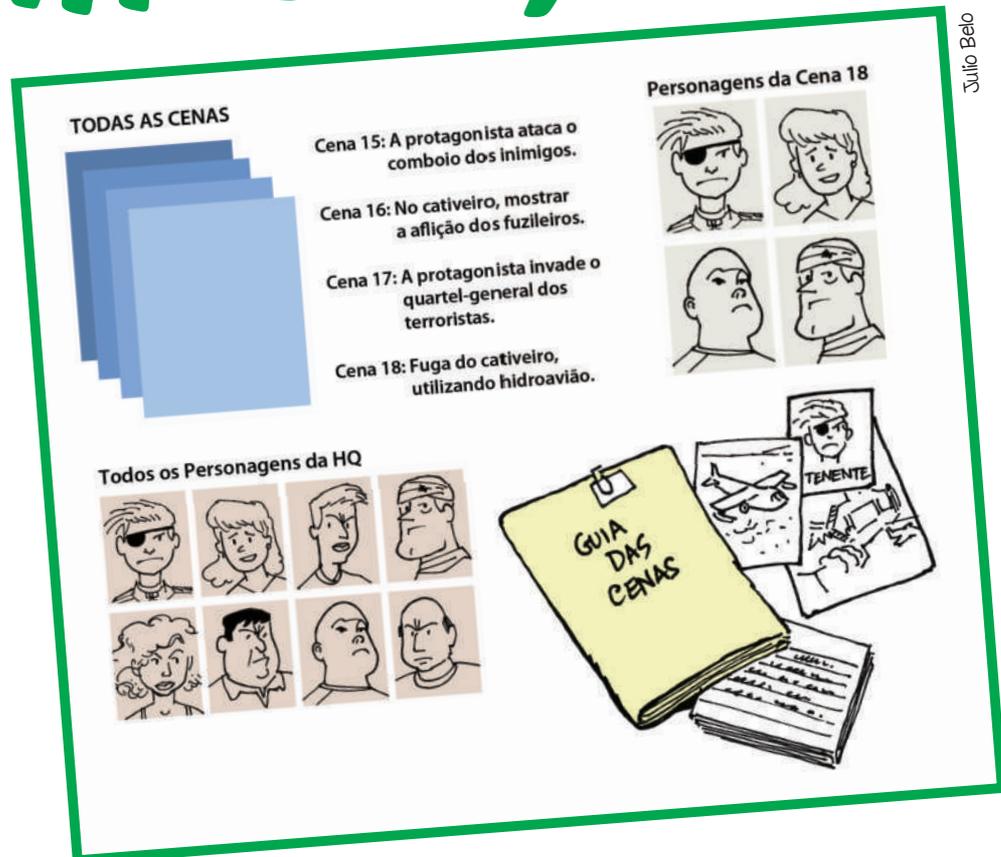
- 1. MANGÁ:** Designação para as HQs criadas, originalmente, no Japão.
- 2. ZINE:** publicação artesanal (muitas vezes reproduzidas em fotocopiadoras) em pequena tiragem e, geralmente, sem intenção de lucro, contendo textos e imagens originais ou apropriadas como subversão de sentidos.
- 3. GABARITO:** espécie de "página mestra", papel com tamanho e limites graficamente demarcados para orientar o quadrinista durante a composição e diagramação da página de sua HQ.
- 4. FORMATOS:** A3 (29,7x42cm), A4 (21x29,7cm), A5 (14,8x21cm), A6 (10,5x14,8cm), tabloide (26x29cm)
- 5. DECUPAGEM:** divisão de um roteiro em cenas, sequências e/ou planos numerados, para facilitar a composição de páginas da HQ.

3. ETAPAS DO PROCESSO

DE COMPOSIÇÃO

3.1. COMPOSIÇÃO DE CENA

O objeto a ser entregue nesta etapa não é necessariamente um produto ilustrado, mas defendemos que seja elaborado pelo artista que fará a concepção visual da HQ, seja a título de planejamento ou desenho definitivo das páginas.





Entendemos a etapa de composição de cena como a construção de um guia detalhado, contendo tudo que o desenhista precisará ter à disposição nas etapas seguintes. É aqui que ele faz, a partir do roteiro, um estudo visual dos personagens e dos objetos da cena. É quando analisa a forma como a ação é conduzida no cenário e como os elementos estão inseridos nele, até para facilitar a escolha futura dos ângulos e planos. É também aqui que ele pode sentir a necessidade de pesquisa, pois por mais simples que seja o estilo do artista, ele precisa retratar bem as características dos personagens, objetos e cenário para facilitar o entendimento do leitor sobre o que está apresentado naquele quadro. Então, para construir esse guia, o artista deve:

- A)** Fazer uma leitura crítica e repetida do roteiro, para esclarecer todas as dúvidas sobre aquilo que se pretende narrar;
- B)** Entender como os tipos de informação do roteiro serão utilizados: (1) Quantos personagens participam da cena? Quem são? Como estão vestidos? É alguma vestimenta específica? Terei de pesquisar sobre isso? (2) Os personagens utilizam algum objeto relevante na cena? Onde eles estão? Terei de dar destaque a algum objeto ou parte do cenário?
- C)** Estabelecer os limites entre as cenas, ou seja, a relação entre os momentos e as ambientações (quando for o caso) e pontuar quais transições (passagens de um quadro a outro) tornarão a leitura mais fluida;
- D)** Por fim, refletir sobre tudo que está registrado. Construir na mente uma visão do todo contribui para a análise de possíveis esquecimentos ou furos, ainda em tempo de serem consertados. Quanto mais detalhado for esse "guia", mais ricas e bem sucedidas serão as etapas seguintes.

3.2. COMPOSIÇÃO DE PÁGINA

É o momento em que o artista traduz a sequência de ações (e situações) prevista no roteiro para a linguagem das HQs, distribuindo a narrativa no espaço das páginas.

A depender da extensão da HQ, tem de distribuir os acontecimentos ao longo de várias páginas, pontuando-os, conforme o ritmo e os limites entre cenas (e suas transições), e dividir a ação em quadros dentro de cada página. Para isso, ele deve:

- A)** Escolher no roteiro qual a(s) cena(s) que pretende compor;
- B)** Ter em mãos o guia elaborado na etapa anterior;
- C)** Pensar na sequência das ações, observando os tipos de informações identificados (Quem, Quando, Onde e O quê);
- D)** Mentalizar, baseado no ritmo da narrativa, quantos passos serão necessários para traduzir a ação e decidir pela imagem-chave, ou seja, a que melhor representa cada um. Ao fatiamento da ação em passos, que serão convertidos em quadros, chamamos de decupagem. Também é nela que planejamos como a ação será enquadrada ou sob qual ponto de vista (do narrador, do personagem etc.);
- E)** Agrupar esses passos em conjuntos, encaixando-os em grupos de páginas. Colocando-se no lugar do leitor, você deve analisar o sentido da leitura da HQ, bem como sua fluidez, de modo a evitar interrupções ou truncamentos desnecessários. Caso deseje, pode definir um sentido de leitura diferente do convencional. No entanto, esse sentido original deverá ser muito bem sinalizado para o(a) leitor(a), senão pode causar estranhamento ou confundi-lo, afastando da sua leitura;
- F)** Observar os limites da página e visualizar quantos desses passos cabem nela. Lembrando que a quantidade de quadros interfere não só no tempo da leitura, mas também no tempo transcorrido dentro da história. Da mesma forma, o espaço entre eles. Quanto menor (ou mais estreito) for o espaço, mais rápida a leitura deverá fluir de um quadro para outro;

G) Dar destaque a passos específicos, conforme pontos-chave mapeados no guia. Uma forma de se atingir esse objetivo é trabalhar com opostos (simetria e assimetria, repetição e contraste), pois a percepção de uma imagem é afetada pela relação desta com as demais;

H) Explorar os limites da página, pensando no melhor formato de requadro (moldura que pode ser redonda, quadrada, retangular etc.) para acomodar as imagens. Nesse ponto, sugerimos analisar a **página como um todo**. Por exemplo, definir formatos com diagonais podem sugerir dinamismo assim como o contraste entre tamanhos pode reforçar a ideia da ênfase;

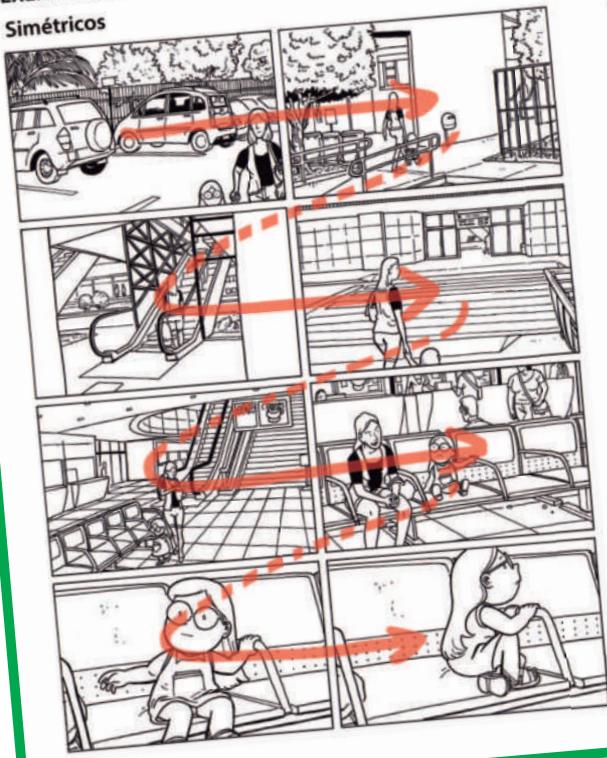
Para facilitar a composição de cada página, sugerimos a divisão desta em **Trechos Narrativos**. Um trecho representa a quantidade de ação que cabe no momento em que o leitor estiver percorrendo o sentido da leitura. Toda vez que ele precisar voltar à margem esquerda da página para dar continuidade à leitura, entendemos que o leitor está mudando de Trecho Narrativo.

O resultado, ao final desta etapa, é a criação de um guia ilustrado que contém os leiautes de todas as páginas da HQ. Alguns artistas chamam esse guia de *storyboard*, pegando emprestado o termo do cinema. Porém, ainda que se utilize essa expressão, entendemos que o conteúdo do *storyboard* voltado aos quadrinhos possui um grande diferencial em relação ao do cinema, que é a **flexibilidade para alternar formato e tamanhos do quadro para retratar a ação narrada**, diferentemente do *storyboard* do cinema, onde o formato da tela é sempre o mesmo ao longo de todo o filme.

Essa etapa precisa ser a mais espontânea possível, pois servirá de orientação visual para a escolha definitiva dos quadros. Por isso, deve capturar de forma clara aquilo que precisa ser retratado. Assim, sugerimos que crie quantos rascunhos achar necessário e que não se contente com a primeira opção.

EXEMPLOS DE TRECHOS NARRATIVOS

Simétricos



Assimétricos



3.3. COMPOSIÇÃO DE QUADRO

Depois de decuparmos a narrativa em passos e distribuí-los ao longo das páginas, chegou o momento de nos dedicarmos ao conteúdo de cada quadro. É aqui que aperfeiçoamos a imagem-chave concebida na etapa anterior e decidimos como combinar e equilibrar a situação contida no quadro com os componentes gráficos das HQs, como balões, recordatórios, onomatopeias ou linhas de expressão ou movimento (quando necessários).

Cada quadro de uma HQ representa uma "ação congelada no tempo", limitada ou não por linhas demarcatórias chamadas de **requadro**. A partir da estrutura bidimensional do quadro, o artista deve enquadrar a realidade da cena em relação ao ponto de vista do leitor, criando a ilusão de distância e profundidade, com o intuito de torná-la mais interessante, envolvente e legível. Para isso, o desenhista tem à disposição: (1) **Planos** (distância do leitor em relação à ação); **Pontos de Vista** (nível a partir do qual a cena é observada) e (3) **Formato do Requadro** (campo de visão do leitor em relação à história).



3.3.1. PLANOS

As histórias em quadrinhos possuem uma relação muito próxima com o cinema. E os planos de enquadramento são comuns entre essas duas linguagens. Os planos que apresentaremos a seguir estão relacionados à distância entre uma câmera hipotética e o objeto principal observado:

A) PLANO DESCRITIVO

A.1. GERAL: Visão à distância da paisagem e da figura humana.

A.2. PANORÂMICO: Neste caso, imaginamos novamente uma câmera que gira em torno de seu próprio eixo, de maneira horizontal ou vertical, mas sem se deslocar, aproximar ou distanciar. Pode ser utilizada para cobrir uma longa extensão de um cenário.

B) PLANO DE MOVIMENTO

B.1. TOTAL OU CONJUNTO: Visão que apresenta as personagens de corpo inteiro.

B.2. AMERICANO: Enquadramento das personagens com visão da cabeça até a altura dos joelhos.

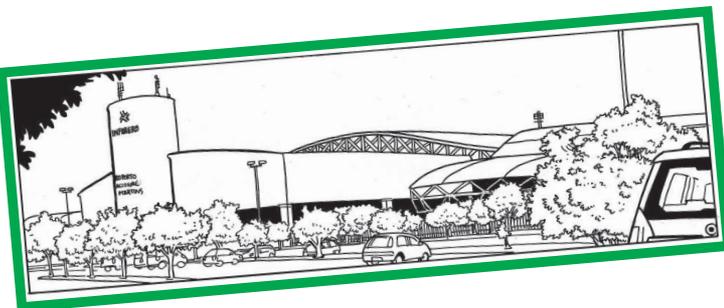
B.3. MÉDIO: Enquadramento das personagens à altura da cintura.

C) PLANO EXPRESSIVO OU PLANO DETALHE

C.1. PRIMEIRO PLANO (CLOSE UP): Enquadramento das personagens à altura dos ombros. O espaço é delimitado e o leitor é obrigado a focalizar nas expressões faciais da personagem.

C.2. DETALHADO (EXTREME CLOSE UP): Objetiva causar maior impacto e expressividade, focalizando um detalhe ou objeto em particular.

A.1.



Julio Belo

B.1.



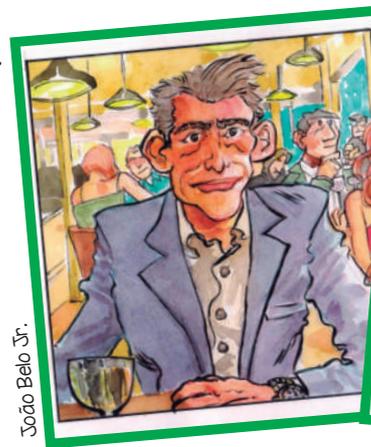
João Belo Jr.

B.2.



João Belo Jr.

B.3.



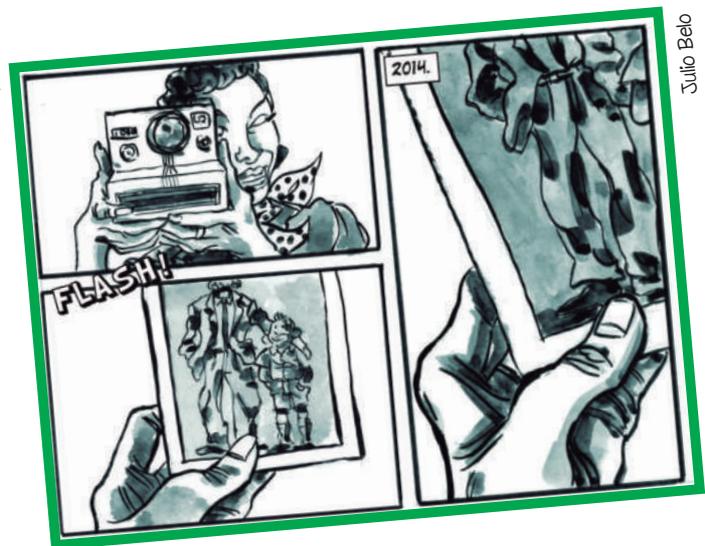
João Belo Jr.

C.1.



João Belo Jr.

C.2.



Julio Belo

3.3.2. PONTOS DE VISTA

São os ângulos de visão a partir dos quais podemos observar as ações.

A) NORMAL: Ângulo em que a ação é observada à altura dos olhos. Corresponde ao nosso campo de visão quando olhamos para frente.

B) VISÃO SUPERIOR (PLONGÊ): Ângulo em que a ação é observada de cima para baixo.

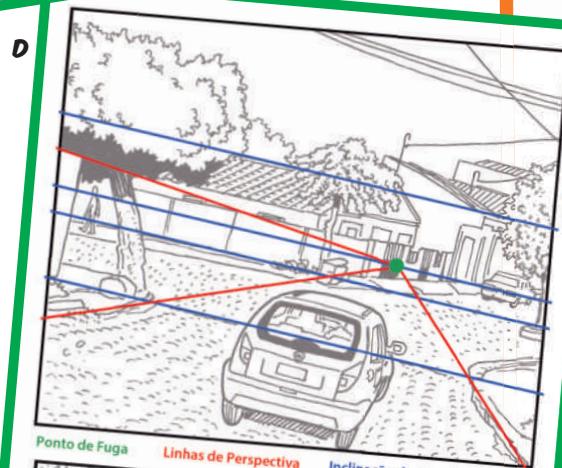
C) VISÃO INFERIOR (CONTRA-PLONGÊ): Ângulo em que a ação é observada de baixo para cima.

IMPORTANTE! Para evitar a sensação de achatamento no ângulo de visão normal, sugerimos o uso de cenário com pelo menos um ponto de fuga, como na **figura D**.

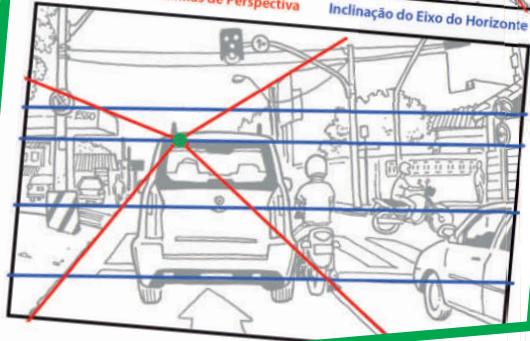
Podemos tornar o enquadramento mais atraente por meio do uso combinado de ângulos (pontos de fuga) e inclinação dos eixos da cena (alteração da linha do horizonte do quadro), como na **figura E**.



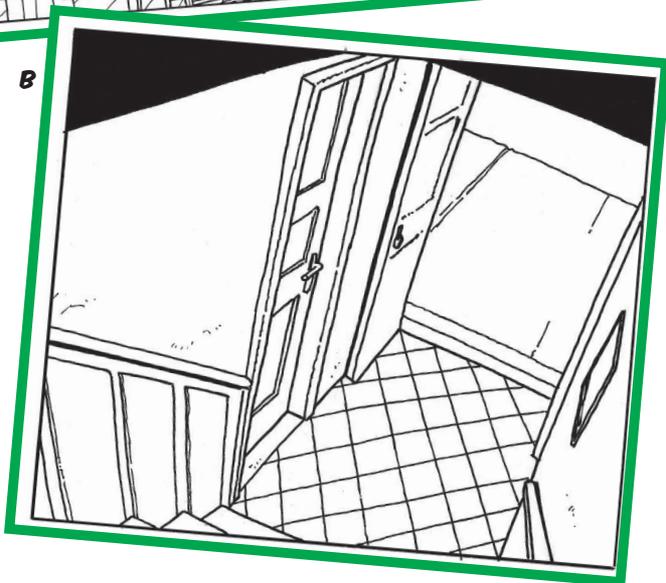
Soódo Belo Jr.



Ponto de Fuga Linhas de Perspectiva Inclinação do Eixo do Horizonte



Julio Belo



Julio Belo



Sensação de achatamento.

Sensação de profundidade. Uso de perspectiva, com único ponto de fuga.

Julio Belo

3.3.3. FORMATO DOS REQUADROS

O formato dos requadros contribui com a narrativa na história em quadrinhos. O formato pode ser utilizado como um recurso do enquadramento para estabelecer o ritmo desejado e a ideia de tempo transcorrido. Os formatos mais comuns são os **retângulos** e os **quadrados**, mas os **círculos** também são utilizados.

Uma sequência com vários quadrinhos estreitos, por exemplo, transmite uma ideia de que o tempo está passando rapidamente, enquanto que o uso de um ou mais requadros mais longos dão a sensação de que o tempo passa de forma mais lenta.

A ausência do requadro ou mesmo a utilização de linhas mais inusitadas como onduladas e pontilhadas, *flashbacks* e recordatórios podem contribuir com a narrativa da história.

Em alguns casos, também, a utilização da metalinguagem, quando o personagem interage com o próprio requadro, ultrapassa seus limites ou até conversa com o seu(u) leitor(a) pode ser um recurso enriquecedor para a sua HQ. Mas lembre-se: sem exageros, tá?

Após utilizar todos esses recursos para aprimorar a estrutura dos enquadramentos da HQ, certamente você terá um conjunto de leiautes de páginas mais atraente, envolvente, rico em detalhes, contendo todas as referências necessárias, como desenhos, anotações, posicionamento dos balões, bem como toda a decupagem da sua história em páginas. Enquanto planejamento de um projeto de quadrinhos, esse conjunto de leiautes servirá de base para o desenho imediato da HQ como também poderá ser guardado e utilizado posteriormente, ou entregue a um artista que não tenha participado do processo criativo até então (mas que deverá ter autonomia para sugerir alterações ou melhorias durante a produção da HQ).

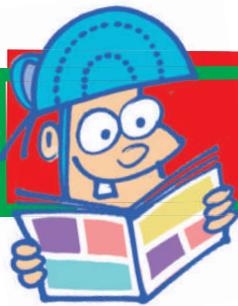
4. CONSIDERAÇÕES

FINAIS

Você sabe agora que, antes de desenhar a sua HQ, é preciso ter em mente a noção de forma e conteúdo. É preciso saber o que precisa e o que deve ser feito, pois uma HQ é formada por uma parte textual, que é o roteiro, e outra visual, que são as páginas com os quadros em sequência. A partir do roteiro, você inicia, antes mesmo de desenhar, o processo de estruturação e montagem, ou seja, a sua **composição**. Você pode decompor seu roteiro em cenas, pensar em quantas páginas essas cenas serão representadas, utilizar-se de algumas técnicas que descrevemos para enquadrar os melhores momentos e dar velocidade e ritmo desejado à história. Depois, claro, é importante dar atenção a cada unidade elementar da história: **o quadro**. Isso, analise quadro a quadro.

A estrutura que apresentamos aqui é apenas um guia inicial com sugestões que podem ajudá-lo a fazer a sua HQ. É mais ou menos dessa forma que pensamos e executamos as nossas histórias, mas você não deve ficar preso a nenhum modelo. Algumas pessoas escrevem o roteiro e depois desenham, outras não escrevem roteiros em si, mas registram ideias buscando referências e produzindo esboços das páginas. Já alguns escrevem para que outros desenhem. Enfim, você deve exercitar-se nas técnicas e descobrir o seu método preferido, aquele que lhe deixará mais à vontade para executar o SEU projeto. E se existem métodos e interpretações diferentes, é porque a criatividade e a visão do autor, no final das contas, são o grande diferencial. CRIE!





HQ? NO CEARÁ TEM DISSO SIM!

por Raymundo Netto

O universo das HQs, palco de personagens maravilhosos em aventuras incríveis, não passou despercebido pela cidade cearense **Limoeiro do Norte**.

O município, conhecido por gerar reconhecidos nomes das mais diversas linguagens artísticas, não foi menos generoso no segmento dos quadrinhos. Em Limoeiro, os apaixonados por ficção científica e aventuras de super-heróis encontraram acolhimento pelo pioneiro das HQs do local, Edilbenes Bezerra, o **ED BENES**, que estreou no mercado de quadrinhos norte-americanos no início da década de 1990, ao ser apresentado à Art Comics por um amigo jornalista. De lá para cá, participa de vários projetos editoriais e, destacamos, formando e revelando muitos talentos locais que trabalham para o mercado de HQs, como DC Comics, Chaos, Dynamite, Top Cow, Avatar, Dark Horse, e Praxis Comics, entre outras. São eles: (1) Ronaldo Adriano (**RON ADRIAN**), seu primeiro assistente, participou de títulos, como *Darkchild*, *Bird of Prey*, *Witchblade*, *Flash*, *Lady Dath*, *Flash Gordon*; (2) **ALEX LEI** iniciou a carreira em 1997, sendo o primeiro arte-finalista a trabalhar regularmente com Ed. Por meio da Praxis publicou, em 2008, seu título autoral juntamente com os amigos Rob Lean e WG, tendo também publicações nacionais como *A Lenda de Uru* (pelas Edições Demócrito Rocha), *Andrea D* (trilogia) e *As Filhas de Íris*. (3) **ROB LEAN**, em

1996, inicialmente *office-boy* de Ed, aprendeu a arte-finalizar e, a partir de 1999, passou a trabalhar no segmento, também ilustrando obras infantojuvenis. Entre seus títulos: *Superman*, *Supergirl*, *Chastity*, *Thundercats*, *Andrea D* e *Superboy* (em parceria com RB Silva, resultando em convite para duas convenções da *Wizard World Comic Con*); (4) Walter Geovani (**WG**) é coautor de *Andrea D* e atuou durante anos com a personagem *Red Sonja*, compartilhando projetos com Gail Simone, uma das mais influentes quadrinistas da atualidade; (5) **DI AMORIM** foi o segundo assistente de Ed Benes e, além de fazer parte do circuito norte-americano, em 2016, ganhou o Troféu Angelo Agostini como melhor desenhista.

No *Velame Studio*, criado por WG, Alex Lei e Rob Lean, encontramos outros quadrinistas (entre desenhistas, arte-finalistas, roteiristas e designers), como: Ron Adrian, Ed Silva, Jonatas, André Pinheiro e Carlos Freitas. Eles ensinam o que aprenderam, promovendo cursos e incentivando o surgimento e formação de novos talentos. Conheça mais:

WWW.RICOARTS.COM
RICOARTS.COM@GMAIL.COM
ROBLEANDRO@GMAIL.COM
AUCTIONCOMICART.NET/
WWW.FACEBOOK.COM/DIAMORIM
EDBENESSTUDIO.BLOGSPOT.COM.BR/
WWW.STUDIOEDBENES.COM/
WWW.FACEBOOK.COM/STUDIOED.BENES/

Alex Lei



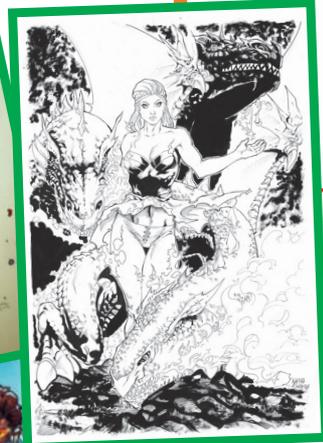
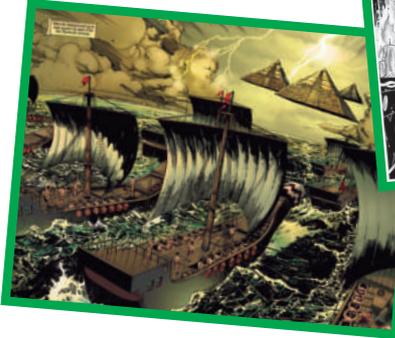
Rob Lean



Ron Adrian



Di Amorim



André Pinheiro



Ed. Silva



Di Amorim



LEIA E SAIBA MAIS SOBRE HQS

DESVENDANDO OS QUADRINHOS, de Scott McCloud. Editora Makron Books. São Paulo, 1995.

COMO FAZER HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, coleção Contato Imediato, de Juan Acevedo. Global Editora. São Paulo, 1990.

QUADRINHOS E ARTE SEQUENCIAL, de Will Eisner. Editora WMF Martins Fontes. São Paulo, 2010.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SUAS MÚLTIPLAS LINGUAGENS, artigo de Maria Cristina X.de Oliveira. Ver: <http://www.revistas.usp.br/crioulal/article/viewFile/52719/56574>

JOÃO BELO JR. (AUTOR)

é administrador, quadrinista e ilustrador. Com passagem pela Oficina de Quadrinhos da UFC, participou de publicações como *PIUM*, zine *Demolição*, *Graphiq*, *Tiras de Letra*, *Capitão Rapadura 40 anos*, etc. Fundador do coletivo *The Comics Café*, que editou as publicações: *Ariosto: a evolução natural do conquistador* (ganhador do prêmio Luís Sá, da Secult/CE), *Rato do Prédio nº1*, entre outras. Realizou exposição individual: "João Belo Jr, Banda Desenhada e Cartune", realizada na "Casa de Cultura de Beja", em Portugal e foi finalista do *Prix de La BD Alternative* do Festival de Angoulême, França (2016).

E-mail: joao.belo.jr@gmail.com

blog: <http://joabelojr.wix.com/artes>

facebook: <https://www.facebook.com/TheComicsCafe/>

JULIO BELO (AUTOR)

publica HQs de forma independente desde os 16 anos. Editou/colaborou: *Demolição*, *Onde a Luz Fez a Curva*, *Tiras de Letra*, *Cada Um a Seu Modo*, *Capitão Rapadura: 40 anos*, *Espresso: Futebol* (finalista na categoria de Independentes do Festival Internacional de Banda Desenhada de Angoulême) e *Afinal, o que você faz quando está sozinho?*.

belo.julio.hq@gmail.com

GUABIRAS (ILUSTRADOR)

desenha desde os 5 anos de idade se baseando em tudo que se possa imaginar de quadrinhos no mundo. Em 2016, completa 18 anos em que trabalha como ilustrador e cartunista no jornal **O POVO** (Fortaleza/CE). Tem inúmeras publicações e personagens em HQs e fanzines, ministrando oficinas e participando de trabalhos/mostras coletivos e/ou individuais. Para conhecer mais sobre a produção de Guabiras, acesse: blogdoguabiras.blogspot.com.br

Este fascículo é parte integrante do projeto **HQ Ceará**, de concepção de Regina Ribeiro e Raymundo Netto, em decorrência do convênio celebrado entre a Fundação Demócrito Rocha (FDR) e a Secretaria Municipal da Cultura de Fortaleza (SecultFOR), sob o nº 12/2016.

Expediente

FUNDAÇÃO DEMÓCRITO ROCHA Presidente **João Dummar Neto** | Diretor Geral **Marcos Tardin** | **UNIVERSIDADE ABERTA DO NORDESTE** Coordenação **Ana Paula Costa Salmin** | **CURSO BÁSICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS** Coordenação Geral e Editorial **Raymundo Netto** | Coordenação de Conteúdo **Daniel Brandão** | Edição de Design **Amaurício Cortez** | Projeto Gráfico **Amaurício Cortez, Karlson Gracie e Welton Travassos** | Editoração Eletrônica **Cristiane Frota** | Ilustração **Guabiras** | Catalogação na Fonte **Kelly Pereira**
ISBN 978-85-7529-715-5 (Coleção) | 978-85-7529-719-3 (Volume 4)



Todos os direitos desta edição reservados à:
Fundação
Demócrito Rocha
Av. Aguanambi, 282/A - Joaquim Távora
CEP 60055-402 - Fortaleza- Ceará
Tel.: (85) 3255.6037 - 3255.6148 - Fax: 3255.6271
fdr.org.br | fundacao@fdr.com.br

Apoio

O POVO
Você presente.

Realização

ua universidade
aberta
do nordeste

 Fundação
Demócrito Rocha

RAQ5

CURSO BÁSICO
DE HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS

CEARA

IMAGENS:
ESTILOS E
POSSIBILIDADES

JEAN SINCLAIR



GRATUITO!
Esta publicação
não pode ser
comercializada.



universidade
aberta
do nordeste



Fundação
Demócrito Rocha

1. INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos (HQs), basicamente, necessitam de um elemento além do texto: **imagens**. Não necessariamente desenhos, mas imagens, que podem ser, além de desenhos, fotos, pinturas, colagens, mosaico, entre outras que, organizadas em sequência geram uma **narrativa**. Entretanto, por sabermos que os desenhos ainda são as imagens mais utilizadas em HQs, nos deteremos neste fascículo em como que eles são construídos, quais são os seus fundamentos e como se pode ilustrar uma história, produzindo "arte sequencial".

E, para não esquecer: se você **AINDA NÃO SE INSCREVEU** em nosso **Curso Básico de Histórias em Quadrinhos**, gratuito e a distância, pode fazê-lo **AGORA** e ter acesso a todos os fascículos e videoaulas já produzidos até então. Está duvidando, é? Pois chega lá em nosso Canal Especial:

FDR.ORG.BR/UANE/HQCEARA



Walter Geovani

2. O QUE É O

DESENHO?

Uma das maiores necessidades do ser humano como indivíduo social é a de se comunicar.

Desde o período mais remoto da humanidade, os homens e mulheres que viviam nas cavernas usavam os desenhos nas paredes como forma de comunicação. Essa prática acompanha as sociedades até os dias atuais.

O desenho é isso: um registro e representação do pensamento, dos sentimentos ou da realidade do autor feito por meio de linhas, pontos, valores e formas (normalmente em uma superfície). Pode ser feito a partir de uma ideia ou necessidade pessoal, mas também pode surgir a partir da interpretação ou sensibilização motivada por ideia vinda de outro autor (do roteirista, por exemplo), de acontecimentos, leituras, filmes etc.



ABRA A SUA MENTE!



Desenhar nos torna mais integros e amplia a nossa capacidade de socialização. Todos nós somos capazes de desenhar e, de alguma forma, já somos desenhistas, pois conseguimos nos expressar por meio da produção até de imagens simples, como uma bola ou uma casa. Estudar e praticar o desenho amplia o nosso "vocabulário" dessa forma de comunicação **ICÔNICA**.

QUADRINHES: O GLOSSÁRIO DO QUADRINISTA

por Daniel Brandão e Raymundo Netto



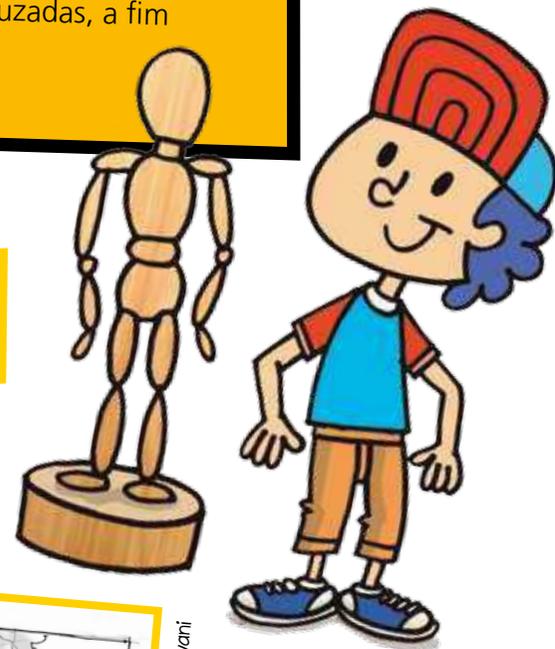
1. **ÍCONE:** signo, representação gráfica, artística ou simbólica de um objeto ou ser.
2. **NANQUIM:** denominação da tinta (pigmento negro) para desenho que não se pode apagar, aplicada com caneta ou pincel.
3. **TRIDIMENSIONALIDADE:** que apresenta as três dimensões (altura, profundidade e largura).
4. **TEXTURA:** o aspecto de uma superfície, como ela aparenta ser. Se é lisa, áspera, rugosa, ondulada etc. Os bons desenhistas e arte-finalistas dominam técnicas de desenvolvimento de texturas diferentes.
5. **MANGAKÁS:** são os artistas que trabalham no desenvolvimento de mangás.
6. **HACHURAS:** técnica que usa traços de linhas finas, paralelas ou cruzadas, a fim de produzir o efeito de sombra, meio-tom ou conferir textura.

3. PASSOS DE UM DESENHO

Para desenhar existem regras, entretanto, a maioria dos profissionais segue os seguintes passos:

3.1. IDEIA E LEIAUTES

O autor busca representar a ideia graficamente, organizando seus elementos visuais da maneira mais eficiente possível. Recomenda-se experimentar bastante até se chegar a um planejamento satisfatório. Um profissional produz em média 3 leiautes por ideia. No caso das HQs, essa ideia vem através do **roteiro**.



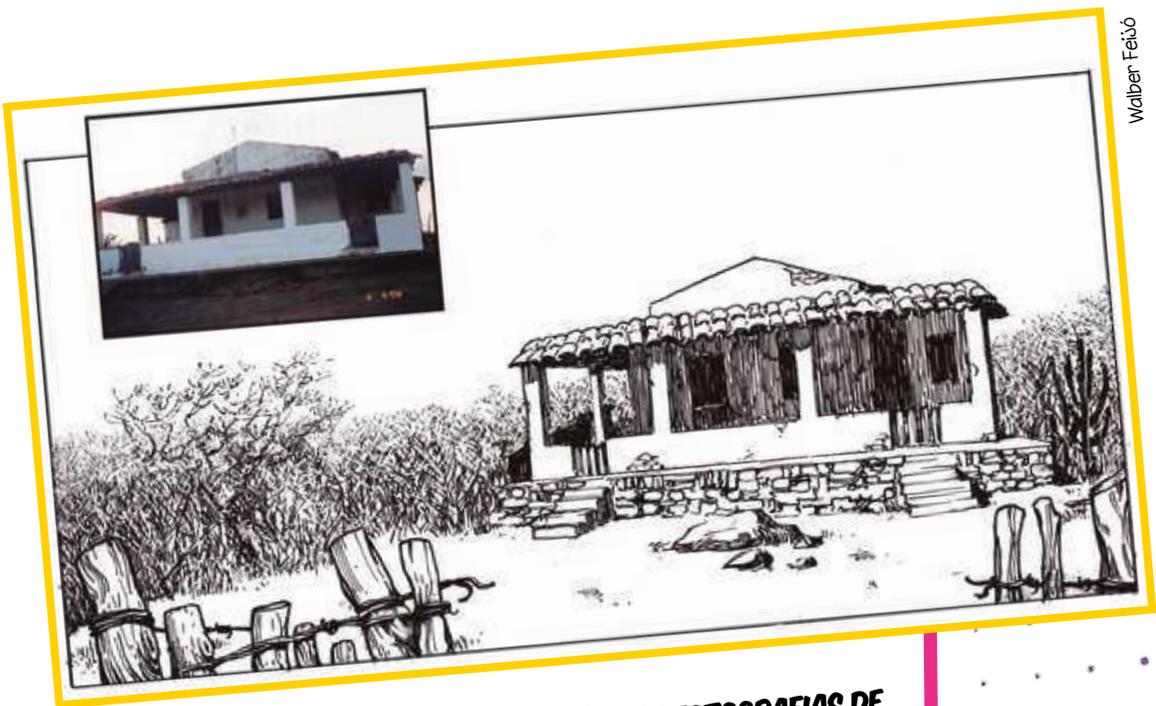
3.2. REFERÊNCIAS VISUAIS

Com o leiaute definido, muitas vezes é preciso fazer a pesquisa por **referências visuais**. O desenhista, claro, não precisa saber desenhar tudo de memória. Portanto, é comum que profissionais se utilizem de fotos ou de modelos reais para ser mais precisos na anatomia, no vestuário, em locações etc. Entretanto, recomendamos cuidados que devem ser observados ao lançar mão desse recurso:

A) EVITE COPIAR A FOTOGRAFIA: Não se esqueça de que a imagem deve servir de apoio e referência e não para ser “fotocopiada” em seus mínimos detalhes, pois o resultado final terá um aspecto duro e estático, sem vida ou personalidade.

B) NÃO SE TORNE “FOTO-DEPENDENTE”: O uso de fotografias deve ser a exceção e não a regra, pois com o tempo você encontrará dificuldade para desenvolver seu estilo próprio ou até mesmo para desenhar coisas que normalmente nem precisaria desse tipo de apoio.

C) NÃO USE FOTOGRAFIAS DE TERCEIROS: A web é extremamente rica em imagens, mas lembre-se de que muitas delas possuem direitos autorais e que alguém pode reconhecer essas imagens e você conseguir um problemão. Tire suas próprias fotografias. Crie o seu banco de imagens e referência pessoal.



3.3. O ESBOÇO

Com a ideia, leiaute e referências resolvidas, partimos para a construção de um esboço no **suporte final** (papel ou a tela). **O esboço é a alma do desenho**. Vale muito a pena caprichar nessa etapa para que o desenho final fique o melhor possível. Nela, trabalhamos a **TRIDIMENSIONALIDADE** do desenho, as proporções, a blocagem, a volumetria, os encaixes e, ocasionalmente, a **perspectiva**.

Para esboçarmos bem, precisamos dominar alguns **fundamentos do desenho**.

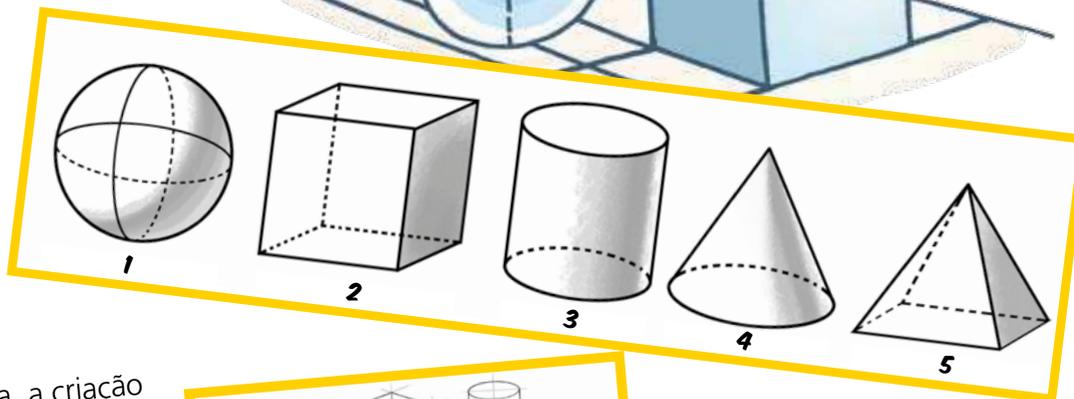
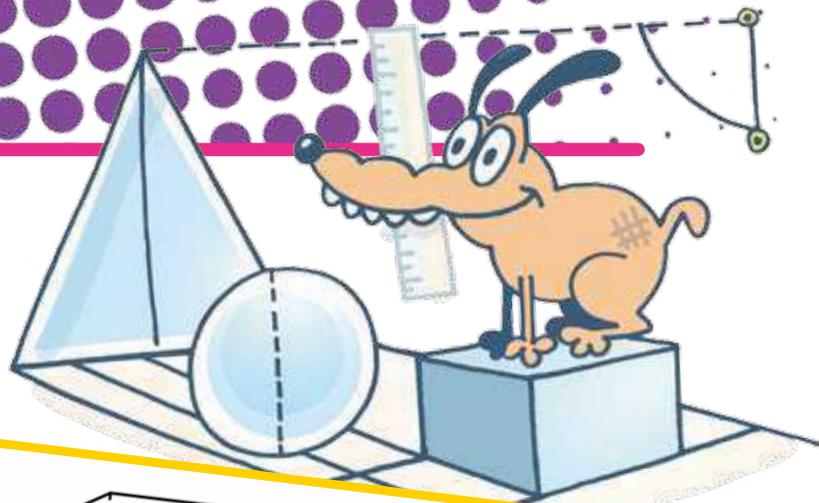
As **linhas** são o núcleo de um desenho. Para dominarmos a execução de um desenho, devemos dominar toda e qualquer linha. Para conseguirmos isso, só existe um jeito: **PRATICAR!** Pratique linhas diariamente. Sempre que sentar-se para desenhar, tire de 5 a 15 minutos para o “aquecimento”, fazendo linhas e ondas, como no exemplo ao lado.



* AS CINCO FORMAS BÁSICAS

É possível reduzirmos tudo que existe ao nosso redor (objetos e criaturas) a estruturas formadas por figuras geométricas tridimensionais. São formas bem simples que precisam ser dominadas para isso: (1) esfera, (2) cubo (ou hexaedro), (3) cilindro, (4) cone e (5) pirâmide.

Quando quisermos estruturar figuras orgânicas (pessoas ou animais, por exemplo), precisaremos adaptar as figuras geométricas estudadas anteriormente. Temos que imaginá-las flexíveis, como se fossem massas de modelar.



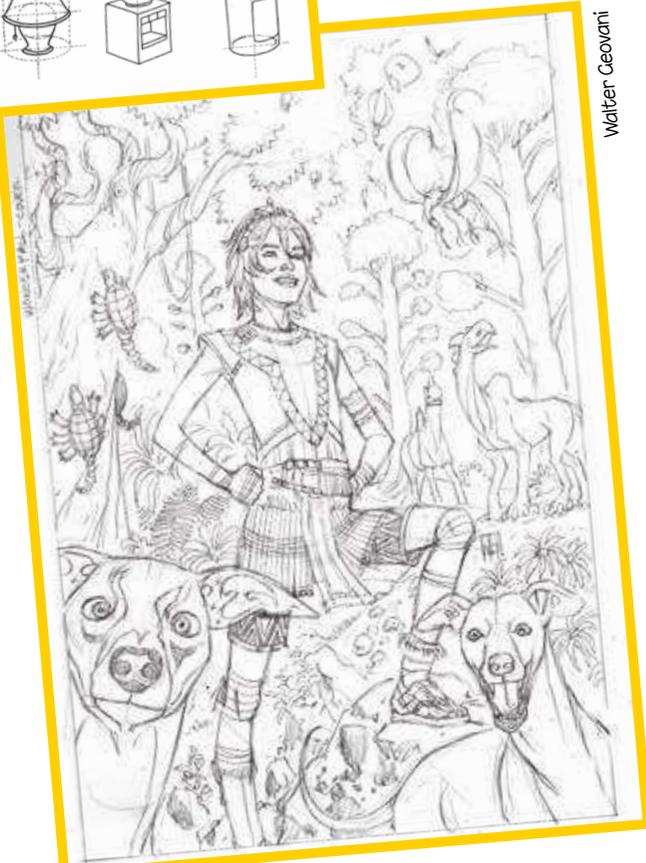
O **treinamento do olhar**, ou seja, a criação do "olhar de desenhista", é um dos pontos fundamentais para desenvolvermos nossa capacidade de desenhar. O desenhista precisa conseguir enxergar o mundo de uma maneira diferente, quase como ter uma visão de Raio-X. É sim. Ao ver as coisas, precisa tentar enxergar além da superfície, atentando para ângulos, formas, proporções, contornos e vazios (área negativa). Quando um desenhista olha para um objeto, ele se pergunta: "Que formas básicas e simples podem ser usadas para compor esse objeto?"

Faz parte da evolução das técnicas de desenho aprendermos a **desconstruir e blocar** aquilo que desenhamos. As figuras geométricas mostradas anteriormente já podem gerar desenhos na medida em que você as "enxerga" e as reconhece nas estruturas dos objetos e coisas a serem desenhadas, sabia?

Tudo isso faz parte do esboço do desenho que deve ser traçado de forma **leve e clara**. As linhas de acabamento podem ser mais firmes e escuras. Além de controlar o peso da mão, você pode usar grafites diferentes para cada etapa.

3.4. ACABAMENTO A LÁPIS

Seguindo para o próximo passo, refina-se esse esboço para um desenho a lápis, transformando a arte em uma obra mais concreta e melhor resolvida, resolvendo elementos importantes como perspectiva, luz e sombra, proporção e texturas do personagem e do cenário.



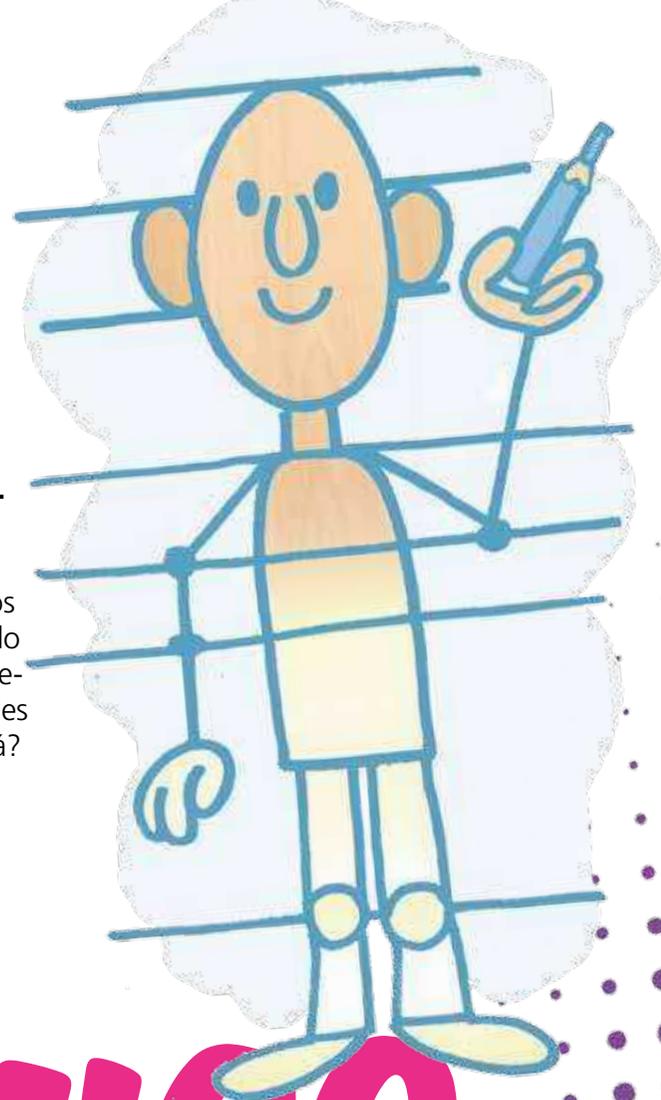
Walter Geovani



3.5. ARTE-FINAL

O acabamento do desenho pode ficar só no lápis, mas geralmente recebe a **arte-final** em **NANQUIM** ou de forma digital. Durante a arte-final, pode-se adicionar mais elementos na arte, como **volume de linhas, distinção de planos** e **novas texturas**.

Pois bem, turma, esses são os passos para a criação de um desenho. Tendo esse processo como base de trabalho, iremos percorrer as principais possibilidades de desenhos para quadrinhos. Vamos lá?



4. DESENHO

ACADÊMICO

Chamamos de **desenho acadêmico** aquele que imita a natureza. É o desenho figurativo mais realista, a base de tudo.

A partir da década de 1930, o desenho acadêmico se tornou uma das linhas mais consagradas e utilizadas dentro dos quadrinhos. Artistas como Hal Foster, Alex Raymond e Frank Frazetta, por exemplo, utilizaram essa estética e tiveram seguidores como Neal Adams, John Buscema, José Luiz Garcia-Lopez, entre outros, mantendo um trabalho artístico que remete a uma representação naturalista próxima do real.

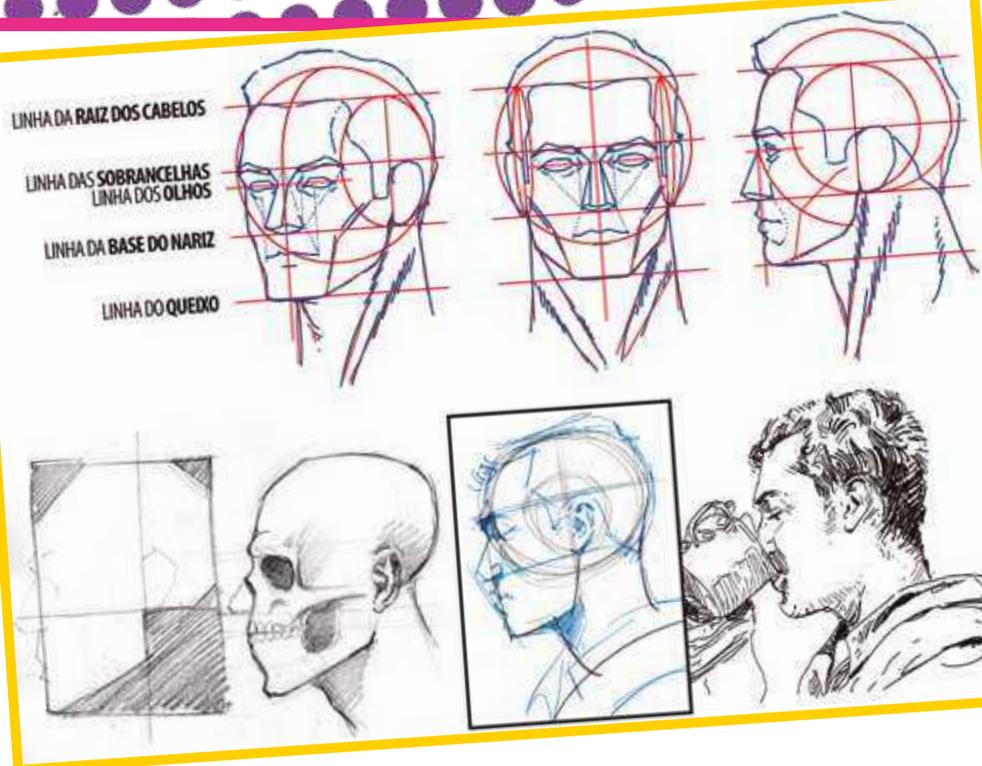


4.1. O CORPO HUMANO

A figura humana, respeitando-se as variações dos diversos tipos físicos, possui elementos bem definidos que, se dominados pelo artista, permitem a sua correta construção. Formas e proporções, bem como limites de movimento, uma vez memorizadas, se tornam ferramentas que permitem o artista desenhar praticamente qualquer situação. O **conhecimento da anatomia** é o alicerce, pois estabelece formas e demonstram como partes do corpo se comportam em determinadas posições e movimentos.

A **cabeça** é nosso ponto de partida e, para uma correta execução, o desenhista precisa conhecer os ossos do crânio. Não é objetivo do curso dissecar (sem trocadilhos) em profundidade a matéria, mas para o iniciante basta ter em mente as formas geométricas básicas que formam a cabeça, bem como as distâncias entre as linhas que marcam a posição dos diversos elementos, tais como a raiz do cabelo, sobrancelhas, olhos, nariz, lábios e orelhas.

Walter Geovani e Walber Feijó



Para o **desenho do corpo**, os princípios são semelhantes. Deve-se conhecer e estudar o esqueleto e sua flexibilidade, bem como os músculos que o recobrem. Aliás, os músculos no desenho clássico tendem a ser discretos e não tão exagerados quanto o estilo *comics* permite (e até exige). As proporções utilizadas para o corpo humano padrão são menores. Como vimos na cabeça, desenhar a geometria básica em vários ângulos marcando a localização dos diversos elementos tornará o desenhista apto a resolver qualquer desafio. Existe no mercado um sem número de bons livros de anatomia feitos para artistas que podem lhe ensinar a desenhar corretamente figuras humanas de cor. Procure conhecê-los, se interessar-se.

No estilo acadêmico, a **luz** e a **sombra** assumem uma importância ainda maior para o resultado final. O desenhista precisa saber de onde vem a fonte de luz, sua intensidade e como ela se comporta na superfície do objeto (corpo), respeitando o mais fielmente possível a anatomia e as sombras projetadas. A melhor forma de fazer isso é se observar diante do espelho com uma lanterna, experimentando os mais diversos ângulos possíveis. Uma sombra mal posicionada pode destruir completamente a intenção original do desenhista.

A criação de uma figura acadêmica é baseada numa proporção de 07 cabeças e meia.

5. ESTILOS

IMPORTANTES

5.1. ESTILO CARTUM

Confundindo-se com a origem dos próprios quadrinhos, o **cartum** é um estilo muito expressivo e livre (exageros e deformações ajudam a transmitir uma mensagem mais clara e direta ao leitor) que parte da simplificação da representação.

As figuras nesse estilo partem de uma concepção mínima de **duas cabeças de tamanhos**, e podem atingir a estatura que autor quiser, pois aqui a proporção é livre na hora de criar e representar um personagem. Os membros do corpo também podem ser aumentados ou diminuídos à vontade. O cartum permite todas essas brincadeiras com os elementos do desenho, seja ele o corpo humano, objetos e cenários. A regra aqui é experimentar em prol da expressividade.

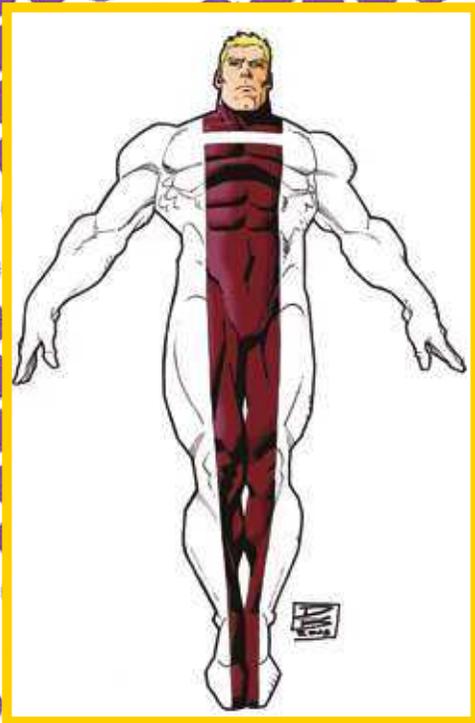


O "Menino Amarelo" (*Yellow Kid*), de **RICHARD F. OUTCAULT**¹, criado ao final do século XIX, sendo considerado por muitos como um dos primeiros quadrinhos da história, utilizava do cartum como estética principal, logo se tornando popular. Outras obras vieram em seguida como *Krazy Kat*, de George Herriman, *Popeye*, de Segar, *Pafúncio*, de George McManus e muitos outros. Nos anos de 1950, Charles M. Schulz criou *Charlie Brown e sua Turma (Peanuts)*, um dos maiores cartuns da história. E mais: *Garfield*, de Jim Davis, *Mafalda*, de Quino, *Hagar*, de Dik Browne, *Calvin & Haroldo*, de Bill Watterson, a *Turma do Pererê*, de Ziraldo, a *Turma do Barulho*, de Jota e Sandy, a *Turma do Gabi*, de Moacir Torres e a *Turma da Mônica*, de Maurício de Sousa.

1. RICHARD F. OUTCAULT (1863-1928) nasceu nos Estados Unidos. Autor e ilustrador de tiras de quadrinhos, criando o personagem *The Yellow Kid*.



Cristiano Lopez

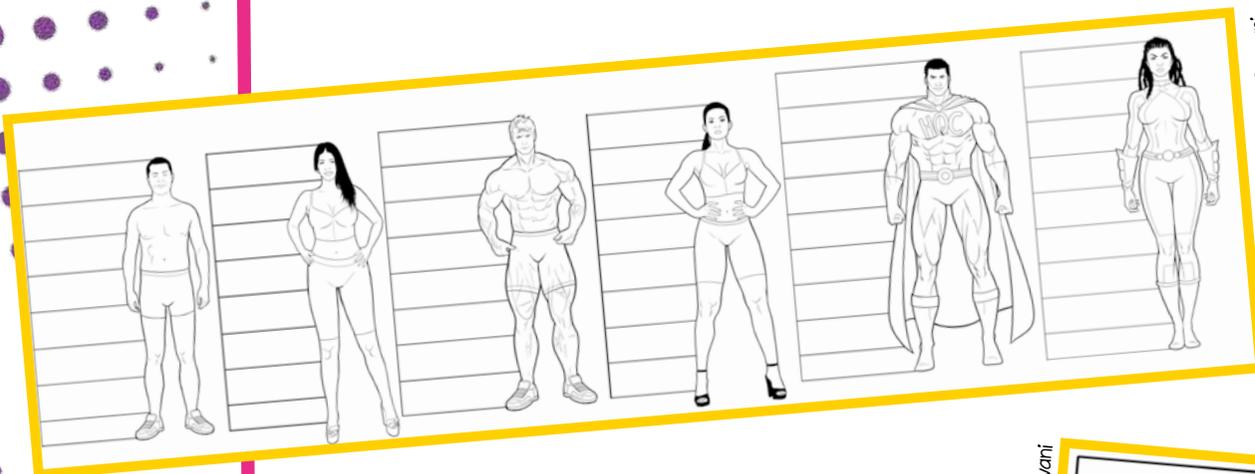


Daniel Brandão

5.2. O ESTILO COMICS

Comics foi a expressão que os quadrinhos de super-heróis americanos herdaram das tiras de jornais (*comic strips*). A construção da **figura heroica**, geralmente, é de maior proporção em relação a de uma pessoa comum (com sete cabeças e meia) ou de um atleta forte (com oito cabeças). O corpo do super-herói é baseado no modelo de 8 cabeças e 1/2 de tamanho. Esse exagero das proporções nos *comics* trazem imponência aos poderosos personagens.

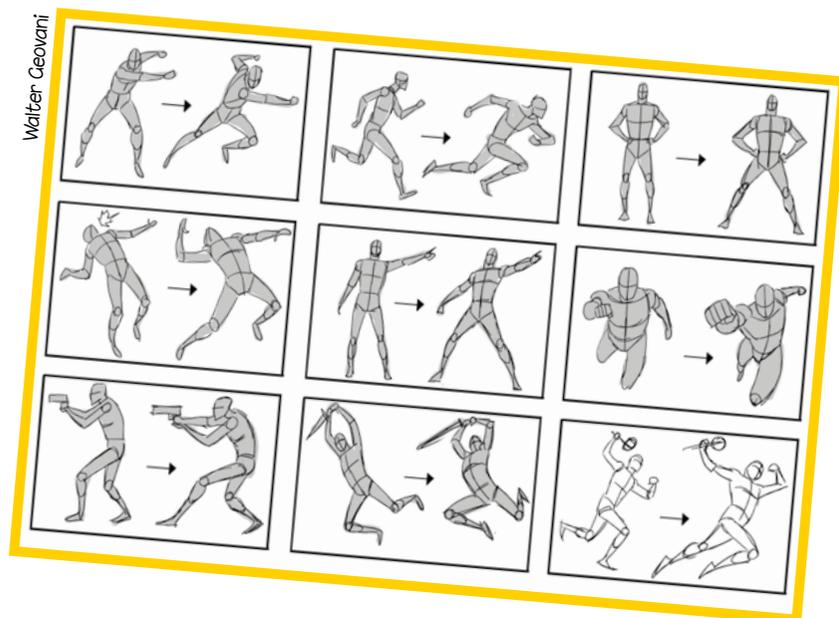
A forma excessiva como as figuras se movem a cada quadro, são elementos essenciais nas HQs de super-heróis. É também interessante notar como poses simples ganham contornos épicos quando transportadas para um contexto heroico.



Walter Geovani

Os primeiros heróis encapuzados vieram das tirinhas de jornal, na década de 1930, como o *Fantasma* e *Mandrake*, ambos de Lee Falk, e o *Flash Gordon*, de Alex Raymond, heróis inspirados em personagens da literatura *pulp* de anos anteriores. Em 1938, nasceu, pelas mãos de Jerry Siegel e Joe Shuster, o *Superman*, e em seu rastro vieram outros personagens também campeões de vendas, como: *Batman*, *Capitão América* e *Mulher-Maravilha*.

Em 1961, Stan Lee e Jack "O Rei" Kirby criaram o *Quarteto Fantástico*, dando início a Era Marvel. Lee e Kirby revolucionaram os quadrinhos de heróis e influenciaram toda uma geração de artistas.



5.3.0 MANGÁ

O termo "mangá", que significa "desenhos divertidos", foi utilizado pela primeira vez no século XIX pelo artista Katsushika Hokusai, autor conhecido pelos seus *Ukiyo-E* (ilustrações clássicas da cultura japonesa). O *Hokusai Manga* consistia de 15 pranchas contando histórias do dia a dia do período.

Aos 21 anos, o jovem **MANGAKÁ OSAMU TEZUKA** criou *A Nova Ilha do Tesouro*, seu primeiro mangá de sucesso, no qual utilizou as características que influenciaria todo o quadrinho japonês moderno: o uso de **linhas de movimento** (*speed lines*), os **olhos grandes** (ícone do mangá, buscam transmitir todo o sentimento que o personagem possui) e a **narrativa cinematográfica**, oriunda do cinema alemão e francês somada ao cartum das animações de *Walt Disney* (era fã declarado de Disney). Suas obras possuíram tanto protagonistas masculinos, quanto femininos, algo raro na época, abordando diversos temas, como ficção com *Astro Boy*, conflitos pessoais e drama com *A Princesa e o Cavaleiro* e até mesmo temas filosóficos com *Phoenix* e *Buda*.

Assim como o cartum, o mangá não possui regras rígidas de construção e tem uma diversidade absurda de traços, vamos conhecer os principais:

* **5.3.1. SHOUNEN:** Os *Shounen* são direcionados para o público masculino adolescente. *Cavaleiros do Zodíaco*, de Massami Kurumada, *Dragon Ball*, de Akira Toriyama, e os recentes *One Piece*, de Eiichiro Oda, e *One Punch Man*, de Yusuke Murata, se encaixam nessa linha. Aqui temos, em sua maioria, protagonistas masculinos. O desenho transborda movimento, com o uso de linhas fortes e *speed lines*. Muitos deles usam de **HACHURAS** e **retículas** para dar volumes às figuras.

* **5.3.2. SHOUJU:** As obras para meninas adolescentes são chamadas de *Shoujo*. As figuras são mais suaves e com linhas claras. É interessante notar que a maioria das artistas *shoujo* são mulheres e, diferente do traço forte do *shounen*, aqui temos ênfase nos closes, a fim de enfatizar as emoções e o uso de imagens mais icônicas e carregadas de simbologia. *Card Captor Sakura* e *X* do Estúdio Clamp (formado por 4 mulheres), *Fushigi Yugi*, de Yuu Watase, e *Sailor Moon*, de Naoko Takeuchi, são grandes expoentes do estilo.



Dharitya



Blenda Furtado



Dharitya

6. MOVIMENTO E

EXPRESSIONÃO

EXPRESSÕES



Daniel Brandão

Uma das características de um grande artista é a capacidade de criar figuras expressivas.

Enquanto na ilustração o artista busca ter uma solução visual única para um determinado momento, nas HQs é importante que os personagens sejam consistentes e atuem convincentemente no decorrer da trama. Eles precisam demonstrar seus sentimentos com **expressões faciais e linguagem corporal**. Por isso, vale a pena o quadrinista pesquisar e praticar esses tópicos. Sugerimos que você crie o hábito de exercitar o desenho de observação (pode ser em uma praça, café ou até mesmo em casa assistindo a um filme). Para isso, ande sempre com um caderno de desenho (de capa dura e tamanho portátil, prático), lápis e borracha. Onde quer que esteja você poderá desenhar aquilo que vê. Isso irá melhorar a naturalidade e os movimentos dos seus desenhos.



Walber Feiçó

ABRA A SUA MENTE!



Geralmente, ter um pequeno espelho perto de onde se desenha o ajudará bastante. Com ele, você poderá testar certas expressões faciais rapidamente. Com um espelho maior, você poderá até mesmo testar poses e movimentos.

7. CENÁRIOS

Saber desenhar o **ambiente** onde a história se passa também é fundamental. Cada estilo (e artista) possui características próprias de construção de cenários. Os mangás e os *comics* utilizam cenários bem próximos aos do mundo real. Já no cartum, tudo pode ser estilizado, inclusive o cenário. Contudo, as regras básicas para se garantir uma boa relação entre personagens e cenários são a **proporção** e a **perspectiva**.

Proporção é a relação de tamanho entre os objetos no desenho. É importante manter isso em mente ao criar relações simples, como uma pessoa segurando um copo, por exemplo, ou mesmo em situações mais complexas, como em uma rua cheia de pessoas e carros.

Para criar uma arte onde essas relações de proporção e espaço estejam bem resolvidas, o uso da perspectiva é necessário. A **perspectiva** é uma técnica que permite ao artista criar uma ilusão de profundidade e tridimensionalidade numa superfície bidimensional. Vamos estabelecer agora os elementos básicos da perspectiva. Preparado?

A) PROFUNDIDADE: PROPORÇÃO, DISTÂNCIA E SOBREPOSIÇÃO

As primeiras noções que devemos ter são as de que a **ordem** (localização) e a **distância entre os objetos** (diferença de planos) determinam a **proporção** (tamanho relativo) entre eles.

Quando dois ou mais elementos estão no mesmo plano, a **proporção entre eles é real**. Use aqui o exemplo de uma pessoa e uma porta. Se o ser humano se aproxima da "câmera", ela pode parecer maior do que a porta, mas, ao se distanciar, pode ficar bem menor do que ela.

Com isso podemos concluir: **quanto mais próximo algo estiver da câmera** (ou do seu olho), **maior ele parecerá e, quanto mais distante, menor**.

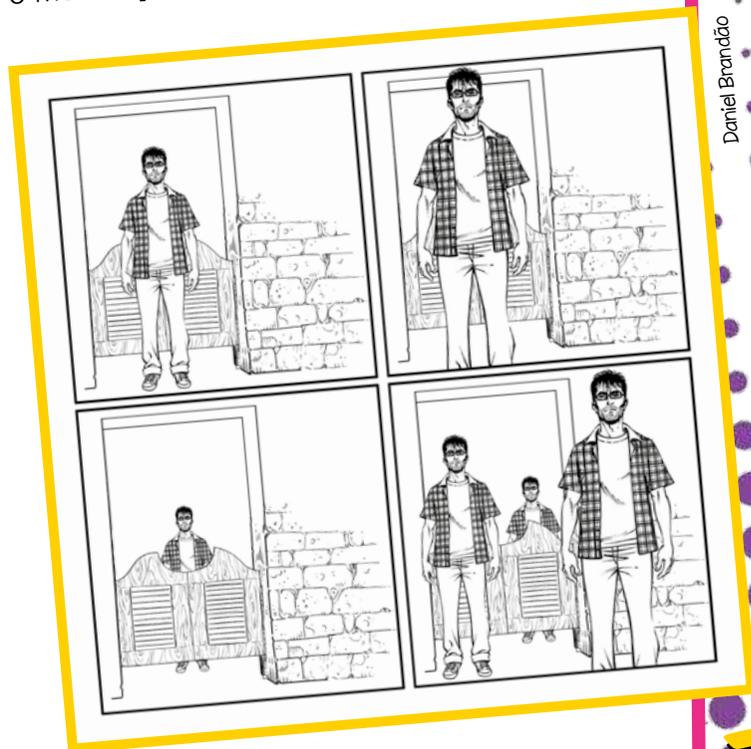
B) LINHA DO HORIZONTE

A linha do horizonte está na **altura do olho do observador**. Ela também é conhecida como **linha do nível dos olhos**. A linha do horizonte ajuda a definir a altura do ponto de vista de uma imagem (cena).

C) FUGANTES E PONTOS DE FUGA

Linhas paralelas em perspectiva linear parecem convergentes (direcionadas para um mesmo ponto). Como as linhas paralelas só se encontram no infinito, nenhum ser humano conseguirá ver na realidade essas linhas convergentes se tocando ou se cruzando. Porém, imaginar esse encontro é importante para calcular a perspectiva do desenho. Por isso, desenhamos prolongamentos das linhas convergentes até elas se cruzarem. Chamamos esses prolongamentos de fugantes. O cruzamento de duas ou mais **fugantes** é o **ponto de fuga**.

IMPORTANTE: Linhas paralelas ao se tornarem convergentes (se encontrarem), por causa do efeito da perspectiva, sempre se direcionarão para o mesmo **ponto de fuga**.



Daniel Brandão



ABRA A SUA MENTE!

Se quiser desenhar várias pessoas em um cenário em perspectiva, basta desenhar um **PERSONAGEM-BASE** e verificar qual a relação desse personagem com a **LINHA DO HORIZONTE**. Daí, repetimos essa relação com todos os outros personagens que estiverem na cena com altura semelhante ao personagem-base e na mesma superfície.



Daniel Brancão

CONCLUSÃO

Esperamos que tenha gostado desses passos iniciais e se motivado para estudar desenho. Tudo que foi dito aqui é apenas um pontapé inicial, pois existe muito mais sobre o estudo e a prática do desenho. Sugerimos a leitura de livros e *links* sugeridos ao final do fascículo. Procurar um curso específico para aprender mais pode ser uma boa. Mas treine antes, para saber se é isso mesmo que você quer. Desenhar em quadrinhos é uma arte que precisa de exercício. Você está disposto(a) a encarar essa?





HQ? NO CEARÁ TEM DISSO SIM!

por Raymundo Netto

As **GIBITECAS**, bibliotecas especializadas que se dedicam à coleta, guarda e difusão de acervo de obras em quadrinhos, surgiram pela primeira vez no Brasil na cidade de Curitiba, inclusive o termo foi cunhado por lá, em 1982. **Maristela Garcia** foi a sua coordenadora durante 17 anos. Em 1991, a Secretaria Municipal da Cultura de São Paulo, criou a **Gibiteca Henfil**, um reconhecido polo de cultura HQ. Em 1992, a partir da doação de acervo da Biblioteca Nacional, foi criada, em Belo Horizonte, a **Gibiteca Antonio Gobbo**. Hoje, alguns municípios têm as suas gibitecas, vinculadas ou não a instituições públicas, e, felizmente, algumas bibliotecas já possuem, geralmente nos setores infantojuvenis, um acervo específico de quadrinhos, o que seria impensável até pouco tempo.

Fortaleza também tem a sua gibiteca, localizada na **Biblioteca Municipal Dolor Barreira**, a concretização de um sonho dos amantes e artistas cearenses das HQs, alguns originários da *Oficina de Quadrinhos* da UFC. Eles ansiavam por um espaço que não apenas cheirasse a quadrinhos, mas que se tornasse, como acontece em outras gibitecas, uma sede aglutinadora da arte sequencial, reunindo acervo, artistas e leitores, difundindo a cultura HQ.

Esse desejo foi concretizado em 30 de abril de 2009, por meio do Orçamento Participativo (OP). A jornalista **Déborah Soares**,

que integrou a Oficina, apresentou o projeto da Gibiteca de Fortaleza na assembleia do OP, a princípio, “como porta de acesso à leitura para muitas crianças e adolescentes.” Durante o primeiro ano, o responsável pela Gibiteca foi **Paulo Amoreira**. Mais tarde, o *Fórum de Quadrinhos do Ceará* organizava as atividades culturais, entre elas, o *Dia do Quadrinho Nacional (DQN)*, que acontece em janeiro, além de palestras, cursos, *workshops*, painéis, jogos de RPG, bate-papos e outras ações.

Desde 2014, o bibliotecário **Eduardo Pereira**, com apoio de **Herbênia Gurgel**, diretora da Dolor Barreira, elaborou um plano de ação que pretende ampliar a interação do espaço com a sociedade em torno da fruição e do fazer da Nona Arte, na tentativa de consolidar a Gibiteca de Fortaleza como referência no cenário dos quadrinhos cearenses. Se você não conhece a Gibiteca, deveria pegar um tempinho e passar por lá. Que tal?

GIBITECA DE FORTALEZA

Horário de Funcionamento:

Segunda à sexta, de 8 às 12h | Terça, quinta e sábado, das 13 às 17h.

SERVIÇOS

Acervo cativo (4.000 exemplares) aberto ao público (não há empréstimos) | Mesas para desenho | Mesas para leitura | Cessão de espaço para ações previamente elencadas | Atividades culturais

Endereço: Av. da Universidade, 2572, Benfica | **Fone:** (85) 3105.1299



1. Herbênia Gurgel
2. Eduardo Pereira
3. Detalhe da Gibiteca
4. Reunião de quadrinistas na Gibiteca



LEIA E SAIBA MAIS SOBRE HQS

ALMANAQUE DOS QUADRINHOS: 100 ANOS DE UMA MÍDIA POPULAR, Carlos Patati e Flávio Braga. Ediouro. Rio de Janeiro, 2006.

MANGÁ: O PODER DOS QUADRINHOS JAPONESES, de Sonia Bibe Luyten. Hedra, São Paulo, 2000.

APRENDENDO A DESENHAR COM OS MAIORES MESTRES INTERNACIONAIS, com tradução de Hélcio de Carvalho e Otávio Almeida. Vol 1. Panini Comics. (para download GRATUITO):

<http://www.mediafire.com/download/cj1909j99z3mwp0/APRENDA+A+DESENHAR+COM+OS+MAIORES+MESTRES+INTERNACIONAIS.pdf>

CANAL DO PROKO: <https://www.youtube.com/user/ProkoTV> (em inglês)

CÓMO DIBUJAR CÓMICS AL ESTILO MARVEL, de Stan Lee e John Buscema (em espanhol, para download GRATUITO): <http://comoaprenderadesenhar.com.br/baixar-livros-how-to-draw-comics/>

GUIA DE DESENHOS DA DC COMICS, de Klaus Janson (para download GRATUITO):

https://drive.google.com/file/d/OB-VQ4SA_zlxzSUpvV21IVEcxZDg/view

JEAN SINCLAIR (AUTOR)

trabalha profissionalmente com quadrinhos e ilustração desde 2005, quando começou a vender seus trabalhos pela internet em sites de vendas como o E-Bay. Trabalhou para editoras norte-americanas, ministrou aulas de desenho e quadrinhos em colégio particular e participou de diversos eventos nos *Artists' Alleys* e em painéis sobre cultura pop e quadrinhos e artigos/notícias para o site do *Dinamo Studios* do artista Daniel HDR. Atualmente, trabalha como ilustrador de material didático e encomendas para particulares. **Acesse seu trabalho em:**

<http://jeansinclairarts.deviantart.com/>

<http://jeansinclairarts.blogspot.com.br/>

<http://www.dinamo.art.br/author/jeansinclair/>

GUABIRAS (ILUSTRADOR)

desenha desde os 5 anos de idade se baseando em tudo que se possa imaginar de quadrinhos no mundo. Em 2016, completa 18 anos em que trabalha como ilustrador e cartunista no jornal **O POVO** (Fortaleza/CE). Tem inúmeras publicações e personagens em HQs e fanzines, ministrando oficinas e participando de trabalhos/mostras coletivos e/ou individuais. Para conhecer mais sobre a produção de Guabiras, acesse: blogdoguabiras.blogspot.com.br

Este fascículo é parte integrante do projeto **HQ Ceará**, de concepção de Regina Ribeiro e Raymundo Netto, em decorrência do convênio celebrado entre a Fundação Demócrito Rocha (FDR) e a Secretaria Municipal da Cultura de Fortaleza (SecultFOR), sob o nº 12/2016.

Expediente

FUNDAÇÃO DEMÓCRITO ROCHA Presidente **João Dummar Neto** | Diretor Geral **Marcos Tardin** | **UNIVERSIDADE ABERTA DO NORDESTE** Coordenação **Ana Paula Costa Salmin** | **CURSO BÁSICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS** Coordenação Geral e Editorial **Raymundo Netto** | Coordenação de Conteúdo **Daniel Brandão** | Edição de Design **Amaurício Cortez** | Projeto Gráfico **Amaurício Cortez, Karlson Gracie e Welton Travassos** | Editoração Eletrônica **Cristiane Frota** | Ilustração **Guabiras** | Catalogação na Fonte **Kelly Pereira**
ISBN 978-85-7529-715-5 (Coleção) | 978-85-7529-720-9 (Volume 5)



Todos os direitos desta edição reservados à:
Fundação Demócrito Rocha
Av. Aguanambi, 282/A - Joaquim Távora
CEP 60055-402 - Fortaleza - Ceará
Tel.: (85) 3255.6037 - 3255.6148 - Fax: 3255.6271
fdr.org.br | fundacao@fdr.com.br

Apoio

O POVO
Você presente.

Realização

universidade aberta
do nordeste

Fundação Demócrito Rocha

FAZ Q6

CURSO BÁSICO
DE HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS

CEARA



TIRAS DE
QUADRINHOS

WALDEMAR LENE CHAVES

GRATUITO!
Esta publicação
não pode ser
comercializada.



1. APRESENTAÇÃO

Uma das mais fascinantes manifestações da arte sequencial são as **TIRAS DE QUADRINHOS**. Devido à sua concisão e à grande amplitude de temas que podem ser abordados em seu formato, as tirinhas mantêm sua popularidade, mesmo depois de mais de um século do surgimento de seus primeiros títulos.

Apesar do fato de a humanidade usar imagens para fins narrativos desde tempos muito remotos, a primeira forma de **NARRATIVA GRÁFICA** a ser considerada uma legítima história em quadrinhos, com todos os seus elementos típicos, foi exatamente uma tira publicada em um jornal norte-americano. Portanto, esse é um formato que tem grande importância histórica para a Nona Arte, exatamente por ter determinado o seu surgimento.

O objetivo desse fascículo que você lerá agora é transmitir conhecimentos úteis e interessantes a respeito das tiras de quadrinhos, bem como estimulá-lo(a) a produzir suas próprias tirinhas, de forma divertida e criativa.

E, nunca esqueça, todos os 12 fascículos da sua fantástica e emocionante coleção serão encartados às terças-feiras no jornal **O POVO**. E mais: às 13h10, na **TV O POVO**, com reprise às quartas, às 8h, a videoaula correspondente. Claro, tudo isso, fascículo e videoaula, também estará gratuitamente em nosso hipersite, podendo ser lido e assistido de qualquer lugar do Brasil, mediante inscrição:

FDR.ORG.BR/UANE/HQCEARA



2. DEFINIÇÃO

Raymundo Netto

A tira de quadrinhos é uma **narrativa gráfica curta**, composta por uma sequência de imagens interligadas pelo seu conteúdo, podendo conter texto em balões e recordatórios, geralmente com o objetivo de transmitir humor ou de narrar uma história ou seu trecho.



Daniel Brandão

Todos os elementos linguísticos de uma HQ podem ser encontrados em tiras (requadros, balões, recordatórios etc). Entretanto, o que as torna diferentes das HQs publicadas em revistas é o fato de serem muito mais concisas. Portanto, a tirinha é definida, basicamente, pelo seu próprio formato. Compare os exemplos ao lado:

A) (ACIMA) A tira narra a história de forma concisa, em poucos quadrinhos, transmitindo a mensagem de forma rápida e objetiva.

B) (ABAIXO) A história em quadrinhos para revistas é desenvolvida em várias páginas, permitindo uma narrativa mais detalhada (ao lado, uma página).





ABRA A SUA MENTE!

Será que aquela megassaga do seu super-herói favorito pode ser resumida em uma tirinha? Apesar da aparente simplicidade, é possível narrar qualquer história em uma tira. Um exemplo interessante é o livro *99 Filmes Clássicos para Apressadinhos*, de Henrik Lange e Thomas Wengelewsky, no qual filmes como *Lawrence da Arábia*, *E O Vento Levou...* e *Taxi Driver* são resumidos, com muito bom humor, em tirinhas de quatro quadrinhos. Vale a pena conferir.

3. HISTÓRIA DAS

TIRAS

Oficialmente, considera-se como primeira tira de quadrinhos o *Yellow Kid*, de **Richard Felton Outcault**, publicada de 1895 a 1898, nos jornais americanos *New York World* e *New York Journal*. Entretanto, essa afirmação, como vimos anteriormente, é polêmica, pois alguns títulos anteriores ao *Yellow Kid*, publicados tanto nos Estados Unidos, quanto em outros países, já usavam recursos narrativos típicos das tirinhas de jornal. Portanto, também são considerados pioneiros no desenvolvimento das tiras de quadrinhos o caricaturista suíço Rodolphe Topfer, com a publicação de *Histoire de M. Vieux Bois*, em 1827, o cartunista Wilhelm Busch que, em 1865, publicou sua tira *Max and Moritz*, sobre dois garotos peraltas, e o imigrante alemão Rudolph Dirks, que, nos Estados Unidos, em 1897, publicou *Katzenjammer Kids*, conhecida no Brasil como *Os Sobrinhos do Capitão*, fortemente inspirada em *Max and Moritz*.

A publicação de tiras de quadrinhos nos Estados Unidos era uma estratégia para atrair mais leitores. Dessa forma, os jornais seriam interessantes

tanto para quem estivesse à procura de informação como à procura de entretenimento. Havia uma grande rivalidade entre os jornais *New York World*, do jornalista Joseph Pulitzer, e o *New York Journal*, de William Randolph Hearst. Para atrair mais leitores, os dois jornais passaram a publicar muitas tiras de quadrinhos, que, por um período, ocuparam espaços cada vez maiores nas páginas dos jornais, com qualidade técnica progressivamente melhor.

Nessas tiras eram veiculadas breves histórias humorísticas, o que gerou o termo *comic strips*. Essa denominação se popularizou e se estendeu a outras formas de HQs, não necessariamente cômicas.

Durante a Segunda Guerra Mundial, houve necessidade de se economizar recursos na impressão dos jornais, e as tiras diárias foram reduzidas até chegar às proporções consideradas mais ou menos padronizadas atualmente. Diz-se que, onde antes se publicava uma única tira, ocupando praticamente uma página inteira no jornal, se publicavam quatro tiras. Entretanto, permaneceu a tradição de se publicar tiras maiores e coloridas nas edições de domingo.

No Brasil, a arte sequencial surgiu bem antes do *Yellow Kid* norte-americano. No ano de 1869, o jornalista italo-brasileiro **ANGELO AGOSTINI**¹ publicou *As Aventuras de Nhô-Quim*, tira humorada que narra os contratempos de um homem do interior que viajou para a cidade grande. Em 1883, uma outra tira de quadinhos de sua autoria, chamada *As Aventuras de Zé Caipora*, foi veiculada na revista *Revista Ilustrada*, depois em *O Malho* e na *Don Quixote*. Diferente da anterior, essas aventuras tinham tom mais sério. Ambas as publicações apresentavam histórias narradas com sequência de imagens interligadas, mas faltavam-lhes alguns outros elementos que se popularizariam nos quadrinhos norte-americanos, como balões, onomatopeias e recordatórios.

Ao longo do século XX, as tiras foram conquistando mais espaço, não apenas em jornais americanos, mas também em jornais de outros países. Isso se deve, em grande parte, aos **SYNDICATES**² e seu método de distribuição de tiras. Eles atuam até hoje e funcionam como grandes agências que contratam artistas para criarem tiras que são fornecidas ao maior número possível de jornais de todo mundo. Os rendimentos, com a publicação das tiras, são divididos entre os membros do Sindicato e os artistas. Uma das maiores agências de artistas dos Estados Unidos, que distribui tiras famosas, como *Fantasma*, *Flash Gordon*, *Popeye* e *Hagar, o Horrível*.

As tiras humorísticas foram as primeiras a surgir e as que se tornaram mais populares. Algumas delas são praticamente contemporâneas de *Yellow Kid*, mas permanecem sendo publicadas até hoje. Há temas bastante recorrentes, permitindo esboçar uma espécie de "classificação". Muitas tirinhas narram histórias de crianças, cheias de peripécias, dentre as quais podemos citar clássicos como *Os Sobrinhos do Capitão* (*Katzenjammer Kids*), de Rodolphe Topfer, *Calvin & Haroldo* (*Calvin & Hobbes*), de Bill Waterson, e *Peanuts*, de Charles Schulz. Também há muitas tiras sobre animais, como o preguiçoso gato *Garfield*, de



Jim Davis, o desastrado *Marmaduke*, de Brad Anderson, os simpáticos cãezinhos de *Mutts*, de Patrick McDonnell, além de vários outros. As tiras sobre a vida familiar também têm bastante destaque, como, por exemplo *Hagar, o Horrível*, de Dik Browne. Muitas outros temas recorrentes podem ser citados, como ambiente de trabalho, relacionamento, crítica sociopolítica etc.

1. ANGELO AGOSTINI (1843-1910) foi um desenhista italiano que chegou no Brasil aos 16 anos, iniciando a carreira de cartunista em 1864 ao fundar o primeiro jornal ilustrado de São Paulo: *Diabo Coxo*. Publicou em *O Mosquito* e *A Vida Fluminense*. Neste último, criou *As Aventuras de Nhô Quim* ou *Impressões de uma Viagem à Corte*, considerada a primeira HQ brasileira, uma das mais antigas do mundo. Em 1876, fundaria a *Revista Ilustrada*, marco editorial no país.

2. Erroneamente traduzido como "sindicatos", os *syndicates* são empresas responsáveis em distribuir conteúdo para jornais, revistas e mesmo para internet, como tiras cômicas e também *features*, ou seja, palavras cruzadas, passatempos, artigos etc. O primeiro veículo brasileiro a publicar personagens dos *syndicates* foi o suplemento *Gazetinha*, em 1929.

As tiras de jornal permitem uma grande variedade de gêneros narrativos. As de aventura são particularmente populares e grandes heróis clássicos surgiram nesse tipo de publicação ou foram adaptados para ele. *O Fantasma*, de Lee Falk, e *Tarzan*, ilustrada por Hal Foster e inspirada dos livros de Edgar Rice Burroughs, narravam histórias cheias de ação, em lugares exóticos, como as selvas africanas. Já as histórias de *Flash Gordon*, magistralmente escritas e desenhadas por Alex Raymond, mostravam aventuras em outras galáxias, com viagens interplanetárias e encontros com seres alienígenas.

No Brasil, há muitos cartunistas influentes, como Laerte (*Piratas do Tietê*, *Gato e Gata*), Angeli (*Os Skrotinhos*, *Wood & Stock*), Ziraldo (*Pererê*, *Menino Maluquinho*) e o saudoso Glauco (*Geraldão*). Muitos deles começaram suas carreiras nos anos 70, trabalhando em publicações como *O Pasquim*, tabloide semanal de conteúdo satírico, que se opunha à repressão do governo militar. Na década de 1980, revistas como *Striptiras* e *Chiclete com Banana* publicavam tiras de quadrinhos e obtiveram muito sucesso.

Atualmente, observa-se que alguns jornais brasileiros reduziram o espaço também para tiras de quadrinhos, ou até deixaram de publicá-las. Por outro lado, vemos um crescente número de autores publicando suas tiras na internet, em blogs e redes sociais, com bastante sucesso. Como bons exemplos, temos o Fabio Coala (*Mentirinhas*), Carlos Ruas (*Um Sábado Qualquer*), Clara Gomes (*Bichinhos de Jardim*), Willian Leite (*WillTirando*), Andre Dahmer (*Malvados*), entre outros. As tiras publicadas na internet não são apenas um passatempo para os autores, **mas uma profissão**. Os meios de publicação (blogs e redes sociais) oferecem ferramentas que permitem que seus autores ganhem dinheiro por meio de anúncios visualizados em suas páginas. É um mercado em crescimento!



4. FORMATOS

Tiras de quadrinhos são definidas, principalmente, pelo seu formato. Apesar da grande variedade de formatos, três delas são muito importantes de se conhecer: (a) Tiras **diárias**, (b) Tiras **dominicais** e (c) Tiras para **internet** (*webcomics*).



Exemplo de tira de único quadro em preto-e-branco (P&B) e colorida.

A) TIRAS DIÁRIAS são as que os jornais publicam de segunda-feira a sábado. Podem ter, em média, de um a quatro quadros, num formato proporcional ao tamanho de 13 cm de largura por 4 cm de altura, formato usado por grandes agências como o *King Features Syndicate*. Inicialmente eram quase todas **impresas em preto-e-branco**, mas, atualmente, com os avanços das tecnologias de impressão, muitos jornais publicam tiras diárias coloridas. Nos jornais norte-americanos, são comuns as tiras diárias compostas por apenas **um quadrinho**, num formato aproximadamente quadrado, que sintetiza toda a história, podendo ter texto em seu rodapé, geralmente a fala de um dos personagens. Esses quadrinhos se aproximam muito da linguagem do cartum.

Embora, na maioria dos jornais e revistas, o tamanho seja padronizado, o espaço de uma tira diária pode ser usado de diversas formas. Muitos autores sempre fazem suas tiras com quatro quadrinhos iguais em suas dimensões. Apesar da repetitividade da composição, isso permite que a tira seja publicada tanto na horizontal, como na vertical, ou na forma aproximada de um "quadrado", o que torna viável a mudança de diagramação, facilitando a publicação em jornais e revistas de diversos formatos. Outros autores variam as larguras dos quadrinhos, o que, apesar de dificultar o seu rearranjo, pode contribuir para dar maior dramaticidade a cada parte da história. Há cartunistas que preferem compor seus quadrinhos totalmente livres quanto à forma, tamanho e posicionamento dos quadrinhos no espaço da tira, o que pode adicionar muitas nuances à narrativa.

EXEMPLOS:



Lene Chaves



Exemplo de caso possível de rediagramação para publicação em jornais, revistas ou internet.



Daniel Brandão

Exemplo em que o autor aproveitou o espaço retangular da tira de forma pouco convencional, para incrementar a narrativa.

Geralmente, as tiras são feitas de forma que seu conteúdo seja independente das tiras anteriores ou posteriores a ela. Ou seja, já têm, em si, a **mensagem completa**. Entretanto, também existem tiras que são trechos de uma história maior. São as **tiras seriadas**, e a compreensão de seu conteúdo depende da leitura das tiras anteriores. As tiras de aventura, como as do *Fantasma* e de *Dick Tracy*, por exemplo, têm essa característica.

Há, também, a possibilidade de se conseguir um meio termo entre as formas seriada e não seriada. Muitos autores publicam tiras que podem ser apreciadas de forma independente, mas que, juntas, formam uma narrativa maior. A tira *Calvin & Haroldo* é um bom exemplo dessa modalidade.

B) TIRAS DOMINICAIS são aquelas publicadas aos domingos, e têm como característica principal o fato de ocuparem um espaço maior nas páginas de suplementos lúdicos dos jornais. Quase sempre são impressas coloridas e apresentam tamanhos e proporções variáveis cada publicação. Geralmente, disponibiliza-se um espaço equivalente a três ou quatro tiras diárias. Mas há tiras dominicais com formatos totalmente diferentes.

Por possibilitar um número maior de quadros, as tiras dominicais permitem o desenvolvimento de histórias um pouco mais complexas.

C) TIRAS DE INTERNET (WEBCOMICS) são aquelas cujo formato é adequado à leitura em páginas da internet. Há muitos recursos para que a leitura de uma tira de quadrinhos se torne mais dinâmica, quando feita em uma tela de computador. Por exemplo, a sequência de quadros pode ser feita de forma vertical, para que o leitor use a barra de rolagem ao passar de um quadrinho para o outro. Algumas *webcomics* adaptam-se ao formato *widescreen* da maioria dos monitores atuais. Há também a possibilidade de inclusão de efeitos de animação, som e interatividade que podem enriquecer a narrativa, tornando a experiência de leitura bastante divertida. E, logicamente, também podem ser usados os formatos típicos de tira diária e da tira dominical para internet.

Outra notável vantagem das *webcomics* é a facilidade de publicação. Blogs, *websites* e páginas de redes sociais podem servir de suporte para publicar tiras. Não há necessidade da aprovação de um editor, nem de ocupar páginas de jornal, havendo grande liberdade de formatos, temas e periodicidade, além de uma possibilidade de alcance superior ao do material impresso.



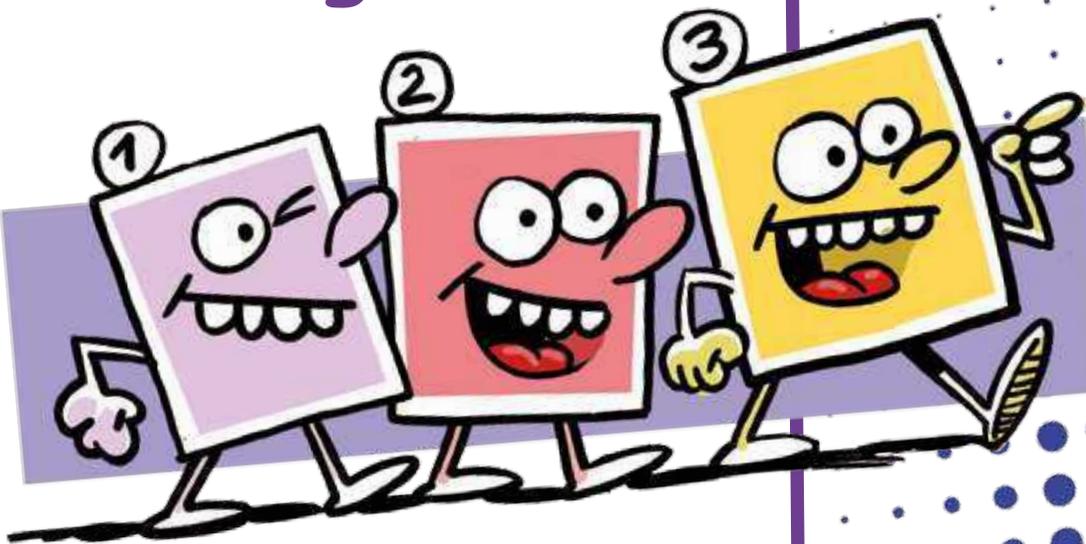
5. ETAPAS E TÉCNICAS DE

PRODUÇÃO

Para se produzir uma tira de quadrinhos é necessário seguir algumas etapas fundamentais. Cada autor tem seu método próprio de trabalho, mas, certamente, todos passam por cada um dos seguintes passos:

A) IDEIA: É o ponto de partida de todo o processo criativo. A ideia envolve o assunto que será abordado, aquilo que você tem vontade de contar. É uma etapa extremamente subjetiva e não existe uma fórmula exata para se obter boas ideias, não é mesmo? Elas podem simplesmente vir à sua mente num lampejo, bem como pode ser preciso muitas horas (ou dias) de reflexão, leitura e pesquisa para que se obtenha uma ideia interessante que valha a pena ser realizada.

Ler bastante, em mídias variadas e sobre assuntos diversos, ajuda a se obter boas ideias. Portanto, é recomendável que se leia notícias de jornal, crônicas, ficção, artigos científicos, matérias de revista, propagandas, piadas, bulas de remédio, embalagens de biscoito... TUDO o que estiver a seu alcance. Quanto mais conhecimento, mais fácil fica a conexão entre as informações e mais criativas serão suas ideias.



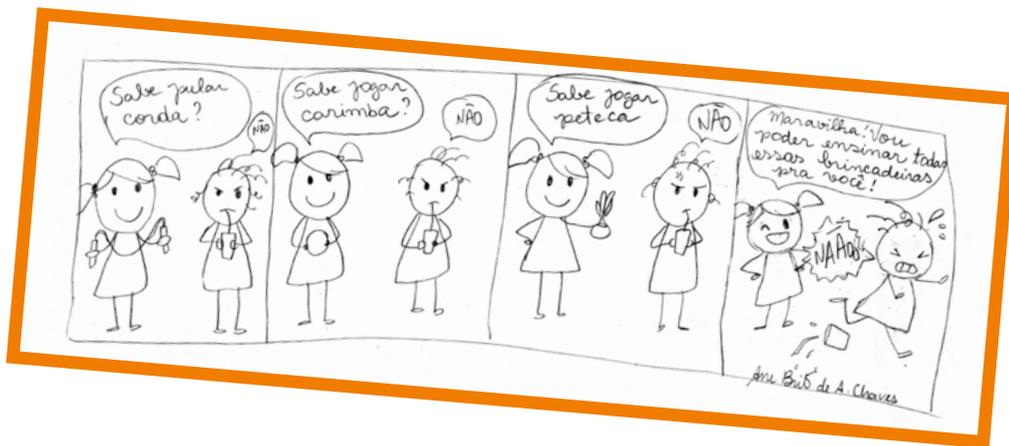
Também é importante ter uma boa percepção do que acontece à sua volta. Observar o comportamento das pessoas, o modo como se relacionam, a maneira como se comunicam etc. Tudo isso pode ser matéria-prima para uma boa tira.

A peça que vamos usar como **tira-exemplo** para esse passo a passo foi escrita pela roteirista **Ane Brito** e desenhada por mim. Nela, a autora teve, como inspiração, algumas de suas colegas da época da escola. A partir de agora você poderá acompanhar a sua construção. Vem com a gente:

B) ARGUMENTO E ROTEIRO: Com a ideia em mente, é hora de definir de que maneira você vai transmiti-la em sua tira. Primeiro, deve-se definir como será a **seqüência** de acontecimentos e os diálogos dos personagens. Essa fase é chamada de **ARGUMENTO**. Não há necessidade de grandes formalidades para se registrar o argumento. Pode ser escrito apenas (em prosa), ou rabiscado com “bonecos de papilinhos”. Observe, nas imagens ao lado, que a autora optou por registrar o argumento da tira-exemplo com uso de imagens simples e textos manuscritos.

Uma vez feito o seu argumento, o próximo passo é o **roteiro**, que consiste nas orientações que devem ser seguidas para que a tira seja realizada de forma correta.

A maneira formal de se fazer um roteiro é **em texto**. Nele, cada quadrinho é descrito em seu formato, tamanho, conteúdo visual e textual. Entretanto, também pode ser feito com desenhos, usando formas simplificadas para determinar a posição, expressão corporal e facial dos personagens, bem como a posição de textos em balões e recordatórios de cada quadro que vai completar a sua tira. Para melhor compreensão, apresentarei a seguir o roteiro da tira-exemplo realizado de duas formas: com **linguagem de texto** e com o **uso de desenhos**.



Ane Brito de A. Chaves

ROTEIRO COM USO DE TEXTO:

TIRA: Alice e Rita

TÍTULO: No Recreio...

(Tira horizontal, proporcional a 13x4cm, dividida em quatro quadrinhos de tamanhos iguais)

QUADRINHO 01: Alice, menina meiga, posicionada à esquerda, segurando uma corda de pular. Colorir a personagem com cores quentes. Rita, menina ranzinza, posicionada à direita, tomando um suco num copo com tampa e canudo. Colorir com cores frias.

ALICE (BALÃO DE FALA): Sabe pular corda?

RITA (BALÃO DE FALA): Não.

QUADRINHO 02: Alice segurando uma bola. Rita se mantém na mesma posição.

ALICE (BALÃO DE FALA): Sabe jogar carimba?

RITA (BALÃO DE FALA): Não.

QUADRINHO 03: Alice segura uma peteca. Rita se mantém na mesma posição.

ALICE (BALÃO DE FALA): Sabe jogar peteca?

RITA (BALÃO DE FALA): Não.

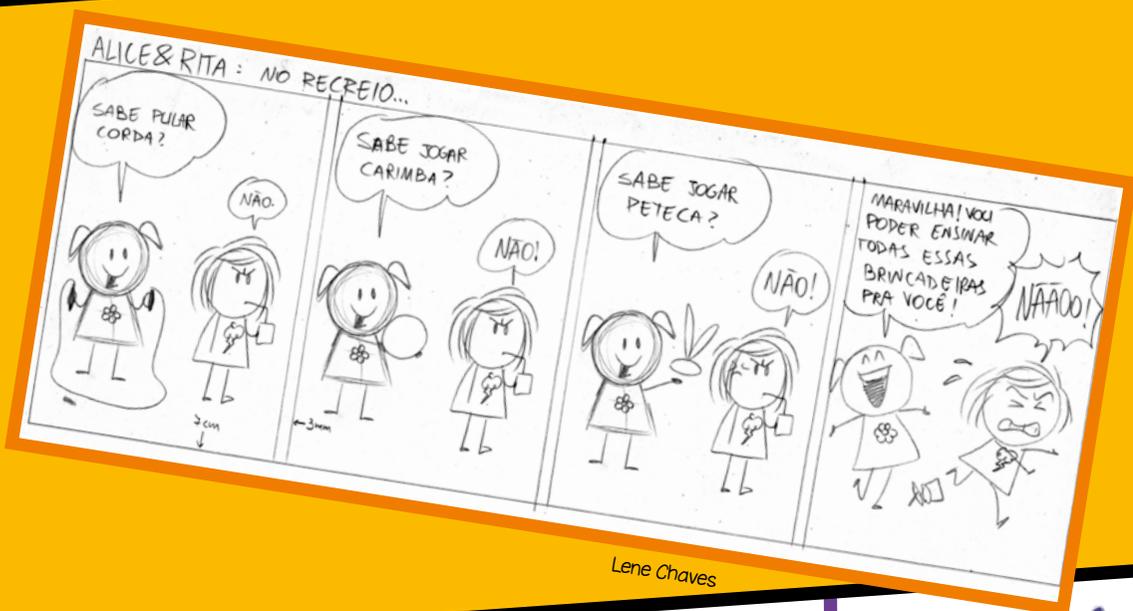
QUADRINHO 04: Alice mantém o ar jovial. Rita começa a correr desesperada.

ALICE (BALÃO DE FALA): Maravilha! Vou poder ensinar todas essas brincadeiras pra você!

RITA (BALÃO DE GRITO): NÃÃÃ!!!

ROTEIRO COM USO DE DESENHOS:

Cada escolha deve ser feita cuidadosamente para que a tira seja, ao mesmo tempo, clara e interessante. Em outras palavras, não adianta ter uma boa ideia se você não conseguir uma boa execução, o leitor não entender o que está acontecendo na sua história ou, pior, se a narrativa lhe parecer chata e desinteressante. Como tiras de quadrinhos são curtas, geralmente é recomendável que a narrativa seja feita com o máximo de objetividade, de forma concisa, eliminando textos e imagens irrelevantes.

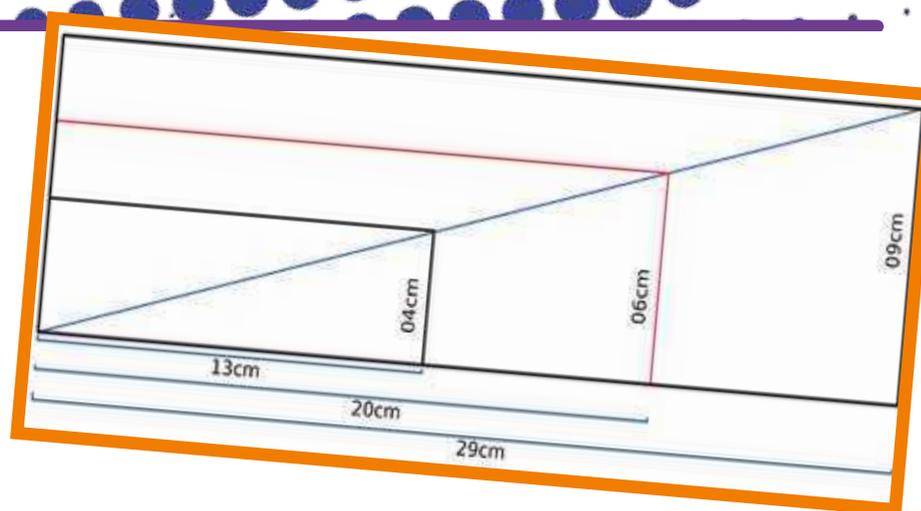


C) DESENHOS

C.1) LÁPIS: Os desenhos devem ser feitos, inicialmente, a lápis. A sua **RAFE** permite que sejam corrigidos o quanto for necessário, antes de serem finalizados. Lembre-se de deixar espaços livres, preferencialmente na parte superior, para a colocação de recordatórios e balões com texto. Uma dica prática é deixar aproximadamente um **terço dos quadrinhos**, na parte superior, vazios, para essa finalidade. Também pode-se esboçar os textos antes de iniciar os desenhos, para se ter uma boa noção de quanto espaço será necessário para cada um desses elementos.

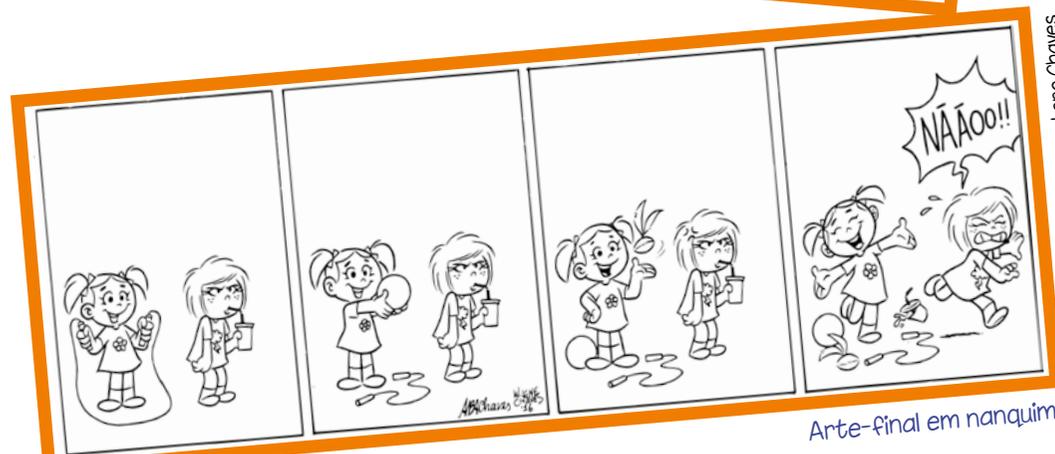


Como mencionado anteriormente, muitos jornais publicam tiras com formato padrão proporcional a 13x 4 cm. Para seguir esse modelo, não precisa desenhar em espaço exatamente deste tamanho, **basta que siga a mesma proporção**. Se traçarmos um retângulo do tamanho citado e fizermos uma linha diagonal, como a da figura ao lado, será possível determinar formas maiores ou menores do que a figura original, mas com as mesmas proporções. Fácil, né?



Lene Chaves

C.2) ARTE-FINAL: Após definido o desenho a lápis, aplicam-se as técnicas de **arte-final**, para que a tira esteja pronta para ser publicada. Nas mídias impressas (jornais, revistas etc.) consegue-se um melhor resultado de impressão com desenhos finalizados a nanquim. Podem ser utilizadas canetas técnicas, canetas bico-de-pena, pincéis, entre outros materiais.



Lene Chaves

Arte-final em nanquim

C.3) LETREIRAMENTO: Se sua tira tiver texto, como a nossa tira-exemplo, é importante que, desde o início, seja **reservado um espaço na parte superior dos quadrinhos**, no qual serão adicionadas as falas dos personagens. Caso queira escrever o texto manualmente, é importante que as letras sejam feitas da forma mais clara possível, com o uso de **linhas-guias** para orientar a escrita, como no exemplo (terceiro quadro da página).



Lene Chaves



Lene Chaves

Depois, apagamos as linhas e veja o resultado ao lado:

Também podemos inserir texto usando **editores de imagem**. Nesse caso, escolha uma fonte (letra) que fique esteticamente bem na sua tira. Há várias fontes gratuitas para quadrinhos em diversos sites na internet. Use aquela que combina mais com seu desenho e “clima” de sua tira:

C.4) COLORIZAÇÃO: Podem ser usadas técnicas tradicionais, como lápis de cor, hidrográficas, aquarela, *markers* e *guache*, ou usar a colorização digital por meio de editores de imagem. Independentemente da técnica a ser usada, o mais importante é escolher cores que sejam úteis à narrativa, variando entre cores frias e quentes, imagens com muitas cores, mais monocromáticas (uma cor) ou em preto-e-branco, para ressaltar momentos dramáticos na tira.



Lene Chaves



Ane Brito de A. Chaves e Lene Chaves

TIRINHAS GO!

Agora que você já tem o conhecimento básico de como fazer tiras de quadrinhos, é hora de entrar em ação! Leia, pesquise e observe a realidade à sua volta para buscar inspiração e obter boas ideias. Ponha em prática tudo que aprendeu até agora e divirta-se fazendo e publicando suas próprias tirinhas!

6. CONCLUSÃO

Neste fascículo, aprendemos noções de como produzir uma tira de quadrinhos, assim como um pouco da história dessa importantíssima forma de arte sequencial. Vale ressaltar que todo o conhecimento técnico transmitido aqui não é REGRA, servindo apenas como orientação para facilitar seu aprendizado. Fazer

quadrinhos é um processo criativo, e, se for para o bem da narrativa, qualquer um dos passos acima pode ser ignorado.

Espero que a leitura tenha sido proveitosa e que sirva de estímulo para que mais e mais pessoas possam usar sua criatividade para produzir boas e divertidas histórias em quadrinhos.



LEIA E SAIBA MAIS SOBRE HQS

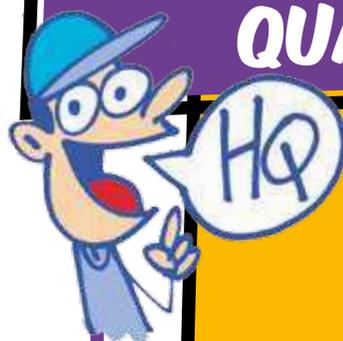
AS AVENTURAS DE NHÔ-QUIM & ZÉ CAIPORA: OS PRIMEIROS QUADRINHOS BRASILEIROS (1869-1883), de Angelo Agostini, organizado por Athos Eichler Cardoso. Edições do Senado Federal. Brasília, 2013

AS TIRAS DE JORNAL COMO GÊNERO JORNALÍSTICO, de Marcos Nicolau, publicado em 08/02/2007 na Revista Eletrônica Temática. Paraíba, 2007.

EXPLOSÃO CRIATIVA DOS QUADRINHOS, de Moacy Cirne. Editora Vozes LTDA. Petrópolis, 1970.

HISTÓRIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS, de Álvaro de Moya. Editora L&PM. Porto Alegre, 1986.

TIRAS EM QUADRINHOS DO KING FEATURES SYNDICATE (em inglês e espanhol):
www.comicskingdom.com



QUADRINHÊS: O GLOSSÁRIO DO QUADRINISTA

por Daniel Brandão e Raymundo Netto

- 1. ARGUMENTO:** texto curto de apresentação de enredo, que serve de base para o desenvolvimento de roteiro para obra em quadrinhos, cinema, TV.
- 2. CARTUM:** adaptado do *cartoon* inglês, é uma imagem com tom humorístico ou mesmo caricatural que, geralmente, publicada em jornais, critica ou ridiculariza o comportamento humano.
- 3. RAFE:** denominação do primeiro esboço/rascunho, a lápis, anterior ao leiaute, que serve de base para as próximas etapas de desenvolvimento do desenho, como a arte-final e a colorização.



HQ? NO CEARÁ TEM DISSO SIM!

por Raymundo Netto

Entre 1998 e 2000, a sede do **Instituto Brasil-Estados Unidos do Ceará** (Ibeu/CE) possuía um acervo de livros, revistas, álbuns e séries em quadrinhos em distintos idiomas à disposição para consulta dos seus alunos e visitantes. Esse conjunto era denominado **Biblioteca de Arte Sequencial R.F. Outcault**, homenagem ao criador da tira *Hogan's Alley*, de onde surgiria o personagem *Yellow Kid*.

A inauguração oficial da Gibiteca aconteceu no Teatro do Ibeu Aldeota e contou com a presença de **Álvaro de Moya**, jornalista, pesquisador e ilustrador, **Geraldo Jesuíno**, professor do curso de comunicação da UFC e criador da Oficina de Quadrinhos, **Max Krichanã**, jornalista, professor do Ibeu e responsável pela Gibiteca, além de quadrinistas locais e leitores de HQs, entre os quais, a turma do Graph It Studios (Daniel Brandão, J.J. Marreiro e Geraldo Borges), Studio 3, Fernando Lima, representantes de revistarias (*Revistas & Cia*, *Shazam* e *Fanzine*) e os expositores Valber Benevides, Klévisson, Clayton, Rafael, Sinfrônio, Kazane, Guabiras, Weaver (Seres Urbanos) etc.

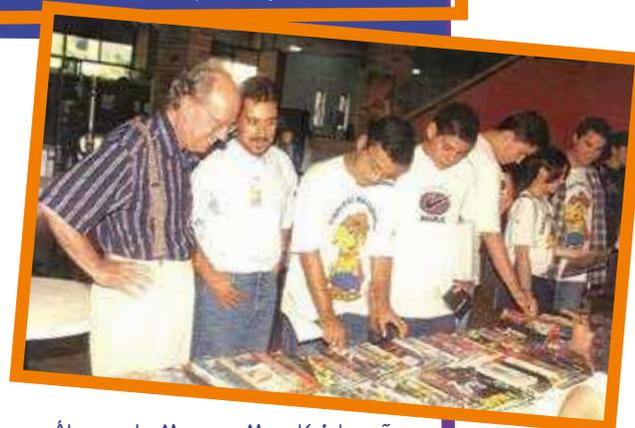
Durante a sua existência, a Gibiteca proporcionou à sociedade uma vasta programação: lançamentos de livros, fanzines e cordel, *pocket-shows* de humor,

exposições de quadrinhos, charge e fotografias, mini sessões de cinema e vídeo (curtas de animação), recitais, entre outras ações, que resultou na premiação, como "Personalidade do Quadrinho Cearense – 1999" (*Prêmio Carbono 14* de Quadrinhos Cearenses), a Max Krichanã. O *Carbono 14* foi o primeiro prêmio no Ceará dedicado ao gênero HQ, sendo organizado pela Oficina de Quadrinhos da UFC e pelo *Graph It Studios*.

Antes de criar a Gibiteca, Krichanã trabalhou nos jornais *Folha de S. Paulo* e *A Gazeta Esportiva*. Retornando ao Ceará, trabalhou em **O POVO**, como editor do caderno *Buchicho*, no qual colaborou para a divulgação do trabalho de Guabiras e Denilson Albano.

Publicou, em 195 edições, o *Jornal da Praia*, periódico independente e gratuito que tinha o diferencial de trazer com destaque quadrinhos cearenses produzidos por Mino, Weaver, Klévisson, Newton Silva, Jefferson Portela, Rafael Limaverde, entre outros.

Atualmente, o acervo da Gibiteca se encontra no bairro Meireles, em Fortaleza, no **Gabinete de Leitura**, em regime de consultoria em HQs e cultura popular. Os interessados em conhecer esse acervo podem entrar em contato com Max pelo **e-mail**: max.krichana@hotmail.com.



Álvaro de Moya e Max Krichanã em momento da feira de HQ

Acervo Max Krichanã



Página de quadrinhos do "Jornal da Praia": Mino, Fernando Lima, Jefferson Portela e Rafael Limaverde.

WALDEMAR LENE CHAVES (AUTOR)

médico e cartunista, começou a desenhar desde os quatro anos, influenciado pelos desenhos animados da TV e pelas histórias em quadrinhos. Em 2003, participou do Curso de Histórias em Quadrinhos do Estúdio Daniel Brandão. As habilidades e os conhecimentos proporcionados pelo curso, assim como a amizade de todos os membros do estúdio, abriram as portas para o mercado profissional. Participou da equipe criativa das tiras do Capitão Rapadura publicadas no *Diário do Nordeste*. Publicou HQs na *Manicomics*, em sites pessoais na internet e na *Karton*, revista em quadrinhos polonesa. Em 2011, colaborou com a Maurício de Sousa: *Novos 50 Artistas*. Atualmente, faz desenhos por encomenda e publica tiras de quadrinhos, cartuns e ilustrações na internet.

GUABIRAS (ILUSTRADOR)

desenha desde os 5 anos de idade se baseando em tudo que se possa imaginar de quadrinhos no mundo. Em 2016, completa 18 anos em que trabalha como ilustrador e cartunista no jornal **O POVO** (Fortaleza/CE). Tem inúmeras publicações e personagens em HQs e fanzines, ministrando oficinas e participando de trabalhos/mostras coletivos e/ou individuais. Para conhecer mais sobre a produção de Guabiras, acesse:

blogdoguabiras.blogspot.com.br



Este fascículo é parte integrante do projeto **HQ Ceará**, de concepção de Regina Ribeiro e Raymundo Netto, em decorrência do convênio celebrado entre a Fundação Demócrito Rocha (FDR) e a Secretaria Municipal da Cultura de Fortaleza (SecultFOR), sob o nº 12/2016.

Expediente

FUNDAÇÃO DEMÓCRITO ROCHA Presidente **João Dummar Neto** | Diretor Geral **Marcos Tardin** | **UNIVERSIDADE ABERTA DO NORDESTE**
Coordenação **Ana Paula Costa Salmin** | **CURSO BÁSICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS** Coordenação Geral e Editorial **Raymundo Netto** |
Coordenação de Conteúdo **Daniel Brandão** | Edição de Design **Amaurício Cortez** | Projeto Gráfico **Amaurício Cortez, Karlson Gracie e**
Welton Travassos | Editoração Eletrônica **Cristiane Frota** | Ilustração **Guabiras** | Catalogação na Fonte **Kelly Pereira**
ISBN 978-85-7529-715-5 (Coleção) | 978-85-7529-721-6 (Volume 6)



Todos os direitos desta edição reservados à:
Fundação Demócrito Rocha
Av. Aguanambi, 282/A - Joaquim Távora
CEP 60055-402 - Fortaleza- Ceará
Tel.: (85) 3255.6037 - 3255.6148 - Fax: 3255.6271
fdr.org.br | fundacao@fdr.com.br

Apoio

O POVO
Você presente.

Realização

universidade aberta
do nordeste

Fundação Demócrito Rocha



**CURSO BÁSICO
DE HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS**

CEARA

**QUADRINHOS
ALTERNATIVOS**

WEAVER LIMA, DÉBORA SANTOS E SIRLANNEY

GRATUITO!
Esta publicação
não pode ser
comercializada.



1. INTRODUÇÃO

Peraí, pequeno(a) *padawan*, você quer saber o que são quadrinhos alternativos? Já ouviu falar em autopublicação? Quer saber como se faz HQs independentes e como conseguir que seu trabalho iraaaaado chegue nas mãos dos leitores? Você está no lugar certo: no **Curso Básico de Histórias em Quadrinhos!** O fascículo é esse mesmo. E se você gostar dele e quiser voltar ao passado, basta acessar o seu Canal Especial, se inscrever GRATUITAMENTE de qualquer lugar do país, e num clique você chega na estação nº 1, desde o comecinho, lendo todos os fascículos e assistindo a todas videoaulas feitas especialmente para você que é fera e quer sempre saber mais sobre HQs. **ACESSE AGORA!**

FDR.ORG.BR/UANE/HQCEARA



2. QUADRINHO

INDEPENDENTE

por Weaver Lima

Além das séries mais famosas de quadrinhos lançadas por grandes (ou mesmo por médias e pequenas) editoras, encontradas facilmente nas bancas e livrarias, existe uma produção de quadrinhos que circula à margem, "em outra pista", como dizem. São os chamados **quadrinhos independentes**.

Por ano, vários títulos são lançados aqui no Brasil e, ao contrário do que muitos pensam, não são difíceis de serem encontrados. Basta ter um pouco de curiosidade de conhecer outros quadrinhos além dos convencionais e procurar em lojas especializadas de quadrinhos (revistarias, gibitecas ou *comic shops*), em feiras de publicações independentes ou a "alguns cliques" de distância.

Diferente do quadrinho comercial que busca se adequar às normas e modas do mercado, o quadrinho independente se caracteriza, principalmente, **pela vontade de seus autores em criar seus próprios personagens e desenvolver histórias**. Trata-se de uma produção com forte carga pessoal, onde se percebe a visão de mundo de seus criadores. Muitos desses quadrinhos são autobiográficos, questionadores, ou simplesmente, obras artísticas produzidas prazerosamente com total liberdade.

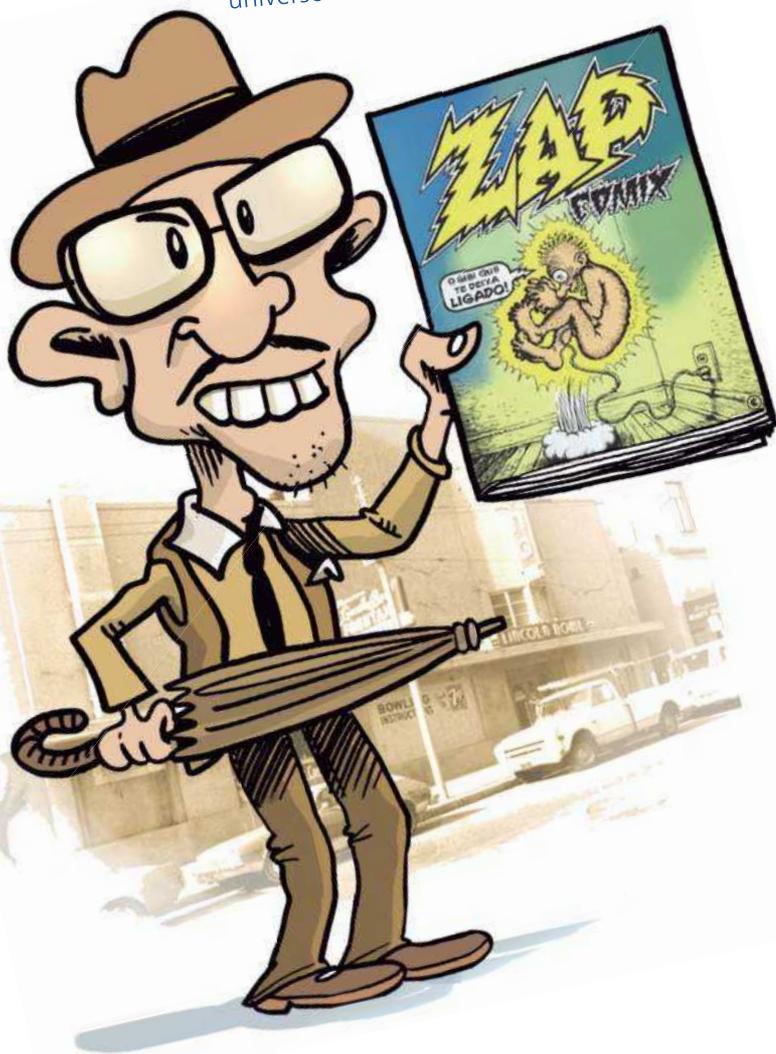
Os quadrinhos independentes primam pela criatividade e nos provam que existem inúmeras maneiras de se contar histórias graficamente, e que nem sempre o desenho precisa ser aquele "bonitinho", redondinho, que sequer é necessário saber desenhar. Pode-se criar uma HQ, por exemplo, através de recortes e colagens. Isso quer dizer que qualquer pessoa pode encontrar sua própria maneira de fazer quadrinhos? Sim, claro! Basta se desprender dos modelos convencionais e encontrar uma maneira que, principalmente, o agrade. O importante é que **o seu quadrinho seja algo realmente seu**, que seja honesto aos seus anseios, algo que o represente, que você acredite. Esse é o **espírito da produção independente**.



2.1. PRECURSORES DOS QUADRINHOS INDEPENDENTES

O quadrinho independente surgiu na década de 1960, nos Estados Unidos. O mundo passava por várias transformações culturais e as revistas em quadrinhos eram tidas como uma forma de entretenimento para crianças. Essas revistas eram produzidas por grandes editoras que contratavam escritores, desenhistas, letristas e coloristas para dividirem funções e criarem em escala industrial histórias "leves" de aventuras e humor, respeitando as normas do "**COMICS CODE**"¹ (código dos quadrinhos), uma espécie de censura imposta pelas próprias editoras que dominavam os meios de impressão e distribuição dos quadrinhos.

1. Saiba mais sobre o ComicsCode aqui: <http://www.universohq.com/podcast/confins-do-universo-002-a-censura-nos-quadrinhos/>



Foi nesse contexto que o quadrinista americano **ROBERT CRUMB**² lançou a revista *Zap Comix*, que se tornaria um divisor de águas no meio dos quadrinhos. A *Zap Comix* apresentava um tipo de quadrinho autoral que quebrava tabus formais e estilísticos, assim como culturais e políticos. Era a primeira vez que os quadrinhos eram utilizados como um diário pessoal de artista que se mostrava abertamente, revelando suas neuroses de uma maneira assustadoramente real. A publicação, inicialmente vendida de mão em mão pelo próprio Crumb, serviu de inspiração para muitos outros autores ligados à **CONTRACULTURA**³ que queriam produzir seus próprios quadrinhos.

2. **ROBERT CRUMB** (1943), cartunista, ilustrador e artista gráfico, nasceu na Pensilvânia, EUA. É um dos fundadores do movimento *urderground* dos quadrinhos americanos. Criador de *Fritz*, *the Cat*, adaptou obras de Kafka e Bukowski.

3. **CONTRACULTURA** foi um movimento libertário e de contestação social que ganhou espaço, principalmente na década de 1960, por meio da comunicação de massa, divulgando novos estilos, a cultura *underground*, marginal e/ou alternativa, provocando reflexões e a mudança de valores e de comportamento.

De lá pra cá, milhares de bons quadrinhos independentes foram lançados em várias partes do mundo. É impossível falar de todos, em poucas linhas, mas não se pode deixar de citar alguns títulos que são referências obrigatórias como, por exemplo, a *Cannibale* na Itália, a *El Vibora* na Espanha, e a *RAW* nos Estados Unidos. Assim como a *Zap Comix*, esses títulos foram decisivos para a modernização dos quadrinhos e fortalecimento da produção independente.

2.2. POR ONDE EU COMEÇO?

Uma boa dica para se conhecer a produção independente é procurar em sites de resenhas especializados em quadrinhos. Existem muitos blogs e vlogs que divulgam quadrinhos independentes. Nesses sites, além de encontrar informações sobre o conteúdo desses quadrinhos, você fica sabendo como adquiri-los.

Ir às **FEIRAS DE QUADRINHOS INDEPENDENTES**⁴ também é um bom caminho, pois além de ter acesso a vários títulos em um só lugar, é possível conhecer os seus autores já que, quase sempre, são eles mesmos que vendem os seus trabalhos. Em algumas *comic shops* também é possível encontrar espaços destinados à produção independente, e vale destacar que, em 2015, surgiu em São Paulo a **primeira loja especializada em publicações independentes do Brasil**: a *Ugra Press*, que além de loja é também uma editora. Entre seus lançamentos existem publicações indispensáveis para quem quer se inteirar do meio dos quadrinhos independentes, como os títulos da coleção "Maldito Seja", que resgatam a produção de autores do *underground* brasileiro do período entre 1980 ao início dos 2000, e o *Panorama Internacional de Zines e Publicações Independentes*, uma publicação anual que, desde 2011, vem divulgando e documentando a produção independente.

4. MERCADO DOS QUADRINHOS: ação da SecultFOR que tem acontecido mensalmente, no terceiro sábado do mês, das 17 às 21h, no Mercado dos Pinhões (Praça Visconde de Pelotas, s/n, Centro). Vale a pena conferir!



Outra publicação que também faz esse registro é o bimestral *QI: Quadrinhos Independentes*. Lançado em 1993, esse fanzine de Minas Gerais é enviado pelo correio junto a encartes adicionais e tem o arquivo PDF da sua versão básica disponibilizado no site da editora paraibana **MARCA DE FANTASIA**⁵.

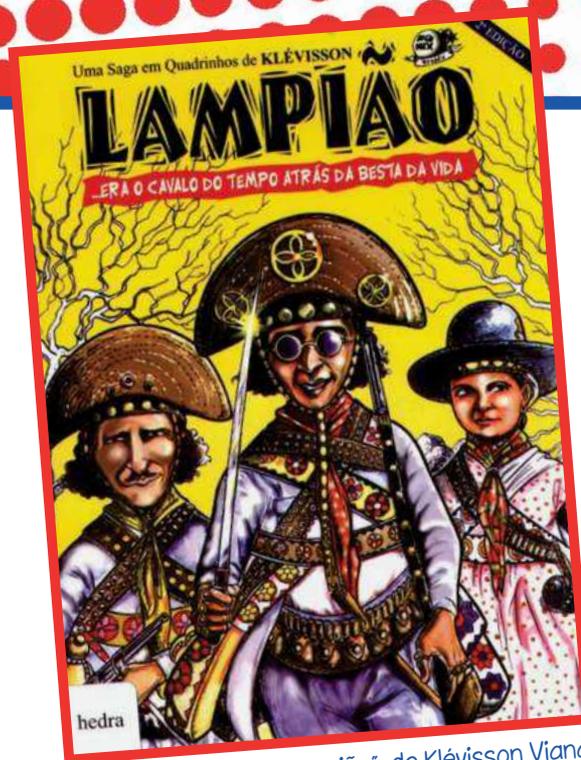
5. QI: <http://marcadefantasia.com/camaradas/qi/quadrinhos-independentes.html>



Se você quer entrar de cabeça no mundo dos independentes, outra boa pedida é a *Antilope*, uma revista super caprichada que traz uma boa seleção de histórias em quadrinhos e textos críticos com qualidade bem acima da média do que se encontra atualmente no Brasil. Para dar uma geral no que está acontecendo no mundo, *The Comics Journal* é a publicação indicada. Com críticas bem fundamentadas, longas (e históricas) entrevistas com autores de quadrinhos, essa publicação tem prestado ótimos serviços à compreensão dos quadrinhos enquanto categoria de arte. Mas, e a produção local? Onde encontrar informações sobre a produção cearense? Com vocês... **o quadrinho independente cearense!** A seguir.

2.3.0 QUADRINHO INDEPENDENTE CEARENSE

Muitos pensam que a produção de quadrinhos independentes no Ceará é recente, entretanto, há décadas se vêm publicando por conta própria. Ainda nos anos de 1970 o artista **Marcus Francisco** (1950-1980) lançou a *TIPOblocomagazine*, com quadrinhos bem ousados graficamente até para os dias de hoje. **Kazane** e **Palmiro** soltaram a revista *Apóskalipso*, influenciada pela *Zap Comix*. Nos anos de 1980, **Hélio Rola** apresentou a sua *Rock'ndRolla and Leviana*, que trazia quadrinhos nonsense. **Arievaldo Viana** uniu, pela primeira vez aqui no Ceará, quadrinhos e literatura de cordel em *Canindé*, *Cidade da Fé*, utilizando, entre outras fontes, estrofes do folheto *Canindé, da Lenda à Realidade*, do poeta **Gonzaga Vieira**. Os anos de 1990 ficaram marcados pelo surgimento de zines produzidos por coletivos: *Subcomic*, *Seres Urbanos*, *Demolição*, *Manicomix*. Também vale destacar os projetos individuais de alguns autores, como o álbum (*graphic novel*) *Lampião... era o cavalo do tempo atrás da besta vida* (ganhador do Troféu HQ Mix), de **Klévisson Viana**, os inúmeros zines de vários títulos editados por **Guabiras** e a websérie *Rato do Prédio*, de **Falex Vidal**, um dos primeiros quadrinhos produzidos para a internet no Brasil.



Capa de "Lampião", de Klévisson Viana

Virando o século, a produção independente cearense se renova com o surgimento de uma nova geração publicando em zines, álbuns e na internet. Esses são alguns dos autores que estão deixando sua marca na cena dos quadrinhos independentes no Ceará, mas existem muitos outros espalhados por aí. A produção independente é tão vasta e plural que, com certeza, você irá encontrar um quadrinho que tem a sua cara. Nesse exato momento, ele pode estar sendo produzido dentro de um quarto parecido com o seu, por alguém que pensa mais ou menos igual a você. Ou melhor ainda, você mesmo pode fazê-lo! Já pensou nisso?



3. POSSIBILIDADES DA LINGUAGEM E

EXPERIMENTAÇÕES

por Débora Santos

No decorrer do nosso *Curso Básico de Histórias em Quadrinhos*, você já deve ter entendido que **não existe uma única maneira de produzir e de publicar uma HQ** e que **todos nós somos capazes de nos tornarmos quadrinistas**. Os quadrinhos considerados alternativos, além de nos proporcionar essa liberdade, aumenta as chances disso acontecer. Quer saber como? Cola no fascículo!

3.1. MANEIRAS ALTERNATIVAS DE FAZER HQs

Você tem uma ideia na cabeça e um lápis na mão? Legal. Daí você percebe que várias questões podem surgir e devem ser pensadas: Que **imagem** usar? Será desenho? Qual o melhor traço? Ou será fotografia? Será **colorido ou não**? O seu **balonamento e letreiramento** serão digitais ou manuais? Entre outras questões, é bom você saber que como autor independente, também poderá escolher se a sua HQ será **impressa** ou se será **destinada à internet**.

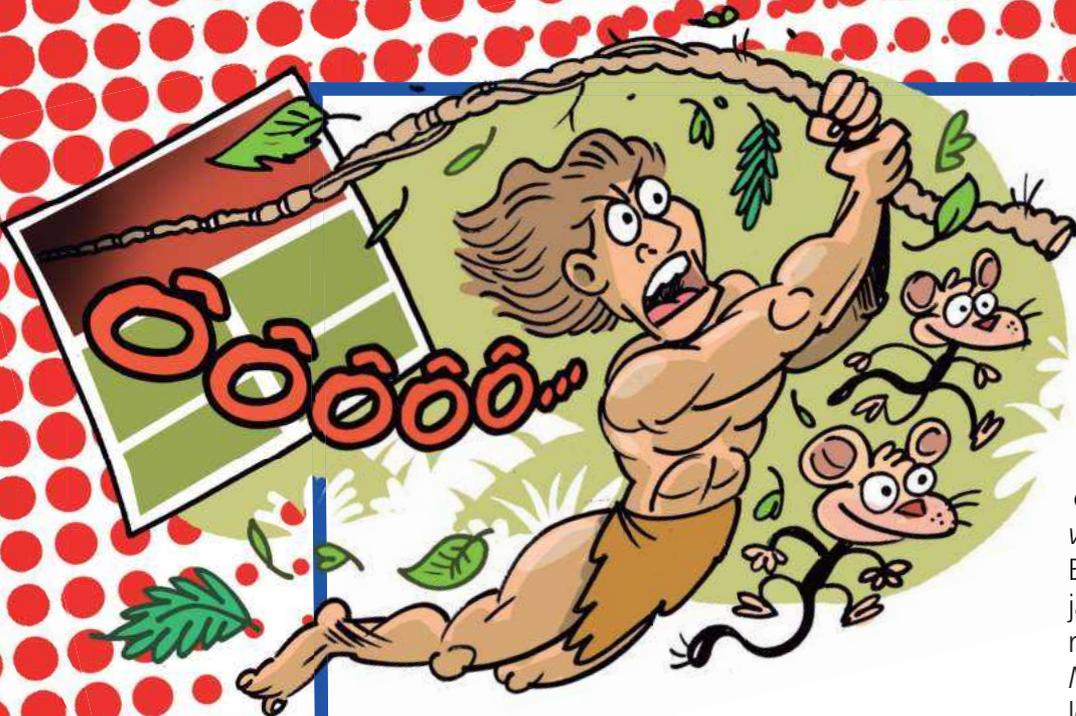
O fascinante de estar à margem do que é considerado "indústria" é justamente você, autor(a), poder decidir tudo isso livremente e poder experimentar sem exigências, por exemplo, de um editor ou de um mercado. Aqui não existe um padrão a ser seguido, uma estética de mercado,

nenhum formato específico ou método de produção pré-estabelecido. O que caracteriza o quadrinho alternativo é a **pessoalidade**, a **autoexpressão** e o **experimentalismo**.

Existem quadrinhos alternativos feitos em bexigas (balões de encher), azulejo, madeira, tecidos, muros e até em papel. O quadrinista que não está enquadrado em um mercado não precisa seguir uma estética comercial, desenhando do seu jeito, sem se preocupar em ser "agradável" para o público A ou B, ou mesmo o Z. Muitas vezes, experimenta usar fotografias, recortes, colagens etc. O importante é que a sua expressão seja honesta, livre e corajosa sobre qualquer tema, sem censura.

Muitas vezes o uso dessa liberdade faz com que não consiga se enquadrar em proposta de nenhuma editora e, por isso mesmo, boa parte dessa turma parte para a **autopublicação**.





3.2. AUTOPUBLICAÇÃO

Cada autor(a) possui motivações diversas, algumas pessoais, outras artísticas, mas os principais motivos que atraem o quadrinista para a autopublicação são a liberdade criativa, ou seja, o controle de todo o processo, desde a **concepção da história** até sua **divulgação, distribuição** (no caso de HQs impressas) e o **controle total dos lucros**, fruto legítimo de seu trabalho.

No entanto, as dificuldades enfrentadas por quem decide publicar por conta própria estão ligadas justamente às motivações. Como você tem o controle de tudo, além de todo trabalho de produção, deve estar sempre presente nas redes sociais, várias delas (inclusive postando vídeos, produtos, entre outros), procurar e manter contato com os(as) leitores(as), divulgar pesado o seu material com o máximo de visibilidade (por meio da mídia espontânea e paga, seja impressa, rádio e TV), participar de eventos de toda natureza (bienais, seminários, feiras), saber investir (reconhecer o seu mercado, público e cliente) e ser um bom administrador da receita que cai nas suas mãos (se não couber tudo no bolso).

Dentre os caminhos possíveis da autopublicação, os mais utilizados são a **internet** e os **impressos**. Vamos falar um pouco sobre essas opções.

2.2.1. O QUE A INTERNET PODE OFERECER

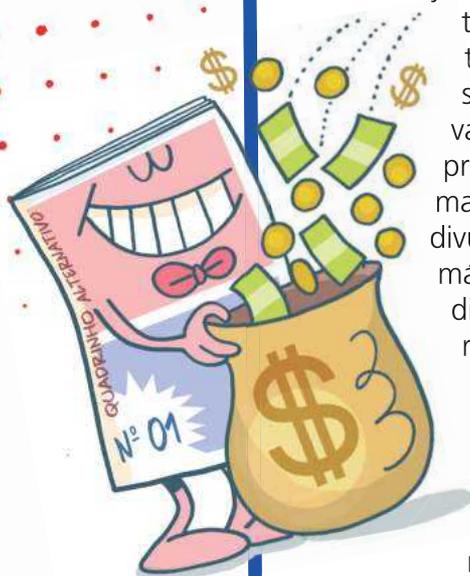
Alguns quadrinistas usam a internet como uma forma extremamente eficaz de fazer seu trabalho (*webcomic*) alcançar muitos leitores. Há quem comece ou siga sua carreira assim, publicando em blogs ou em redes sociais. Alguns, depois, passam para a publicação impressa independente ou por meio de editora. *Bear*, por exemplo, é uma *webcomic* publicada semanalmente pela curitibana Bianca Pinheiro. Tamanha foi a sua visibilidade, que ela já pode ser encontrada na versão impressa pela editora Nemo. Sirlanney, autora dos quadrinhos da página *Magra de Ruim*, é outro exemplo. Conquistou tantos leitores publicando on-line, que decidiu reunir várias histórias em um livro impresso. Para isso, recorreu ao **FINANCIAMENTO COLETIVO**.

Embora a maioria das histórias disponibilizadas on-line sejam gratuitas, existem formas de receber recursos para custear a produção ou até mesmo a impressão do seu trabalho. Uma opção interessante no Brasil é o **Social Comics**, que possui o mesmo sistema do **NETFLIX**⁶. O *Social Comics* abriga quadrinhos e recebe trabalhos de autores independentes para avaliação. Há também as opções internacionais, como o *Comixology*, em que você pode enviar seu trabalho traduzido para o inglês. No caso desse portal, o leitor paga para leitura de quadrinhos e pode encontrar todo tipo de publicação: das grandes editoras às publicações independentes.

6. NETFLIX: Site com séries e filmes que você pode ter acesso a qualquer momento, bastando ter internet e pagando uma mensalidade.

Outra forma de explorar a linguagem na internet que vale a pena conhecer é o portal *MadeFire*, responsável por um formato chamado **Motion Book**, que mistura áudio e pequenas animações com páginas de quadrinhos. No site, você ainda pode acessar a plataforma on-line de criação de *Motion Books* para criar a sua própria história, basta fazer o cadastro.

E as possibilidades não param por aí. Plataformas como *Tumblr*, *Facebook*, *Medium*, *Twitter*, *Instagram*, *Issuu* ou qualquer outro site que suporte imagens para publicação poderá abrigar sua *webcomic*. Dessa forma, basta conhecer as possibilidades e encontrar a que melhor se encaixa para promover a sua HQ.



IMPORTANTE:

Como autor independente, você precisará de planejamento. Você tem que saber se irá publicar uma página semanal, quinzenal ou mensalmente. Se serão tirinhas diárias, se será uma HQ seriada, em capítulos, e quantos serão etc. A consistência na sua produção pode ajudar bastante para angariar leitores e fortalecer a sua relação com eles. **Pense bem nisso antes de começar!**

2.2.2. E OS IMPRESSOS?

A decisão de imprimir HQs implica decidir algumas coisas **antes mesmo de começar a desenhar a história**. Entre as decisões: o **número de páginas, de cores** (preto e branco, duas cores, colorida), **de exemplares** (tiragem), o **tipo de papel** e o **formato** que ela terá. Todas essas escolhas interferirão no custo final de produção de sua HQ. E tem mais: você deve, baseado no número de páginas, planejar a capa, contracapa, se ela terá extras, esboços, página para expediente (com informações sobre o(s) autor(es)(as)) etc.

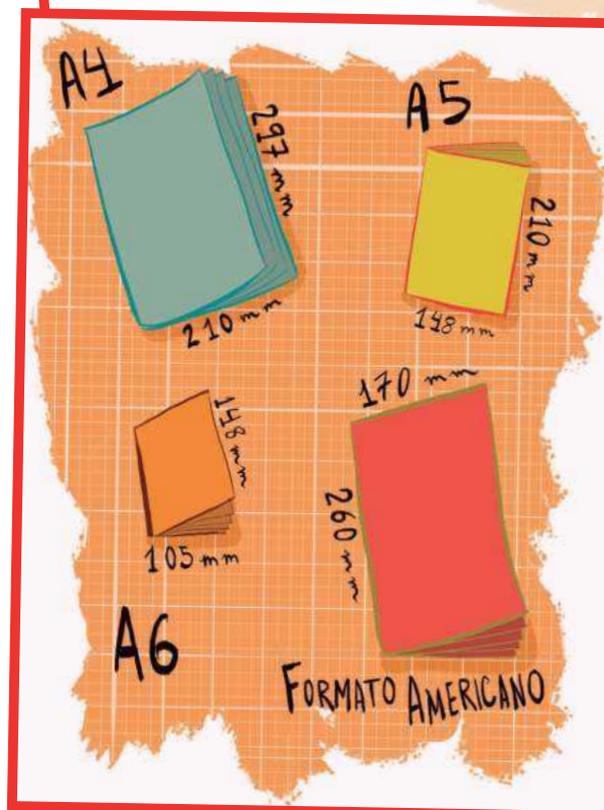
Para fazer um zine ou o planejamento de uma revista ou livro, geralmente construímos um “boneco”. Para isso, basta você dobrar alguns papéis ao meio, encaixá-los e pronto! (Exemplo ao lado)

Um boneco sempre precisará ter uma **quantidade de páginas que seja múltipla de 4**. Nele, você vai decidir a sequência da sua história, o que vai considerar importante de mostrar e o que ficará de fora. Existem formatos que são mais usuais, que algumas gráficas imprimem com mais facilidade e que são considerados **formatos econômicos**, porque não há perda de papel. Ao lado, alguns exemplos.

No seu planejamento, você pode decidir não procurar uma gráfica e produzir seu zine em casa, com a impressora caseira, numa tiragem curta. Ele pode ser dobrado, encaixado, diagramado à mão, costurado, xerocado, ter colagens, feito com tinta acrílica, ou guache, ou aquarela, ou pode ser todo feito no computador.



Debora Santos



Impressões artesanais como **serigrafia** e **xilogravura** podem ser realizadas em casa, desde que você tenha o material necessário. O quadrinho *Life is Fiction* (A vida é ficção) do americano Cole Hoyer-Winfield, por exemplo, foi todo realizado em xilogravura, onde a matriz do desenho é talhada na madeira. Já o *Troco de Quadrinhos*, do cearense **Ramon Cavalcante**, foi impresso em serigrafia, técnica onde a matriz da imagem está gravada numa tela.

Quanto mais recursos você tiver e conhecer, maiores serão suas opções de impressão e maiores serão as suas possibilidades de criação. Existem diversos formatos e tipos de papéis que podem ser utilizados. De toda forma, se optar por uma gráfica (tradicional ou rápida) é importante que você tenha uma noção básica do processo de impressão. Com o fascículo "Edição" deste curso você saberá mais.

Ah, fica a DICA: seja qual for a técnica utilizada para impressão de sua HQ, quando for a uma gráfica SEMPRE peça um teste de impressão (prova) antes de liberar a impressão do seu material.

Pronto, agora seu trabalho está pronto para encontrar o SEU leitor(a).

INOFENSIVO #10



Ramon Cavalcante



Dora Moreira



Dora Moreira



ABRA A SUA MENTE!

por Sirlanney

Se você conseguir um número significativo de leitores na internet, você pode tentar ganhar dinheiro por meio do **FINANCIAMENTO CONTÍNUO**. Ele funciona para projetos que não têm um tempo limitado e por isso precisam de apoio financeiro que o acompanhem durante sua jornada. Com esse pensamento, a plataforma *Pathron* foi criada. Com esse tipo de apoio do público, o autor tem apenas que continuar fazendo o que já faz: **PRODUZIR QUADRINHOS**. No Brasil, a plataforma *Apoia.se* hospeda vários quadrinistas nacionais incríveis. Conheça-os e contribua! Se você quiser criar o seu próprio projeto, veja como: <https://blog.apoia.se/antes-da-campanha-come%C3%A7ar-afd89d6c997e#.q9evvvyxl>

4. COMO CHEGAR AO

LEITOR

por Sirlanney

Quem faz quadrinho, seja ele virtual (digital) ou impresso em revistas e zines, tem três desejos principais: (1) **ser lido**, (2) que os quadrinhos **sejam o seu trabalho principal e fonte de renda** e (3) com um pouco de ambição, desejará, sobretudo, **atingir e adentrar a mente e o coração do leitor** (considero este último o principal ponto e o que gera as melhores histórias).

Nunca foi fácil, mas, atualmente, com menos espaço em jornais (impressos) e com grandes editoras fechando as portas, são bem poucos os quadrinistas no Brasil que conseguem se manter só fazendo quadrinhos. Precisamos ser criativos, movimentar-nos, formar público e inventar soluções para que leitores se sintam motivados a custear o trabalho do quadrinista. Agora, falaremos um pouco sobre algumas dessas soluções que estão funcionando para vários artistas e que poderá funcionar para você também, né?



Sirlanney

QUADRINHÊS: O GLOSSÁRIO DO QUADRINISTA

por Daniel Brandão e Raymundo Netto



- 1. FINANCIAMENTO COLETIVO (CROWDFUNDING):** é uma modalidade na qual as pessoas são convidadas a investir, por meio da internet, com quantias variáveis e voluntárias para a concretização de seu projeto mensurado em uma meta de arrecadação. Esse investimento exige recompensas a esses doadores, que pode ser apenas um exemplar de sua HQ, ou mais do que isso, conforme o grau de doação.
- 2. TIRAGEM:** Número de exemplares impressos de uma única vez ou em cada edição.

3.1. VOCÊ PODE SER UMA EMPRESA

Se você quer gerar renda com quadrinhos, uma boa opção é **abrir e formalizar sua própria empresa**, o que pode resultar em **possibilidades de trabalho e/ou contratação**. O primeiro passo é estudar o assunto. Procure saber mais sobre **empreendedorismo**. Depois disso, você poderá ser um **Microempreendedor Individual (MEI)**. Saiba mais sobre isso no **Portal do Empreendedor**:

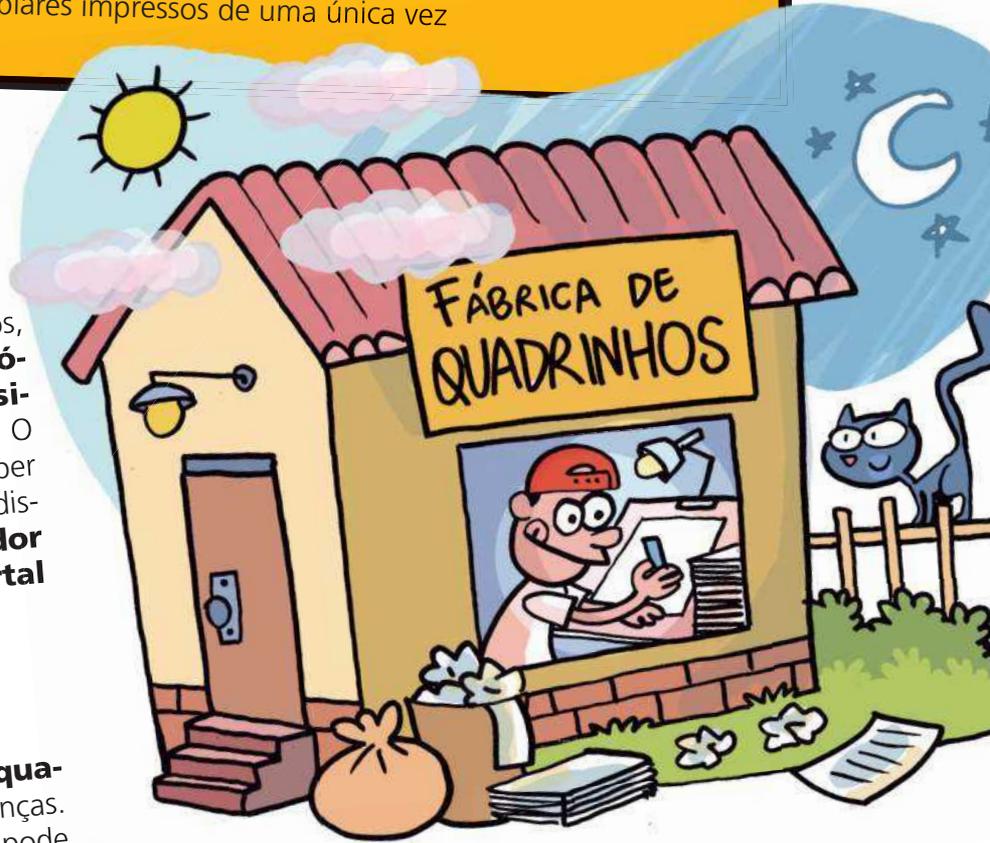
www.portaldoempreendedor.gov.br/mei-microempreendedor-individual

A partir daí, **empresário do ramo de quadrinhos**, planeje-se e organize as suas finanças. Não é porque você é independente que não pode ganhar dinheiro com isso. O mercado alternativo existe e você pode e deve se inserir nele. Listamos algumas dicas na hora de pensar a sua empresa. Preparado, colega? Tome nota:

A) Avalie o quanto **você tem para investir** e se planeje a partir de um **teto de gastos**;

B) O seu quadrinho é apenas um dos produtos da sua empresa. As possibilidades de produtos derivados do seu quadrinho são muitas. Faça uma lista de produtos que você poderia fazer a partir dos seus quadrinhos e escolha os mais simples para começar (pôsteres, cartões-postais, livros, revistas, camisetas, calendários, canecas, zines, *bottons*, *skethbooks*, adesivos, jogos de tabuleiro, bloquinhos, agendas, bolsas etc.);

- C)** Certifique-se de que tem bons fornecedores (gráficas, artesãos, serigráficos etc.);
- D)** Crie um canal de relacionamento profissional com seus clientes em potencial;
- E)** Seja atento aos prazos e aos calendários de eventos de quadrinhos e cultura *underground*;
- F)** Organize as finanças, detalhando investimentos, custos e lucros e seja bem-vindo ao *Show Business*!



3.2. ONDE VENDER?

Os melhores espaços para **vender quadrinhos alternativos** são: internet, feiras e eventos alternativos.

3.2.1. LOJA VIRTUAL

Na internet você irá encontrar uma boa variedade de plataformas prontas para hospedar sua **loja virtual**, como *Tanlup*, *Iluria*, *Elo7*, *Societ6*, *Collab55*, que são as mais usadas no Brasil. Cada uma tem suas próprias taxas (sobre produtos ou mensais), formas de assinaturas, leiaute, facilidade de pagamento e controle de vendas. Sugerimos que você **conheça cada uma delas e opte pela que mais se adequar ao seu perfil**. Lembre-se de postar boas fotos (aquelas que valorizam o seu produto) e apresentar uma descrição desse produto feita com carinho e paciência, o que garantirá maior possibilidade de atrair público e boas vendas.

3.2.2. QUADRINHOS NAS FEIRAS

Feiras, eventos de lançamento, debates e palestras, bienais, feiras de publicações independentes ou *underground* são espaços físicos onde artistas expõem e vendem seus produtos. Seja evento *nerd*, *geek*, de música *indie*, feminista ou mesmo de cultura vegana, não importa, vá onde possa encontrar seus leitores e dialogue com eles!

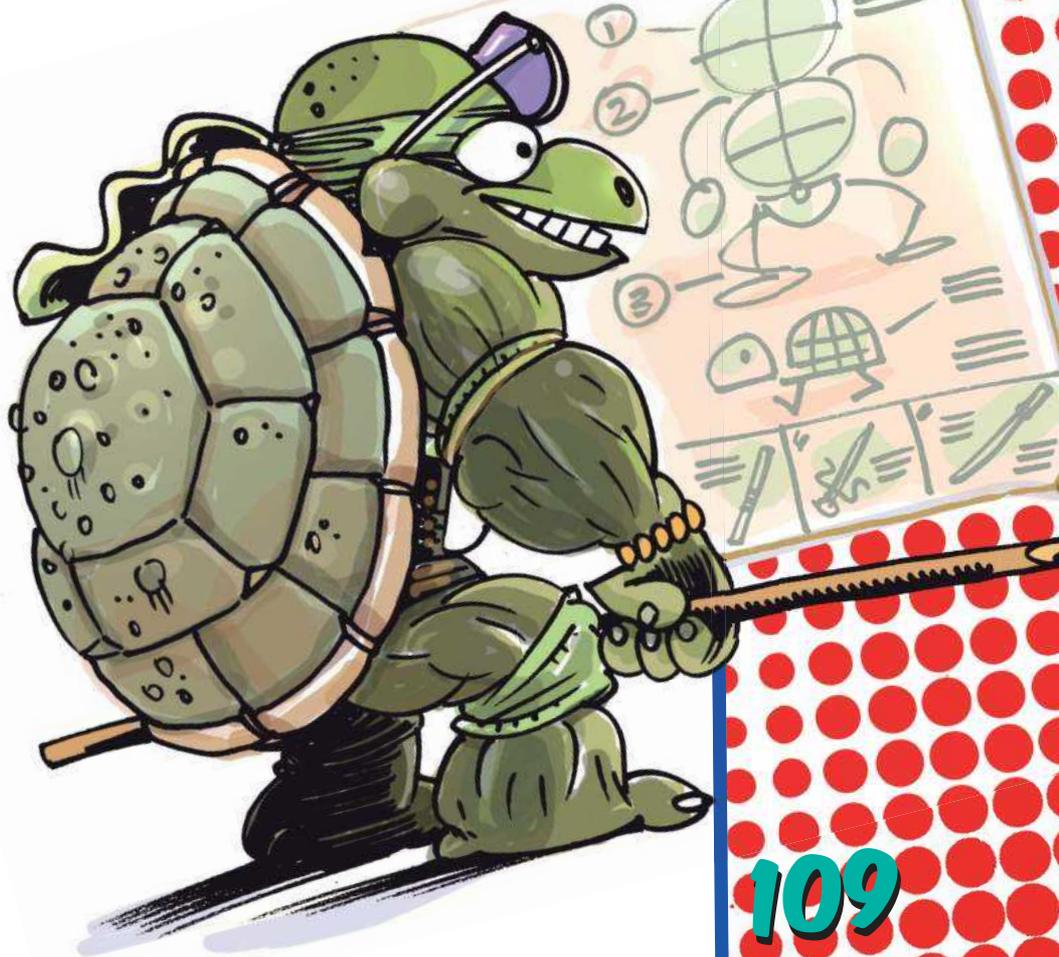
Graças ao grande número de editoras independentes que surgiram nesse começo de século, foram abertos espaços cada vez mais relevantes para feiras de publicações em todo país, além das feiras oficiais de quadrinhos, como o *FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos)* em Belo Horizonte, a *Gibicon*, em Curitiba, e a *ComicCon*, em São Paulo.

Das feiras independentes que acontecem todo ano, podemos destacar algumas: *Mercado dos Quadrinhos* (Fortaleza), *Publique-se* (Recife), *Tabuão* (Salvador), *Dente* (Brasília), *Pão de Forma* (Rio de Janeiro), *Ugra Zine Fest*, *Miolo(s)*, *Avessa: Feira de Publicações Independentes do Sesc Pompeia* e *Feira Plana* (São Paulo), *Grampo* (Curitiba), *Parque Gráfico* (Florianópolis), *Parada Gráfica* (Porto Alegre), dentre outras.

A maioria dessas feiras requer inscrição, então é bom ficar de olho nos prazos e editais. Algumas delas também possuem premiação, o que é uma motivação a mais para o artista. Além de vender seus produtos e conquistar mais clientes e leitores, outros ganhos que essas feiras nos trazem são: conhecer os quadrinistas de perto, participar de bate-papos, ou conhecer e apresentar o seu trabalho para novas editoras. Muitas boas parcerias começam nas feiras de publicação independentes. Em cada estado, os artistas estão se organizando para movimentar a cena local, em pequenos eventos e feiras. Participe, conheça e apoie os seus criadores conterrâneos, isso fomenta e fortalece sua própria cultura.

Em um próximo número de nossos fascículos você conhecerá outras possibilidades de chegar ao leitor, tais como publicar por pequena e média editora, editais de cultura e financiamento coletivo. Não perca nenhum fascículo e assista às videoaulas!

Agora que você já sabe alguns caminhos para chegar aos leitores, crie coragem e faça o seu quadrinho. Mas faça com o coração!





LEIA E SAIBA MAIS SOBRE HQS

A GUERRA DOS GIBIS, de Gonçalo Junior. Companhia das Letras, 2004

A GUERRA DOS GIBIS 2, de Gonçalo Junior. Peixe grande Editoractiva, 2010.

A MENTE SUJA, de Robert Crumb. Editora Veneta, 2013.

ART SPIEGELMAN: COMIX, ESSAYS, GRAPHICS AND SCRAPS (QUADRINHOS, ENSAIOS, GRÁFICOS E QUADRINHOS). Centro Cultural Banco do Brasil e Sellerio. Editore, 1998.

HOMENS DO AMANHÃ, de Gerard Jones. Editora Conrad, 2006

UNDERGROUND CLASSICS: THE TRANSFORMATION OF COMICS INTO COMMIX. Editora Abrams ComicArts, 2009

ZAP COMIX, Robert Crumb. Conrad editora, 2003.

1. ALGUMAS DAS PRINCIPAIS EDITORAS DE QUADRINHOS INDEPENDENTES DO MUNDO

Fantagraphics (Estados Unidos), Drawnandquarterly (Canadá), La Cupula (Espanha), Coconino Press/ Pandango (Itália), Nobrow (Inglaterra/Reino Unido), L'association/Futuropolis (França), Strapazin (Suíça), Stripburger (Eslovênia), Chili com Carne (Portugal), Veneta e Zarabatana (Brasil)

2. ALGUNS SITES QUE DIVULGAM QUADRINHOS INDEPENDENTES:

Raio Laser - www.raiolaser.net | Vitralizado - www.vitralizado.com | Coisa Pop - www.coisapop.com.br |

Revista O Grito - revistaogrito.ne10.uol.com.br | Impulso HQ - impulsohq.com | Balbúrdia - balburdia.wordpress.com | Papo Zine - canal no Youtube

3. MAPEAMENTO, ENSAIOS E CRÍTICAS:

Marca de Fantasia - www.marcadefantasia.com | Ugra Press - www.ugrapress.com.br | Antilope - facebook.com/AntilopePress | The Comics Journal - www.tcj.com

4. LINKS DE ALGUNS QUADRINHOS INDEPENDENTES CEARENSES:

Anarko Pato - facebook.com/anarkopato ou <http://anarkopato.tumblr.com> | Nú, Coro e Osso - facebook.com/nucoroeosso ou nucoroeosso.blogspot.com.br | Azedas - facebook.com/CartunistasFemeas

Magra de Ruim - sirlanney.iluria.com ou facebook.com/sirlanneynogueira | Adivinha Dindi - adivinhadindi.tumblr.com ou facebook.com/adivinhadindi | Pedrinho Chegava Descalço - facebook.com/PedrinhoChegavaDescalco | Na Sinecura - www.facebook.com/nasinecura | Relicário - facebook.com/relicariohq | Netuno Press - netunopress.tumblr.com ou facebook.com/netunopress | The Comics Café - lojathecomicscafe.tanlup.com ou facebook.com/TheComicsCafe | Território Marginal - blogzdovitor.blogspot.com.br | Blog do Guabiras - blogdoguabiras.blogspot.com.br | Anderson Lauro - www.facebook.com/anderson.lauro | Manicomix - manicomixblog.blogspot.com.br ou facebook.com/themanicomix | Seres Urbanos - facebook.com/seresurbanosfanzines

PARA SABER MAIS DETALHES DA HISTÓRIA DA PRODUÇÃO CEARENSE ATÉ 2010, CONSULTE A "GRANDE ENCICLOPÉDIA DO QUADRINHO CEARENSE" NO ENDEREÇO ELETRÔNICO: <http://pt.calameo.com/accounts/342368>

5. OUTROS LINKS LEGAIS:

Petisco quadrinhos - <http://petisco.org/> | Madefire - <http://www.madefire.com/> | Plataforma online de criação de Motion Books - <http://www.madefire.com/motion-book-tool-open-access/> | Social Comics - <https://www.socialcomics.com.br/> | Comixology - <https://www.comixology.com/> | Magra de Ruim - <https://www.facebook.com/sirlanneynogueira/?fref=ts> |

O diário de Virginia - <http://www.odariodevirginia.com/> | Conheça as webcomics da Bianca Pinheiro - <http://bianca-pinheiro.tumblr.com/webcomics>



HQ? NO CEARÁ TEM DISSO SIM!

por Raymundo Netto

A **Oficina de Quadrinhos da Universidade Federal do Ceará** foi uma invenção do mestre dos magos **Geraldo Jesuíno da Costa**, designer, artista plástico, editor e contista, que afirma ter sido, há 30 anos, “o projeto mais improvável do curso de comunicação”. Desde 1983, o professor Jesuíno havia incluído, com apoio da profa. **Adísia Sá**, a disciplina “História em Quadrinhos” no currículo do curso. Naquela época, uma turma passou a se reunir para conversar sobre HQs, entre eles, o próprio Jesuíno, Flávio Paiva, Aluísio Gurgel e o *bregastar* Falcão. Em 1985, a Oficina surgiria como um projeto de extensão do curso de Comunicação Social com ações voltadas para a preservação, estudo e produção de quadrinhos no Ceará. Nesse período, algumas publicações foram marcantes. Entre elas: a revista *Pium* (1985 e 1998) e a *Carbono 14*, além das adaptações para HQs, reunindo vários quadrinistas, como *Moreira Campos em Quadrinhos* (1995 – a data de finalização de sua última página coincide com a data de falecimento do contista) e *Iracema*, de José de Alencar (1996).

Com a aposentadoria do professor Jesuíno, em 2000, o projeto entrou em suspense, desencantando em 2004 pelas magia do prof. **Ricardo Jorge de Lucena Lucas**, atual coordenador do projeto, que hoje é vinculado ao curso de jornalismo do Instituto de Cultura e Artes (ICA) da UFC.

Nessa segunda fase da Oficina, conforme Ricardo Jorge, “o foco maior é a discussão sobre as fases de produção de um trabalho em quadrinhos: argumento e roteiro, desenho para quadrinhos e arte-final.” Assim, alguns projetos marcam o novo rumo: “Contando a Cidade” (2006), em parceria com o jornal **O POVO**, a seção “Eureka!”, inserida na revista *Universidade Pública*, da UFC, entre 2008 e 2012, e a retomada da revista *Pium*, ora em formato digital (inclusive as versões da primeira fase) e disponibilizada na web.

Até 2011, as admissões para a Oficina eram semestrais. Em 2012, anuais, contemplando cerca de 30 a 40 *padawans* por ano, por meio de uma seleção e prova de aptidão. Em 2016, mais de 500 candidatos inscritos!



Lembra-nos o prof. Ricardo que “não é preciso saber desenhar para fazer quadrinhos”. E, por isso, em 2016, entre os novos projetos, a Oficina oferece o curso *Fotocomix*, ou seja, a produção de quadrinhos não com desenhos, mas com fotografias. Enfatiza: “Fotonovelas ou, como chamam os franceses, *roman-photos*, ou como acharem melhor.”

OFICINA DE QUADRINHOS DA UFC (GRATUITA)

DIAS DE AULA (INCLUSIVE DO FOTOCOMIX):

sábados, sempre das 9 às 12h, no curso de jornalismo da UFC (avenida da Universidade, 2.762, 2º andar, Benfica).

FACEBOOK: www.facebook.com/oficinadequadrinhos

PIUM E DEMAIS PUBLICAÇÕES DIGITAIS:

<https://issuu.com/quadrinhosufc>

E-MAIL: quadrinhosufc@gmail.com



WEAVER LIMA (AUTOR)

realizou diversas exposições em prol da memória do quadrinho cearense, entre elas **Luiz Sá 100 Anos**, resultado de 5 anos de pesquisa sobre a obra do desenhista, e **HQ-CE**, uma exposição permanente para a Gibiteca de Fortaleza, que registra a produção de histórias em quadrinhos no Ceará de 1930 a 2010. Na década de 1990, foi integrante do "Seres Urbanos" (1991-1998), grupo considerado um dos mais importantes da produção independente no Brasil.

Contato: weaverlima@gmail.com.

DÉBORA SANTOS (AUTORA)

é formada em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e atua há quatro anos como ilustradora. Passou a publicar quadrinhos em 2015, ano em que imprimiu seu primeiro zine, *Rebuliço*, e publicou os quadrinhos *Como sobreviver à terra da luz*, com Brendda Lima, *Pombos!*, com Márcio Moreira, e *Lua Cheia*, todos pela *Netuno Press*, coletivo da qual é membro. Atualmente dá aulas de desenho e trabalha como ilustradora.

Portfolio: <https://www.behance.net/drebasantos>

Tumblr: <http://drebasantos.tumblr.com/>

SIRLANNEY (AUTORA)

Sirlanney estudou pintura na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Em 2014, publicou seu primeiro livro, *Magra de Ruim*, indicado ao prêmio nacional HQ Mix e premiado com o Troféu Revelação *Al Rio de Quadrinhos*, em 2015. Participa de debates e ministra cursos e oficinas sobre pintura, quadrinho e feminismo por todo o país. É autora da página "Magra de Ruim" no Facebook, que já conta com 170.000 fãs. Para saber mais, acesse www.sirlanney.com. **Veja também:** apoia.se/magraderuim.

GUABIRAS (ILUSTRADOR)

desenha desde os 5 anos de idade se baseando em tudo que se possa imaginar de quadrinhos no mundo. Em 2016, completa 18 anos em que trabalha como ilustrador e cartunista no jornal **O POVO** (Fortaleza/CE). Tem inúmeras publicações e personagens em HQs e fanzines, ministrando oficinas e participando de trabalhos/mostras coletivos e/ou individuais. Para conhecer mais sobre a produção de Guabiras, **acesse:** blogdoguabiras.blogspot.com.br

Este fascículo é parte integrante do projeto **HQ Ceará**, de concepção de Regina Ribeiro e Raymundo Netto, em decorrência do convênio celebrado entre a Fundação Demócrito Rocha (FDR) e a Secretaria Municipal da Cultura de Fortaleza (SecultFOR), sob o nº 12/2016.

Expediente

FUNDAÇÃO DEMÓCRITO ROCHA Presidente **João Dummar Neto** | Diretor Geral **Marcos Tardin** | **UNIVERSIDADE ABERTA DO NORDESTE**
Coordenação **Ana Paula Costa Salmin** | **CURSO BÁSICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS** Coordenação Geral e Editorial **Raymundo Netto** |
Coordenação de Conteúdo **Daniel Brandão** | Edição de Design **Amaurício Cortez** | Projeto Gráfico **Amaurício Cortez, Karlson Gracie e**
Welton Travassos | Editoração Eletrônica **Cristiane Frota** | Ilustração **Guabiras** | Catalogação na Fonte **Kelly Pereira**
ISBN 978-85-7529-715-5 (Coleção) | 978-85-7529-722-3 (Volume 7)



Todos os direitos desta edição reservados à:
Fundação Demócrito Rocha
Av. Aguanambi, 282/A - Joaquim Távora
CEP 60055-402 - Fortaleza- Ceará
Tel.: (85) 3255.6037 - 3255.6148 - Fax: 3255.6271
fdr.org.br | fundacao@fdr.com.br

Apoio

O POVO
Você presente.

Realização

universidade aberta
do nordeste

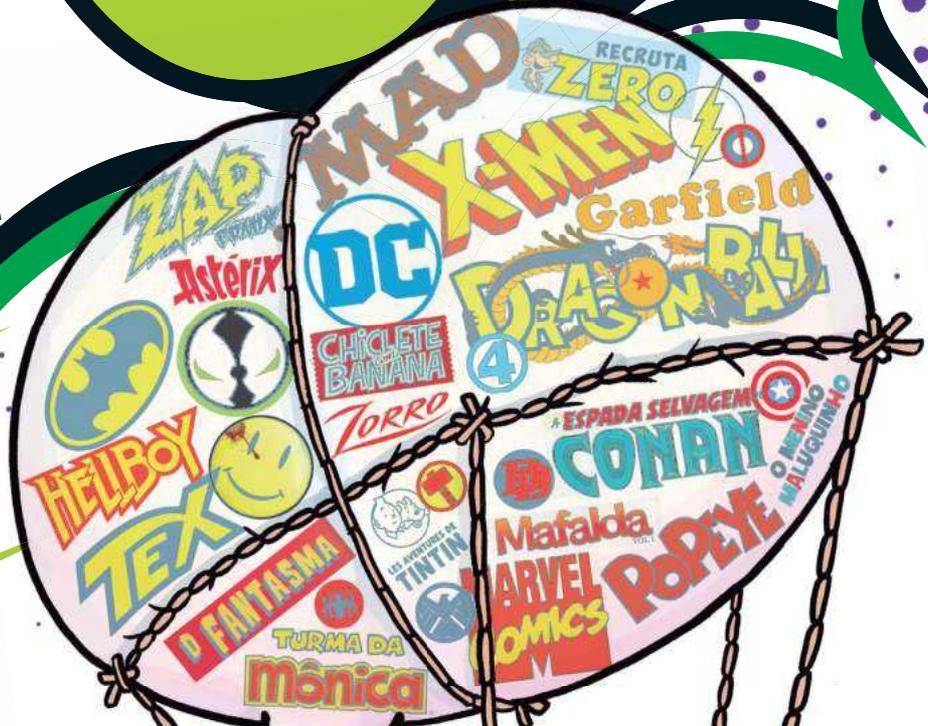
Fundação Demócrito Rocha

FAQ 8

CURSO BÁSICO
DE HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS

GRATUITO!
Esta publicação
não pode ser
comercializada.

CEARA



**BALONAMENTO,
TIPOGRAFIA E
ONOMATOPEIA**

LUÍS CARLOS SOUSA

 universidade
aberta
do nordeste

 Fundação
Demócrito Rocha



1. INTRODUÇÃO

TOC! TOC! Bem-vindo(a) a mais um fascículo do seu, do meu, do nosso **Curso Básico de Histórias em Quadrinhos**.

Dessa vez o assunto está no ar, num balãozinho, então é bom você pegar ligeiro, hein? Você também conhecerá um bichinho que parece ter uns 100 pés, mas só que não: a onomatopeia.

Por Asgard, você não está acompanhando os fascículos nem as videoaulas? Vacilando ó! O curso é GRATUITO e aberto a todo o país. Basta se inscrever para descobrir os segredos seculares da magia sequencial.

Se liga **TRIIIIIMMMMMM** na gente que é sucesso. Nosso Canal Especial é:

FDR.ORG.BR/UANE/HQCEARA



2. BALÕES E LETRAS:

TUDO É IMAGEM!

Populares símbolos das histórias em quadrinhos, o **balão de fala** e o **texto** que ele traz dentro de si são quase “bandeiras” dos **GIBIS** (HQs), a ponto de alguém achar que tudo que tenha balões e textos internos seja considerado quadrinhos, o que é um grande erro! Oficialmente, o balão surgiu em 1896 com *The Yellow Kid*, personagem de Richard Outcalt, mas manifestações similares existem desde o século XIII, como as etiquetas de diálogo utilizadas em pergaminhos e sem quebras nas linhas.

A origem do por que escolher um balão para representar a fala, por sua vez, se perdeu no tempo. Teóricos como **WILL EISNER** sugerem que o balão é uma “cartunização do vapor que sai da boca quando falamos”. De qualquer forma, tal “objeto”, em seu formato circular com uma “perninha” (o apêndice), é um dos mais maleáveis elementos dos HQs na união entre imagem e texto, gerando um casamento perfeito entre estética visual e eficiência comunicativa.

1. WILL EISNER (1917-2005), um dos mais renomados quadrinistas americanos, criador do personagem “Spirit”, autor de diversas *graphic novels* de sucesso, sendo certamente um dos reinventores do gênero, seguido por diversos profissionais de todos os continentes.

Outro elemento que está bastante ligado às histórias em quadrinhos é o **texto dos quadrinhos**, também conhecido como **tipografia** ou *lettering*. Mais que um amadramento de palavras e orações formando períodos inseridos em balões, os textos de quadrinhos possuem uma qualidade **visual**, ou seja, eles têm de ser **lidos como literatura** e **vistos como imagens**. Suas variações e estilos mostram mais coisas além das visuais.

NESSE
FASCÍCULO, VOCÊ,
LEITOR (E/OU FUTURO QUADRINISTA),
VAI CONHECER MAIS SOBRE ESSES DOIS
ELEMENTOS, BEM COMO ENCONTRAR SUGESTÕES
DE COMO UTILIZÁ-LOS EM SUAS HISTÓRIAS,
AMPLIANDO SUA NARRATIVA E
ENRIQUECENDO SEU TRABALHO.

QUADRINHES: O GLOSSÁRIO DO QUADRINISTA

por Daniel Brandão e Raymundo Netto

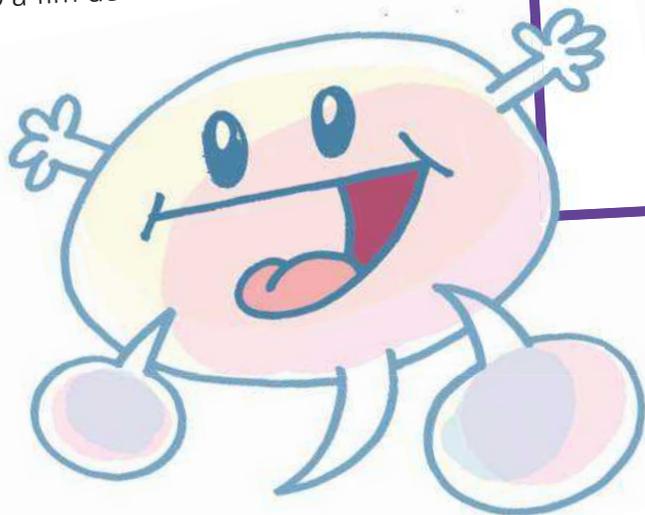


- 1. TIPOGRAFIA:** É a tipologia (ciência que estuda os tipos) aplicada às letras, ou grafismos, muitas vezes chamada de tipologia gráfica.
- 2. LETTERING:** Termo em inglês costumeiramente traduzido como "letramento", que é o "desenhar" ou "criar" letras.
- 3. BALÃO:** pode ser de fala, de pensamento, de grito, eletrônico, uníssono. Sua origem pode ser uma representação gráfica do ar que se desloca quando falamos e que parece uma fumaça gerada pela condensação em lugares frios.
- 4. ONOMATOPEIA:** são os efeitos sonoros dos quadrinhos. A representação gráfica de suas letras também influenciam a interpretação do som pelo leitor.
- 5. TÍTULO:** nem toda história precisa de título. Mas se tiver, a fonte (letra, caractere) utilizada pode ajudar a dar o "clima" da HQ.
- 6. GIBI:** era o título de uma revista em quadrinhos lançada no Brasil em 1939. O termo, popular na época, designava "moleque", "negrinho", que era o símbolo da revista. Fez tanto sucesso, que desde então as revistas em quadrinhos, em geral, passaram a ser chamadas de "gibis".
- 7. NARRATIVA:** conjunto de elementos, reais ou imaginários, que, por meio de palavras e/ou de imagens, mais ou menos encadeadas, apresentam um acontecimento, caso ou história.

2.1. RAIOS X DOS BALÕES

"O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som." (Will Eisner)

Antes de começar a produzir balões de falas, é importante conhecer de perto esse elemento a fim de descobrir suas qualidades:



Nathália Garcia



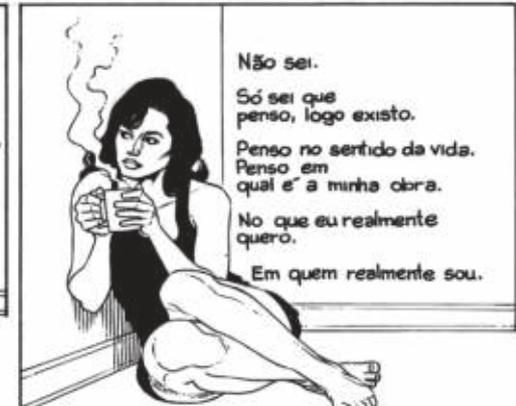
A) BORDA: porção do balão que, junto ao texto, mais lhe dá integridade e identidade. A borda de um balão serve tanto como área de contenção do texto de fala, como expressão do tom de voz e volume do falante.

B) TEXTO: o texto é o “centro” do balão de fala. Texto e balão mantêm uma relação de verdadeira dependência, na qual um influencia e é influenciado pelo outro. Se um personagem grita, chora ou gargalha, texto e balão de fala costumam expressar isso juntos. Você já havia percebido isso, não é?

C) RESPIRO: a área de respiro (espaço entre o texto e a borda do balão) permite uma leitura visualmente mais agradável e ajuda a manter um senso de estética mais simpático ao leitor.

D) APÊNDICE: é a “perninha” do balão, que serve para indicar quem está falando. O apêndice costuma estar apontado para o personagem que fala, pois é da boca dele que “aquelas” palavras estão saindo.

Apesar de tudo, nem sempre todos esses elementos estão presentes juntos. Dependendo da necessidade da história e da estética (visual) escolhida pelo autor, uma ou duas dessas partes podem ser retiradas.



2.2. AS FORMAS DO BALÃO

Antes de tudo, é preciso dizer que não há uma “regra” que nos orienta como o balão ou a sua tipografia deve ser. A escolha do tipo de balões de falas e letras vem essencialmente das **funções comunicativas e estéticas** para aquela história. No entanto, há formatos bem recebidos e melhor divulgados e, por isso, mais utilizados, devido à sua funcionalidade e tradição. Vamos conhecer alguns deles:



A) BALÃO REGULAR: utilizado para a fala comum de qualquer personagem, mas em tom natural (nem alto, nem baixo)



B) BALÃO DE GRITO: utilizado para gritos, berros e outros sons em tom alto. Nele, as letras do texto interno costumam ser também maiores e destacadas.



C) BALÃO DE PENSAMENTO: recurso que mostra o pensamento de um personagem. Hoje em dia é comum ele vir sendo substituído pelo “recordatório”.



D) RECORDATÓRIO (CAIXA DE TEXTO OU CAPTION): recurso utilizado para textos ou falas subjetivas, ou seja, que expressem pensamentos, particularidades do íntimo do personagem, como demarcações de tempo e narrador.

Nathália Garcia



E) BALÃO ELÉTRICO: utilizado para sons/vozes de equipamentos eletrônicos ou maquinários.

Nathália Garcia

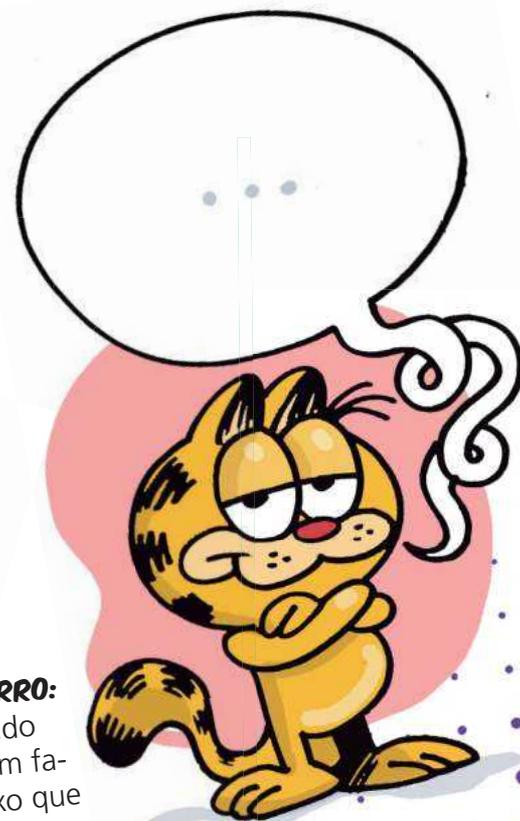


F) BALÃO DE SUSSURRO: esse balão pontilhado demarca um personagem falando em tom mais baixo que o normal. É um dos balões que tem sido menos utilizado atualmente, sendo substituído pelo fundo semitransparente ou aumento do respiro.

Nathália Garcia



G) BALÃO DESTACADO OU DE BORDA DUPLA: um pouco esquecido pelo grande mercado, ou substituído por outras soluções, como o uso de símbolos e cores (facilitadas pela inserção do mundo digital em HQs), a borda dupla tem como objetivo mostrar que determinado personagem está falando em uma língua estrangeira, ou seja, distinta a de outros falantes do quadro.

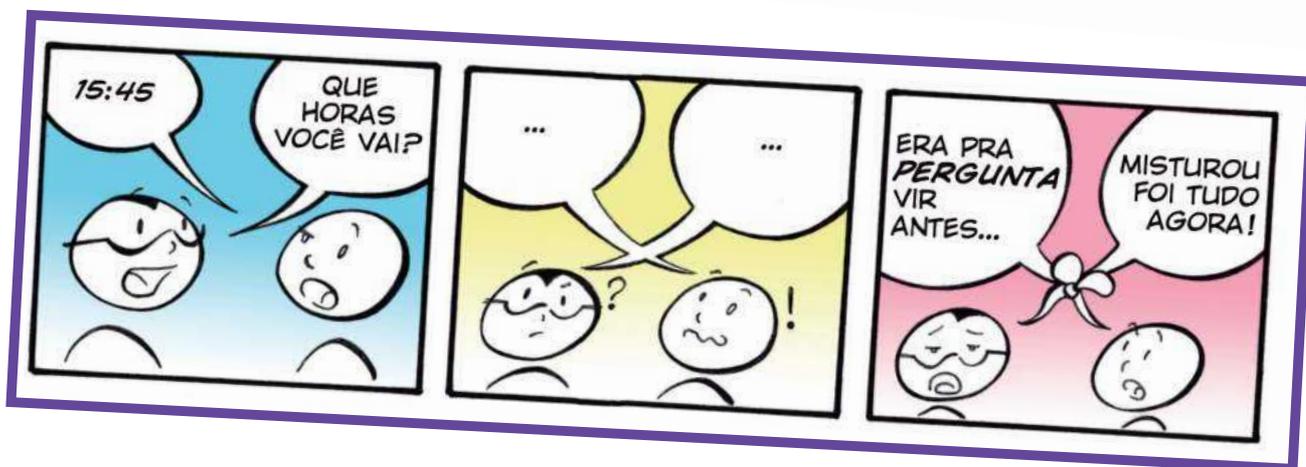
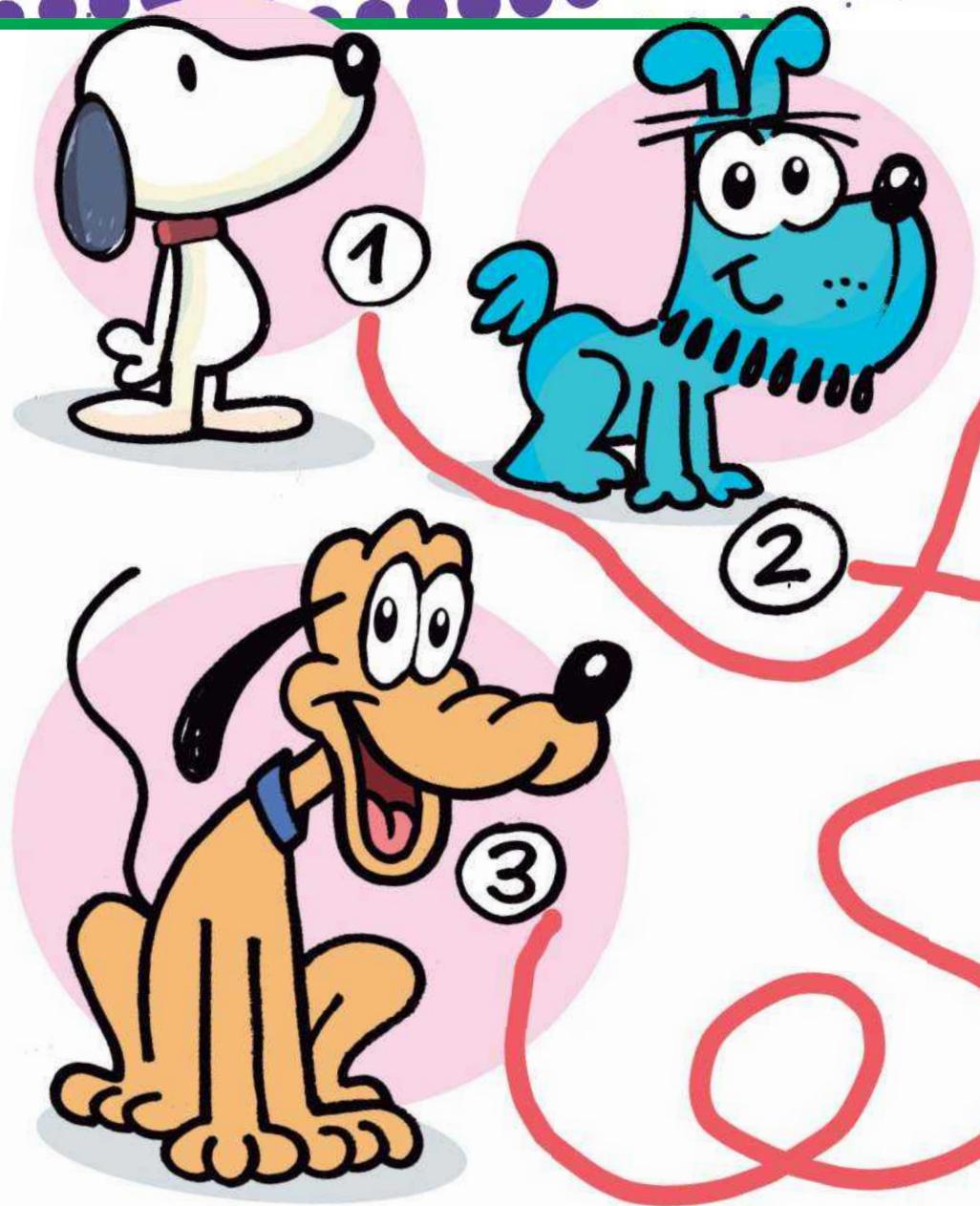


2.3. ORGANIZANDO OS LUGARES

Inserir balões e texto em uma HQ não é brincado, não: **requer cuidado e atenção!**

Balões, textos e imagens formam um trio que dança junto, ao mesmo tempo, com um sempre "pegando" o outro em um quadro e levando ao seguinte, guiando o olhar do leitor tanto para as imagens quanto para os textos. Na sua leitura você pode nem perceber isso, justamente porque cada passo dessa dança é bem pensado e distribuído. Parece complicado, mas se alguns passos forem bem planejados, se consegue um resultado bem legal. Vejamos:

A) ORDEM DE LEITURA: No Ocidente, nós lemos as HQs da direita para esquerda (da revista) e de cima para baixo, não é assim? Por isso, a ordem dos balões de fala precisa tomar esse mesmo direcionamento. Assim, quem fala primeiro deve estar à direita e/ou acima de quem fala a seguir. Caso contrário, há grande possibilidade de confundir a leitura.



Nathália Garcia

1 Au...

2 AU AU
AU AU...

3 AUUUUUU
AUUUUUU
AUUUUUU
AUUUUUU

B) DESTAQUE E LEGIBILIDADE: É sempre importante que o texto esteja em posição, tamanho e em espessura legíveis. Geralmente, coloca-se o balão de fala na posição superior dos quadros, pois é o lugar para onde o olhar de quem lê primeiro se direciona.

C) CADA COISA EM SEU LUGAR: A imagem é um elemento tão importante das HQs que muitos autores a colocam antes de planejar balões e texto. No entanto, agindo assim, o autor corre o risco de ter que refazer textos e balões simplesmente porque o espaço adequado para eles não foi devidamente planejado.

Uma dica é procurar encaixar textos e balões ainda no começo do processo, **antes de inserir qualquer outra imagem**, quando se está montando o leiaute de páginas.



Daniel Brandão

SUPERDICA! O leiaute é a preparação para a história em quadrinhos. Nele, o quadrinista pode pensar sobre maneiras eficientes de contar sua história e dispor os elementos (imagem, texto e balões) antes de ter todo o trabalho de produzi-la. Um leiaute bem pensado garante que o autor não terá que refazer o seu trabalho e que o leitor não se perca na leitura e ainda possa apreciar as imagens de forma natural e eficiente, mesmo que o quadro tenha muitos balões, como no exemplo ao lado:



Daniel Brandão



ABRA A SUA MENTE!

Além de todas as funções que apresentamos, os balões podem ser também **MARCADORES DE TEMPO**. O período de leitura de uma fala é uma indicação temporal em si, pois, quanto maior for essa fala, maior será o tempo do quadro. Em um quadrinho pode haver mais de um balão. Eles não serão lidos ao mesmo tempo, claro, criando uma passagem de tempo entre um balão e outro. Como balões são imagens e estão dispostos lado a lado, isso por si só justifica chamarmos de histórias em quadrinhos.

3. TIPOGRAFIA, ONOMATOPEIAS E

PALAVRA-IMAGEM

Em quadrinhos, **tudo** é elemento **NARRATIVO**. Com as letras nas HQs não poderia ser diferente. Dentro de balões de fala ou fora deles, acompanhando as linhas de ação dos personagens **ou** se integrando às imagens nos quadros como objetos de cena ou se tornando elementos interativos entre os personagens **ou** sendo um requadro, as letras possuem tantas opções de uso quanto são possíveis. Aliás, em quadrinhos, como nas artes em geral, a experimentação e a criatividade têm que ser exercitadas.

O seu texto pode provocar uma série de sentimentos, sensações e experiências que apenas utilizando imagens você poderia não conseguir. Em quadrinhos, no entanto, a união do texto e da imagem apresenta um universo dramático mais completo, talvez mais provocante até, conforme a habilidade de seu(s) autor(es).





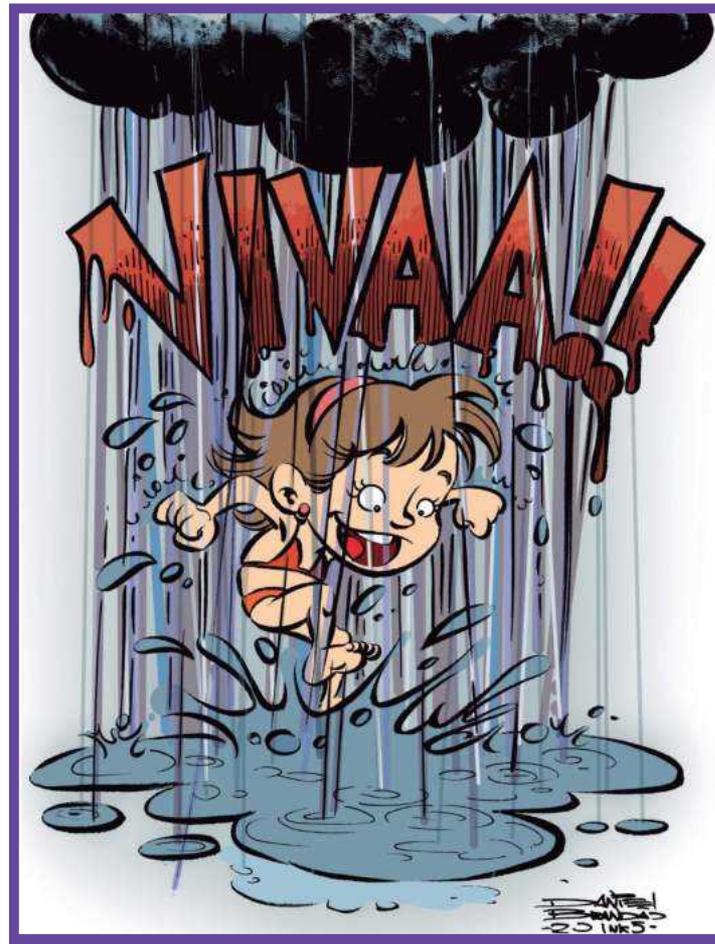
Nathália Caróia

Texto como requadro



Daniel Brandão

Texto como elemento de cena.



Daniel Brandão

Texto interagindo com as imagens.

3.1. O TÍTULO

O título é muito importante para dar o “tom” da história que vai ser contada, pois ele já convida e prepara o leitor para o clima da trama. Por isso é preciso dar um senso estético a ele de forma que case com as imagens e o roteiro da história que está por vir.

Geralmente, as letras do título são desenhadas, assim como outros elementos textuais, para integrar-se às imagens nos quadros ou mesmo servir como requadro.

Nesse caso, que apresentamos a seguir, o quadrinista Daniel Brandão utilizou o título para apresentar sua história. O título é arredondado, dando a impressão de que podemos “escorregar” por ele, assim como a personagem faz na história, passando de forma leve pelos cômodos da casa. Veja nas revistas em quadrinhos que tem em casa como são desenhados os seus títulos. Entendeu, agora?



Daniel Brandão



ABRA A SUA MENTE!

ASSINATURA OU CRÉDITO?

Às vezes há certa confusão entre essas duas palavras, porque ambas comportam o mesmo significado: o nome de quem faz os quadrinhos. No entanto, elas são usadas de forma diferente. A assinatura é um elemento de arte individual. É o nome, símbolo ou "selo" que mostra o autor de determinada imagem. Nem sempre as assinaturas aparecem nas histórias, mas elas devem sempre estar nas artes originais. O crédito, por sua vez, é o nome do autor (ou autores) da HQ, em lugar de fácil identificação, seja no começo ou no final da história. Muitas vezes, vem logo depois/abaixo do título. **LEMBRE-SE:** é importante que conste os créditos de quem trabalhou na sua HQ.

3.2. ONOMATOPEIA

A **onomatopeia** é simplesmente a formação de uma palavra, utilizando os recursos da língua, a partir da imitação aproximada de um som natural. Em outras palavras, é a **grafia dos sons**: *tique-taque* (imitando o som do relógio), *crás* (imitando som de quebra), *pow* (imitando o som de pancada), *tchibum* (imitando som de cair água), *chuá* (imitando som de água corrente), *zoom* (imitando som de velocidade) etc. Nas HQs, o uso da onomatopeia se torna um recurso imagético-textual de grande impacto, focada no enriquecimento da narrativa dentro do campo sensorial.

Nos quadrinhos, podemos dizer que há um interesse maior na **SINESTESIA?** que o texto pode gerar do que na sua mera interpretação sonora. Assim, quando uma onomatopeia surge, além de demonstrar um som, sua aparência, cor, efeitos e composição, ela pretende despertar o maior número de sentidos possíveis do leitor, atraindo sua leitura. Por isso as onomatopeias são integradas com a imagem.

2. SINESTESIA: o poder que tem a imagem (no caso) de trazer de dentro de nós as sensações, imagens, cheiros e/ou cores reconhecidas.



Perceba que, na tirinha ao lado, o colchão não aparece nenhuma vez nos quadros, mas a onomatopeia nos dá sugestão de sua forma, da qualidade de seu estofado ou mesmo dos materiais de que é feito. Se o leitor mergulhar ainda mais na história da tira, ele poderá ver-se como a personagem, sentindo como seria pular em um colchão como esse, ou mesmo como cair dele...

Hoje em dia, as onomatopeias que tentam descrever sons algumas vezes são substituídas por verbos ou substantivos que dão nome às ações. Assim, ao invés de ter uma onomatopeia do som de "batida", como um "PÁ", por exemplo, há a palavra "TABEF" com os efeitos imagéticos que sugerem que ali é um som, não alguém falando.



Daniel Brandão



Daniel Brandão

ABRA A SUA MENTE!



MANUAL OU DIGITAL?

Com o avanço das ferramentas digitais, as "letras feitas a mão" parecem ser um luxo de artistas com prazos longos e desejos artísticos mais "nobres"... na verdade não!

Apesar de ser muito fácil fazer um *download* de uma família de fontes gratuitas (ou pagas) pela internet e utilizá-las no letramento, nada dá mais identidade a um quadrinho que a produção artesanal, mesmo que essa seja complementada por ferramentas digitais, como programas que fazem fontes. O importante é que as letras sejam únicas e digam, logo de cara, quem é o autor de determinado gibi, e, para isso, o "desenhar" das letras é essencial.

4. E É SÓ ISSO?

As possibilidades de ajustes e usos dos balões e letras são ilimitadas, dependendo apenas da criatividade do quadrinista. Muitos deles deram cara, formato e estilo diferentes a seus balões e letras, fazendo com que tivessem, além do aspecto narrativo, uma identidade particular do próprio artista ou de um personagem. Bordas em lápis de cor, efeitos digitais, requadros em

objetos ou somente apêndices podem funcionar junto a fundos coloridos ou tipografias incomuns (ou mesmo alienígenas) expandindo o universo de produção. Experimente, tente do seu jeito. Se gostar e "pegar", já pensou que legal? Independentemente da decisão e escolha do autor, **o importante é usar a melhor saída para contar a sua história!**



HQ? NO CEARÁ TEM DISSO SIM!

por Raymundo Netto

Hermínio Macêdo Castelo Branco, o **Mino**, nasceu em Fortaleza aos 3 dias de maio de 1944. Desenhou desde os 4 anos, sendo adiante influenciado por quadrinhos como O Corvo e a Raposa (publicados na década de 1950 na revista Calunga e depois em revista própria), da Disney e dos cartuns animados do *Pica-Pau*, de Walter Lantz. Aos 10 anos ganhou concurso de desenho promovido pelo Náutico Atlético Cearense. cursou o colegial no *Christus* (entre os professores, **Luiza de Teodoro** e **Eduardo Diatahy Bezerra de Menezes**) e graduou-se em direito pela UFC, onde ingressou em 1965, em plena efervescência cultural, período de grande aglutinação de artistas locais contra o regime ditatorial, o que fez que Mino participasse do movimento estudantil, de diretórios e passeatas, produzindo cartazes e charges que eram distribuídas pelos colegas.

Iniciou-se profissionalmente ilustrando a coluna esportiva "Chuteira, Trave e Canela", de Lavor Campos, no jornal **O POVO**, a sua primeira publicação em jornal.

Estava ainda na faculdade quando foi convidado a criar um símbolo para a nova emissora de TV de Edson Queiroz. Foi assim que nasceu a *sereia da Verdes Mares*, uma homenagem à, então, namorada Ignês. Mais tarde, passaria a publicar no *Diário do Nordeste*, com períodos de frequência regular, a sua página *The Mino Times*.

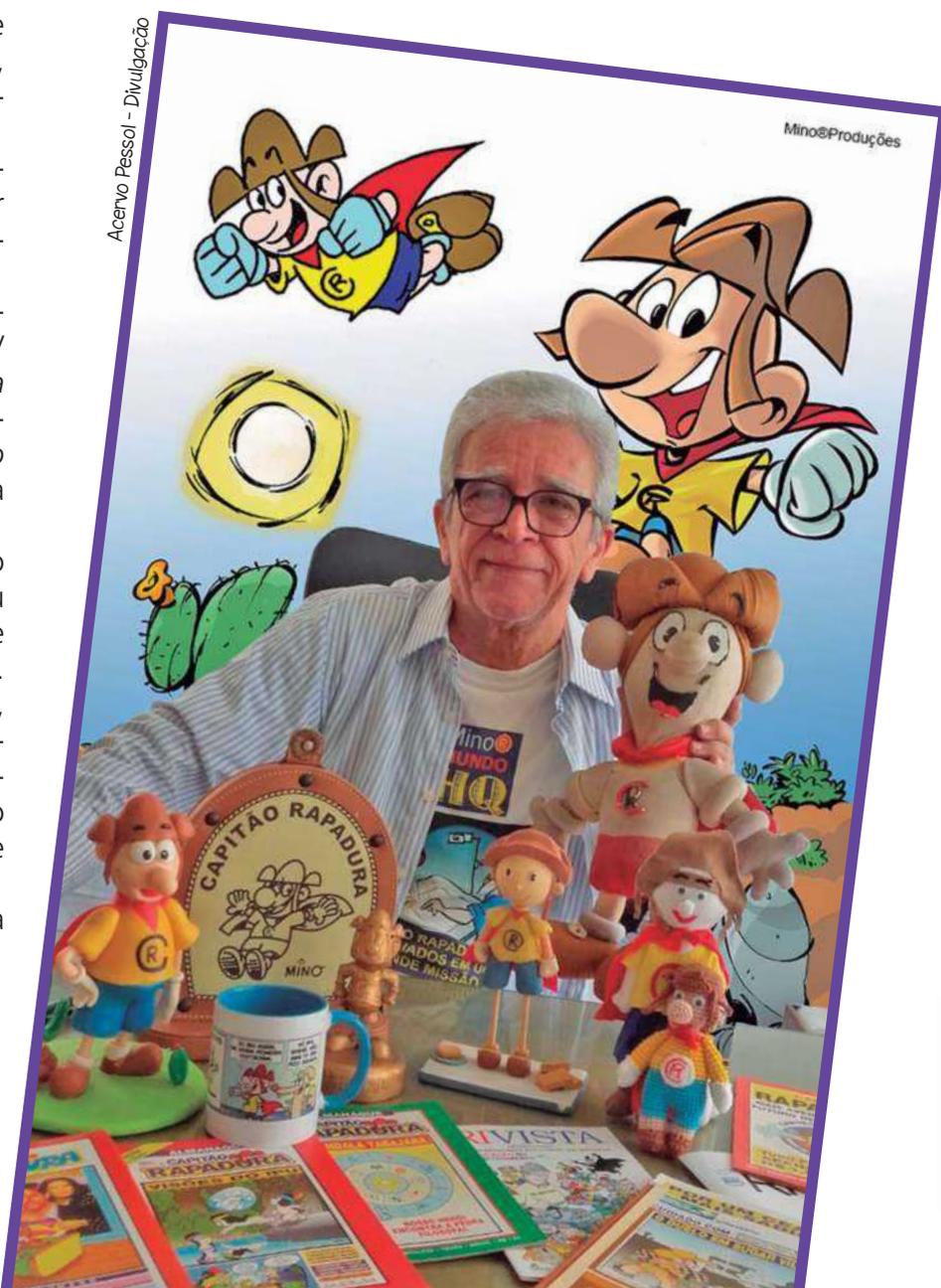
Em 1967, decidiu ir ao Rio de Janeiro, quando conheceu o cartunista Ziraldo que logo o aconselhou a assinar seus trabalhos como "Mino", apelido de casa, pois "Hermínio não era nome de cartunista!". Deixou trabalhos n' *O Cruzeiro*, *Fatos e Fotos*, *Status*, e, retornando a Fortaleza, chegou a colaborar algumas vezes com *O Pasquim*, um "hebdomadário" alternativo, editado entre 1969 a 1991, cujo símbolo era o *Sig*, criação do Jaguar, logo transformando-se em fenômeno do mercado editorial brasileiro.

Convidado por Ary Sherlock, trabalhou na *TV Ceará Canal 2*, o que o levou ao programa "Repórter Cruzeiro", em que ilustrava notícias ao vivo, a partir da locução do narrador, ação inédita

na TV brasileira. Assim, João Ramos e Guilherme Neto o conduziram a participar do quadro competitivo "Fora de Série" do Programa Flávio Cavalcanti (1923-1986), da TV Tupi, no qual Mino desenharia, com sua rapidez habitual, todo o júri, em cadeia nacional, sendo o vencedor do quadro.

Alguns integrantes da "patota d'O Pasquim", como Ziraldo, Millôr e Jaguar viriam a Fortaleza em 1972 para participar da **Feira da Comunicação** (no Clube Líbano), uma invenção do Mino, **Ricardo Bezerra**, **Marcondes Viana** e **Pedro Gurjão**, ação que envolveu todos os meios de comunicação da cidade, com apresentações musicais, desfile de

Acervo Pessoal - Divulgação





LEIA E SAIBA MAIS SOBRE HQS

- 1000 PALAVRAS - TIRAS 100 DESENHOS**, de Marcelo Saravá. Publicação 4º Mundo, 2011.
- ABRIDORES DE LETRAS DE PERNAMBUCO: UM MAPEAMENTO DA GRÁFICA POPULAR**, de Fátima Finizola, Solange Coutinho e Damião Santana. São Paulo: Blucher, 2013.
- A LEITURA DOS QUADRINHOS**, de Paulo Ramos. Editora Contexto. São Paulo, 2009.
- DESENHANDO QUADRINHOS**, de Scott McCloud. Editora Makron Books. São Paulo, 2008.
- NARRATIVAS GRÁFICAS**, de Will Eisner. Editora Devir. São Paulo, 2005.
- QUADRINHOS E ARTE SEQUENCIAL**, de Will Eisner. Editora WMF Martins Fontes. São Paulo, 2010.
- SHAZAM**, de Álvaro de Moya. Editora Perspectiva. São Paulo, 1977.
- DICAS PARA QUEM NUNCA TENTOU SE ARRISCAR NO LETTERING**, por Janara Lopes. Site Idea Fixa. Disponível em: <http://www.ideafixa.com/dicas-para-se-arriscar-hand-lettering/>
- GRUPO BLAMBOT**: <http://www.blambot.com>
- FAMOUS ARTIST CARTOON COURSE**. Disponível em: <http://randomnerds.com/learn-to-draw-cartoons-with-the-now-public-domain-famous-artist-cartoon-course-textbook/>
- ZINE BRASIL: QUADRINHO BRASILEIRO EM IN=LUGAR**: <https://zinebrasil.wordpress.com/2011/08/30/1000-palavras-sarava/>

LUÍS CARLOS SOUSA (AUTOR)

é professor e roteirista do Estúdio Daniel Brandão. Já trabalhou como revisor e editor independente. Foi coordenador do Fórum de Quadrinhos do Ceará e organizador e roteirista da edição comemorativa de *40 anos do Capitão Rapadura* (Armazém da Cultura). Hoje, atua como consultor editorial da *Editora Riso*, do artista Mino.

Contatos: luiscarlososousa.tumblr.com | luiscarlosos@hotmail.com

GUABIRAS (ILUSTRADOR)

desenha desde os 5 anos de idade se baseando em tudo que se possa imaginar de quadrinhos no mundo. Em 2016, completa 18 anos em que trabalha como ilustrador e cartunista no jornal **O POVO** (Fortaleza/CE). Tem inúmeras publicações e personagens em HQs e fanzines, ministrando oficinas e participando de trabalhos/mostras coletivos e/ou individuais. Para conhecer mais sobre a produção de Guabiras, acesse: blogdoguabiras.blogspot.com.br

Este fascículo é parte integrante do projeto **HQ Ceará**, de concepção de Regina Ribeiro e Raymundo Netto, em decorrência do convênio celebrado entre a Fundação Demócrito Rocha (FDR) e a Secretaria Municipal da Cultura de Fortaleza (SecultFOR), sob o nº 12/2016.

Expediente

FUNDAÇÃO DEMÓCRITO ROCHA Presidente **João Dummar Neto** | Diretor Geral **Marcos Tardin** | **UNIVERSIDADE ABERTA DO NORDESTE** Coordenação **Ana Paula Costa Salmin** | **CURSO BÁSICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS** Coordenação Geral e Editorial **Raymundo Netto** | Coordenação de Conteúdo **Daniel Brandão** | Edição de Design **Amaurício Cortez** | Projeto Gráfico **Amaurício Cortez, Karlson Gracie e Welton Travassos** | Editoração Eletrônica **Cristiane Frota** | Ilustração **Guabiras** | Catalogação na Fonte **Kelly Pereira**
ISBN 978-85-7529-715-5 (Coleção) | 978-85-7529-723-0 (Volume 8)



Todos os direitos desta edição reservados à:
Fundação Demócrito Rocha
Av. Aguanambi, 282/A - Joaquim Távora
CEP 60055-402 - Fortaleza- Ceará
Tel.: (85) 3255.6037 - 3255.6148 - Fax: 3255.6271
fdr.org.br | fundacao@fdr.com.br

Apoio

O POVO
Você presente.

Realização

universidade aberta
do nordeste



Fundação Demócrito Rocha

FAQ9

CURSO BÁSICO
DE HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS

CEARA



ARTE-FINAL:
TRADICIONAL
E DIGITAL

GRATUITO!
Esta publicação
não pode ser
comercializada.

MANO ARAÚJO E RAFAEL DANTAS



1. APRESENTAÇÃO

Olá, amigos(as), bem-vindos(as) ao nosso fascículo sobre essa magia que é a **arte-final**.
Vamos saber o que nossos autores, o Mano e o Rafael, que no momento estão escalando, mesmo diante de forte ventania, um canal desconhecido na região polar de Marte (acreditam encontrar mandacarus vermelhos), têm a dizer sobre o que é Arte-Final. Diz aí, gente... Câmbio:

MANO: Muita gente brinca que arte-final é só "cobrir o desenho". Para quem não tem muito contato com a arte é o que parece, mas, na verdade, a função do **arte-finalista** é deixar o trabalho do desenhista cada vez melhor, destacando os detalhes mais importantes, sem perder as suas características originais [fim da transmissão].

RAFAEL: A arte-final é um complemento essencial ao lápis, permitindo adicionar uma série de texturas e efeitos impossíveis de se conseguir apenas com o uso dele. Ela aperfeiçoa o seu desenho, o torna mais vistoso, deixa o traço mais forte e imponente. Um bom desenho pode tornar qualquer trabalho excelente, mas, por meio de uma boa arte-final, pode tornar-se ÚNICO... Cof! Cof! [desligando].

Boa sorte para vocês, rapazes... E você, leitor(a), ainda não se inscreveu no **Curso Básico de Histórias em Quadrinhos**? Está vacilando, cara! Ele é A DISTÂNCIA, pode ser acessado a qualquer tempo e em qualquer lugar do país. Sim, você que está começando por aqui, ainda pode ter acesso a todos os seus fascículos e videoaulas, sabia? Inscreva-se GRATUITAMENTE em nosso super Canal Especial e, ao final, receba o seu certificado (120h):

FDR.ORG.BR/UANE/HQCEARA





ABRA A SUA MENTE!

A responsabilidade sobre a qualidade final do desenho - a sua superfície - é também do arte-finalista. Portanto, quanto mais o arte-finalista souber desenhar, melhor será o seu trabalho, pois poderá corrigir qualquer problema que o desenhista (a lápis) deixou passar, tais como detalhes da anatomia, da perspectiva, de luz e sombra, texturas, entre outros.

2. MÃOS À

OBRA

A arte-final é uma etapa dos quadrinhos onde a teoria não é muito extensa. A prática, sim, é o **ponto-chave**. A seguir, veremos um pouco dessa teoria e também dicas práticas para lhe ajudar a alcançar o melhor resultado em seu trabalho.

2.1. LINHA CLARA X VOLUME

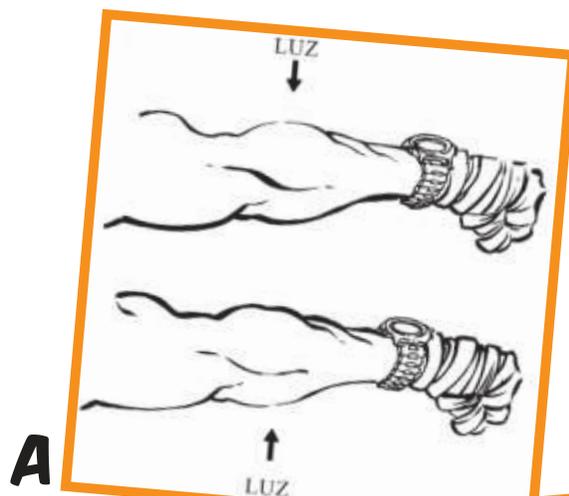
Dentre os estilos de arte-final, podemos escolher entre dois caminhos básicos:

A) LINHA COM VOLUME: As linhas com volume, também chamadas de "peso de linha", são aquelas em que há variação em sua espessura. Essa variação acontece por dois motivos:

* **LUZ:** quanto mais próxima a fonte de luz, mais fina fica a linha; e, quanto mais distante, mais grossa. **(A)**

* **PLANOS:** quanto mais próxima a imagem estiver do leitor (ou da "câmera"), mais grossas as linhas; e, quanto mais distante, mais finas. **(B)**

B) LINHA CLARA: A linha não tem variação de volume. As linhas externas são mais grossas que as linhas internas. Para a distinção de planos, os contornos ficam mais grossos nas figuras mais próximas e mais finos nas mais distantes. **(C)**



A



B



C

2.2. MATERIAIS/ FERRAMENTAS

Como todo trabalho, você precisa de ferramentas adequadas. Imaginem um cozinheiro sem suas facas! Pois é, na arte-final não é diferente. Por isso, vamos aos principais tipos de ferramentas que você também poderá utilizar:

A) MATERIAIS DE TRAÇO CONTÍNUO: aqueles em que a linha não tem variação de volume:

* **CANETAS TÉCNICAS:** Possuem várias espessuras definidas (0.05; 0.1; 0.2 etc.), e em sua carga contêm tinta nanquim que, após o seu término, podem ser recarregadas. São canetas de custo mais elevado, encontradas em papelarias e lojas de arte, mais especializadas.

IMPORTANTE: Esse tipo de caneta entope com facilidade quando a nanquim resseca dentro dela. Por isso é necessário fazer a limpeza delas sempre que você terminar de utilizá-las.

* **CANETA DESCARTÁVEL:** Como a caneta técnica, também possui várias espessuras definidas (0.05; 0.1; 0.2 etc.), porém, quando a sua carga chega ao fim, não pode ser recarregada. São canetas de custo mais acessível do que as técnicas, sendo facilmente encontradas em papelarias e livrarias.

B) MATERIAIS DE TRAÇO VARIÁVEL: aqueles em que a linha tem variação de volume:

* **PINCEL:** Encontrados com variação de tamanhos e de tipos de cerdas. Quando usado, à medida que o passamos no papel, essas cerdas se abrem e soltam tinta, apresentando uma grande variação de tamanho de linhas. Os ideais para arte-final são os de pelo natural de "Marta Kolinsky".

IMPORTANTE: Sempre depois do seu uso é recomendável lavar as cerdas para que durem mais tempo. Para isso, use xampu ou sabonete líquido junto com água corrente.



Canetas Técnicas



Canetas Descartáveis



Pinceis

* **CANETA PINCEL:** São canetas que possuem uma carga interna de tinta e a ponta de pincel com cerdas sintéticas. São muito práticas, pois não precisam lavar e nem ficar molhando constantemente no nanquim.

* **PENAS DE MOLHAR:** O bico-de-pena é uma ponteira de metal. Conforme se aumenta a pressão no uso, a espessura da linha vai mudando. Existem vários tipos de bico-de-pena para objetivos diferenciados. O mais utilizado para quadrinhos é o Hunt 102 ou a "pena mosquito".

* **OUTROS:** Podemos utilizar vários materiais como esponjas, tecidos e até escova de dentes para obter efeitos diferenciados de céu estrelado, fumaças, etc. Vale a criatividade de descobrir novas formas de arte-finalizar o seu trabalho.

* **PAPEL:** O papel correto também é muito importante para a arte-final. Quanto mais liso e/ou mais grosso o papel, melhor. Sugerimos, entre outros, o papel *Bristol* e/ou o *Offset* de gramatura (espessura), no mínimo, de 60kg.

* **TINTA:** O nanquim preto é a tinta básica para se trabalhar com arte-final, já que ele resiste bem à água e o seu preto realça e dá vigor ao desenho. Também utilizamos o nanquim branco para correções e efeitos como um "céu estrelado".

IMPORTANTE: Prefira nanquins de marcas melhores, para conservar o seu pincel por mais tempo.

* **MESA DIGITALIZADORA:** Também chamadas de *tablets*, são imprescindíveis para o trabalho de arte-final digital. Esqueça o *mouse*! Só uma mesa digitalizadora é capaz de reproduzir os efeitos desejados para uma boa arte.

* **SOFTWARES:** é necessário um bom conhecimento de Photoshop, por exemplo. É um software fundamental para o processo, embora possamos utilizar outros, como o *Manga Studio 5*, que possui diversos tipos de *brushes* (pincéis digitais) e texturas que proporcionam belíssimos efeitos na página. Existem outros *softwares* no mercado. Vale conhecer, experimentar alguns até encontrar aquele que se encaixa mais com o que você precisa e com o qual sinte-se mais confortável para trabalhar, por exemplo, por uma noite inteira...



Caneta Pincel



Peninha



Escova



Esponja



Mesa Digitalizadora

2.3. DISTINÇÃO DE PLANOS

Para uma cena funcionar, uma dica básica e imprescindível é **saber informar ao leitor os planos do desenho**, ou seja, o que está à frente na cena (primeiro plano), o que está no meio (plano intermediário), e o que se localiza mais ao fundo (plano de fundo). Usando os recursos da sua arte-final, você vai poder orientar o leitor a “perceber” melhor a cena.

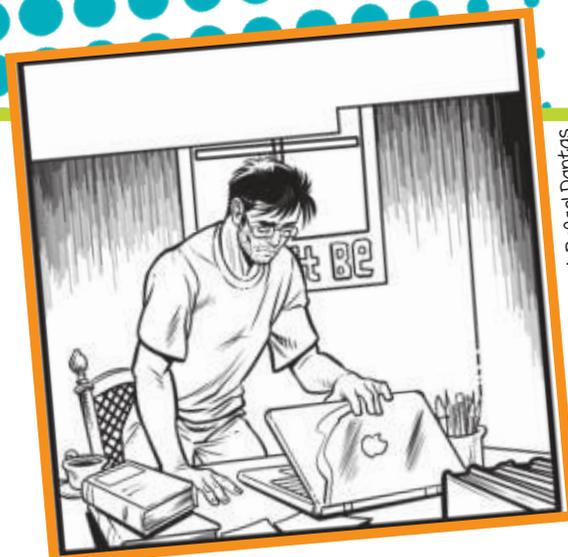
Assim, o que está em primeiro plano no quadro deve **possuir mais peso em suas linhas**, isso dará ao leitor a informação de destaque a essa imagem. Para o que está no meio ou em segundo plano, as linhas **devem ser mais suaves**, mas ainda bem nítidas, informando ao leitor uma noção de distância da imagem à frente. Por fim, no que está ao fundo, as linhas **devem ser ainda mais claras**. Isto dará a **sensação de profundidade**. Veja os exemplos ao lado.

Note na primeira cena (acima) o contorno dos livros. A linha é mais pesada. Isso serve para mostrar que os livros estão à frente do restante dos objetos nessa cena. Observe também que o contorno usado no personagem e em seus objetos é mais grosso que o contorno da cadeira, mas ainda assim mais leve do que o dos livros à frente.

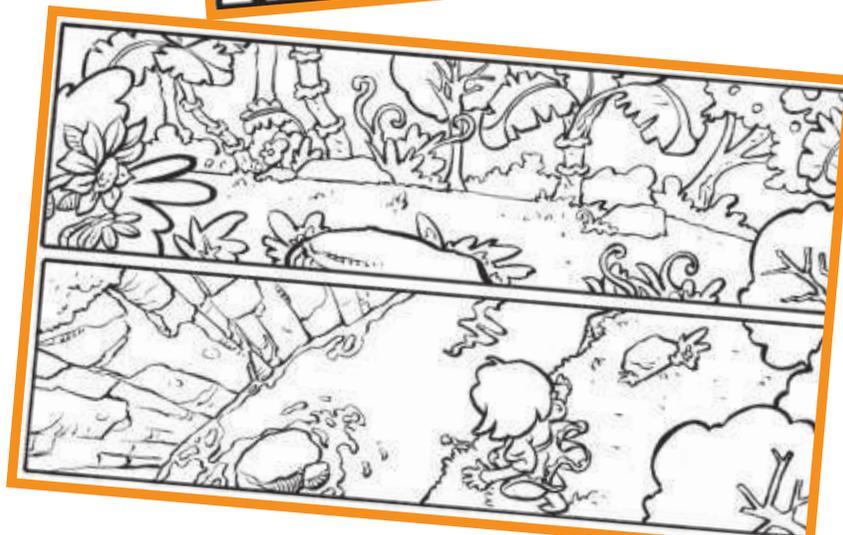
Note novamente nas imagens ao lado, abaixo da primeira. A mesma regra é utilizada.

Os personagens ou objetos à frente da cena (primeiro plano) possuem o contorno mais grosso em relação aos objetos ou personagens existentes em segundo plano ou ao fundo da cena. São detalhes bem sutis que, sem você perceber, dá a ideia de distância, de afastamento.

Há muitas outras maneiras de se distinguir os planos. Você pode utilizar várias técnicas. A **silhueta** é uma delas. Veja, no desenho ao lado, as formas dos *Orcs* ao fundo da cena. Note que vemos apenas a silhueta de suas formas. Isso é o bastante para nos passar a informação de que são *Orcs*, como o personagem em primeiro plano, e ao mesmo tempo nos mostrar que estão ao fundo nesta mesma cena.



Arte final, Rafael Dantas



Rafael Dantas



Rafael Dantas



2.4.TEXTURAS

Textura é o aspecto de uma superfície que permite identificá-la e distingui-la de outras formas. Podemos observar texturas em todos os ambientes e materiais diversos. Para criá-la, utilizamos pontos, linhas, formas repetidas, ou não, criando padrões, o que dá uniformidade ou irregularidade à imagem criada. A maneira com a qual fazemos a textura de objetos específicos, definem nosso estilo de arte-final. Podemos dividir as texturas em dois tipos:

A) TEXTURAS DE ILUMINAÇÃO: São texturas que nos ajudam a trabalhar a luz e a sombra nos desenhos. Alguns tipos de texturas de iluminação, são:

* **HACHURAS OU HATCHINGS:** São linhas com variação de volume que utilizamos para fazer a transição da sombra para a luz. Elas funcionam como um *dégradé* feito à mão e podem ser linhas paralelas ou linhas curvas.

* **HACHURAS CRUZADAS OU CROSS-HATCHINGS:** Quando cruzamos as hachuras, reforçamos a sensação de **transição da sombra para a luz**, e assim temos as hachuras cruzadas.

* **PONTILHISMO:** É uma técnica na qual utilizamos pontos, como uma **retícula**, para fazer o efeito *dégradé*.

* **ALTO CONTRASTE OU CHIAROSCURO:** É uma técnica que usamos áreas de preto e branco bem definidas.

B) TEXTURAS DE SUPERFÍCIE: Ao olharmos para uma superfície (de algo, objeto) podemos sentir que ela é lisa, rugosa, macia, áspera ou ondulada, não é? Esses tipos de texturas são utilizados para representarmos nos desenhos elementos, como pedras, madeiras, água, etc. Percebam algumas dessas texturas:

ÁRVORES:



Mano Araújo



Rafael Dantas

PEDRAS:

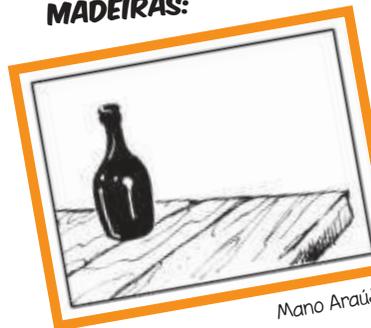


Mano Araújo



Rafael Dantas

MADEIRAS:

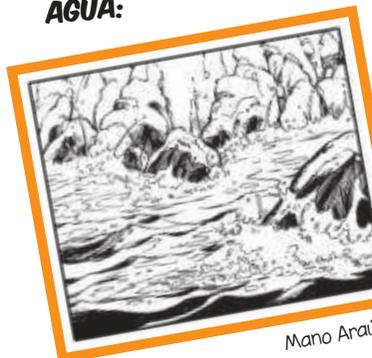


Mano Araújo

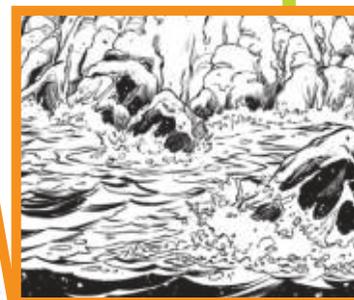


Rafael Dantas

ÁGUA:



Mano Araújo



Rafael Dantas

3. ARTE-FINAL

DIGITAL

Com o avanço e diversidade de recursos da tecnologia e das ferramentas de *software* voltadas para ilustração e pintura, a **arte-final digital** se tornou uma grande tendência. As facilidades do uso do computador, da aplicação de texturas e diversidade de pincéis fez com que vários artistas adotassem essa prática. Sem falar na economia de material (papel e tinta) e na facilidade de corrigir e/ou adequar o seu trabalho. Podemos afirmar que nos dias de hoje, independentemente de você ser

um *expert* no ramo, é necessário conhecer essas ferramentas para se adequar ao mercado e usufruir da agilidade que, às vezes, ele nos impõe.

Entretanto, lembramos que uma boa arte-final digital **parte da experiência de uma arte-final tradicional**. Experimente e treine fazer pelo tradicional. Assim, você estará mais preparado para inserir-se na arte-final digital, usufruindo de mais recursos e colocando um pouco da sua "humanidade" no resultado de seu trabalho.



4. APRENDENDO NA

PRÁTICA

Oba! Chegou a hora de mostrarmos para você, incansável leitor(a), um exemplo do nosso **processo de finalização de uma página de quadrinhos**. Veja, a seguir, um passo a passo da finalização de duas páginas de quadrinhos:

IMPORTANTE: nessa etapa do fascículo, alguns podem ter alguma dificuldade por não entenderem o processo de trabalho com *software*. Sugerimos que aqueles que quiserem trabalhar com arte-final digital, procurem um curso de *Photoshop*, por exemplo.

4.1 PÁGINA TRAÇO ACADÊMICO (Mano Araújo)

A) MATERIAL UTILIZADO (ARTE-FINAL TRADICIONAL):
Canetas descartáveis tamanhos 0.05, 0.1, 0.2 e 0.8; caneta pincel; tinta nanquim chinesa; régua de acrílico de 20cm e papel *offset* 60kg.



Daniel Brancão

B) PASSO A PASSO DA ARTE: Como não estávamos trabalhando diretamente no original a lápis, o primeiro passo foi imprimir a página em azul. Transformamos todo o lápis para 40% de ciano (azul), pois ao fim do trabalho **poderemos retirar o azul digitalmente e ficar só com as linhas em preto**. Outra forma de se trabalhar é na mesa de luz, mas preferimos a impressão em azul, pois a mesa de luz pode agredir um pouco a nossa vista.

Primeiramente fizemos os **requadros** com a caneta 0.8 e depois passamos para os cenários, onde utilizamos canetas de tamanhos diferentes, 0.1, 0.2 e 0.3. Para dar uma sensação de profundidade, usamos a 0.3 nos **mais próximos diários** e 0.2 nos **intermediários** e 0.1 nos **mais distantes** da visão (plano de fundo).

O próximo passo foi finalizar o personagem. Para ele, utilizamos a caneta 0.05 para os detalhes do rosto, óculos e, para as mãos, uma de menor tamanho. Por serem detalhes bem pequenos, conseguimos um melhor resultado com essa ponta menor e mais delicada. Para todo o resto utilizamos a **caneta pincel**, pois com ela conseguimos dar um maior volume às roupas e às linhas que precisam de variação por conta da luz. Independentemente do tamanho do personagem, também fazemos os cabelos com o pincel, para dar uma maior naturalidade. E, por último, fizemos as **hachuras** do quadro 04 com o pincel e a textura de azulejo do quadro 06 com a 0.1.

C) DIGITALIZAÇÃO E TRATAMENTO: Digitalizamos (com escâner) a página no formato TIFF, com a resolução de **300 dpi**, e, ajustando matiz e saturação, retiramos todo o ciano (azul), ficando assim só o preto. Depois, fizemos um ajuste nos níveis para deixar o preto mais forte.

Arte final, Mano Araújo



4.2. PÁGINA TRAÇO ACADEMICO

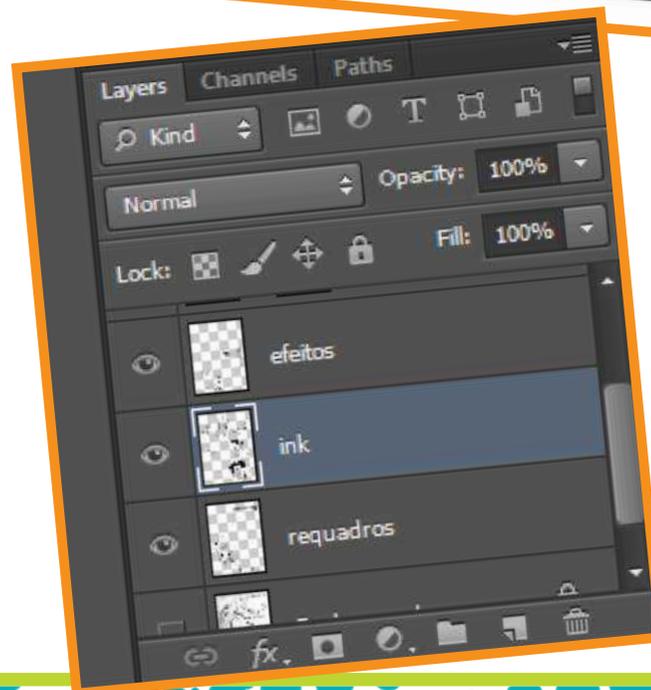
(Rafael Dantas)

A) MATERIAL UTILIZADO (ARTE-FINAL DIGITAL): Mesa digitalizadora, softwares *Photoshop CS6* e *Manga Studio 5.0*.

B) PASSO A PASSO: O primeiro passo é abrir o arquivo da página à lápis no *Photoshop*. Veja a figura mais abaixo:

Trabalho com **diversas camadas**. É essencial, pois nos permite um controle maior da página e possibilita corrigir erros ou adicionar traços e texturas com facilidade. Cada camada tem sua função: uma só para os traços, o chamado **ink**; outra para texturas; outra para os quadros e assim por diante. Esse cuidado nos dá segurança para trabalhar.

Iniciamos (usamos aqui o *Photoshop*) abrindo uma camada para os quadros, e deixando a **opacidade do lápis** mais baixa para não atrapalhar na visualização da arte-final. A partir daí levamos para o *Manga Studio*, onde trabalhamos as linhas utilizando um pincel (ou *brush*) que mais se adequa (neste caso, utilizamos um pincel de formato mais grosso). Veja que as linhas do traço estão bem firmes, sem distinção de peso. São traços únicos e fechados, deixando a página mais pesada para combinar com ambiente. Utilizamos texturas de hachuras e efeitos em *dégradé* para deixar a página mais bem trabalhada e, por fim, salvamos nos formatos JPG ou PSD.



Arte final,
Rafael Dantas

4.3. PÁGINA TRAÇO CARTUM (Mano Araújo)

A) MATERIAL UTILIZADO: Canetas descartáveis tamanhos 0.05, 0.1, 0.2 e 0.8; caneta pincel; tinta nanquim chinesa; régua de acrílico de 20 cm; curva francesa; gabarito de círculos e papel offset 60kg.

B) PASSO A PASSO: Novamente imprimimos a página em azul e começamos pelos **quadros**, utilizando a caneta 0.8.

Dessa vez, fizemos os personagens primeiro. Por serem no estilo cartum, o **volume é essencial**. Para isso, utilizamos o pincel em que deixamos uma variação de espessura dos contornos bem destacada e algumas linhas incompletas para reforçar a **sensação de dinamismo**. Os detalhes internos dos personagens fizemos tanto com o pincel quanto com as canetas 0.05 e 0.1 (que usamos para finalizar os óculos, rostos pequenos e a camisa quadriculada).

Depois, passamos aos cenários, em que utilizamos canetas de tamanhos diferentes (0.1, 0.2 e 0.3) para dar a **sensação de profundidade**. Nas linhas curvas e nos círculos no painel do carro no quadro 04, utilizamos a **curva francesa** e **gabarito de círculos**, para obter um resultado mais preciso. Nos quadros 03 e 05 podemos ver a **grade de perspectiva** que o desenhista utilizou para que os cenários ficassem corretos. Na arte-final, é claro, não devemos reproduzi-la.

CURIOSIDADE: Na página ao lado, onde encontramos áreas marcadas pelo desenhista com "X", significa que nós devemos preenchê-las com preto.

C) DIGITALIZAÇÃO E TRATAMENTO: o processo utilizado foi o mesmo da página anterior.



Arte final, Mano Araújo



Daniel Brandão

4.4. PÁGINA TRAÇO CARTUM (Rafael Dantas)

A) MATERIAL UTILIZADO: Mesa digitalizadora, softwares Photoshop CS6 e Manga Studio.

B) PASSO A PASSO: Abrimos o arquivo no Photoshop, trabalhando a opacidade do lápis, deixando-o **mais claro**, e preparamos os quadros das páginas em uma camada separada. Em seguida, levamos para o Manga Studio. Observe que nessa página optamos por um pincel (ou *brush*) diferente, é um pincel que reproduz o **peso de linhas finas e linhas grossas**, tornando o traço mais leve. Essa variação de peso é ótima para se utilizar no traço cartum.

Utilizamos também alguns efeitos com a cor branca nos cabelos do personagem principal, por trazer mais vida ao desenho. Daí, aplicamos algumas **texturas de hachuras** e efeitos na página, tomando o cuidado para não deixá-la pesada ou "poluída". Por fim, salvamos a versão em JPEG (ou JPG – imagem "dura") e, claro, não esquecendo de salvar uma versão em PSD (arquivo do Photoshop) para possíveis e futuras alterações.

IMPORTANTE: Você deve testar diferentes tipos de pincéis e texturas, pois só com a experiência descobrirá quais se encaixam em cada trabalho e se sentirá mais confiante em sua arte-final.



Arte Final, Rafael Dantas

Arte Final, Rafael Dantas



ABRA A SUA MENTE!

Uma dica que nos ajudou bastante a aprender mais sobre arte-final, principalmente sobre "texturas", foi arte-finalizar desenhos de grandes artistas. Procure páginas à lápis dos seus artistas prediletos e as finalize. É possível achar esse material em boa resolução na internet. Procure por estilos diversos como cartum, acadêmico, "comics"... Escolha páginas com muitas texturas (água, florestas e tudo mais). Você aprenderá como o artista pensou naquela textura, de que forma ele traçou aquela linha, e cada vez mais você assimilará as diversas possibilidades que a arte-final pode trazer ao seu desenho



HQ? NO CEARÁ TEM DISSO SIM!

por Raymundo Netto

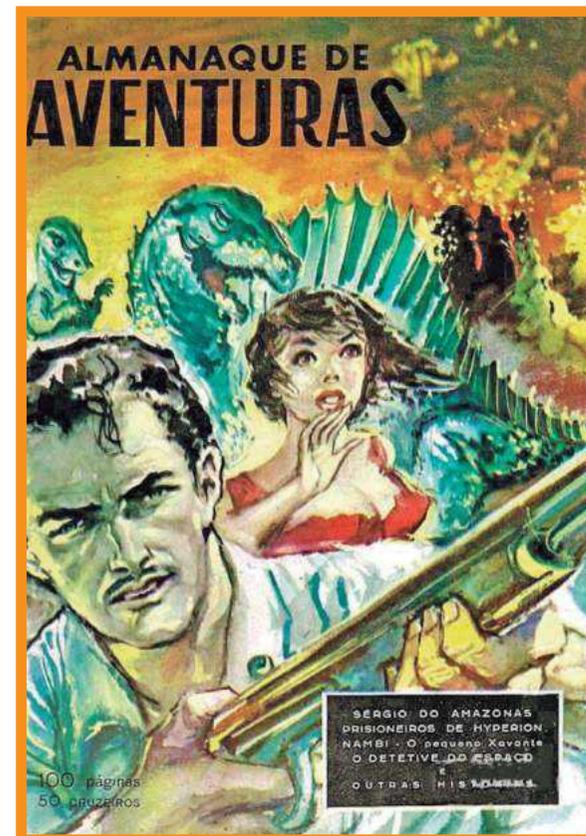


Retrato de Rubens pintado pelo pai, o poeta Otacilio de Azevedo.

A história dos quadrinhos no Ceará, assim como boa parte da memória das linguagens artísticas e culturais cearenses, se perde nos porões da área 51 ou foi abduzida a bordo do Júpiter II para uma galáxia distante *Alpha Centauri*. Assim, poucos sabem e talvez nem acreditem que, ainda na década de 1940, um dos pioneiros na publicação de quadrinhos cearenses tenha sido **Rubens de**

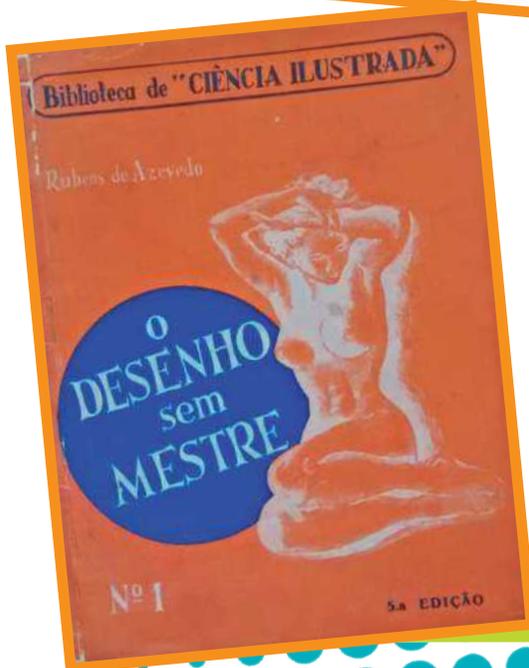
Azevedo (30.10.1921/17.1.2008), astrônomo, professor, desenhista, pintor, jornalista e escritor que, em 1939, fundou a Sociedade Cearense de Fotografia e Cinema e, em 1941, a Sociedade Cearense de Artes Plásticas. Depois, em 1947, criou a primeira associação amadora de astronomia no Brasil (Sociedade Brasileira dos Amigos da Astronomia) e, no ano seguinte, o primeiro observatório popular brasileiro (Observatório Popular Camille Flammarion), erigido no telhado da casa de seu pai, o poeta Otacílio de Azevedo, onde

desenhou o cometa 1948 L), ano em que também desenhou a Carta da Lua, o **primeiro mapa lunar brasileiro** (se encontra hoje no Museu Nacional de Astronomia - RJ), além da criação da Sociedade Brasileira de Selenografia (SP), da União Brasileira de Astronomia, e, na década de 1950, o I Salão Cearense de Artes Plásticas em São Paulo. Em 1963, descobriu um acidente na Lua que denominou de Vale Brasiliensis (houve quem quisesse nomear tal acidente de "Azevedo", em homenagem a seu descobridor, mas ele não aceitou).





Primeira página de "Os Prisioneiros de Hyperion", de Rubens de Azevedo, para o "Almanaque de Aventuras"



Rubens, que vivia literalmente no mundo da Lua, escreveu vários livros de ensaios de astronomia, geografia, história e de crônicas, além colaborar com artigos de jornais e revistas (boletim *Zodiaco* – de sua criação –, *Revista Contemporânea*, *Ceará Social*, *Evidência*, *Alterosa*, de Belo Horizonte, *Ciência Ilustrada*, de São Paulo, *Diário de São Paulo* etc), ilustrar capas e pintar telas (aquarelas), chegando a integrar várias agremiações (como o Instituto do Ceará) e ser diretor de Arte e Cultura da Emcetur e da Casa de Cultura Raimundo Cela, entre outros.

Entre as suas obras, *Uma Viagem Sideral* (1946), *O Desenho sem Mestre* (1954), *Selene: a Lua ao alcance de todos* (1959), *Na Era da Astronáutica* (1962), *Lua: degrau para o Infinito* (1962), *No Mundo da Estelândia* (1966), *Lenda Feita de Pedra* (1983), *O Cometa Halley* (1985), *O Homem Descobre o Mundo* (1989), *Os 40 da Casa do Barão* (1993), *Memória de um Caçador de Estrelas* (1996), entre outros.

Defendeu, desde os anos de 1970, a criação de um planetário em Fortaleza (já havia construído um em João Pessoa, Paraíba), o que aconteceu em 1999, recebendo esse equipamento do Centro Cultural Dragão do Mar o seu nome, **Planetário Rubens de Azevedo**, homenagem em vida ao nosso maior **caçador de estrelas**.

Mas esse inquieto homem que tinha um pé na Terra e outro no espaço, não duvidem, desenhou histórias em quadrinhos publicadas em jornais, além de em revistas, como o *Almanaque de Aventuras* (1961), da editora Bentivegna, do Rio de Janeiro.

No próximo fascículo de nosso Curso, saberemos mais sobre Rubens de Azevedo, QUADRINISTA. Não percam, nesse batcanal!



LEIA E SAIBA MAIS SOBRE HQS

VAMOS APRENDER ARTE-FINAL PARA QUADRINHOS, de Steve Rude e Gary Martin. Editora Criativo. São Paulo, 2015.

DC COMICS GUIDE TO INKING COMICS, de Klaus Janson, Editora Watson Gupthill, EUA, 2003.

QUADRINHOS E ARTE SEQUENCIAL, de Will Eisner. Editora WMF Martins Fontes. São Paulo, 2010.

REFERÊNCIAS DE ARTE-FINALISTAS:

ARTHUR ADAMS: <http://arthuradamsart.com/content/gallery/>

ALFREDO ALCALA: http://www.comicartfans.com/comic-artists/alfredo_alcala.asp

BOB MCLEOD: <http://www.bobmcleod.com/befaft.html>

CLIFF RATHBURN: <http://cliffathburn.blogspot.com.br/>

RAFAEL DANTAS (AUTOR)

trabalha com quadrinhos há mais de 10 anos. Foi assistente do desenhista Al Rio, trabalhando com arte-final de seus trabalhos e ministrou aulas de desenho na Edisca. Passou pela Lynx Studio como arte-finalista de quadrinhos para o mercado americano. Em 2010, iniciou na Impacto quadrinhos, e migrou para o mercado publicitário na agência Reimagine Comunicação. Em 2013, foi um fundadores do *Qomics*, estúdio voltado para a criação de projetos pessoais e serviços de ilustração. *Mandacaru Vermelho* é o primeiro deles, seguido de *Cavaleiro Avante*. Também produz para a Editora Draco.

Contatos e portfólio:

rafaeldantas.arts@gmail.com

<https://www.behance.net/Rafael-Dantas>

MANO ARAÚJO (AUTOR)

foi aluno do Curso Daniel Brandão. É arte-finalista profissional de quadrinhos desde de 2010 e possui trabalhos feitos para o Brasil, Austrália, Estados Unidos e França.

Contatos: manoaraujo@gmail.com

Deviantart: <http://manoaraujo.deviantart.com/gallery/>

GUABIRAS (ILUSTRADOR)

desenha desde os 5 anos de idade se baseando em tudo que se possa imaginar de quadrinhos no mundo. Em 2016, completa 18 anos em que trabalha como ilustrador e cartunista no jornal **O POVO** (Fortaleza/CE). Tem inúmeras publicações e personagens em HQs e fanzines, ministrando oficinas e participando de trabalhos/mostras coletivos e/ou individuais. Para conhecer mais sobre a produção de Guabiras, acesse: blogdoguabiras.blogspot.com.br

Este fascículo é parte integrante do projeto **HQ Ceará**, de concepção de Regina Ribeiro e Raymundo Netto, em decorrência do convênio celebrado entre a Fundação Demócrito Rocha (FDR) e a Secretaria Municipal da Cultura de Fortaleza (SecultFOR), sob o nº 12/2016.

Expediente

FUNDAÇÃO DEMÓCRITO ROCHA João Dummar Neto Presidente | **Marcos Tardin** Diretor Geral | **UNIVERSIDADE ABERTA DO NORDESTE** Ana Paula Costa Salmin Coordenação | **CURSO BÁSICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS** Raymundo Netto Coordenação Geral e Editorial | **Daniel Brandão** Coordenação de Conteúdo | **Amaurício Cortez** Edição de Design | **Amaurício Cortez, Karlson Gracie e Welton Travassos** Projeto Gráfico | **Cristiane Frota** Editoração Eletrônica | **Guabiras** Ilustração | **Kelly Pereira** Catalogação na Fonte
ISBN 978-85-7529-715-5 (Coleção) | **978-85-7529-724-7** (Volume 9)



Todos os direitos desta edição reservados à:
Fundação Demócrito Rocha
Av. Aguanambi, 282/A - Joaquim Távora
CEP 60055-402 - Fortaleza- Ceará
Tel.: (85) 3255.6037 - 3255.6148 - Fax: 3255.6271
fdr.org.br | fundacao@fdr.com.br

Apoio

O POVO
Você presente.

Realização

universidade aberta
do nordeste

Fundação Demócrito Rocha

FAZ 10

CURSO BÁSICO
DE HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS

CEARÁ



GRATUITO!

Esta publicação
não pode ser
comercializada.

**CORES
PARA QUADRINHOS**

DHARILYA SALES E ROBSON ALBUQUERQUE



universidade
aberta
do nordeste



Fundação
Demócrito Rocha

1. INTRODUÇÃO

Olá, turma. Neste fascículo, iremos explorar o universo das cores, a fronteira final, onde nenhum homem jamais esteve... Ops, série errada... Recomeçando: 3, 2, 1...

Gente, neste fascículo, compreenderemos a existência das cores, o seu efeito na mente e no emocional de quem as observa, aprendendo como podemos combiná-las de forma mais eficaz e, por fim, como elas se manifestam na **arte tradicional** e na **arte digital**.

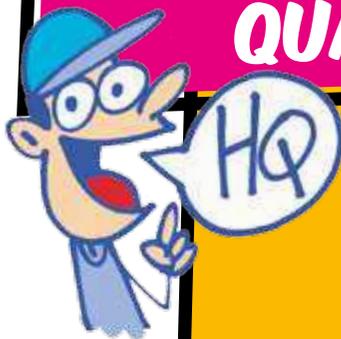
Tudo isso você poderá ler no fascículo e acompanhar na videoaula em nosso Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Não perca tempo. Clique em:

FDR.ORG.BR/UANE/HQCEARA



QUADRINHÊS: O GLOSSÁRIO DO QUADRINISTA

por Daniel Brandão e Raymundo Netto



1. **GRAVURA:** uma imagem obtida através da impressão de uma matriz artesanal.
2. **IMPRESSORA OFFSET:** "offset" vem de "offset lithography" (literalmente, "litografia fora do lugar"), fazendo menção à impressão indireta (na litografia, a impressão era direta, com o papel tendo contato direto com a matriz). A impressão *offset* é ideal para grandes tiragens, pois o papel corre pela máquina e não precisa de nenhuma intervenção humana enquanto o processo é feito.
3. **PALETA DE CORES:** é o conjunto das cores que formam uma arte, seja ela uma foto, um desenho, um gráfico, um site, um novo produto ou até mesmo as cores que identificam uma empresa ou uma marca. Cada cor possui uma personalidade e o conjunto de cores, uma paleta, cria uma identidade.
4. **PINTURA CHAPADA:** que é feita de modo uniforme e sem meios-tons.
5. **GRAPHIC NOVEL OU ÁLBUM:** tem maior número de páginas do que uma revista em quadrinhos comum, podendo ter uma lombada quadrada ou não, apresentando uma história mais densa e muitas vezes mais sofisticada. A maioria dessas obras é dedicada a um público mais maduro, embora exista *graphic novels* para crianças e adolescentes.

2. TEORIA DAS

CORES

Para começarmos, precisamos entender **o que é uma cor** e **como ela se manifesta**. Então, agora iremos revelar para você... tcham, tcham, tcham, tchaamm... os segredos das cores. Preparem-se!

Você sabia que nós só conseguimos enxergamos os objetos ao nosso redor porque eles recebem **raios de luz branca** que vêm do Sol ou de outras fontes luminosas (lâmpadas,

velas, lanternas) e que essa luz branca contém todas as outras cores? Pois é, após receber esses raios de luz, os objetos absorvem a maioria das cores e refletem uma delas, que será aquela que nos chegará aos olhos, sensibilizando pequenas estruturas que levarão a mensagem dessa cor para o nosso cérebro. Resumindo, as cores são luzes que refletem de algum ponto (objeto) para os nossos olhos.

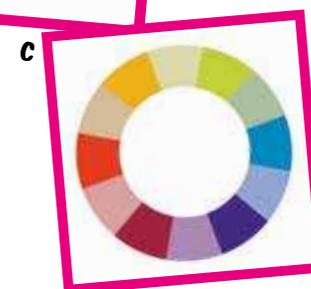
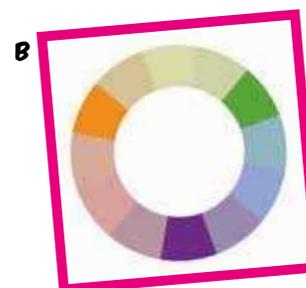
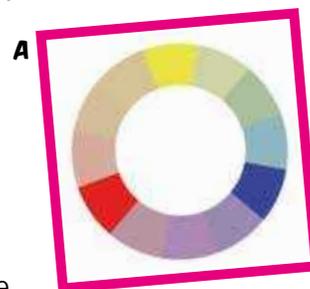
Para entender mais, vamos conhecer o **Círculo Cromático**, descrito por Goethe (poeta, pintor e cientista alemão) em seu livro *Teoria das Cores*, de 1810. Este círculo compreende 12 cores dispostas lado a lado, de forma que podemos ver as cores **primárias, secundárias e terciárias** que formam o espectro visível.



A) CORES PRIMÁRIAS: São as cores puras que não são provenientes de nenhuma mistura. A combinação delas gera as outras cores.

B) CORES SECUNDÁRIAS: São as cores que surgem diretamente após a mistura de duas cores primárias.

C) CORES TERCIÁRIAS: Cores geradas a partir da união entre uma cor primária e uma secundária.



3. HARMONIA DAS

CORES

Agora que já compreendemos de onde vêm as cores, vamos visualizar as possibilidades de **misturas** entre elas. Não existem regras rígidas, mas temos algumas combinações bastante eficazes que nos ajudam na hora de escolher as cores para o nosso projeto, seja lá o que ele for (ilustração, HQ, pintura etc.). Vamos misturar?

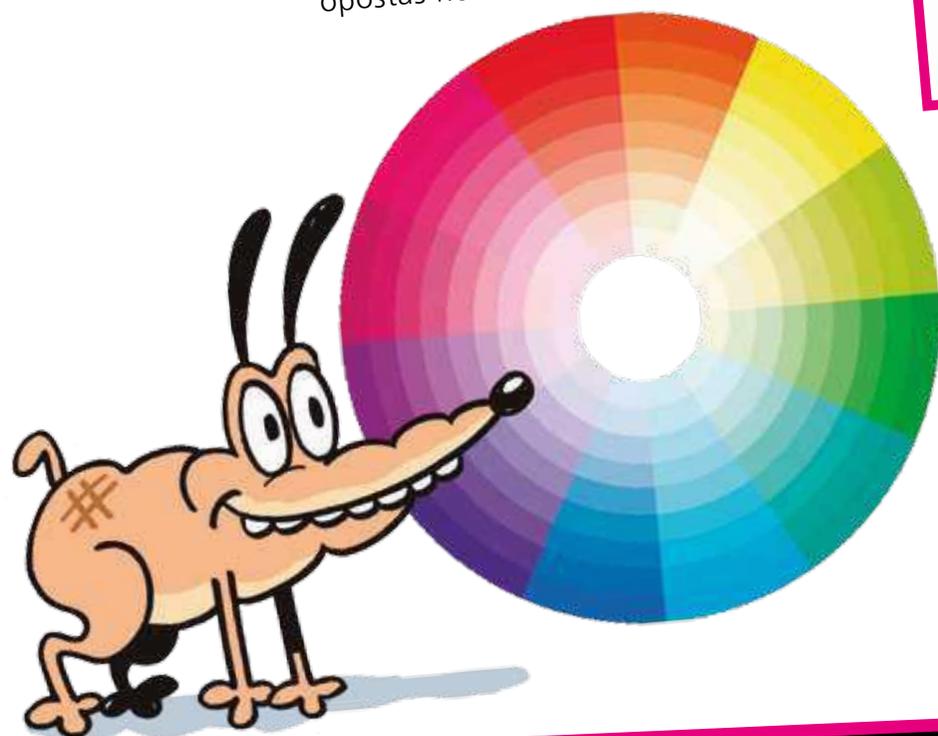
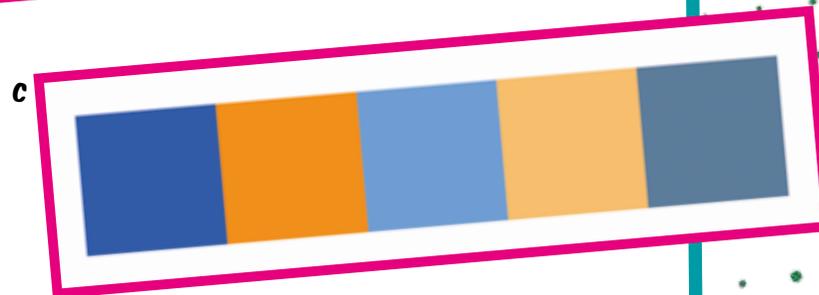
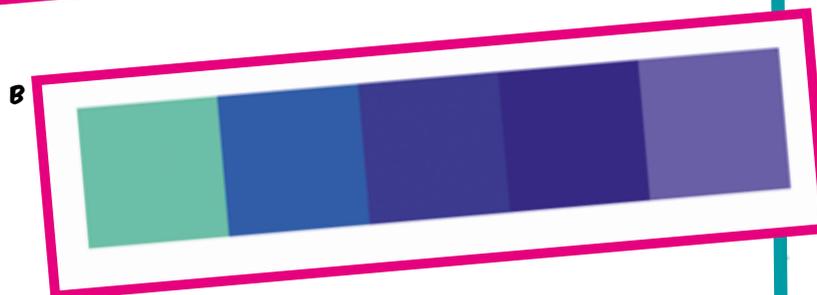
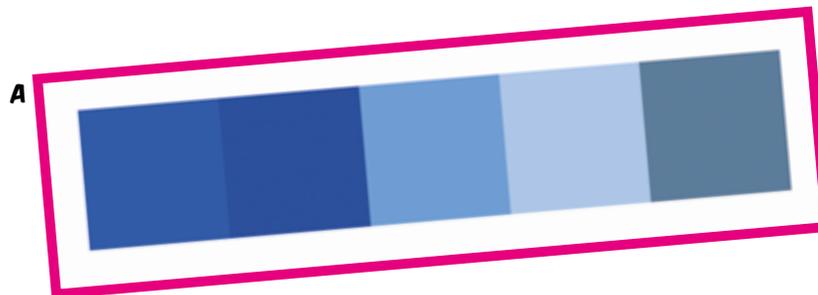


João Belo Jr.

A) MISTURAS MONOCROMÁTICAS: entre uma única cor e as suas variações de tons mais claros e escuros. São obtidas pelo acréscimo de preto, branco ou tons de cinza.

B) MISTURAS ANÁLOGAS: entre cores que estão dispostas lado a lado dentro do círculo cromático.

C) MISTURAS COMPLEMENTARES: entre cores que estão diretamente opostas no círculo cromático.



ABRA A SUA MENTE!

O vermelho é a cor preferida entre a maioria dos protagonistas. Isso não é exatamente uma regra, mas como o vermelho é uma cor de bastante impacto em relação às outras, ela é bastante usada entre personagens principais. Outra forma de harmonia muito comum é a utilização de cores primárias e secundárias para destacar os personagens principais. Os exemplos mais comuns disso são Turma da Mônica, "Sailor Moon", Guerreiras Mágicas de Rayearth, Pokemon, "Power Rangers" e Cavaleiros do Zodíaco, nos quais cada personagem possui a predominância de uma cor que condiz com sua personalidade. Você reparou nisso?

4. PROPRIEDADE DAS

CORES

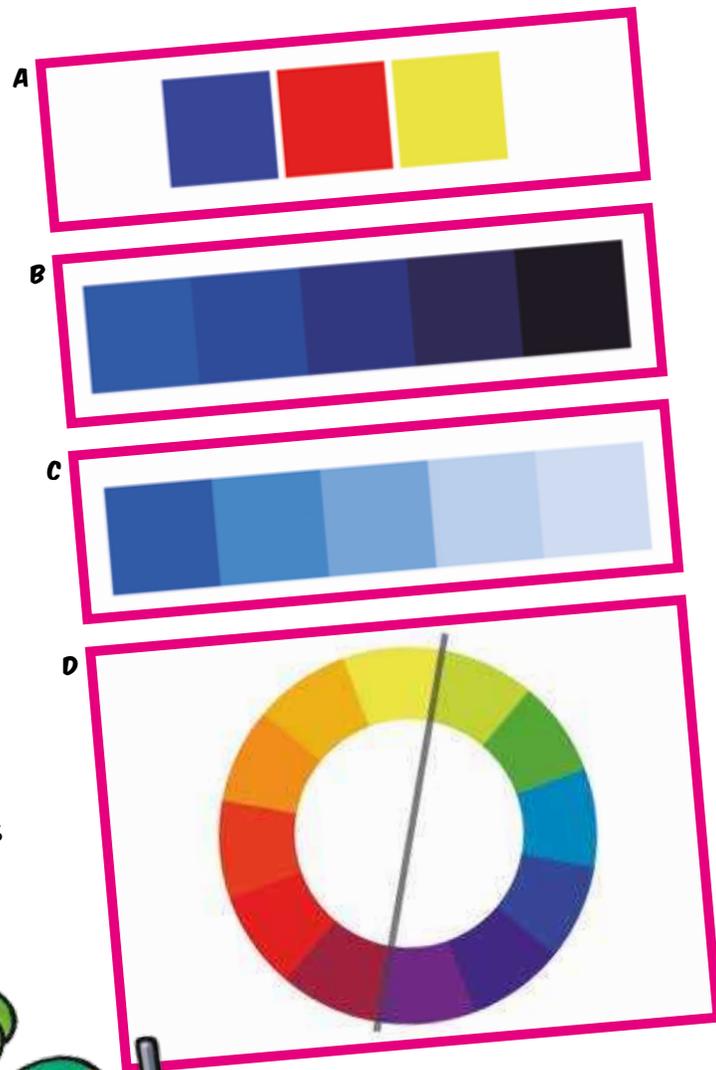
Para que possamos utilizar as cores de maneira harmônica, precisamos conhecer também as **propriedades básicas das cores**, pois elas auxiliam em um melhor controle da cor que será empregada no trabalho e ampliam os limites com muitas oportunidades visuais. São elas:

A) MATIZ: Diz respeito a cor em si, ao raio de luz que reflete diretamente do objeto para o olho humano. Ou seja, a cor na sua "forma bruta": vermelho, amarelo, verde etc.

B) SATURAÇÃO: Tem relação com a pureza da cor. Quando menos **cor cinza** tiver misturada a ela, mais pura ou mais saturada ela será.

C) BRILHO: Caracterizado pela quantidade de valor ou iluminação que a cor possui. Isso pode ser observado na própria cor (por exemplo, o amarelo é mais luminoso que o roxo) ou pela quantidade de branco (luz) colocado nela.

D) TEMPERATURA: Apesar de ser uma questão um pouco subjetiva de acordo com as vivências individuais de quem enxerga as cores, podemos dividi-las em **quentes** (com a presença mais forte de amarelo e vermelho) e **frias** (na qual o azul e verde predominam).



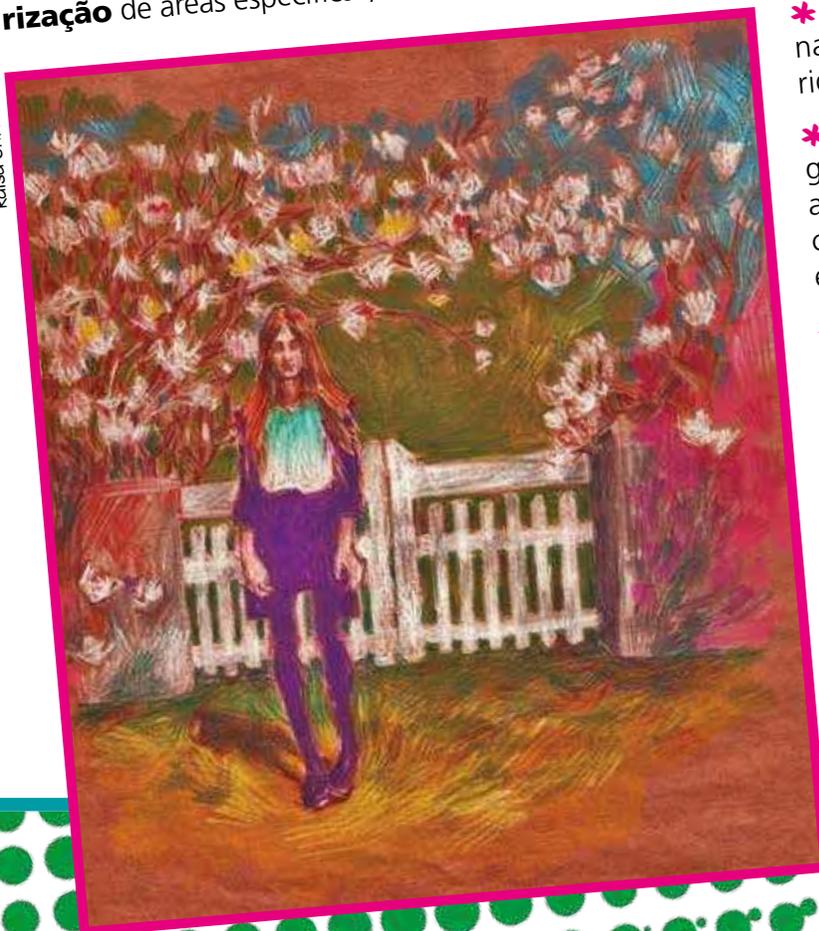
5. PSICOLOGIA DAS

CORES

A psicologia das cores é um ramo de estudos que identifica os **aspectos subjetivos** (íntimos e individuais de cada um) presentes nas cores. A visão é um dos cinco principais sentidos humanos, pois é o que leva mais rapidamente as informações para o cérebro. Dessa forma, sabemos que as cores utilizadas em nossas HQs estimularão sensações imediatas em nossos leitores.

Juntamente às questões de estética e estilo, ao colorir, devemos levar em consideração alguns outros fatores, como: a) **interpretações culturais** (a mesma cor pode ter significados diferentes dependendo do local no mundo), b) **o público** a quem o trabalho é destinado (a paleta de cores utilizada para trabalhos infantis pode ser bem menos complexa do que a utilizada para trabalhos para adultos), c) a **relação da cor com a temática retratada**, d) a **ordem de leitura** da página, e) o **destaque da colorização** de áreas específicas, entre outros.

Raisa Christina



Os significados mais comuns associados às cores são:

- * **VERMELHO:** paixão, entusiasmo, impacto, agressividade, força, energia, amor, liderança, perigo, fogo, raiva, revolução.
- * **AZUL:** harmonia, conservadorismo, austeridade, monotonia, dependência, tecnologia, saúde, serenidade, tranquilidade, sossego, frescor.
- * **AMARELO:** concentração, disciplina, comunicação, ativação do intelecto, positividade.
- * **VERDE:** esperança, cura, natureza, primavera, juventude, riqueza, boa sorte, ganância.
- * **LARANJA:** equilíbrio, generosidade, entusiasmo, alegria, aconchego, energia, criatividade, equilíbrio, entusiasmo.
- * **VIOLETA:** intuição, velocidade, concentração, idealismo, espiritualidade, criatividade, realeza, sabedoria, dor;

6. ARTE

TRADICIONAL

A **pintura tradicional** é aquela feita de maneira artesanal, com a aplicação de pigmento em forma pastosa, líquida ou em pó sobre o desenho antes de digitalizá-lo. Alguns dos materiais mais usados nos quadrinhos são: **aquelela** e **marcadores**.

Apesar das ferramentas digitais estarem cada vez mais ganhando mais adeptos entre os autores de quadrinhos, a pintura tradicional ainda é muito usada, principalmente na Europa e no Japão.

6.1. TÉCNICAS E MATERIAIS

A) MARCADORES

São utilizados normalmente em papéis de **alta GRAMATURA** (mais grossos) e **superfície lisa**, de forma a que a ponta do marcador deslize com mais facilidade e se desgaste menos.

Os marcadores costumam ter dois tipos de pontas, sendo que em algumas marcas essas duas pontas estão presentes na mesma caneta. A **ponta quadrada**, mais larga e dura, é usada para cobrir grandes superfícies, e a **ponta pincel**, que é mais fina e maleável, é usada para marcar linhas mais delicadas ou pequenas áreas.

A principal característica dos marcadores, que os diferenciam da caneta hidrográfica escolar comum, é sua **tinta translúcida**. Quando a caneta é passada por uma superfície pela primeira vez, a cor é mais uniforme e conforme você sobrepõe as pinceladas é possível criar belíssimos efeitos de tom-sobre-tom ou de mistura de cores.

Por ser um material de secagem rápida e que produz bons resultados, mesmo com uma única caneta, marcadores são muito usados em *sketchs* (desenhos rápidos feitos para leiautes ou autógrafos).

Os marcadores são as principais ferramentas de **colorização dos mangás**, já que produzem resultados parecidos com a aquarela mas de forma mais rápida.



Foto: Raymundo Netto



Dhantya



João Belo Jr.

B) AQUARELA

Pelo seu custo/benefício, talvez a aquarela seja a “queridinha” dos materiais de pintura tradicional entre os quadrinistas nacionais e europeus. Ela pode ser facilmente encontrada em forma pastosa ou em pastilha e é feita para ser diluída em água, como próprio nome já diz. O principal suporte para a aquarela são os papéis de alta **GRAMATURA** (300gr) com fibras de algodão e texturas, pois assim suportam melhor o contato com a água.

Para a pintura em aquarela, além do papel e do pigmento, é preciso ter outros materiais complementares:

- * **Pincéis redondos** com cerdas de pelos macios e maleáveis;
- * Um **godê** para fazer a mistura do pigmento;
- * Um **recipiente pequeno com água** para limpar o pincel e diluir o pigmento;
- * **Lenços de pano ou papel** para fazer a limpeza e secagem dos pincéis.
- * **Fita crepe** para esticar o papel e não deixá-lo enrugado tanto com o contato com a água;
- * **Conta-gotas ou um borrifador** (não é obrigatório, mas alguns artistas usam para fazer efeitos de borrados e *splashes*).
- * **Máscaras líquidas** de vedar. Essas máscaras são um pouco mais difíceis de serem encontradas, mas são bastante úteis caso queira isolar alguma área do desenho para uma posterior pintura. Em casos de linhas retas, a fita crepe também possui a mesma função.



Codê



Dharilija

Uso da fita crepe

As técnicas mais comuns com aquarela são:

A) TÉCNICA ÚMIDA: na qual você aplica uma camada de água na superfície do papel antes de aplicar o pigmento. Normalmente é usada para cobrir grandes áreas de maneira um pouco mais homogêneas ou para se ter aquele **efeito de tinta borrada** típico da aquarela.

B) TÉCNICA SECA: consiste em aplicar a aquarela no papel seco. É um efeito que deixa a imagem um pouco mais marcada e com as bordas levemente mais escuras do que o centro da área pintada. Essa técnica também possibilita mais precisão na hora de pintar, por isso é **muito usada em detalhes**.

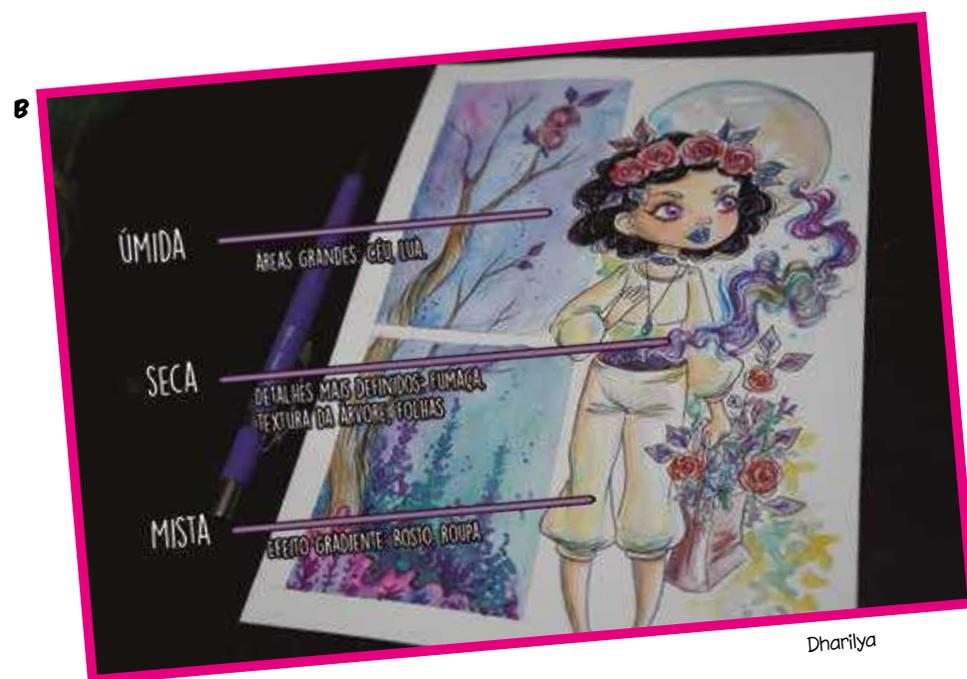
C) TÉCNICA MISTA: é uma combinação das duas técnicas anteriores, em que se começa colocando a aquarela e depois aplicando a água, produzindo um **efeito gradiente**.

IMPORTANTE:

A aquarela é um pigmento concentrado que rende bastante **quando misturado com água**, por isso, é aconselhável que, quando utilizada, coloque no godê pequenas quantidades e sempre tenha um papel de rascunho por perto na hora de testar as cores **antes de passar para o desenho definitivo**.

Para quem experimenta pela primeira vez a aquarela, talvez se assuste um pouco, pois assim como a água, a aquarela é difícil de controlar, mas esse é o lado mais divertido da pintura com aquarela, o de sempre se surpreender com o resultado que ela traz.

Ao final do fascículo, dicas de links de artistas de aquarelas que você pode conferir.



Dharliya



Dharliya



7. ARTE/PINTURA

DIGITAL

A **pintura digital** se apresenta como um conceito contemporâneo e tecnológico de utilização das formas tradicionais de pintura, como aquarela, óleo, acrílica. Uma vez que a versão tradicional consiste na aplicação de pigmentos sobre uma superfície (tela, papel, madeira, entre outras), a versão digital acontece no ambiente virtual provido por um equipamento eletrônico que pode ser um computador, um *tablet* ou um *smartphone*, por exemplo.

Claro, também é preciso de programa (*software*) de pintura digital que simule as características do trabalho artístico físico, desde o tipo de tela (superfícies/canvas) aos diversos pincéis (*brushes*), que podem ser combinados e adaptados de acordo com as necessidades estéticas do trabalho, e uma infinidade de

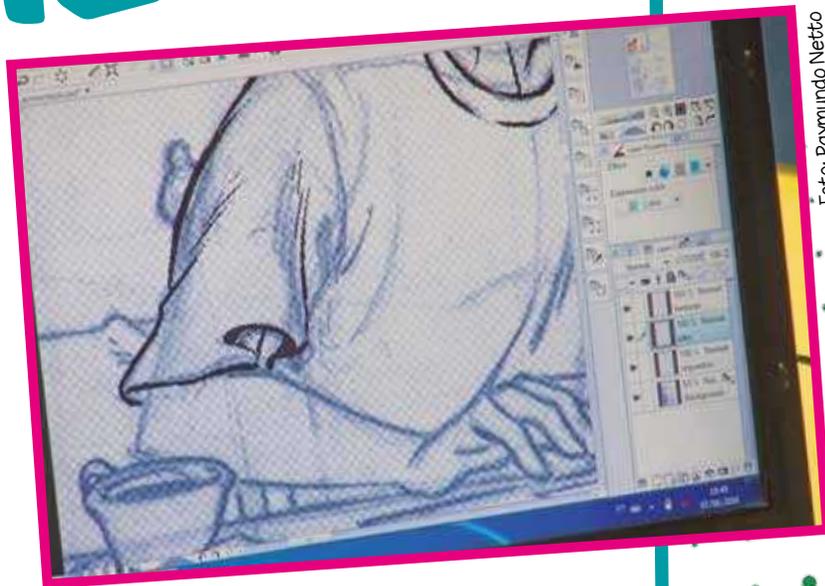


Foto: Raymundo Netto

cores à disposição. É importante notar que um dos principais elos entre a pintura digital e a tradicional se dá pela utilização de pincéis que simulam as pinceladas numa mídia tradicional e ajudam a criar essa ilusão. Quanto mais próximo o resultado digital ficar de um resultado tradicional, melhor!

Além do *software* para pintura, devemos utilizar uma **mesa digitalizadora**, que consiste em uma superfície plana em que se utiliza uma caneta específica para fazer os desenhos e pinturas que aparecem na tela do computador ou, em alguns modelos, na própria mesa.

O trabalho de um artista digital envolve a **mesa digitalizadora** com **a caneta**, ferramentas que garantem maior precisão do traço e muitas variações de pressão para simular os efeitos do pincel. Pode-se utilizar camadas (*layers*), criadas livremente e editadas separadamente, uma variedade enorme de tamanhos de tela, de cores, e dispor de possibilidades de refazer as ações para corrigir os enganos cometidos ou mesmo arriscar experimentações sem desperdiçar o trabalho anterior. Assim, o espaço virtual é onde a pintura começa, termina, e ainda pode receber divulgação posterior.





7.1. TÉCNICAS DIGITAIS

A pintura digital, além de ser realizada em trabalhos artísticos, também pode ser facilmente encontrada em designs conceituais para a televisão, *storyboards* de filmes, trabalhos do universo da moda e videogames.

Nos processos de produção das HQs, o(a) **colorista** é responsável pela última etapa da arte em si, que seria a aplicação das cores após a realização da arte-final. No passado, esse trabalho era bastante complicado, exigindo a pintura com tintas especiais ou com placas com recortes de cores separadas para a impressão. Ou seja, apenas ao final de tudo se era possível ter acesso às páginas plenamente coloridas. As histórias em quadrinhos sempre apresentavam cores chapadas e com pouca **variação tonal (tons de cores)**.

Com o avanço da tecnologia e a criação de *softwares* de manipulação de imagem, a partir do final da década de 1980, já foi possível notar a utilização crescente do computador para realização do processo de colorização das páginas. É nesse período que vemos a utilização marcante dos *dégradés* ou gradientes, criando misturas com transições mais suaves entre duas cores, a presença de efeitos de iluminação, que

muitas vezes eram utilizados de maneira a criar um espetáculo visual, mas sem se importar com a real direção das luzes, e com pouco cuidado com a separação de planos para gerar destaques.

Os processos de colorização foram ficando cada vez mais sofisticados e a mistura de arte com tecnologia abriu inúmeras possibilidades para as diferentes formas de desenho e arte-final, se adequando às propostas e reinventando por meio do exercício da pintura, já que **o papel do(a) colorista não é simplesmente aplicar cores, mas utilizá-las para direcionar o olhar**, chamar a atenção e provocar sensações no leitor, contribuindo bastante o sucesso da história que está sendo contada.

Há certa divergência entre artistas de diversas áreas, sobre as vantagens e desvantagens da pintura digital. Enquanto alguns dizem que é excelente poder trabalhar no computador fazendo arte em um ambiente organizado e limpo, outros alegam que só se obtém total controle da pintura segurando os instrumentos e que a existência de mecanismos para voltar e corrigir os erros remove a personalidade e o caráter único que só a produção humana direta pode trazer à obra.

O certo é que além dos muitos cursos oferecidos por estúdios de desenho e artes gráficas em todo o Brasil, há dezenas de tutoriais, em forma de vídeo e imagem, oferecidos por artistas dos mais variados níveis e estilos de colorização, que podem ajudar você que se interessa em começar a praticar a pintura digital, seja para seu lazer ou com o desejo de seguir uma carreira profissional na área.

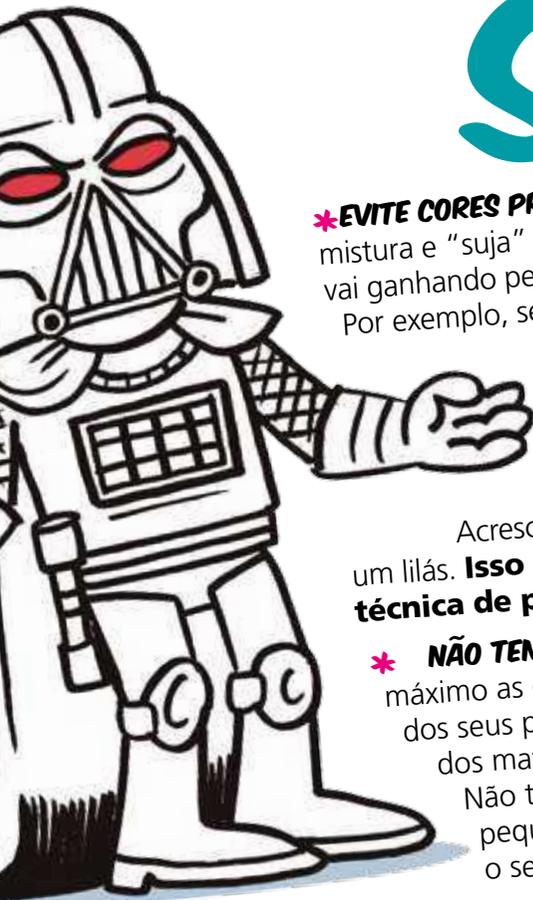
Ao final deste fascículo, algumas dicas de *links* sobre pintura digital.





8. DICAS E

SUGESTÕES



* **EVITE CORES PRONTAS:** quanto mais você mistura e “suja” sua paleta de cores, mais ela vai ganhando personalidade e espontaneidade. Por exemplo, se for pintar um tronco de uma árvore, tente não usar apenas

o marrom que veio pronto no estojo nem se limite a apenas um marrom mais claro ou escuro. Ouse mais!

Acrescente um verde, um laranja, um lilás. **Isso é válido para qualquer técnica de pintura.**

* **NÃO TENHA MEDO DE ERRAR:** explore ao máximo as cores da sua paleta, as texturas dos seus papéis e os efeitos e “defeitos” dos materiais que escolheu para pintar. Não tenha medo de borrar! São esses pequenos detalhes que enriquecem o seu trabalho.

* **MANTENHA O LOCAL DE TRABALHO LIMPO:** sabemos que, com o avanço da tecnologia, é muito fácil dar um retoque de limpeza com programas de edição de imagem, naquela mancha de café, por exemplo, que caiu no seu trabalho. Mesmo assim, é importante ter cuidado com objetos que possam sujar o seu desenho e com a limpeza das mãos para evitar marcas no papel! Zele pela sua arte original.

* **CUIDADOS COM MATERIAIS:** mantenha os papéis e outros materiais bem guardados. Tampe bem as canetas e marcadores para não secarem. Lave bem os pincéis depois do uso

para não endurecer as cerdas. Nunca os deixe os pincéis com os pelos virados para baixo dentro de um recipiente, isso pode estragar os pelos e as cerdas.

* **UM MATERIAL CARO E SOFISTICADO NÃO FAZ MILAGRES:** um bom trabalho é resultado de **bastante treino e dedicação** por parte do artista. Investir em material de qualidade é importante, mas isso não será a solução de todos os seus problemas, pois eles sozinhos não fazem milagre. Comece com materiais mais simples e, se possível, mais baratos (desde que funcionem bem, claro). Conforme a sua prática e amadurecimento artístico, busque por materiais de mais qualidade que costumam valorizar seu trabalho.

* **PINTURA TRADICIONAL X PINTURA DIGITAL:** Sim, existe espaço para as duas no mercado, apesar de sabermos que a pintura digital é mais comum no mercado americano, pela praticidade, já que as cores normalmente são aplicadas tanto na capa como no miolo, e que, no Japão, a pintura tradicional é bastante valorizada, principalmente em capas ou ilustrações complementares. No Brasil, encontramos uma diversificação bem maior entre trabalhos quando o assunto é “técnica de pintura”. Assim, é mais difícil afirmar o que predomina em nosso mercado. Levando em consideração as *Graphics MSP*, observamos que há grande variação desde técnicas tradicionais, digitais ou mistas.

9. CONCLUSÃO

Insistimos: **colorir uma HQ é mais que pôr cores em um desenho.**

A parte mais difícil da reprodução impressa é a **fidelidade das cores!** Deve-se levar em consideração muitos fatores, desde o escaneamento e tratamento da imagem, a calibração dos monitores com a impressora, e até a qualidade do papel que será usada nas reproduções. As cores são tão importantes, que muitos artistas acompanham pessoalmente **as provas de impressão nas gráficas** para avaliar se os resultados conferem com o que a arte exige.

Pergunte-se: que gênero irei trabalhar? Que público quero atingir? Que mensagem pretendo passar para o leitor com as cores que vou usar?

Não é por acaso, por exemplo, que a *Turma da Mônica* se apresenta com cores vivas e uniformes, enquanto o *Batman* se apresenta em tons escuros e sombrios, contrastando com os tons extravagantes de seu inimigo, o Coringa! Pode ter certeza, **por trás de cada harmonia existe uma intenção por parte do autor/colorista.** E, por fim, mais um toque: às vezes, uma paleta de cores harmônicas e coesas funciona melhor do que outra cheia de efeitos e detalhes que ficam “brilhando” com as formas do seu desenho. Escolha com cuidado a sua paleta de cores, utilizando uma pintura que valorize a arte como um todo. **Esse é o grande segredo!**



LEIA E SAIBA MAIS SOBRE HQS

DESVENDANDO OS QUADRINHOS, de Scott McCloud. Editora Makron Books. São Paulo, 1995.

LINKS PARA TEORIA E PSICOLOGIA DA CORES

<http://chiefdesign.com.br/teoria-das-cores/>

<http://viverdeblog.com/psicologia-das-cores/>

<http://www.teoriadascotes.com.br/psicologia-das-cores.php>

<https://www.eusemfronteiras.com.br/o-significado-psicologico-das-cores-no-ser-humano/>

<https://albertopessoa.wordpress.com/2015/09/21/cores-nas-historias-em-quadrinhos/>

LINKS E INDICAÇÃO PARA ARTISTAS (AQUARELAS E MARCADORES)

Ana Luiza Koehler: Beco do Rosário (<https://anakoehler.wordpress.com/>)

Jill Thompson: Pequenos Perpétuos (Aquarela)

Akira Toriama: Dragon Ball (Marcadores)

Echiro Oda: One Piece (Marcadores)

Davi Calil: Quasqualiquidum (<http://davicalil.blogspot.com.br/>) - Técnica Mista

LINKS E INDICAÇÃO PARA ARTISTAS (PINTURAS DIGITAIS)

Mauro Souza: Jones, Inc. (jonesinc.com.br)

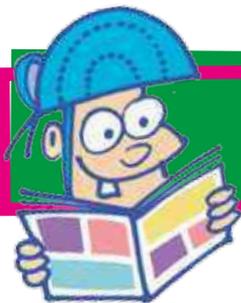
Cris Peter: Astronauta (crispeterdigitalcolors.com)

Bill Crabtree: Invencível

Elizabeth Breitweiser: Outcast (elizabethbreitweiser.tumblr.com)

David Mazzucchelli: Asterios Polyp

Margaux Motin: Placas Tectônicas (margauxmotin.typepad.fr)



HQ? NO CEARÁ TEM DISSO SIM!

especial por Gledson Ribeiro de Oliveira*

Entre Luiz Sá, nos anos trinta, e Mino e Sinfrônio, nos anos setenta, que artista gráfico cearense desenhou mais de 200 tiras em quadinhos e criou uma dezena de personagens? A resposta é insólita: o astrônomo **Rubens de Azevedo**.

Rubens contribuía regularmente com HQs para a seção "O jornal dos nossos filhos", d'O Estado. Autodidata como o pai, o poeta e pintor Otacílio de Azevedo, desenhava em estilo cartunesco e realista. Seus roteiros eram ágeis e não deixavam de empregar, sem exageros, expressões regionais e gírias de época, como "cara de mamão macho", "seu bestalhão", "bigode de linha", "prontinho da silva".

Em 1938, aos 17 anos, Rubens estreou com a tira cômica seriada *Sacha: o detetive particular*, que mudaria, em 1944, para *O detetive do "Farol"* (do Mucuripe?). O Sherlock cearense era calvo, ostentava um longo nariz proeminente, vestia paletó, usava disfarces burlescos e dirigia um calhambeque. Trabalhava para o inspetor Garnier, a capturar fugitivos da cadeia pública e no combate ao "Garra Amarela", uma clara referência de Rubens ao "Garra Cinzenta", de Renato Silva, que concorreu no concurso nacional do *Suplemento Juvenil* de Adolfo Aizen, em 1937.

Ao contrário de seus congêneres detetivescos (Dick Tracy, X-9), Sacha era desajeitado e intrépido. Salvava-se dos imbróglis em que se metia e, eventualmente, levava o leitor a caminhar por pontos da cidade de Fortaleza, como a praça



(A) Rubens de Azevedo, (B) "Sacha, o detetive do 'Farol'" e (C) "Uma Viagem a Saturno" (detalhe: foto de Rubens)

do Ferreira, o Poço da Draga e o Morro do Moinho (cercanias do Hotel Marina).

O fascínio de Rubens pela astronomia o levou às tiras de ficção científica. *Uma viagem a Saturno*, de 1940, foi publicada **em 51 capítulos semanais ao longo de quase um ano**. Um feito para a época! Em sono cataléptico, os astronautas Buster, Orlandes e Kronc viajam ao planeta e enfrentam criaturas de aparência simiesca e seres alados. O tema de fundo anteciparia um clássico: a corrida espacial.

Nos anos quarenta, ele também adaptou para os quadinhos as *Viagens maravilhosas de Sindbad* e uma biografia de

Copérnico para a série "Vida dos grandes astrônomos". Incansável, criou as personagens "Tio Chicó" e "Mexicano" para a tira cômica seriada *Na Vila de Caixa-Prego*. Desenhou as histórias *Panocrácio* e *Sacha, A inveja de Bituca*, e, em 1938, ajudou a sua irmã, então com nove anos, a publicar *As aventuras de Zé Pracatite*. Nessa única história, *Maria Consuelo de Azevedo* criou o roteiro e desenhou o filho peralta de Sacha (seria Consuelo, então, a primeira quadrinista cearense?).

Anos depois, Rubens voltaria à ficção com os *Prisioneiros de Hyperion* (nome da oitava maior lua de Saturno). Publicada em 1961 na revista *Almanaque de*

Aventuras (editora Bentevigna, RJ), a revista contou com a participação do afamado quadrinista português Jayme Cortez.

Em cadência com o imaginário ocidental da Guerra Fria, *Hyperion* era uma espécie de Sibéria intergaláctica para onde se enviavam os “criminosos políticos” que lutavam contra Rogal Rokof, um tirano que controla a vontade das pessoas com o raio 2042 e que tinha por brasão um dragão chinês! Nesta saga, que

seria a sua despedida dos quadrinhos, Rubens ainda transformou as colunas em forma de velas do Palácio do Planalto – inaugurado um ano antes – em rampas de lançamento de foguetes espaciais.

R. Azevedo, como assinava nas vinhetas, realizou um trabalho autoral que o colocou, em definitivo, na história das histórias em quadrinhos no Brasil. Nosso astrônomo tinha os olhos voltados para o espaço, mas as mãos corriam no pincel (nanquim).

(*) historiador com doutorado em Sociologia pela Universidade Federal do Ceará e mestrado em História do Brasil pela Universidade Federal de Pernambuco. É membro do Grupo de Pesquisa Filosofia e Linguagens Artísticas Modernas e Contemporâneas (Flamco-Unilab), atuando como pesquisador e professor da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (Unilab). Atualmente, pesquisa as histórias em quadrinhos na imprensa cearense no início do século XX.

ROBSON ALBUQUERQUE (AUTOR)

graduado em artes visuais pelo IFCE, durante o período acadêmico iniciou pesquisas acerca da representação imagética feminina, intensificando a presença dessa temática em seus trabalhos autorais. Realizou diversos trabalhos como colorista de ilustrações para livros infantis e de quadrinhos, como o álbum *Liz*, de Daniel e Liz Brandão. Atualmente, produz em diversos estilos, preferindo a rapidez dos meios digitais e a leveza da aquarela.

Contato: robsonabsilva@gmail.com

DHARILYA SALES (AUTORA)

graduada em licenciatura em artes visuais, atua como ilustradora e quadrinista há 2 anos. Autora de *A Lojinha Mágica de Medos* (coleção *Relicário HQ*) e coautora de *Entre Monstros e Deuses*, publicado pela editora JBC e premiada no *Brazil Mangá Awards*.

Contato: dharilya@gmail.com

<http://dharilya.deviantart.com/>

GUABIRAS (ILUSTRADOR)

desenha desde os 5 anos de idade se baseando em tudo que se possa imaginar de quadrinhos no mundo. Em 2016, completa 18 anos em que trabalha como ilustrador e cartunista no jornal **O POVO** (Fortaleza/CE). Tem inúmeras publicações e personagens em HQs e fanzines, ministrando oficinas e participando de trabalhos/mostras coletivos e/ou individuais. Para conhecer mais sobre a produção de Guabiras, acesse: blogdoguabiras.blogspot.com.br

Este fascículo é parte integrante do projeto **HQ Ceará**, de concepção de Regina Ribeiro e Raymundo Netto, em decorrência do convênio celebrado entre a Fundação Demócrito Rocha (FDR) e a Secretaria Municipal da Cultura de Fortaleza (SecultFOR), sob o nº 12/2016.

Expediente

FUNDAÇÃO DEMÓCRITO ROCHA Presidente **João Dummar Neto** | Diretor Geral **Marcos Tardin** | **UNIVERSIDADE ABERTA DO NORDESTE**
Coordenação **Ana Paula Costa Salmin** | **CURSO BÁSICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS** Coordenação Geral e Editorial **Raymundo Netto** |
Coordenação de Conteúdo **Daniel Brandão** | Edição de Design **Amaurício Cortez** | Projeto Gráfico **Amaurício Cortez, Karlson Gracie e**
Welton Travassos | Editoração Eletrônica **Cristiane Frota** | Ilustração **Guabiras** | Catalogação na Fonte **Kelly Pereira**
ISBN 978-85-7529-715-5 (Coleção) | 978-85-7529-725-4 (Volume 10)



Todos os direitos desta edição reservados à:
Fundação Demócrito Rocha
Av. Aguanambi, 282/A - Joaquim Távora
CEP 60055-402 - Fortaleza- Ceará
Tel.: (85) 3255.6037 - 3255.6148 - Fax: 3255.6271
fdr.org.br | fundacao@fdr.com.br

Apoio

O POVO
Você presente.

Realização

universidade aberta
do nordeste

Fundação Demócrito Rocha



CURSO BÁSICO
DE HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS

CEARA

GRATUITO!
Esta publicação
não pode ser
comercializada.

**EDIÇÃO
DE HQs**
**FERNANDO LIMA E
TALLES RODRIGUES**

 universidade
aberta
do nordeste

 Fundação
Demócrito Rocha

1. INTRODUÇÃO

Ainda pensando que fazer uma HQ é moleza? Juntamente com a criação do enredo, dos personagens, do roteiro, leiautes, arte-finais e cores, ainda existem várias outras atividades envolvidas na **criação de uma história em quadrinhos**. Pensa com a gente: se o trabalho vai ser publicado por uma editora, alguém foi responsável por selecioná-lo e irá acompanhar o seu desenvolvimento (texto, imagens, diagramação etc.). Se o quadrinho vai ser impresso, alguém precisa pensar no produto final, decidir seu formato e assegurar a qualidade gráfica. Caso seja uma obra digital, alguém precisa escolher um formato, o canal e se certificar de que a HQ esteja pronta para a publicação e que seja devidamente distribuída. E quem poderá nos ajudar? O Chapolim Colorado? Ah, quem dera... Nesse caso, só mesmo o **editor!**

Edição é todo esse conjunto de processos que acompanha a produção dos quadrinhos, sejam eles realizados por um editor ou por você mesmo, autor independente, cujo editor, justamente por ser você mesmo, tem que ter o dobro do cuidado e de crítica... Mas vamos entender mais sobre o que é preciso para editar e produzir uma HQ em nosso **Curso Básico em Histórias em Quadrinhos**. Inscreva-se e acompanhe GRATUITAMENTE os fascículos e videoaulas no seu endereço preferencial de HQs e "Vida longa e próspera" ao seu trabalho!

FDR.ORG.BR/UANE/HQCEARA



2. O QUE FAZ UM

EDITOR?

2.1. AS AÇÕES

Entre as diversas atividades exercidas pelo editor: (1) seleção do material a ser publicado, (2) definição da **linha editorial**, (3) adequação do estilo/formato, (4) gerenciamento de prazos e (5) acompanhamento e aprovação de todas as etapas de produção. O contato com colaboradores (desenhistas, roteiristas, coloristas, arte-finalistas etc.) é uma das responsabilidades de um editor. É ele quem negocia contratos e estipula (e cobra) os prazos de produção. O editor é "alguém que entende a respeito do mercado editorial e de edição e redação", como explica **Cassius Medauar**, gerente de conteúdo da Editora JBC. E continua: "É alguém que resolve coisas".

Com tudo isso definido e encaminhado, o editor cuida do processo gráfico, caso estejamos falando de um **quadrinho impresso**. É ele quem define a seleção do tipo de papel, formato da obra, sistema de impressão, método de encadernação e, finalmente, avalia as **PROVAS GRÁFICAS** que chegam às suas mãos para garantir se estão de acordo com os padrões estabelecidos para aquele trabalho. Nos quadinhos digitais, é o editor que se certifica que os quadinhos estão com uma boa resolução, legíveis e prontos para serem comercializados.

No caso de revistas traduzidas, é o editor, geralmente, quem trata o texto já traduzido, muitas vezes, exercendo a função de revisor, já que ele é o responsável final pelo material que vai para a impressão.



2.2. O EDITOR NO BRASIL

Quanta coisa, hein? E nem é preciso dizer que um bom editor deve estar atualizado do mercado em que está inserido, sabendo o que está sendo publicado pelas outras editoras, o que vende ou não, quem são os artistas do momento, entre outras informações que lhe darão subsídios para fazer a sua tomada de decisões.

No Brasil, nas configurações das editoras atuais (pequenas e médias), há uma tendência de o editor acumular várias funções, mas dependendo do porte da editora, ele pode contar com outros profissionais (revisores, editores de design, coordenação de operações financeiras), exercendo a coordenação editorial. Medauar aponta que existem poucos cursos sobre edição no Brasil, menos ainda para edição de quadrinhos, embora a lógica seja a mesma. Mas o certo é que o profissional editor acaba tendo que aprender muita coisa “na marra”, com a sua vivência e experiência: “Claro que as coisas estão mais fáceis atualmente por já termos um mercado consolidado há algumas décadas e a experiência pode ser passada de editor para editor”, complementa.

Raphael Fernandes, editor da revista *Mad* e dos quadrinhos da editora Draco, aponta as dificuldades do mercado nacional como as principais diferenças entre o trabalho de editor no Brasil e em outros países: “Nosso público ainda é muito limitado e isso impede que as editoras tenham muito capital de giro para investir. (...) O orçamento tem que ser enxuto, os riscos mínimos, e já sabendo que os lucros também não serão muito exorbitantes.” Por outro lado, temos uma efervescência incrível de talentos, o que permite que o nosso quadrinho tenha não apenas um estilo forte, mas dezenas”, complementa.

Em obras traduzidas, é o editor que adapta a obra para o mercado brasileiro, criando algumas diferenças entre o material original e o material adaptado. Essas diferenças podem causar estranhamento em leitores que conhecem a obra original, mas muitas vezes esses profissionais corrigem erros vindos de fora, inclusive grafias, adaptam o texto à linguagem ou à realidade nacional etc. É o **primeiro grande crítico** dos quadrinhos. Medauar confirma que existem “estilos” de edição. Cabe a cada editor escolher “o uso de notas e/ou glossário, maior ou menor adaptação nos textos, essas coisas”.



2.3. A LINHA EDITORIAL

Receber trabalhos/originais de artistas que querem ser publicados por editoras é também uma das atividades exercidas pelo editor. É ele quem escolhe quais obras serão publicadas, e para isso ele se baseia em uma série de fatores guiados pela **linha editorial**. Mas afinal o que é isso? Linha Editorial é um conjunto de ideias e conceitos que guiam os projetos a serem publicados por uma editora. É ela que define se serão publicados projetos mais infantis ou mais adultos, de um determinado gênero ou de outro, se aceitam quadrinhos mais experimentais, conservadores ou tradicionais etc. Fernandes acredita que no Brasil “cada editora tem sua cara”, com linhas editoriais diversificadas, publicando vários tipos de quadrinhos. Para ele, isso é muito positivo “tanto para o leitor como para esse mercado em construção”, aponta. Medauar dá um toque para quem quer apresentar seus trabalhos para uma editora: “É importante encontrar editoras que tenham uma linha editorial parecida com o trabalho que você vai apresentar”. Ora, claro, que se você gosta de desenhar quadrinhos de terror ou eróticos, jamais deve pensar em apresentar seus trabalhos, por exemplo, para a Maurício de Sousa Produções, não é?



ABRA A SUA MENTE!

É possível pensar que toda publicação possui uma linha editorial, inclusive fanzines, "webcomics" etc. O quadrinho não precisa ser publicado necessariamente por uma editora para ter uma linha editorial. Ao decidir o que será publicado ou não, o autor já está definindo esses parâmetros. A lógica pela qual ele enxerga o mundo, seus valores e seus paradigmas influenciam decisivamente na construção de sua mensagem. Essa será a sua linha editorial que, para o autor independente, se confunde com seu estilo.

3. O PROCESSO

GRÁFICO

Agora que falamos um pouco sobre o trabalho de um editor, vamos dar uma passada no **aspecto mais técnico da produção** de material impresso. A primeira coisa que temos que saber é que há métodos de impressão diversos e que novas tecnologias estão surgindo a todo momento, sendo preciso estar atualizado, portanto.

Um editor deve lembrar-se de que a qualidade da impressão é fator determinante para a eficácia na transmissão da mensagem e a valorização do seu **leiaute**. Assim, antes de iniciar o desenvolvimento de um projeto, é importante definir **o sistema de impressão mais adequado** para AQUELE projeto, levando em consideração o número de páginas, o tipo de papel (capa e miolo), sua gramatura, o número de cores (uma, duas, quatro cores), a tiragem (menos ou mais exemplares), acabamentos utilizados (lombadas quadrada, canoa,



brochura/capa mole, capa dura, semiflexível, aplicação de UV, plastificação, laminação brilho ou fosca, hot-melt, costura, cola etc.) e, logicamente, o orçamento disponível para a produção desse produto. **Importante: as escolhas que o editor faz recaem diretamente no custo de seu projeto e, conseqüentemente em seus resultados.** Dependendo do resultado esperado, da margem de lucro desejada, do público que se quer atingir, as definições do projeto podem ser alteradas, de forma a não prejudicar a qualidade do produto. O editor tem noção disso e saberá fazer a escolha certa.

3.1. SISTEMAS DE IMPRESSÃO

Inicialmente devemos esclarecer um ponto prático entre a **impressão mecânica** e a **digital**.

Na **impressão mecânica**, aquela realizada em gráficas *offset*, **quanto maior for o número de unidades impressas (exemplares) menor será o custo unitário (por cópia)**, pois o valor de produção da matriz se dilui na tiragem.

Na **impressão digital**, realizada por máquinas que recebem a imagem a ser impressa por meio eletrônico (gráficas rápidas), o **custo de produção de uma cópia é fixo**.

Dependendo do recurso que você tem em mão e ciente do potencial e oportunidade de venda de seu produto (não adianta criar estoque ou provocar **ENCALHE** se não tem saída, é dinheiro parado), se você optar por imprimi-lo mecanicamente, investirá mais para ter uma tiragem maior, entretanto, o **valor unitário de cada cópia se tornará menor**, podendo assim **obter maior lucro**. Mas se você tiver pouco recurso (para começar é melhor investir com mais cautela), melhor imprimir digitalmente (gráfica rápida), em tiragem menor, mesmo quando o **preço unitário da cópia se torna maior e o lucro menor**.

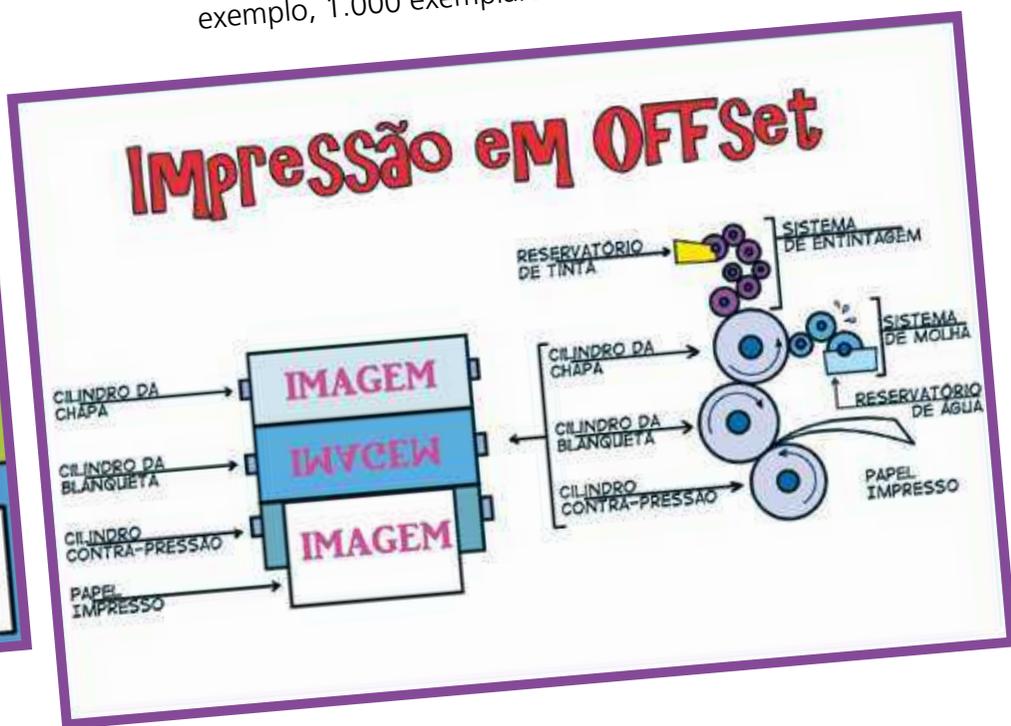
3.2. MÉTODOS DE IMPRESSÃO

Embora existam diversos tipos de impressão, vamos nos deter aqui apenas aos sistemas mais comuns e tecnicamente viáveis para a produção de quadinhos.

A) IMPRESSÃO OFFSET

A impressão *offset* é o processo mais utilizado na impressão comercial e consiste da interação entre água e gordura. É um **processo de impressão indireto**, ou seja, a imagem é transferida da matriz para um rolo de impressão (blanqueta) e somente depois é passada ao papel.

Esse sistema utiliza **quatro pigmentos** para criar todas as cores do espectro cromático, então, no caso de uma revista colorida teria que ser criada quatro chapas, aumentando significativamente o custo do processo. Lembrando que os custos de produção são diluídos por exemplar em tiragens grandes, esse é o sistema mais adequado para quem quer produzir tiragens superiores a, por exemplo, 1.000 exemplares.



B) IMPRESSÃO A LASER

Esse sistema é o mais utilizado em gráficas rápidas por causa de seu **baixo custo de produção e alta qualidade de impressão**. O processo assegura velocidade de produção e aceita qualquer tipo de tiragem, de 1 a 1.000 exemplares, por exemplo, embora, como já aconselhamos, torna-se mais útil e barata APENAS quando em pequenas tiragens.

C) IMPRESSÃO A JATO DE TINTA

Assim como na impressão a laser, a informação vem diretamente do computador para a impressora, que controla o equipamento orientando a ele onde depositar a tinta. Entre os métodos apresentados é o mais caseiro e artesanal, pois pode ser feito tudo em casa com auxílio de guilhotinas portáteis e estiletes, grampeadores, cola etc. Entretanto, o produto tem menos qualidade e é mais vulnerável à água, suor e lágrimas, se a história for dramáááática, é claro.

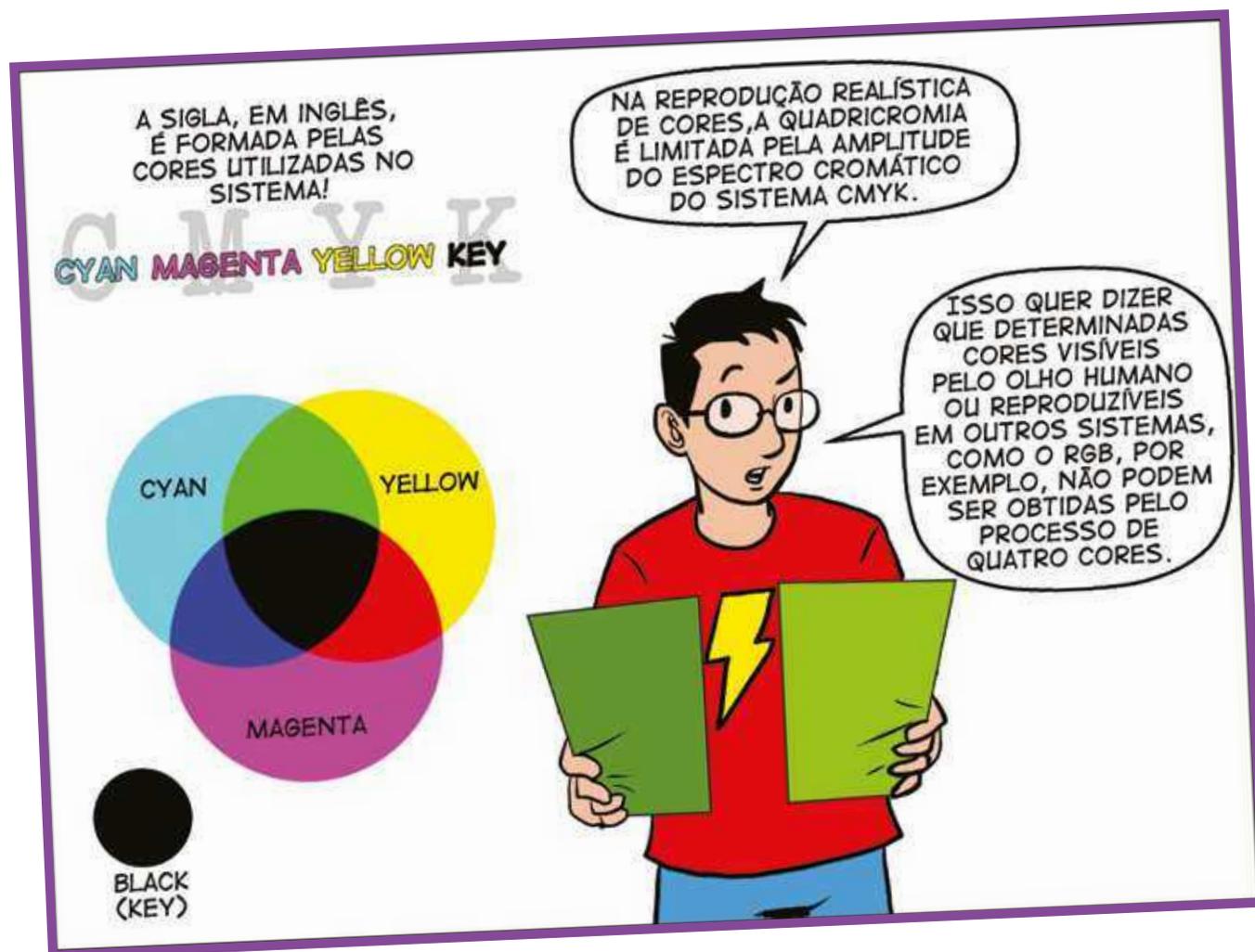


4. POR UM MUNDO MAIS COLORIDO

E CMYK

CMYK é a abreviatura do sistema de cores para impressão que é empregado por impressoras e fotocopiadoras para reproduzir a maioria das cores do espectro visível, e é conhecido como **quadricromia** ou **policromia**. O preto pode ser produzido misturando os três pigmentos primários, mas, por várias razões, é preciso adicionar tinta preta ao sistema:





4.1 DIFERENTES PADRÕES

O **padrão CMYK** é o mais usado para impressão, enquanto que monitores e televisões usam o **padrão RGB** (Red – vermelho | Green – verde | Blue – azul), em que são usadas apenas três cores. Nem todas as cores vistas no monitor podem ser conseguidas na impressão, pois o espectro de cores CMYK é significativamente menor que o RGB. Essa limitação não chega a ser um problema na

maioria das aplicações práticas da quadricromia, mas é um obstáculo quando se deseja a reprodução de cores específicas.

Com o avanço tecnológico, os custos de impressão têm se tornado mais baixos, popularizando o uso de mais cores nos processos, reduzindo e/ou eliminando as limitações da quadricromia na reprodução de determinados tons.

5. PREPARANDO SEU MATERIAL

PARA GRÁFICA

Uma vez que o editor tenha definido o processo de impressão (*offset*, gráfica rápida) e todas as demais escolhas necessárias quando da impressão de livros ou revistas, como formato, tipo de papel e colorização, é interessante que o autor receba um **gabarito** que o oriente sobre as proporções do trabalho a ser criado.

5.1. FECHANDO UM ARQUIVO

O termo “fechar arquivo” significa, de forma geral, **preparar o seu arquivo para impressão**, ou seja, salvar o seu trabalho em um formato de arquivo que não possa ser alterado quando for entregue à gráfica, e que possa, obviamente, ser reconhecido por ela. Na gráfica, esse arquivo será aberto por outro computador, e se estiver em um formato “aberto”, quer dizer, em formato que permita alterações no conteúdo, pode acontecer troca de fontes, desconfigurações, mudança de cores, alteração de posição de imagens (ou elas podem desaparecer) e variações imprevistas e indesejadas de cor. Aconselhamos também enviar o arquivo em formato PDF (*Portable Document Format*), servindo de leiaute, para que o profissional da gráfica compare os dois arquivos e perceba se o arquivo está intacto ou não.



Alguns cuidados quando fizer **fechamento de arquivos**: (a) avaliar a **sangria** de página, (b) imagens e vetores devem **estar em CMYK** (em casos de arquivos em preto e branco, pode-se usar o *Grayscale* – tons de cinza) e em **resolução mínima** (300 dpi), (c) usar referência impressa quando usar uma **cor do tipo pantone**, pois os monitores não reproduzem as cores exatamente iguais às impressas), (d) converter o arquivo **em curvas e/ou enviar as fontes**, (e) **vernizes, autorrelevo e clichês** devem ser feitos sempre em uma cor só (preto), adicionando uma página apenas para esse arquivo, (f) garantir o resultado após a **aplicação de efeitos**, como transparência, lentes e/ou sombreado. **Importante:** conhecer o fornecedor, o ambiente gráfico (profissionais e maquinário), ajuda na forma ideal de fechar o seu arquivo.



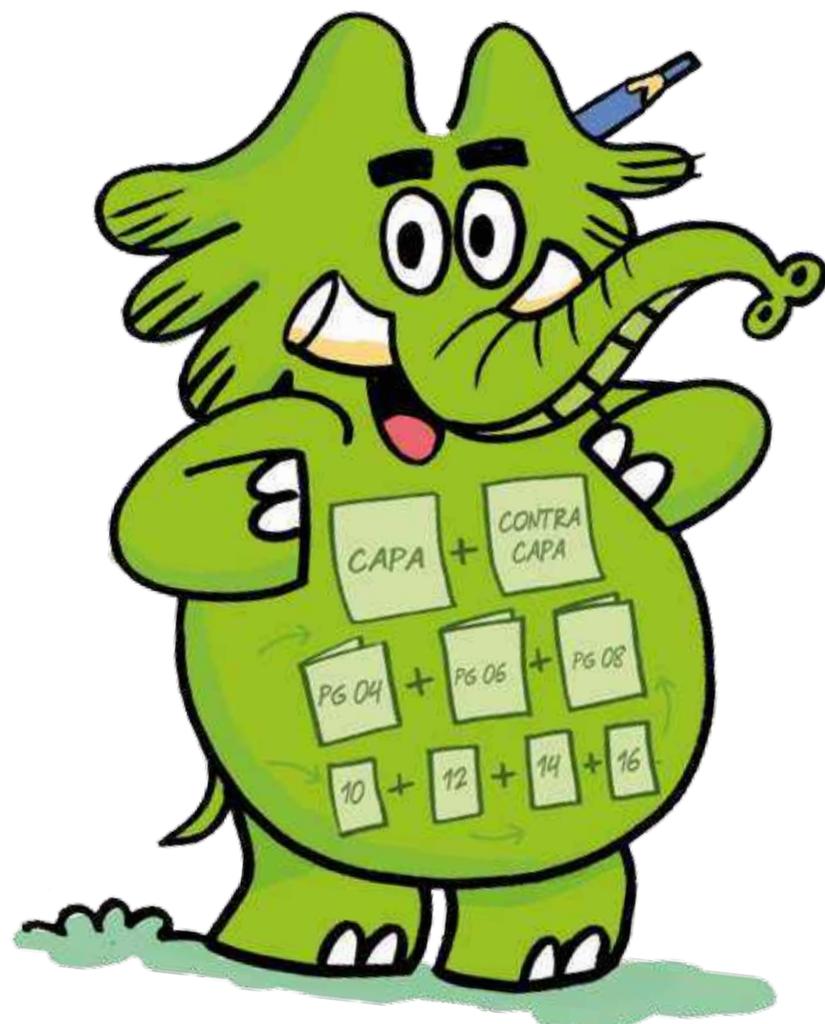
5.2. UMA BOA RESOLUÇÃO

Cuidado para não utilizar em seus projetos imagens em **baixa resolução**. Normalmente, as imagens baixadas na internet têm a baixa resolução de 72 dpi (*dots per inch*, medida para resolução de imagens, quantidade de pixels), o que torna o arquivo mais “leve”, facilitando a navegação e a rápida visualização na internet. Ou seja, em monitores/telas, geralmente a imagem de 72 dpi aparece como perfeita, mas se você tentar imprimi-la, perceberá que está serrilhada, desfocada, embaçada.

Entretanto, se quiser IMPRIMIR o seu trabalho, seja como for, em forma de pôster, livro, revista, a qualidade mínima necessária para garantir uma boa impressão é de 300 dpi, levando em consideração o tamanho natural, ou seja, aquele que vai compor a página. Geralmente, os artistas fazem o desenho maior do que o necessário, pois quando o reduzem a resolução fica ótima e ainda permitindo mais liberdade de manipulação.

5.3. NADA CONTRA O WORD, MAS...

É necessário compreender que a maioria dos programas que são usados no dia a dia para criar documentos não serve para gerar um arquivo para gráfica, principalmente se você está trabalhando com imagens. Utilize um programa destinado à **editoração gráfica**. Se você quiser mesmo editar, diagramar e imprimir seu trabalho com qualidade, precisa de um *software* capaz de compreender o padrão CMYK e controlar a resolução das imagens. Um bom programa gratuito para isso é o *Scribus*. Há, claro, opções comerciais. Pesquise na internet e você vai encontrar facilmente quais são os *softwares* mais usados no mercado. **Importante:** meu amigo, minha amiga, se quiser mesmo ingressar nesse universo HQ, garantimos que deve entrar com vontade e com o mínimo que lhe permita competir. **Invista!** Faça cursos de operação em *softwares* de imagem, de edição, designer. Temos a certeza que assim você poderá manifestar seu talento de uma forma mais criativa e com mais qualidade e autonomia.



5.4. SEGURANÇA ACIMA DE TUDO

Quando for montar suas páginas, preserve uma **margem de segurança**. Textos e imagens que não serão cortados devem ficar a uma distância mínima de **3 mm** da borda do papel para publicações com menos de oito páginas e de **7 mm** se tiver mais páginas.

A margem de segurança também pode ser definida por uma **mancha gráfica**. A mancha gráfica, em qualquer projeto editorial – qualquer tipo de peça impressa ou em mídia digital –, é a área de distribuição dos elementos gráficos, fotos, desenhos e/ou textos. É a sua efetiva e segura área de trabalho (tudo que existe e que não é margem superior, inferior, central ou lateral). **Todo gabarito para quadrinhos sugere uma mancha gráfica**. Seus quadros podem até ultrapassar esses limites, o que denominamos de **sangramento**, mas evite fazer isso com textos e partes importantes das imagens, como rostos, por exemplo.

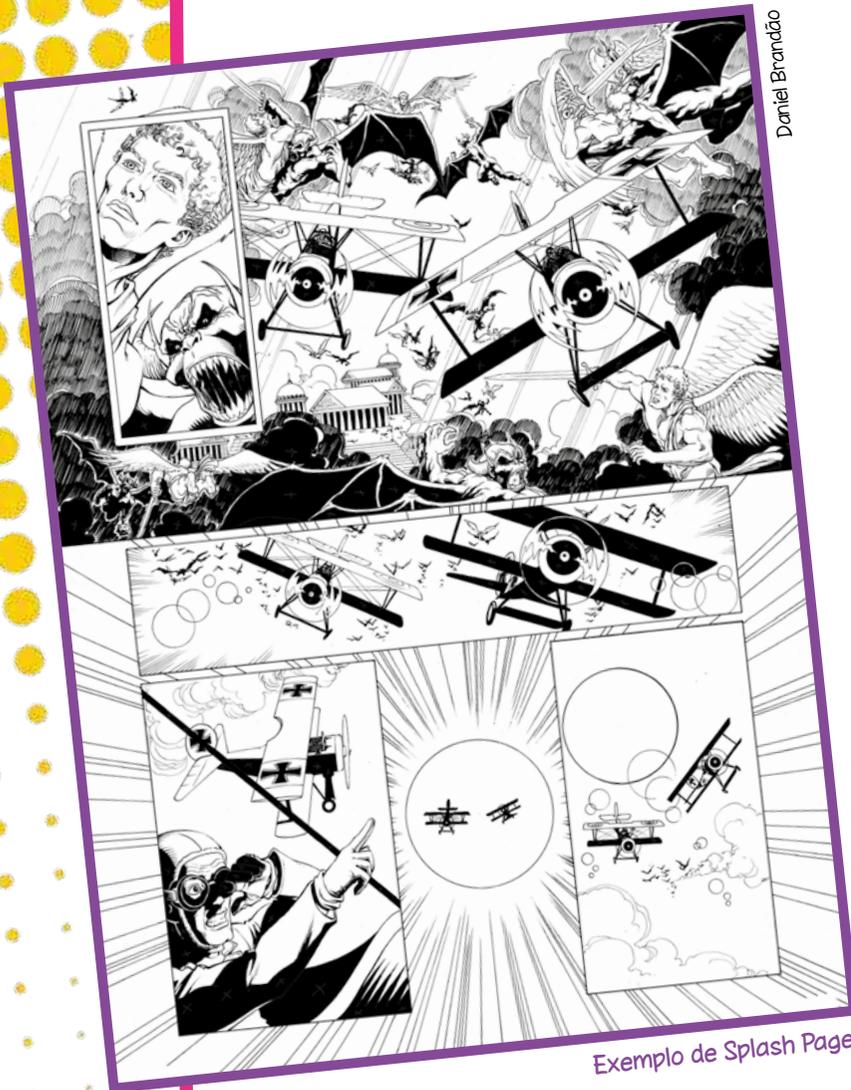
Esse cuidado é importante não só por uma questão estética, mas principalmente pelo fato de o processo gráfico estar sujeito a inúmeros incidentes, como equipamento desregulado, de baixa precisão ou mesmo por falha humana. Portanto, o bom uso da mancha gráfica evitará cortes indesejados, que denominamos de **degola**.



ABRA A SUA MENTE!



Mas, e se você, um experimentalista, quiser que sua ilustração vá até a borda da página? É verdade, quadros podem ganhar maior impacto se ultrapassarem a mancha gráfica. Esse recurso pode romper com a fronteira que divide o universo da história e o universo do leitor, facilitando assim o processo de imersão na narrativa. Então, nesse caso você trabalhará com o **sangramento/sangria** de sua página. A sangria é uma área de segurança externa. Ela pode variar de 3mm a 5mm além da área onde o papel será cortado. Sua finalidade é evitar que uma peça gráfica fique com áreas brancas ao efetuar o corte final.



Daniel Brandão

Exemplo de Splash Page

Mesmo assim, não se esqueça de tentar limitar textos e informações importantes à **área de segurança** da página. Assim, você poderá ter a certeza de que nada será perdido no corte final.

CURIOSIDADE: Chamamos de *Full Page* a página de **um quadro só**. Muito usado nas aberturas de histórias em quadrinhos de super-heróis. Nela, a imagem está toda contida na mancha gráfica. Uma página de imagem única que sangra a mancha gráfica chamamos de *Splash Page*.

5.5. ESCREVEU NÃO LEU...

A **revisão** é um processo fundamental durante a edição e a produção de quadrinhos. Nós falamos não apenas da **revisão gramatical e ortográfica**, importantes também para a qualidade de seu trabalho, mas a **revisão editorial e gráfica**. Já imaginou o prejuízo ao perceber que você deixou escapar aquele erro besta de português ou uma degola, uma imagem sobreposta ou qualquer outro deslize numa impressão de mil exemplares?

Para evitar esses pequenos grandes desastres, leia e releia os textos e atente bem à **PROVA GRÁFICA/"BONECO"** antes de devolvê-la à gráfica, autorizando a sua impressão. Quando acompanhamos um trabalho por muito tempo, há uma boa chance de "cegarmos", sendo interessante termos o apoio de outro olhar.

Por segurança, imprima uma cópia do arquivo final, de preferência **em tamanho real**, e leia o texto em voz alta, procurando encontrar deslizes, erros gramaticais, ortográficos e de concordância. Se tiver dúvida, consulte dicionário de confiança e, claro, contrate um bom **revisor**.



6. EDIÇÃO PARA QUADRINHOS

INDEPENDENTES

Se você é daqueles(as) que acompanham os quadrinhos nacionais, deve ter notado como estamos tendo cada vez mais **quadrinhos independentes** no Brasil, ou seja, obras produzidas do começo ao fim pelo autor, com toda a liberdade e sem o auxílio de uma editora oficial.

Atualmente, é possível um autor independente lançar produtos que não devem em nada para aqueles publicados por editoras. Para isso, basta um bom computador, *softwares* específicos, conhecimento técnico de quadrinhos (criação de personagens, roteiro, enquadramento, ritmo, velocidade, tipologia, balonamento, colorização, arte-finalização etc.), dos processos de edição, diagramação, gráficos e uma boa estratégia de publicação e de distribuição. Além disso, se você almeja trabalhar com uma editora, uma boa maneira de começar é produzindo os

seus quadrinhos de forma independente. Como o Medauar explica: "É importante o artista tentar começar a ser conhecido no mercado participando de eventos, fazendo e mostrando seu trabalho, mesmo que seja em um fanzine." E dizemos mais: por meio de blogs, sites ou *webcomics* também, claro.

Uma boa estratégia é se unir em torno de **um coletivo**, como diversos que existem pelo Brasil. Nele, se ajudam, exercendo as atividades necessárias para a criação de um quadrinho para além do roteiro e da arte, conforme as habilidades e possibilidades de cada um. Assim, todos colaboram na edição, diagramação, fechamento de arquivos, além de revisarem os trabalhos uns dos outros, seugerindo e ainda se revezando em balcões para comercialização em eventos diversos que acontecem no estado regularmente. A união faz a força. Pense nisso!

7. CONCLUSÃO

Agora que você já entende o básico do processo editorial e gráfico, não vai mais ficar por fora quando os colegas se jogarem numa conversa sobre produção e outros baratos que a turma gosta de jogar em grupos de quadrinhos. Se você é um(a) **autor(a) independente**, talvez seja uma boa ideia fazer um curso de **design gráfico**, expandindo as possibilidades do que você pode fazer por conta própria. Todo quadrinista tem um pouco designer gráfico em si, e mesmo que não exerça, conhecer o processo facilita que você possa dominar melhor o resultado de seu produto.

Esperamos que esse fascículo tenha lhe oferecido ferramentas suficientes para começar a entender esse processo e saber por onde começar a pesquisar. Você pode ir até a gráfica rápida mais próxima e começar a testar seus primeiros trabalhos impressos.

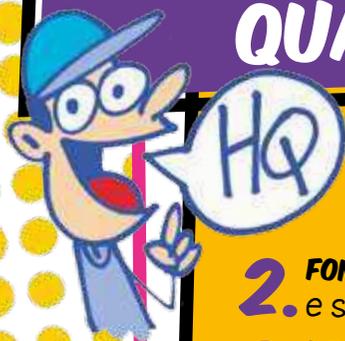
Já pensou? Aproveite o fato de ser independente para experimentar bastante com diversas técnicas, criando trabalhos diferentes e inovadores. E, por último, **mostre o seu trabalho!** Deixe que as pessoas vejam, interajam e critiquem. Como autor/editor, você deve receber esse *feedback* com muita humildade. Ser um bom ouvinte e ter senso crítico irá ajudá-lo a errar cada vez menos. Portanto, participe de eventos, use as redes sociais para divulgar o seu trabalho e tudo mais que você puder fazer para chegar e descobrir os seus leitores. Não espere!

Faça você Mesmo: Por que não baixar um programa e tentar montar sua própria revista? Aqui está o *link* para o *Scribus*, software gratuito para composição gráfica:

https://wiki.scribus.net/canvas/Página_principal/

QUADRINHÊS: O GLOSSÁRIO DO QUADRINISTA

por Daniel Brandão e Raymundo Netto



- 1. GABARITO:** também conhecido como template. O gabarito é uma folha ou arquivo com as medidas demarcadas do tamanho que a página de quadrinhos deve ser desenhada. Cada editora pode ter o seu próprio gabarito.
- 2. FONTE:** É um padrão, variedade ou coleção de caracteres tipográficos (letras, números e símbolos) com o mesmo desenho ou atributos.
- 3. LEIAUTE:** Do inglês, "layout". Nas artes gráficas: um esboço que mostra a estrutura física e geral de uma página.
- 4. RESOLUÇÃO:** Geralmente medida pela quantidade de pixels (ponto) existentes em uma polegada quadrada de uma imagem. Quanto maior o número de pixels, maior será a qualidade da imagem e o tamanho do arquivo.
- 5. TIRAGEM:** Número de exemplares que são impressos em uma mesma edição.
- 6. PROVA GRÁFICA/BONECO (PLOTTER):** Impressão de qualidade do arquivo final, simulando o produto, para última revisão e avaliação (emendas) do editor antes da impressão gráfica (mecânica). Na impressão digital, a PROVA é a primeira cópia impressa em separado.
- 7. ACABAMENTO:** Fase final da produção gráfica, composto de dobramento, junção dos cadernos do miolo, colagem, costura, grampeamento e capeamento.
- 8. ENCALHE:** soma de exemplares que retornam ao editor por não terem sido vendidos.
- 9. ESPELHO:** espécie de roteiro do editor, na qual tem o mapa de todos os elementos, capa, contracapa, páginas simples, duplas, anúncios etc.
- 10. COPIDESQUE:** revisão de texto com correção ortográfica e gramatical, mas com possibilidade de intervenção para promover maior clareza, alterando construções frasais, vocábulos, adequando às normas editoriais, cortando etc.

LEIA E SAIBA MAIS SOBRE HQS



PIPOCA & NANQUIM | NOSSO TRABALHO COMO EDITORES DE QUADRINHOS (Bruno Zago, Daniel Lopes, e Alexandre Callari)

<https://www.youtube.com/watch?v=Ce-prEorRvk>

REVISTA MONOTIPIA | ALGUMAS CONSIDERAÇÕES A RESPEITO DA EDIÇÃO DE TEXTO NOS QUADRINHOS, POR GUILHERME KROLL (BALÃO EDITORIAL)

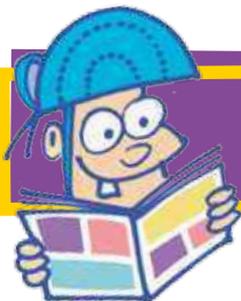
<http://www.revistamonotipia.com/single-post/2016/07/13/Algumas-considera%C3%A7%C3%B5es-a-respeito-da-edi%C3%A7%C3%A3o-de-texto-nos-quadrinhos>

PRINTI (GRÁFICA ON-LINE) | OS PROCESSOS DE IMPRESSÃO E SUAS CARACTERÍSTICAS

<https://www.printi.com.br/blog/os-processos-de-impressao-e-suas-caracteristicas>

IMPRESSÃO OFF SET - https://www.youtube.com/watch?v=5h2cqcLPK_g

INFOESCOLA | TIPOGRAFIA - <http://www.infoescola.com/design-grafico/tipografia/>



HQ? NO CEARÁ TEM DISSO SIM!

por Raymundo Netto

No Brasil, mesmo diante de uma crise de mercado editorial como um todo, o consumo e a leitura de quadrinhos vêm crescendo progressivamente, mesmo quando ainda são mais regulares, principalmente nas grandes editoras, os europeus e norte-americanos. No Ceará, entretanto, temos poucas editoras, mesmo com a abundância de artistas atuando profissionalmente há anos. Entre essas poucas, menos ainda destinam espaço para publicação de quadrinhos. Entre as que ainda têm títulos publicados: as **Edições Demócrito Rocha, Armazém da Cultura e Imeph.**

Como em todo o país, a grande produção em quadrinhos no estado nos chega pelas mãos dos próprios quadrinistas em iniciativas independentes e de autopublicação, ocupando espaços antes possíveis apenas para o mercado externo e, até então, destinado mais ao público infantil. Muitos deles se unem em forma de coletivos, produzindo artigos diversos, como: fanzines, *bottons*, *sketchbooks*, postais, canecas, adesivos, pôsteres, imãs de geladeira, agenda, bloquinhos, ilustrações, camisetas, entre outros. E as publicações? Vão das mais artesanais, do papel de enrolar pão às impressas em jato de tinta e grampeadas, ou mesmo àquelas produzidas em gráficas rápidas e *off-set*, resultando em revistas, coletâneas, álbuns, *graphic novels* de ótima qualidade gráfica

ainda que em pequenas tiragens. Os gêneros passam pelo humor (tirinhas), aventura, terror, *comics*, *mangás*, infantis, eróticos, autobiografias até se enrolarem num mix de um pouco de tudo. Os formatos também são diversos e ainda temos aqueles que produzem mini-histórias, uma por uma, ou em formatos de bolso fotocopiadas em P&B, em vidro, postais ou em asas de passarinhos. É a criatividade solta! Como eles próprios são os editores, podem experimentar à vontade, o que, em contrapartida, abre espaço para equívocos, claro.

Os recursos vêm de investimento pessoal, financiamento coletivo, editais e campanhas pela internet, além do retorno de participação em eventos que acontecem regularmente durante o ano e outros que surgem com a promessa de ocupar o calendário anual. Entre as ações: o Mercado dos Quadrinhos (SecultFOR), a Feira Livre de Quadrinhos (FLQ), Dia do Quadrinho Nacional (Gibiteca de Fortaleza), Super Amostra Nacional de Animes (Sana), *Master Comics*, *Read Comics*, *GeekExpo*, o Festival de Anime e Mangá Sobralense (FAMS), entre outros, além dos eventos destinados a *nerds*, *geeks*, cultuadores de animes, mangás, *games* e da cultura pop.

De fato, nós não sabemos a real dimensão do quantitativo e qualitativo de produtores de quadrinhos no estado, mesmo



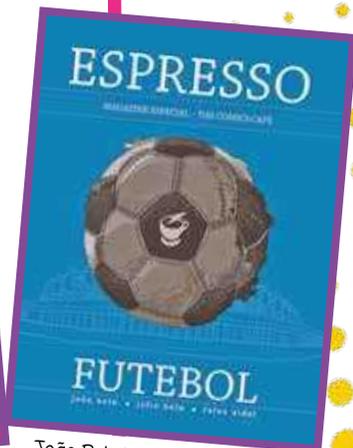
Ze Wellington | Di Amorim



Alex Lei



Brândala Lima



João Belo | Julio Belo | Falex Vidal



Falex Vidal



Feira Livre de Quadrinhos (FLQ)

com a excelente pesquisa *Perfil do Profissional de Ilustração e Quadrinhos do Ceará*, realizada pelo setor de Economia Criativa do Sebrae/CE*, em 2015, de maneira que seria muito interessante mapear esses produtores/autores e catalogá-los, de maneira a identificá-los, perceber as suas necessidades e criar ações de profissionalização e qualificação do mercado, sabido que a maioria, ainda muito jovem, segue impulsos sabe-se lá de onde, e não tem visão empreendedora, nem comercial, não se percebem como segmento, o

que resulta muitas vezes no seu desestimulante e quase certo paradeiro do cenário local.

Na minha percepção, uma cultura que está se estabelecendo entre os quadrinistas cearenses, e que se assemelha muito à dos cordelistas, é o seu **engajamento**, o surgimento de coletivos e a disposição para investir de forma consciente e econômica em suas publicações e produtos, e de irem, eles mesmos, sem pejos ou receios, apresentá-los e comercializá-los em espaços e eventos públicos, ou seja, eles

estão CONQUISTANDO o seu mercado na garra, coisa que na linguagem da nossa literatura, vítima da herança de uma soberba arrogância clássica de estátuas, parece meio inconcebível. Creio que isso tem sido fundamental para estabelecer essa parceria, consolidar um espaço próprio e formar uma plateia consumidora de seus bens e serviços.

Mas isso é o suficiente? Cremos que não. Abordaremos mais sobre isso no próximo fascículo. Até mais. E por hoje é só, pessoal!

FERNANDO LIMA (AUTOR)

graduado em jornalismo pela Universidade Federal do Ceará, fez parte da primeira formação da *Oficina de Quadrinhos da UFC*. Como quadrinhista e ilustrador, publicou em jornais, livros e revistas. Participou de algumas coletâneas e ilustrou livros infantis. No gênero de super-heróis, criou personagens, assim como tirinhas de humor. Trabalhou na produção gráfica do álbum *As Histórias Perdidas do Capitão Galha*, para a editora Quadrinhópole.

Contato: <http://www.armagem.com> | <http://fernandolima.tumblr.com> | <https://www.facebook.com/sirknightangel>

TALLES RODRIGUES (AUTOR)

graduado em jornalismo pela Universidade Federal do Ceará. É ilustrador, trabalhando com quadrinhos, desenhos, ilustrações e design gráfico. Publicou as seguintes obras: *Cortabundas: o maniaco do José Walter*, *Clube dos Monstros dos Bairros distantes*, a webcomics *Barafunda* e *Mayara & Annabelle*, indicada ao troféu HQ Mix de 2015 na categoria publicação independente de autor. Participa dos coletivos Organização Fctícia e Netuno Press.

Contato: talles.fsr@gmail.com

GUABIRAS (ILUSTRADOR)

desenha desde os 5 anos de idade se baseando em tudo que se possa imaginar de quadrinhos no mundo. Em 2016, completa 18 anos em que trabalha como ilustrador e cartunista no jornal **O POVO** (Fortaleza/CE). Tem inúmeras publicações e personagens em HQs e fanzines, ministrando oficinas e participando de trabalhos/mostras coletivos e/ou individuais. Para conhecer mais sobre a produção de Guabiras, acesse: blogdoguabiras.blogspot.com.br

Este fascículo é parte integrante do projeto **HQ Ceará**, de concepção de Regina Ribeiro e Raymundo Netto, em decorrência do convênio celebrado entre a Fundação Demócrito Rocha (FDR) e a Secretaria Municipal da Cultura de Fortaleza (SecultFOR), sob o nº 12/2016.

Expediente

FUNDAÇÃO DEMÓCRITO ROCHA João Dummar Neto Presidente | **Marcos Tardin** Diretor Geral | **UNIVERSIDADE ABERTA DO NORDESTE** Ana Paula Costa Salmin Coordenação | **CURSO BÁSICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS** Raymundo Netto Coordenação Geral e Editorial | **Daniel Brandão** Coordenação de Conteúdo | **Amaurício Cortez** Edição de Design | **Amaurício Cortez, Karlson Gracie e Welton Travassos** Projeto Gráfico | **Cristiane Frota** Editoração Eletrônica | **Guabiras** Ilustração | **Kelly Pereira** Catalogação na Fonte
ISBN 978-85-7529-715-5 (Coleção) | 978-85-7529-726-1 (Volume 11)



Todos os direitos desta edição reservados à:
Fundação Demócrito Rocha
Av. Aguanambi, 282/A - Joaquim Távora
CEP 60055-402 - Fortaleza - Ceará
Tel.: (85) 3255.6037 - 3255.6148 - Fax: 3255.6271
fdr.org.br | fundacao@fdr.com.br

Apoio

O POVO
Você presente.

Realização

universidade aberta
do nordeste

Fundação Demócrito Rocha

FAZ 12

CURSO BÁSICO
DE HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS

GRATUITO!

Esta publicação
não pode ser
comercializada.

CEARA



LANÇAMENTO

**MERCADO
DE QUADRINHOS**

PEDRO "PJ" BRANDÃO



universidade
aberta
do nordeste



Fundação
Demócrito Rocha

1. INTRODUÇÃO

Santa velocidade, Batman, já é o ÚLTIMO fascículo da **Coleção Básica de Histórias em Quadrinhos**? É sim, menino prodígio. Em 12 fascículos nós tivemos a oportunidade de percorrer alguns dos passos principais para se entender, ler melhor, se produzir e até ganhar uma receita extra fazendo aquilo que a gente gosta de fazer nas horas vagas: **QUADRINHOS!** Se você, meu(inha) querido(a) *padawan* chegou até aqui, pode ter certeza: **você AMA HQs**, tem “a visão além do alcance” e por isso merece o nosso respeito e admiração. Tentamos fazer o melhor, mas com restrição de espaço e de tempo deixamos mais, muito mais, de fora dessa Coleção. Fique ligado, pois poderão vir outras, outros cursos, encontros e mais algumas surpresinhas que você adorar. Assista a todas as videoaulas, faça a sua PROVA (“Tá na hora do pau!”) e adquira o seu **certificado especial de 120h** de curso. Procure acompanhar a página de Facebook da Fundação Demócrito Rocha e a *Antologia de Quadrinhos* das Edições Demócrito Rocha (livrariadummar.com.br). Se você gostou do curso, indique a outras pessoas, compartilhe, **ele continuará no ar**, gratuitamente, mesmo endereço eletrônico, à espera de novos aficionados na Arte Sequencial. Forte abraço de seus amigos da FDR e Uane, autores, desenhistas e editores. Que a força esteja sempre com você.

FDR.ORG.BR/UANE/HQCEARA



2. É HORA DE SE JOGAR NO

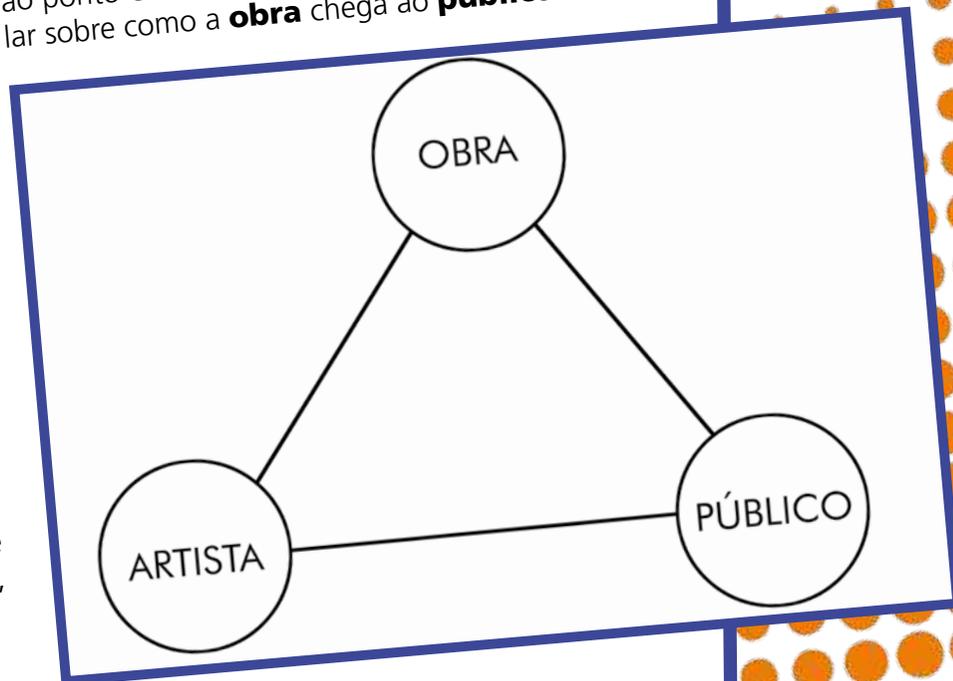
MUNDO!

Tive a ideia. Fiz o argumento. Roteirizei. Desenhei. Coloquei os balões e colori tudo. Fiz a capa e fechei o arquivo no computador. Aí me vem aquela pergunta: **e agora, o que faço com isso?**

Mercado é uma palavra que possui tantas definições quanto teóricos. Atualmente, no Brasil, as discussões sobre esse tal mercado de HQs se torna cada vez mais frequente. Alguns falam que ele não existe, de fato, no país. Outros deixam a entender que o que denominamos de "mercado" é ainda um esboço de algo **que pode vir a ser, mas não é**, definitivamente. Particularmente, opto por falar de um **Mercado de Quadrinhos**, com letra maiúscula e tudo que tenho direito. Acredito que reconhecer e admitir o espaço de trocas culturais, sociais e financeiras que temos por meio das HQs como um Mercado, vindas das mais diversas fontes e das mais diversas formas, é o primeiro passo para consolidar o Mercado que nós precisamos, mesmo cientes de que em relação a outros países do mundo, o Brasil está alguns passos atrás. Nos Estados Unidos, a produção independente cresce e agrada públicos e prêmios, enquanto os super-heróis chegam a novos níveis com a chegada nos cinemas. No Japão, a indústria de mangás é consolidada e diversa, atingindo todas as faixas etárias, gêneros e níveis de escolaridade. Na Europa, mensalmente,

centenas de quadrinhos com acabamento digno de uma obra de arte chegam às prateleiras das livrarias. Não estou aqui colocando um juízo de valor, pelo contrário, prefiro ver o Mercado de Quadrinhos brasileiro ascendente como um campo fértil para inovações e pioneirismos.

Uma **obra de arte**, seja ela um quadrinho, um filme, um livro, uma peça de teatro ou qualquer outra manifestação é um ponto de um triângulo formado por mais dois outros vértices: o **autor** e o **público**. **Alguém produz algo para outra pessoa**. Nos outros fascículos dessa coleção que você tem em mãos, dá para se conhecer mais da linha que liga o ponto **artista** ao ponto **obra**. Nesse fascículo, iremos falar sobre como a **obra** chega ao **público**.



E onde você pode encontrar o **público**? A resposta é: no Mercado, essa coisa abstrata, mas que possui representações palpáveis (com todo respeito) em eventos, livrarias, lojas on-line, bancas de revistas etc. Sabendo que, para sua obra se tornar completa, ela tem que chegar às pessoas (os **consumidores**). Assim, deve começar a ver as possibilidades que esse Mercado traz a você, e, acredite, em questão de possibilidades, atualmente, estamos mais bem servidos que nunca.

Produzir uma narrativa em quadrinhos envolve, antes de qualquer coisa, **planejamento**, e parte desse planejamento

deve extrapolar as páginas e vir ao mundo real. É interessante que se tenha em mente, desde o primeiro momento da criação do seu quadrinho/obra, qual o caminho que você deverá seguir para vê-lo nas mãos **do seu público**. Vai ser impresso? Se sim, em qual formato? Diferentes editoras utilizam diferentes formatos. Vai ser em tirinhas? Para o jornal da escola, do bairro, da cidade? Para as redes sociais? Vai ser uma compilação de tirinhas? Preto e branco ou colorido? Muitos são os caminhos, você pode seguir por todos, mas é preciso conhecê-los bem para não ficar perdido ou parar em qualquer lugar.



3. VOCÊ É UM

PRODUTO!

Antes de falar sobre as maneiras que podem ser utilizadas para fazer parte do Mercado de Quadrinhos nacional, o próprio artista deve fazer uma **autoanálise enquanto produto**. Mais do que seu **capital financeiro**, estamos aqui falando do seu **capital social**. É importante saber em que momento da sua capacidade produtiva você se encontra, quais as suas vantagens e desvantagens, quais suas especialidades, sua experiência e seu nível de versatilidade, além dos contatos que você tem nesse ambiente. **Faça a você**

mesmo essas perguntas: quem é você? O que você faz? Para onde você quer ir? Com quem você vai atingir isso? (afinal, quadrinhos, querendo ou não, é um arte que envolve coletivo) Você sabe o que está sendo produzido atualmente no mundo? E no seu país? No final das contas, você também é personagem de uma história.

Passado esse momento de reflexão, chegamos em um momento-chave: a escolha de qual caminho percorrer entre os pontos **obra** e **público**. Aqui, pontuamos alguns:

a) Grande editora; (b) Pequena e Média Editora; (c) Quadrinho independente (impresso ou digital); (d) Editora estrangeira; (e) Editais e concursos; (f) Quadrinho institucional; (g) *Crowdfunding* (financiamento coletivo); (h) Formato misto; (i) Evento.

Cada escolha traz seus níveis de facilidade e dificuldade. Se bem que, falando de produzir quadrinhos, facilidade não é uma palavra muito comum. Vamos explorar o que cada uma dessas possibilidades de entrar no mercado nos traz. Vem comigo!



A) GRANDE EDITORA

"O melhor jeito de você fazer, hoje em dia, não é chegar na grande editora, é fazer a grande editora chegar até você." (Vitor Cafaggi, autor de *Valente*)

Grandes editoras trazem grandes responsabilidades. Elas trazem em si uma rede de distribuição que faz suas publicações chegarem a diversos do país, além de um corpo editorial composto por profissionais empenhados em lançar quadrinhos com excelência editorial. No Brasil, poucas são as editoras de HQs que podem ser consideradas de grande porte e publicar por uma delas traz uma série de questões que devem ser consideradas pelo artista.

A primeira delas talvez seja a **liberdade criativa**. Grandes empresas de quadrinhos possuem experiência no mercado e apresentam diretrizes que orientam quais produções podem chegar às bancas e às livrarias estampando sua marca na capa. Portanto, direcionar sua produção para

algo similar ao que vem sendo lançado pelas grandes editoras e deixar isso visível através de um **PORTFÓLIO** talvez seja algo interessante para abrir os olhos de editores.

Outra forma de ingresso seria fazer parte do corpo criativo de uma grande editora, como roteirista ou desenhista de séries de quadrinhos já pertencentes à empresa. Vez ou outra aparecem na internet seleções para novos quadrinistas de grupos como a *Maurício de Sousa Produções*, por exemplo, procurando novos talentos e novas ideias para a sua trupe de personagens.

Falando de internet, os vetores acabaram se invertendo em alguns casos de publicações nacionais feitas por grandes editoras nos últimos anos. É o caso da série *Valente*, de Vitor Cafaggi, inicialmente independente e que, após conquistar fãs e críticas pelo Brasil, tornou-se uma publicação da *Panini Comics*, uma das maiores empresas de distribuição do mundo e a maior do Brasil.

Caso semelhante aconteceu com a *Panini* e o autor brasileiro Danilo Beyruth. Depois de sucessos como *Necronauta* (lançado independente em um primeiro momento e pela editora *Zarabatana* posteriormente) e *Bando de Dois* (lançado de forma mista através de edital e editora), a *São Jorge*, em dois volumes, de Danilo, foi lançada e distribuída pela *Panini*.

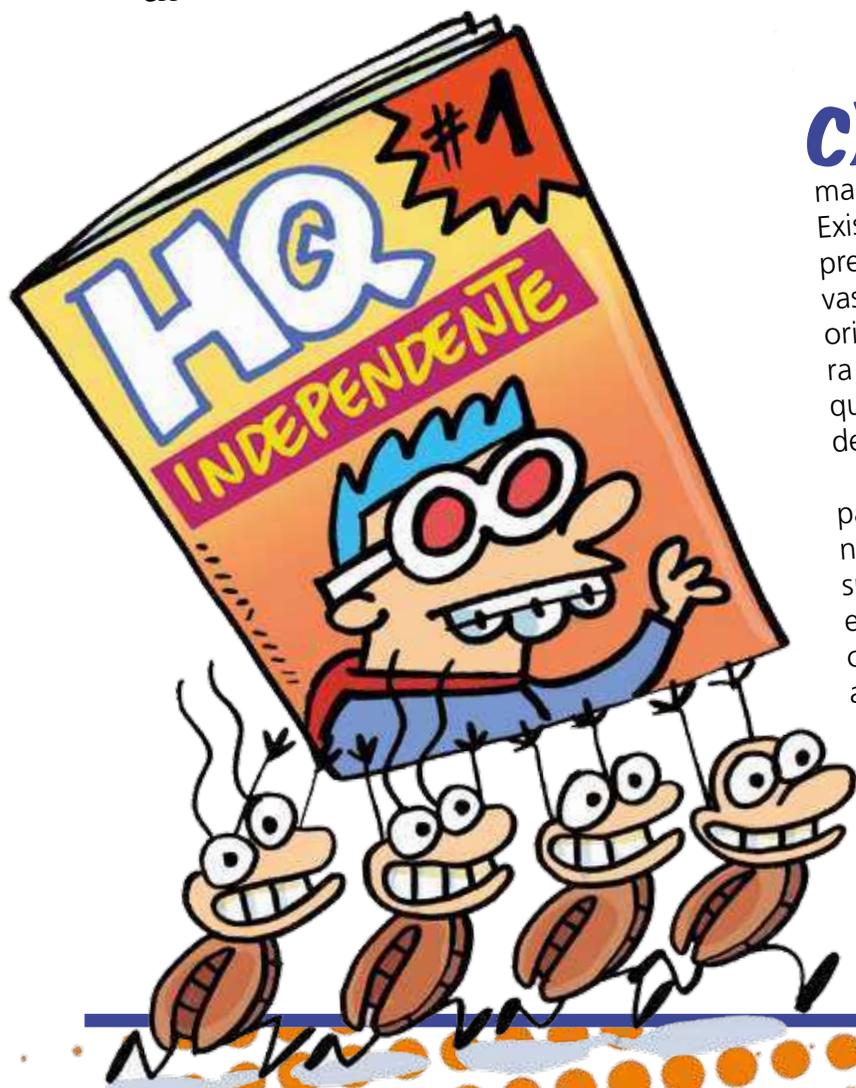
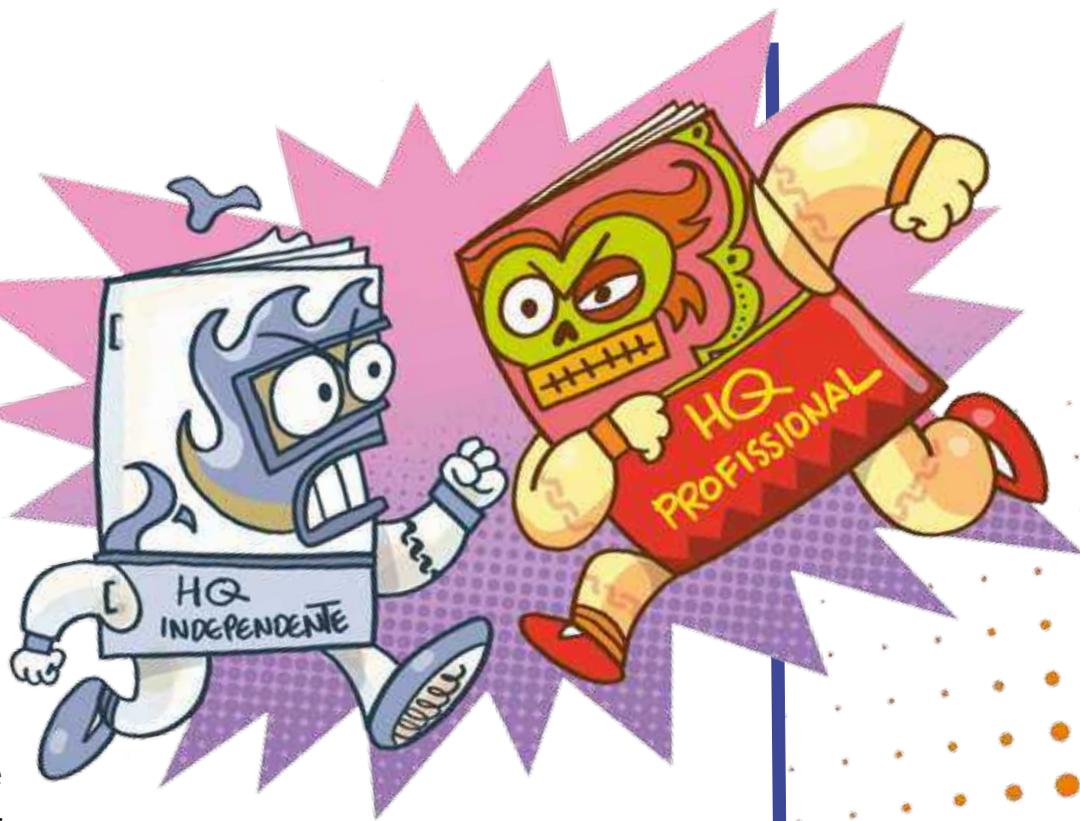
Outra questão que deve ser levada em consideração no caso de grandes editoras é a **porcentagem do valor de venda destinada ao autor(a)**. O sistema de distribuição nacional de livros e HQs resulta em uma divisão dos valores pagos pelo consumidor final entre **ponto de venda (livraria), distribuidora, editora e autor(es)**. Para se ter uma ideia, geralmente, metade do valor de uma publicação vendida em uma livraria fica na própria livraria. O restante é dividido pelos demais personagens até chegar à porcentagem do autor, variável conforme contrato estabelecido pela editora/autor.

Claro que quanto maior a tiragem produzida, maior distribuição, maior a possibilidade de atingir públicos diferentes, vender mais, tornar seu nome conhecido e, conseqüentemente, do(s) autor(es) lucrar(em).



B) PEQUENA E MÉDIA EDITORA Editoras de pequeno e médio porte crescem em quantidade e em qualidade a cada ano. Com linhas editoriais diferentes, novos autores e novas histórias chegam às livrarias e bancas. Enquanto grandes editoras possuem linhas e porcentagens mais rígidas, editoras menores são mais flexíveis. A proliferação dessas empresas trazem uma boa quantidade de gêneros de narrativa e estilos de desenho ao mercado, e, para quem quer enveredar por esse caminho, é essencial realizar uma boa pesquisa para conhecer as linhas editoriais **que estão à disposição e que têm afinidade com o que você produz.**

A capacidade de distribuição e as ações de marketing para divulgação do quadrinho são limitadas, mesmo com tantos recursos gratuitos que podem ser utilizados. Com criatividade, a parceria entre autor e editora pode fazer que essas barreiras sejam derrubadas e surpreender.



C) O QUADRINHO INDEPENDENTE "O meio impresso é interessante na formação da sua identidade como quadrinista. Existe um certo respeito pelo quadrinho impresso, ele traz diversas possibilidades narrativas. Pelo fato da mídia impressa ser o ambiente original do quadrinho, cria toda uma atmosfera intimista, uma coisa menos efêmera que o quadrinho digital." (**Diego Sanchez**, autor de *Pigmaleão, Perpetuum Mobile e Herminia*)

O **FANZINE** nunca deixou de ser alternativa para quem gosta de fazer e publicar quadrinhos. Tirar do próprio bolso recursos para fazer sua HQ acontecer é um dos meios mais antigos e mais presentes no cenário nacional, sendo considerado uma legítima ação de consolidar a figura do quadrinista enquanto artista.

A principal desvantagem desse tipo de publicação é também a sua maior vantagem: **tudo depende de você!** Do roteiro à distribuição, passando pela editoração e pelo custo da impressão, é tudo por sua conta e risco. O barateamento dos meios de impressão nos últimos anos e o desenvolvimento de novas tecnologias editoriais acabaram trazendo para o fanzine uma certa sofisticação. Hoje, muitas produções independentes se assemelham a produções feitas por editoras, apesar do bom e velho fanzine fotocopiado em preto e branco ainda existir e ser uma forma igualmente válida de publicação. Afinal, o que importa é estar na grande vitrine do Mercado de Quadrinhos. Mas, não esqueçamos, nem só de impresso vive o quadrinho independente. Segundo **Fernando Caldas**, autor da página *Éff*, com mais de 110 mil curtidores no *Facebook*, "Publicar na internet faz com que seu trabalho seja massificado de maneira mais prática do que em outras plataformas, tem o *feedback* praticamente imediato do material e as oportunidades de expandir além dessa interação ocorrem de acordo com a sua visão de empreendedorismo."

A internet trouxe uma nova vida ao fanzine. As redes sociais são como mesas de distribuição de quadrinho abertas ao mundo 24 horas por dia. Criar uma página, um site, uma loja virtual são possibilidades comuns a todos que querem suar a camisa e ter seu trabalho chegando a diferentes pessoas de todos os cantos do planeta. No entanto, é importante analisar como seu trabalho se encaixa no mundo digital. Isso irá influenciar a forma das suas narrativas (Vai publicar tiras? Páginas? PDFs com quadrinhos mais longos?) e o conteúdo (qual a idade, gênero e identificação política das pessoas que você quer alcançar?). Afinal, você decide: **como você quer que o público e as editoras vejam seu trabalho?**



QUEM VIGIA AS HQ'S?

D) A EDITORA ESTRANGEIRA

"Acho que o segredo de entrar no mercado internacional é nunca desistir. Nunca parar de estudar, mostrar pros caras que você está levando a sério esse negócio de querer trabalhar para eles." (**Cris Peter**, colorista das HQs *Bitch Planet*, *Casanova*, graphics MSP do *Astronauta*, entre outras. Única mulher brasileira indicada ao *Eisner Awards*, maior prêmio da indústria de quadrinhos dos Estados Unidos).

O sonho de muita gente que desenha quadrinhos é trabalhar para o mercado externo. É possível encontrar quadrinhos de super-heróis feitos por uma equipe com: um roteirista estadunidense, um desenhista brasileiro, um arte-finalista filipino e um colorista inglês, por exemplo. É preciso dedicação, e portanto disponibilidade, para fazer parte dos mercados estrangeiros. Assim como os brasileiros querem desenhar para empresas como *Marvel* e *DC Comics*, pessoas do mundo inteiro também querem. A concorrência é muito grande. **Qualidade de traço** é fundamental. Cursos de quadrinhos, avaliações de portfólio e muita prática fazem parte da rotina de quem quer desenhar para o exterior. Além disso, o conhecimento de línguas estrangeiras e/ou um contrato com uma agência de artistas podem ajudar no processo.



Apesar da indústria de quadrinhos estadunidense ser a mais visada pelos que sonham em publicar fora do Brasil, é possível encontrar oportunidades em outros países como Egito, Índia, França ou Itália. Com um bom trabalho e um bom agenciamento (seja terceirizado ou seu próprio) é possível conquistar as páginas do mundo inteiro.

ABRA A SUA MENTE!



Um dos caminhos mais curtos para se chegar ao mercado estrangeiro de quadrinhos é por meio das agências. Agências são empresas que cuidam de carreiras de quadrinistas em mercados como o americano e o europeu. Com uma rápida pesquisa na internet você vai descobrir que existem algumas agências no Brasil. Normalmente, elas têm suas regras de testes e seleções de artistas nos seus respectivos sites. Eventos também são uma boa oportunidade de mostrar o seu trabalho para algum agente e abrir caminhos para fechar um contrato.

E) O EDITAL (CONCURSO PÚBLICO)

“É preciso vestir gravata de um burocrata um pouco, para elaborar o orçamento, o cronograma, o currículo, e se atentar para as datas, caso seja selecionado.” (Cristina Eiko, autora de *Quadrinhos A2* e *Penadinho: Vida*. Contemplada pelo edital do ProAC de São Paulo, em 2014).

O mais burocrático dos caminhos também é uma possibilidade para lançar seus quadrinhos e pode gerar bons frutos para quem procura uma ajuda financeira ainda durante o desenvolvimento do projeto. Diferentes órgãos públicos, geralmente da Cultura, promovem regularmente editais de artes. Infelizmente, grande parte dos editais brasileiros colocam os projetos de HQs como subcategoria da literatura ou mesmo inseridos em artes integradas, o que, além de aparentemente diminuir uma arte em relação a outra, dificulta a distribuição de recursos para financiar produções, fazendo que a competição ocorra entre produtos completamente distintos, como uma HQ e um romance, livro infantil ou álbum de pinturas, por exemplo.

De toda forma, a mentalidade social muda e, por consequência, os meios burocráticos. Enquanto não chegamos ao ponto ideal, a possibilidade de participar de um edital de artes é interessante. Para competir pela oportunidade, em primeiro lugar deve-se LER o edital, saber do que se trata, o que exige, quais as condições de participação. Depois, deve reunir um portfólio de trabalhos anteriores, cumprir as etapas propostas, além de reunir toda a documentação exigida, seguindo fielmente as orientações do edital. Tudo isso da forma mais atraente possível para os avaliadores do seu projeto.

Cronograma, justificativa, planejamento de execução, certidões negativas, contrapartida, detalhes técnicos e prestação de contas são apenas alguns dos termos que aparecem no decorrer do processo. *Workshops* de como lidar com as questões burocráticas de um edital são realizadas em escolas de arte ou mesmo promovidas pelas mesmas instituições que o disponibilizam. Buscar conhecer o processo e conversar com profissionais experientes na modalidade pode ajudar seu projeto a ser contemplado.

F) OS QUADRINHOS INSTITUCIONAIS

“É importante que o roteirista/ilustrador tenha experiência na área (sobre a qual irá produzir a história), ou que tenha facilidade em pesquisar. Geralmente os assuntos das HQs são variados, mas giram em torno do que a empresa ou órgão público faz.” (Estevão Ribeiro, quadrinista e editor da *Aquário Editorial*, autor de alguns fascículos da série *Ministério Público do Trabalho em Quadrinhos*, projeto do MPT do Espírito Santo).



Quadrinhos institucionais de Raymundo Netto

Quem não gosta de quadrinhos?

É assim que a maior parte das pessoas pensam, mesmo aquelas que mantêm o discurso de que "ler quadrinhos é para crianças". O certo é que, se bem elaborada, uma HQ atrai a atenção de pessoas de todas as idades, e é isso que muitas empresas percebem ao convidar artistas para criar quadrinhos que veiculem suas marcas, produtos e "mensagem".

Grande parte dos trabalhos de quadrinhos realizados para empresas são propostas e acompanhadas por suas **agências de comunicação** e/ou **departamento de marketing**. Quadrinhos podem ser utilizados para divulgar campanhas publicitárias, apresentar mascotes, compor cartilhas/manuais ou mesmo para fixar a marca no público por meio das narrativas.

Nas HQs institucionais, o quadrinista trabalha sob encomenda, precisando estudar a empresa, seus objetivos e a forma de linguagem que ela utiliza em outros veículos de comunicação, além de pesquisar também sobre o assunto que será abordado na história. Se uma marca de refrigerante convidar você para escrever um quadrinho sobre juventude e natureza, como você faria? Como você vincularia o assunto à marca?

G O CROWDFUNDING

"Não acho que exista algum tipo de fórmula [para o *crowdfunding*]. Tem coisas que eu acho que ajudam, claro. Ser consistente com seu trabalho e oferecer conteúdo regularmente para os leitores, por exemplo. Assim, você cria um público e são essas pessoas, que acompanham seu trabalho on-line ou correm atrás de você nos eventos, que vão disseminar seu projeto e fazer ele acontecer." (**Eduardo Damasceno**, autor de *Bidu: Caminhos, Cosmonauta Cosmo e Quiral*. Seu quadrinho *Achados e Perdidos*, em parceria com Luís Felipe



Garrocho e Bruno Ito, foi lançado por meio de financiamento coletivo).

Muitos artistas finalizam seus quadrinhos, mas não conseguem se lançar por editora ou não podem tirar do próprio bolso o dinheiro para custear a publicação do seu material. O que fazer? Recentemente, a internet trouxe a possibilidade de artistas e público interagirem de forma direta por meio do *crowdfunding*, ou, em bom português, **financiamento coletivo**.

Por meio do *crowdfunding*, o artista apresenta seu projeto ao público que, por sua vez, financia a produção oferecendo valores preestabelecidos pelo artista. Diferentes valores resultam em diferentes recompensas para o público pagante: **quanto mais se paga, mais se recebe**. Por exemplo, investindo um valor x, é possível receber a HQ em versão digital, já o valor y dá direito também a um exemplar impresso, enquanto o valor z a um exemplar impresso e um cartão-postal, e assim por diante. No fim do prazo da campanha de arrecadação para o projeto, caso o valor mínimo estipulado (meta) seja atingido, o artista realiza o trabalho e o público recebe o produto que comprou.

Atualmente, o *crowdfunding* é um dos espaços mais interessantes tanto para o produtor, que não quer passar pelo crivo de linhas editoriais quanto para o leitor curioso, que quer conhecer novas histórias, cuja linha editorial normalmente não se encaixaria em publicações de editoras. A liberdade de produzir uma HQ por financiamento coletivo, no entanto, **tem um preço a ser pago**. Qual seria? É o artista quem deve fazer e divulgar a campanha, planejar o cronograma, gerenciar o valor arrecadado (lembrando que deverá destinar uma porcentagem do dinheiro para o site que hospedou a campanha), imprimir o trabalho e demais recompensas e enviá-las para cada pessoa que contribuiu para o projeto. É possível, no entanto, encontrar no Brasil profissionais especializados em *crowdfunding*, que organizam a campanha desde a divulgação do projeto até a distribuição dos exemplares impressos. Essa pode ser uma alternativa para quem não tem segurança ou não tem o menor jeito de tomar as rédeas de todo o processo sozinho. O custo da contratação desse profissional especializado pode ser planejado dentro do valor solicitado para a realização do projeto.

Há ainda outra modalidade de financiamento dentro do *crowdfunding*: o **apadrinhamento**. Nesse formato, você pode se tornar “padrinho” de um artista, colaborando mensalmente com um valor fixo (escolhido por você) para que o autor possa produzir mais obras. Essa contribuição mensal resulta em produções exclusivas para os financiadores. É a versão moderna do antigo **mecenato**, em que um financiador pagava um artista para pintar telas, mas com uma (grande) diferença: com o poder de alcance da internet, é possível que um artista possua dezenas, centenas a milhares de mecenas.

Para finalizar esse ponto, uma última dica: é importante ter em mente que, para conseguir sucesso em ambas as formas de financiamento coletivo, é preciso ter certo renome na cena ou um círculo social extenso, uma base de fãs consolidada e disposta a financiar a sua produção.

H) O FORMATO MISTO

“Apesar de normalmente poder se prever a impressão no edital, é complicado para o artista assumir a distribuição de sua obra. Se ele não quiser ficar com um monte de livros estocados no guarda-roupa, uma opção é negociar com editora para trabalhar de forma profissional essa distribuição.” (**Zé Wellington**, roteirista de *Quem Matou João Ninguém?* e *Steampunk Ladies*).

No fim das contas, publicar o próprio quadrinho e fazer essa produção chegar ao público é a principal tarefa do quadrinista, por isso novas formas de publicação podem ser encontradas ao se combinarem as alternativas anteriores.

Sendo contemplado em editais, você pode ter o desejo de ficar com toda a verba, assumindo tudo. É possível, mas pode ter problema em cumprir e acompanhar esse “tudo”. Assim, definido o valor da impressão, há quem publique o quadrinho em parceria com editora, fazendo com que seu autor(a) possa conseguir aumentar o seu valor percentual da venda do produto em livrarias ou bancas. A editora, por sua vez, fica responsável pela **distribuição** do material. Esse é caso dos quadrinhos *Quem Matou João Ninguém?*, de Zé Wellington e Wagner Nogueira, e *Steampunk Ladies: vingança a vapor*, também com roteiros de Zé Wellington e desenhos de Di Amorim. Ambos, contemplados por editais governamentais, foram lançados pela Editora Draco.

Conseguir recursos para parte da impressão por financiamento coletivo e lançar por editora também é uma possibilidade, como é o caso de Fábio Yabu em *Combo Rangers*, lançada e distribuída pela Editora JBC, após conseguir arrecadar cerca de 67 mil reais em sua campanha no site brasileiro de *crowdfunding* Catarse.

DO EVENTO

“A importância em participar de um evento, seja como expositor ou convidado, é a possibilidade de interação com o público, tanto de gente que já lê quadrinhos como novos leitores, intercâmbio e contato com outros quadrinistas e visibilidade do seu trabalho.” (Afonso Andrade, coordenador do Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ), de Belo Horizonte).

Por último, o momento que reúne profissionais que trabalham por todos os caminhos antes aqui mostrados. É no **evento de quadrinhos** que você se encontra frente a frente com seus colegas, conversa com seu público, apresenta o seu trabalho suado e vislumbra o que está sendo feito da arte naquele momento.

É importante ficar atento ao calendário de eventos municipais, estaduais, nacionais ou mesmo os internacionais de quadrinhos. Neles, o artista tem a possibilidade de aprender mais em *workshops* e palestras, adquirir lançamentos e sentir na pele o que o Mercado de Quadrinhos do qual quer fazer parte pode oferecer... ou não.



4. FINALIZANDO...

Independentemente da forma de publicação que você escolher, ou do que fizer, é importante saber que cada novo quadrinista que chega ao Mercado tem uma experiência nova a ser aprendida e ensinada, e o caminho a ser trilhado é uma mistura de escolhas, competência e sorte. O que pode dar certo com um pode não dar para outro. A experiência tem que ser a SUA.

Quer saber como começar? Compre quadrinho nacional! Leia o que está sendo produzido. Estude o que você pode fazer para entrar no Mercado de Quadrinhos conhecendo o que e quem já o compõe. Faça

com que cada quadrinho, de hoje em diante, seja mais do que entretenimento. Faça com que ele seja também um material de estudo e pesquisa.

Como falei no início do fascículo, a obra de arte se completa em um triângulo formado por autor, obra e público. **Um triângulo, não uma reta.** Do público, caminhamos de volta ao autor, à obra, ao público, ao autor, à obra, e assim por diante. O retorno que o público dá ao autor (seja financeiro ou crítico) faz parte do processo criativo, um processo que nunca tem fim, que recomeça sempre.



LEIA E SAIBA MAIS SOBRE HQS

CONFIRA AS RESPOSTAS COMPLETAS DE TODOS OS PROFISSIONAIS CITADOS NESSE FASCÍCULO NO TEXTO MERCADO DE QUADRINHOS: Perguntas e Respostas (link: <http://avantecast.com/artigo/mercado-de-quadrinhos-perguntas-e-respostas/>)

MPT EM QUADRINHOS, projeto do Ministério Público do Trabalho do Espírito Santo: <http://www.mptemquadrinhos.com.br/>

CONHEÇA OS QUADRINHOS PRESENTES NO CATARSE, o maior site de financiamento coletivo do Brasil: https://www.catarse.me/pt/explore?ref=ctrse_header#by_category_id/7

ENTREVISTA COM FERNANDO CALDAS SOBRE SUA PÁGINA ÉFF, empreendedorismo digital e quadrinhos: <http://iradex.net/2016/04/eff-amostra-gratis-de-hq-e-entrevista/>

ALGUMAS AGÊNCIAS:

Rascunho Studios: <https://www.facebook.com/RascunhoStudio>

Chiaroscuro: <http://chiaroscuro-studios.com/>

Impacto Quadrinhos: <http://www.impactoquadrinhos.com.br/layout/teste.html>

Glass House Graphics: <http://www.glasshousegraphics.com/>

QUADRINHÊS: O GLOSSÁRIO DO QUADRINISTA

por Daniel Brandão e Raymundo Netto



1. FANZINE (FANATIC MAGAZINE): revista para fãs, especialmente sobre ficção científica, música e cinema, podendo ser em quadrinhos ou não. Geralmente feito de forma artesanal.

2. PORTFÓLIO: que em inglês significa "pasta para carregar papéis", denomina o conjunto ou amostra de trabalhos de um artista (desenhos, capas, páginas, imagens de prêmios ou troféus etc.), utilizado para divulgação.



HQ? NO CEARÁ TEM DISSO SIM!

por Raymundo Netto

Os quadrinhos, seja qual for a forma ou o suporte em que se apresentem, se fundamentam enquanto expressão artística e cultural, além de proporcionarem e incentivarem a leitura, e como tal é uma **prática social** de manifestação da múltipla expressão de olhares sobre o mundo, ou seja, estratégica para o desenvolvimento de sociedades democráticas, plurais e diversas, contribuindo para o exercício da cidadania.

Todos os princípios que defendem as políticas públicas destinadas ao livro e à leitura, **cabem perfeitamente ao quadrinhos**, sendo que nessa linguagem, a da arte sequencial, ela não se restringe apenas aos aspectos verbais, mas também aos não verbais. A associação imagem-texto contribui de forma substancial para a aprendizagem, motivando a leitura e a criatividade, servindo também como recurso visual de ensino para qualquer disciplina. No Ceará, esse emprego dos quadrinhos em sala de aula tem sido uma prática bem comum e exitosa, fazendo com que crianças e jovens arredios à leitura se tornem alunos e leitores críticos, já provado que alunos leitores de quadrinhos **têm melhor desempenho escolar do que aqueles que usam apenas o livro didático** (*Retrato da Escola*, UnB, 2001).

A recomendação do emprego e inclusão da linguagem dos quadrinhos nas práticas pedagógicas da Lei de Diretrizes e Bases, nos Parâmetros Curriculares Nacionais, apresentada em 1997 pelo MEC, colaborou para a inserção da linguagem dos quadrinhos na escola, adaptando-a à realidade pedagógica do professor. Em 2007, por exemplo, o MEC passou a fomentar acervos de bibliotecas de escolas públicas com HQs, seguindo os critérios: (a) a qualidade literária do texto, (b) o projeto gráfico e (c) a adequação do assunto.

É sabido que mesmo não sendo “coisa para criança”, como insistem ainda no velho discurso, os quadrinhos têm alcançado êxito, há anos, em sua perspectiva educacional, seja pela maior atração de seu conteúdo, pela forma lúdica e prazerosa como comunica, e mesmo pelas bem-sucedidas experiências de transposição dos clássicos literários. Ora, se a literatura, exercício em sua maioria individual, permite uma variedade de mundos, imagine os quadrinhos, cuja prática é em boa parte coletiva.

Daí, nós que coordenamos o projeto **HQ Ceará**, entendemos que os quadrinistas, todos os integrantes desse segmento, devem se unir a partir do seu autorreconhecimento: roteiristas, desenhistas, arte-finalistas, coloristas, letreiristas, capistas,

editores de quadrinhos etc. Com essa união, e por meio de iniciativas públicas e/ou privada: (a) criar alternativas de formação de público (leitor qualificado e crítico), por meio da promoção da leitura; (b) implantar e qualificar espaços e equipamentos acessíveis, além de desenvolvimento de acervos, democratizando o acesso a obras do gênero; (c) formar e qualificar mediadores de leitura de HQs, ensinando a metodologia do emprego de quadrinhos em sala de aula etc.,



Página de Cayman Moreira

(d) provocar a criação de editais e concursos, bolsas de criação/formação/pesquisa específicos para quadrinhos; (e) incentivar o surgimento de núcleos de estudos e pesquisas em quadrinhos e novas formas de sua utilização, (g) criar e conceder prêmios de reconhecimento a projetos e ações de fomento e estímulo à produção, difusão, realização da prática quadrinística; (h) mapear, cadastrar e acompanhar continuamente livrarias, pontos de venda e demais ações de comercialização de HQs (narrativas gráficas, coletânea de tirinhas, fanzines

etc.); (i) incentivar e fomentar a produção, publicação, circulação, distribuição e comercialização de HQs em distintos formatos e suportes; (j) estimular a criação de selos de HQs entre as editoras locais ou não, consolidando um mercado em desenvolvimento; (l) fomentar a distribuição dos autores e suas obras para além dos limites do estado; (m) incentivar e fomentar a produção e a distribuição de publicações de circulação gratuita, em diferentes suportes e/ou formatos em todo o território nacional, (n) Apoiar eventos de promoção e circulação

de HQs e produtos a elas vinculados, como bienais, feiras e eventos exclusivamente para quadrinhos autorais ou não; e, por fim, (o) fomentar e apoiar a formação e qualificação profissional dos atores que compõem as cadeias criativa e produtiva dos quadrinhos.

São muitas as possibilidades, e essa talvez seja a nossa melhor mensagem possível. **Podemos mais se fizermos juntos!** É isso aí, amigos(as). Ficamos por aqui, com gostinho de queremos mais. Continuaremos em **fdr.org.br/uane/hqceara**. Gruda na gente e até a próxima!

PEDRO "PJ" BRANDÃO (AUTOR)

graduado em comunicação social com habilitação em publicidade e propaganda pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Graças ao projeto de extensão Oficina de Quadrinhos, do qual foi aluno, monitor, bolsista e hoje é professor, decidi se dedicar às HQs. Formou-se com monografia sobre linguagem quadrinística. É fundador do grupo de discussão sobre HQs *Avantecast*, além de atuar como professor do módulo de roteiro no Percurso Formativo em Quadrinhos da escola *Porto Iracema das Artes* e em outros locais da cidade de Fortaleza.

Contatos e outros: <http://avantecast.com/> | [facebook.com/AvanteCast/?fref=ts](https://www.facebook.com/AvanteCast/?fref=ts) | [instagram.com/pjbrandao](https://www.instagram.com/pjbrandao)

GUABIRAS (ILUSTRADOR)

desenha desde os 5 anos de idade se baseando em tudo que se possa imaginar de quadrinhos no mundo. Em 2016, completa 18 anos em que trabalha como ilustrador e cartunista no jornal **O POVO** (Fortaleza/CE). Tem inúmeras publicações e personagens em HQs e fanzines, ministrando oficinas e participando de trabalhos/mostras coletivos e/ou individuais. Para conhecer mais sobre a produção de Guabiras, acesse: blogdoguabiras.blogspot.com.br

Este fascículo é parte integrante do projeto **HQ Ceará**, de concepção de Regina Ribeiro e Raymundo Netto, em decorrência do convênio celebrado entre a Fundação Demócrito Rocha (FDR) e a Secretaria Municipal da Cultura de Fortaleza (SecultFOR), sob o nº 12/2016.

Expediente

FUNDAÇÃO DEMÓCRITO ROCHA João Dummar Neto Presidente | **Marcos Tardin** Diretor Geral | **UNIVERSIDADE ABERTA DO NORDESTE** Ana Paula Costa Salmin Coordenação | **CURSO BÁSICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS** Raymundo Netto Coordenação Geral e Editorial | **Daniel Brandão** Coordenação de Conteúdo | **Amaurício Cortez** Edição de Design | **Amaurício Cortez, Karlson Gracie e Welton Travassos** Projeto Gráfico | **Cristiane Frota** Editoração Eletrônica | **Guabiras** Ilustração | **Kelly Pereira** Catalogação na Fonte
ISBN 978-85-7529-715-5 (Coleção) | 978-85-7529-727-8 (Volume 12)



Todos os direitos desta edição reservados à:
Fundação Demócrito Rocha
Av. Aguanambi, 282/A - Joaquim Távora
CEP 60055-402 - Fortaleza- Ceará
Tel.: (85) 3255.6037 - 3255.6148 - Fax: 3255.6271
fdr.org.br | fundacao@fdr.com.br

Apoio

O POVO
Você presente.

Realização

universidade aberta
do nordeste



Fundação Demócrito Rocha