

ESPECIALIDADE HISTÓRIA EM QUADRINHOS



RAFA CAMARGO



HISTÓRIA EM QUADRINHOS



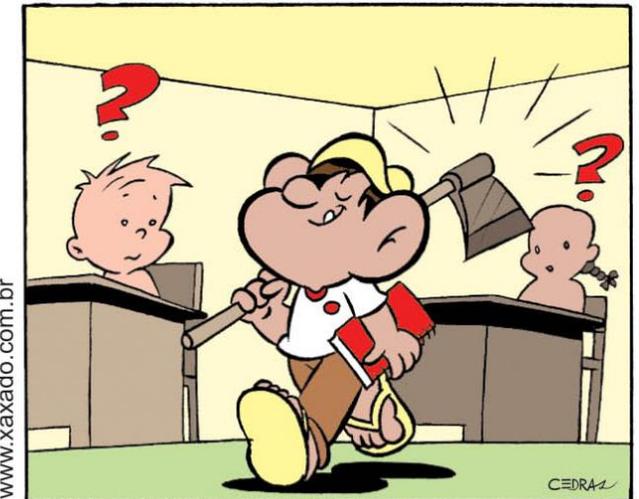
História em quadrinhos ou HQ é o nome dado à arte de narrar histórias por meio de desenhos e textos dispostos em sequência normalmente na horizontal



Estúdio Cedraz - 11032011



www.xaxado.com.br



www.xaxado.com.br



HISTÓRIA EM QUADRINHOS



Os artistas utilizam diversos recursos gráficos nesse gênero textual com o intuito de trazer o leitor para “dentro” da história contada

Para comunicar as falas das personagens, por exemplo, são empregados balões com textos escritos. O formato desses balões transmitem intenções distintas

Tipos de Balões



A fala do personagem.



O cochicho do personagem.



O pensamento do personagem.



O grito do personagem.



A fala de mais de um personagem.



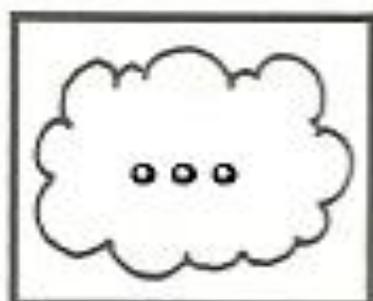
O personagem teve uma idéia.



O personagem está com dúvidas.



O personagem está admirado.



O personagem não consegue se expressar.



O personagem está choroso, triste.



O personagem está cantando.



O personagem está zangado.



HISTÓRIA EM QUADRINHOS



Um recurso bastante explorado são as onomatopeias, definidas como palavras que tentam reproduzir os sons.

Também é bastante explorado o uso de letras de tipos diferentes e sinais de pontuação, sempre buscando interação com o leitor.

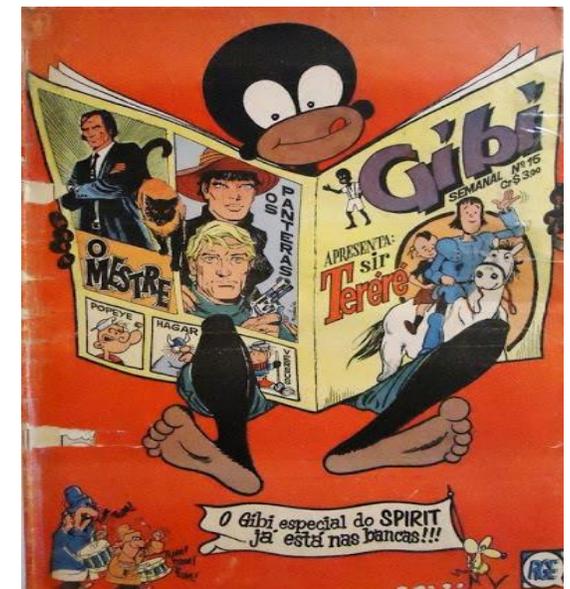




ONDE SÃO PUBLICADOS?



- JORNAIS
- REVISTAS
- GIBIS





UM POUCO DE HISTÓRIA...



- A primeira história em quadrinhos com as características que conhecemos hoje foi publicada nos EUA em 1894
 - O nome dessa HQ era “The Yellow Kid”
 - Linguagem coloquial por meio de gírias
- Trazia reflexões acerca da sociedade de consumo e de questões raciais e urbanas

THE YELLOW KID TAKES A HAND AT GOLF.





UM POUCO DE HISTÓRIA...



Apesar de ser considerada a primeira HQ, é importante destacar que algumas manifestações artísticas a influenciaram:

- Pinturas do século XIV nas igrejas católicas contando a via sacra





UM POUCO DE HISTÓRIA...



As comics como são conhecidas nos países de língua inglesa sofreram com o preconceito e eram consideradas como uma má influência para crianças e adolescentes.

Apenas na década de 60 é que a HQ invadiu o universo acadêmico e ganhou a simpatia de estudantes e professores.



UM POUCO DE HISTÓRIA...



As HQs mais famosas são aquelas que retratam a vida de super heróis



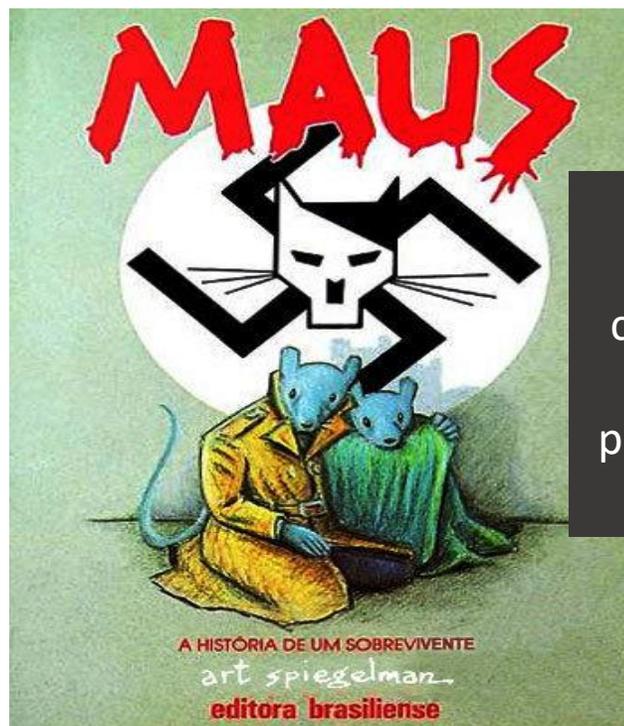


UM POUCO DE HISTÓRIA...



Nem toda HQ fica restrita a narrar heróis.

Artistas como Marjane Satrapi e Art Spiegelman utilizaram as histórias em quadrinho para narrar suas histórias de vida.



Conta a história dos pais do autor Art Spiegelman, sobreviventes dos campos de concentração de Auschwitz, durante a Segunda Guerra Mundial. Maus recebeu, em 1992, o primeiro prêmio Pulitzer destinado a um livro de história em quadrinhos

A POLÍCIA REVI-
ROU A NOSSA CASA
DE CIMA A BAIXO.
COMO NÃO HAVIA
NADA, ELES PROCURA-
RAM NA VIZINHANÇA.

COMO VOCÊ CONSEGUIU ESTE PACOTE?

EU NUNCA VI ISSO
ANTES. UMA DE MINHAS
FREGUESAS DEVE TER
DEIXADO AÍ!

ANJA ESTAVA SALVA, MAS
ELES PRENDERAM A COSTUREIRA.



HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO BRASIL

Foi apenas em 1960 que o público brasileiro teve um gibi inteiramente colorido com a publicação e A Turma do Pererê, do cartunista Ziraldo





HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO BRASIL

Na década de 60 surgiu a história em quadrinhos mais conhecida do Brasil, a Turma da Mônica, criada pelo paulistano Maurício de Souza.





1963



1966



1967



1970



1985



2013





HISTÓRIA EM QUADRINHOS PELO MUNDO

As HQs estão presentes em todo o mundo e existem vários personagens emblemáticos.

Uma delas é Mafalda, criação do cartunista argentino Quino no ano de 1964.

Mafalda é muito conhecida em toda a América Latina e na Europa e se tornou um símbolo argentino



EU NÃO ENTENDO
ESSA HISTÓRIA
DE DENTES
DE LEITE.



ELES NÃO SÃO
BONS? POR QUE
TÊM QUE SER
TROCADOS?



FICO REVOLTADA
EM TER QUE TROCAR
UMA COISA QUE
AINDA ME SERVE!
ALÉM DISSO...



... A SITUAÇÃO NÃO
ESTÁ TÃO BOA PARA
A GENTE FICAR DES-
PERDIGANDO
DENTES!





HISTÓRIA EM QUADRINHOS PELO MUNDO

Outra HQ notável é Calvin e Haroldo. Criada em 1985 pelo americano Bill Watterson, as tirinhas foram exibidas em jornais até o ano de 1995.

Nela, o garoto Calvin vive as maiores aventuras e uma amizade profunda com o tigre Haroldo que na realidade não passa de um bicho de pelúcia.



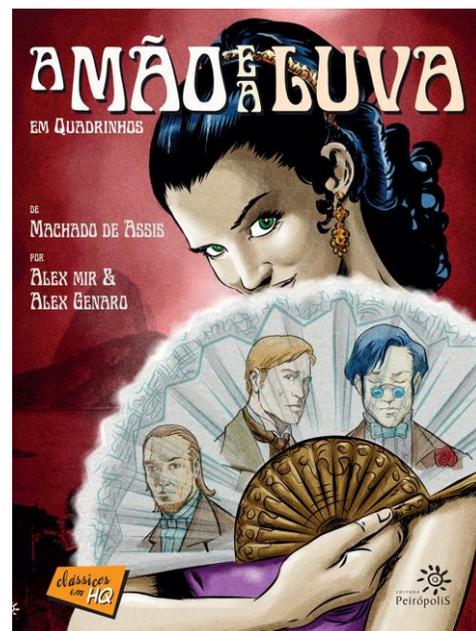




GRAPHIC NOVEL?



São HQs que apresentam conteúdos voltados para o público adulto. Com histórias longas, densas e elaboradas como os romances, geralmente usam como suporte livros com edições caprichadas, papéis e impressões de alta qualidade





NONA ARTE?



O conceito de arte como algo para ser apreciado, veio juntamente com os conceitos de estética de Hegel (Wilhelm Friedrich Hegel, 1770–1831), um filósofo alemão, que lecionou na Universidade de Berlim por volta do ano de 1818 e apresentou seus conceitos de estética, junto as cinco primeiras formas de arte.

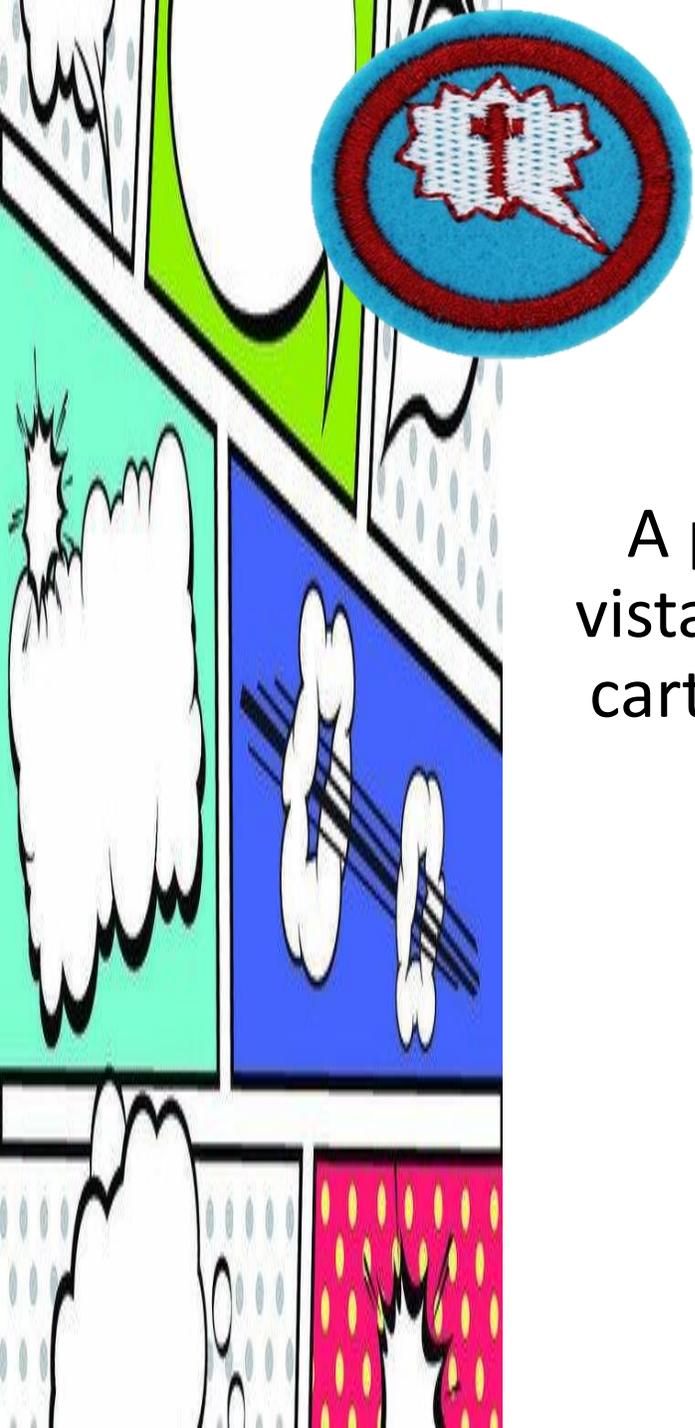
- 1.Arquitetura;
- 2.Escultura;
- 3.Pintura;
- 4.Música;
- 5.Poesia.



NONA ARTE?



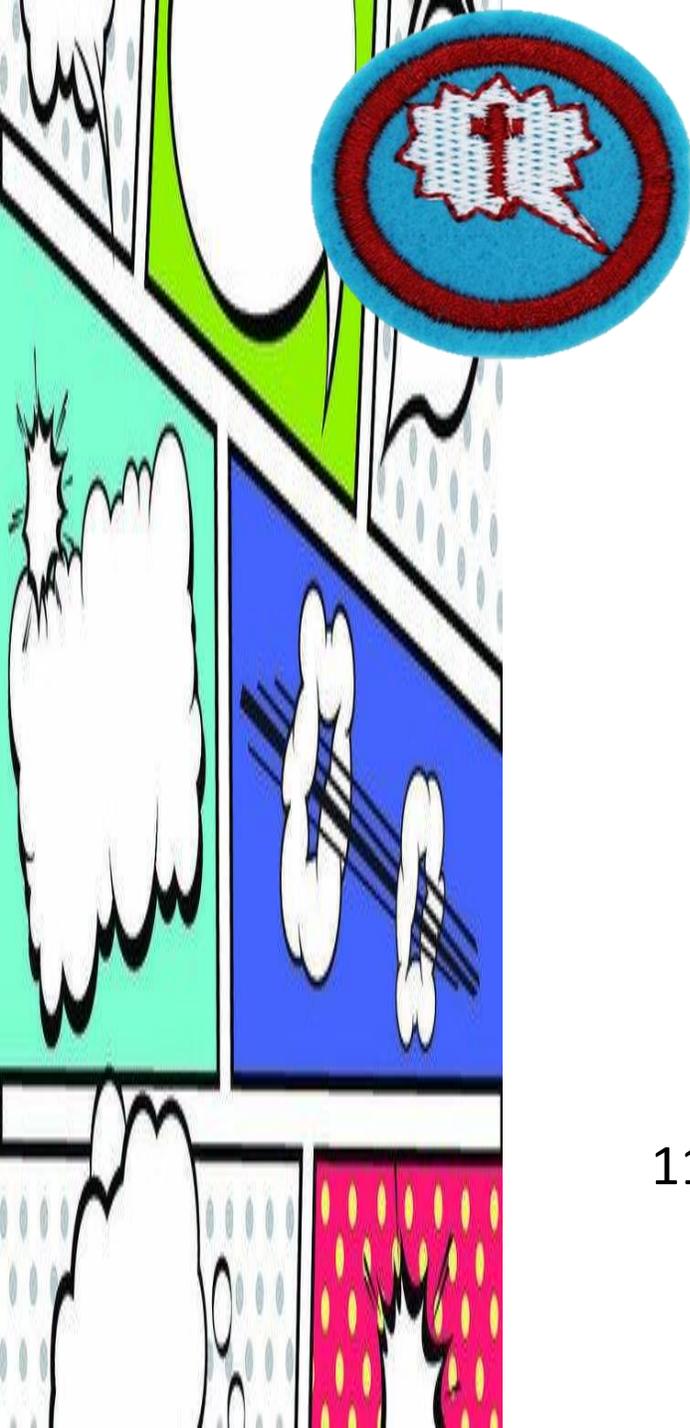
Somente em 1923, o italiano Ricciotto Canudo, lançou um manifesto para a inclusão de novas artes à lista de Hegel. O manifesto era uma atualização à um texto do próprio autor, que em 1911 havia questionado sobre a inclusão do cinema — criado em 1895 — como sexta arte, porém ao analisar, notou que havia a necessidade de incluir a dança* como sexta arte e só após, incluir o cinema como sétima arte.



NONA ARTE?



A partir daí as artes passaram a ter classificação e a serem vistas tanto por apreciadores quanto por criadores com olhos cartesianos. E assim, outros homens continuaram o trabalho de sistematização das artes



NONA ARTE?



1ª arte- Música (som)

2ª arte- Dança/coreografia (movimento)

3ª arte- Pintura (cor)

4ª arte- Escultura (volume)

5ª arte- Teatro (representação)

6ª arte- Literatura (palavra)

7ª arte- Cinema

8ª arte- Fotografia (imagem)

9ª ARTE- QUADRINHOS (COR, PALAVRA, IMAGEM)

10ª arte- Jogos de computador e vídeo

11ª arte – Arte Digital (integra artes gráficas computadorizadas 2D, 3D e programação)



TIRINHA OU TIRA?



As tirinhas são como as HQs, ou seja, utiliza-se de quadros para narrar um fato. Contudo, normalmente seu tamanho é menor, sendo uma leitura rápida.

Elas tem, em muitas das vezes, 3 ou 4 quadrinhos, porém, isto não é uma regra, podendo ter uma quantidade diferente.

O tipo de tira mais popular é o de humor, porém, ela pode ser de qualquer gênero.





COMO ELABORAR UM ROTEIRO

Uma história em quadrinho geralmente possui de 4 a 5 etapas:

1. Roteiro
2. Desenhista
3. Arte- Finalista
4. Colorista
5. Letrista



ROTEIRO PLOT FIRST OU THE MARVEL WAY

O marvel way é uma modalidade de roteiro em que o roteirista discute com o desenhista, ou lhe entrega uma sinopse, e este desenha as páginas, que são posteriormente devolvidas ao roteirista para que sejam colocados os textos e diálogos. É chamado assim porque foi um método criado por Stan Lee e utilizado por todos os roteiristas da casa das ideias.





ROTEIRO FULL SCRIPT (SCRIPT COMPLETO)

Neste estilo, o escritor descreve toda a história, página por página, quadro a quadro, descrevendo a ação, personagens e, por vezes, fundos e pontos de vista de cada quadro, bem como todos as legendas e balões de diálogo. Durante décadas, este foi o formato preferido das revistas publicadas pela DC Comics.



EXEMPLO DE ROTEIRO DO TIPO FULL SCRIPT:

PÁGINA 1: IMAGEM EXTERNA, DIA, PLANO GERAL, ALTURA NORMAL. EM PRIMEIRO PLANO VEMOS JOÃO, O PROTAGONISTA DA HISTÓRIA, QUE APARECE NESTE PAINEL. ELE ESTÁ ANDANDO PELA CALÇADA DA AVENIDA DE UMA GRANDE CIDADE. ELE É MOSTRADO DE FRENTE NESTE PRIMEIRO PLANO, PARA QUE O LETOR, POSTERIORMENTE, TENHA BASTANTE FAMILIARIDADE COM A SUA APARÊNCIA... **BACKGROUND:** PRÉDIOS DE ESCRITÓRIOS, LOJAS DE DEPARTAMENTO, LANCHONETES E AFINS PODEM SER VISTOS DE AMBOS OS LADOS DA RUA...



ROTEIRO FULL SCRIPT DETAILED (SCRIPT COMPLETO DETALHADO)



Esse tipo de classificação serve exclusivamente para abrigar os scripts de Alan Moore, que são detalhados ao extremo. Moore é talvez o mais talentoso escritor de histórias em quadrinhos em todos os tempos, tendo ajudado muito a elevar o prestígio desta arte.

Na mesma proporção que Moore é fabuloso ele também é excêntrico, e alguns de seus roteiros para histórias em torno de 20 páginas chegam a ter mais de 100 folhas!

LAYOUT SCRIPT

Algumas vezes o roteiro de uma hq, tanto Full Script quanto Marvel Way, vem acompanhado de rascunhos feitos pelo escritor de como deve ser um painel ou uma página, principalmente quando o roteirista quer ter mesmo a certeza de que o desenho final estará bem próximo do que ele deseja. Porém, há uma variante mais incomum que é o próprio roteiro ser todo desenhado em layouts, inclusive com diálogos inclusos, simulando já uma revista pronta e portanto merecendo uma classificação especial. Esses roteiros desenhados geralmente são feitos por excelentes desenhistas que também gostam de escrever histórias, necessitando de um grande conhecimento em narrativa visual.





MAKE FIGURES MUCH SMALLER!



TRAÇOS DE ANATOMIA DE PERSONAGENS



CARICATURA

FORMA

O que chama a atenção é o exagero. Nariz, olhos, boca ou qualquer outro elemento que represente a personalidade da pessoa é evidenciado.

TRAÇO

Uns lugares são mais grossos, outros são mais finos.

COR E ILUMINAÇÃO

Em eventos, você poderá ter mais ou menos tempo. Caricaturas rápidas (menos de 5 minutos) costumam ser feitas em preto e branco. Já caricaturas coloridas têm cores realistas, obtidas com sobreposição e mistura de tons.



TRAÇOS DE ANATOMIA DE PERSONAGENS



CARTOON

- **FORMA**
 - Formas finais são muito próximas das iniciais. Ângulos, curvas e formas geométricas são bem conservados.
- **TRAÇO**
 - Linhas externas são mais grossas que as linhas internas
- **COR E ILUMINAÇÃO**
 - Cores *flat*, isto é, lisas. Gradientes são raros, aparecendo mais nos *backgrounds*.





TRAÇOS DE ANATOMIA DE PERSONAGENS



CHIBI

- **FORMA**
- Combina a fofura infantil com traços de adultos. O *cute* é conseguido pelas formas arredondadas, enquanto as poses e expressões faciais podem fazer alusão aos adultos.
- Outras características icônicas do Chibi são: cabeção, olho gigantão e semelhança com o estilo cartoon e com a *toy art*.
- Além disso, alguns elementos, como a boca e o nariz, costumam ou ser pouco definidos ou não estar presentes neste estilo de desenho.
- **TRAÇO**
- Tudo muito simples. O lance é: *nada elaborado*.
- **COR E ILUMINAÇÃO**
- Livre. Pode ter cores *flat*, ou gradientes, ou ser preto-e-branco, ou ser riscado (como em desenho infantil).



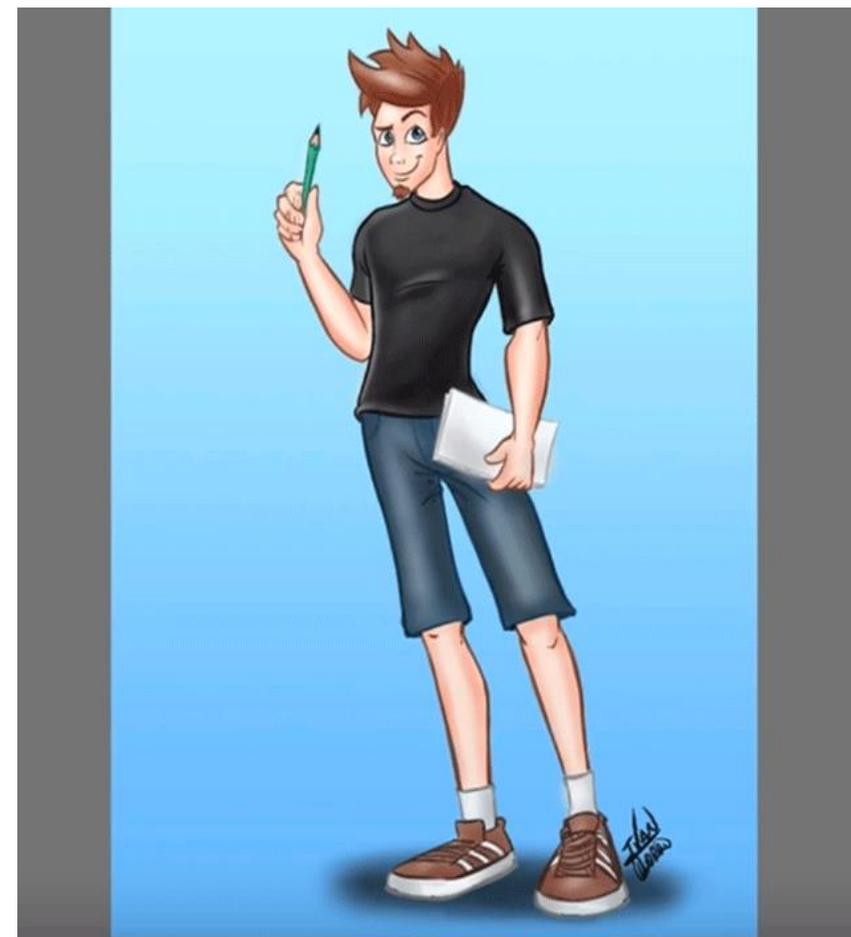


TRAÇOS DE ANATOMIA DE PERSONAGENS



ESTILO DISNEY

- **FORMA**
- Apesar das proporções do corpo serem bem realistas, o rosto e o cabelo costumam ser cartunizados, com expressões faciais caracterizadas pelo exagero. As poses são peculiarmente distorcidas.
- **TRAÇO**
- O traço é dinâmico: mais forte em um lugar, mais fraco em outro; mais grosso em um pedaço, mais fino em outro. Isso dá vida ao desenho. Os contornos não são necessariamente pretos.
- **COR E ILUMINAÇÃO**
- As sombras são *aerografadas*, isto é, esfumaçadas, marcadas e com muito degradê. As cores são bem leves, nunca pesadas.



TRAÇOS DE ANATOMIA DE PERSONAGENS



DOODLE ART

- **FORMA**
- Este estilo é caracterizado pelo equilíbrio entre elementos abstratos e elementos concretos. Sendo assim, a quantidade de uns e de outros é balanceada. A palavra-chave aqui é *equilíbrio*.
- Os padrões marcam a Doodle art. Por exemplo: pontinhos em todas as curvas, retas diagonais em todos os quadrados, ou mini-estrelas em todos os círculos.
- **TRAÇO**
- Doodle significa *rabisco*. Por isso, a arte é basicamente composta de *rabiscos organizados*. Trabalhe a dinâmica de traço que você quiser, desde que eles criem um desenho.
- **COR E ILUMINAÇÃO**
- Trabalhe no contraste. É ele que irá dar volume aos desenhos deste estilo.



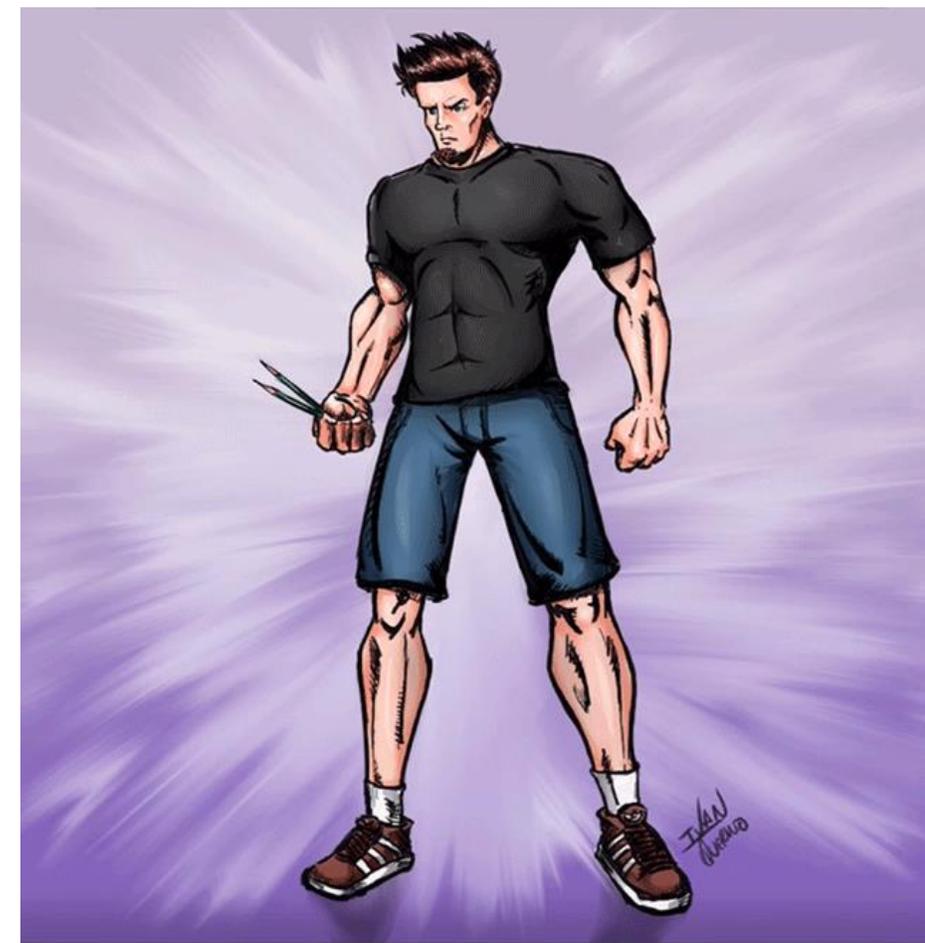


TRAÇOS DE ANATOMIA DE PERSONAGENS



HQ CLÁSSICO

- **FORMA**
 - As formas são realistas, e as poses dos personagens geralmente destacam a força e a sensualidade deles.
- **TRAÇO**
 - Leve, marcado e com clareza.
- **COR E ILUMINAÇÃO**
 - Sombras são marcadas, cores são realistas, e os brilhos em lugares estratégicos criam o volume do desenho.





TRAÇOS DE ANATOMIA DE PERSONAGENS



MANGÁ

- **FORMA**
- A pose é, definitivamente, o traço mais marcante do estilo Mangá. Ela é bem forçada.
- No rosto, os olhos são grandes, enquanto a anatomia do nariz e da boca é pouco definida.
- O cabelo é dividido em mechas. O penteado masculino costuma ser bem arrepiado.
- **TRAÇO**
- Muito limpo, muito fino e bem definido. Como o desenho Mangá é *clean*, os elementos interiores do corpo são presentes, mas não têm muito detalhes. Enfim, o que tem mais atenção aqui é o contorno.
- **COR E ILUMINAÇÃO**
- Cores mais clarinhas, e *flat*. Sombras marcadas criam profundidade e também dão volume.





TRAÇOS DE ANATOMIA DE PERSONAGENS



ESTILO SIMPSONS

- **FORMA**
 - Marcada, isto é, preserva-se as figuras geométricas.
- **TRAÇO**
 - Mesma espessura em todas as partes do desenho.
- **COR E ILUMINAÇÃO**
 - Cores *flat*. Sombras podem ou não estar presentes no episódio.



TRAÇOS DE ANATOMIA DE PERSONAGENS



ESTILO TIM BURTON

- **FORMA**
- O primeiro elemento característico do diretor Tim Burton é a maneira como ele faz os olhos dos personagens. Eles são bem fundos e grandes, e as olheiras são abundantes. Até em *live actions* ele aplica esse detalhe.
- Os personagens têm pernas e braços finos e alongados e cabelos volumosos.
- **TRAÇO**
- Devido ao aspecto sombrio das cenas, os traços não são tão retos, isto é, podem ter um tremido *proposital* cá e lá. Despreza-se o detalhismo e o perfeccionismo, e valoriza-se a clareza e a objetividade.
- **COR E ILUMINAÇÃO**
- A temperatura de cor está sempre presente nas cenas, contribuindo para a definição do clima sombrio e melancólico.





TRAÇOS DE ANATOMIA DE PERSONAGENS



ESTILO ZOMBIE

- **FORMA**
- Pose torta e mole. Roupa rasgada. Rosto cadavérico, com olhos arregalados e fundos.
- **TRAÇO**
- Livre.
- **COR E ILUMINAÇÃO**
- A pele, além de pálida, têm um tom esverdeado, criando um aspecto podre, doentio e sobrenatural. Afinal, zumbis são





PRÉ PRODUÇÃO



- Se escolhe o tema – aventura, comédia etc
 - Desenhos primários
- Escolhe do universo, cenários, composições
 - Estabelecimento de cronograma
 - Desenvolvimento do roteiro

Faça as seguintes perguntas

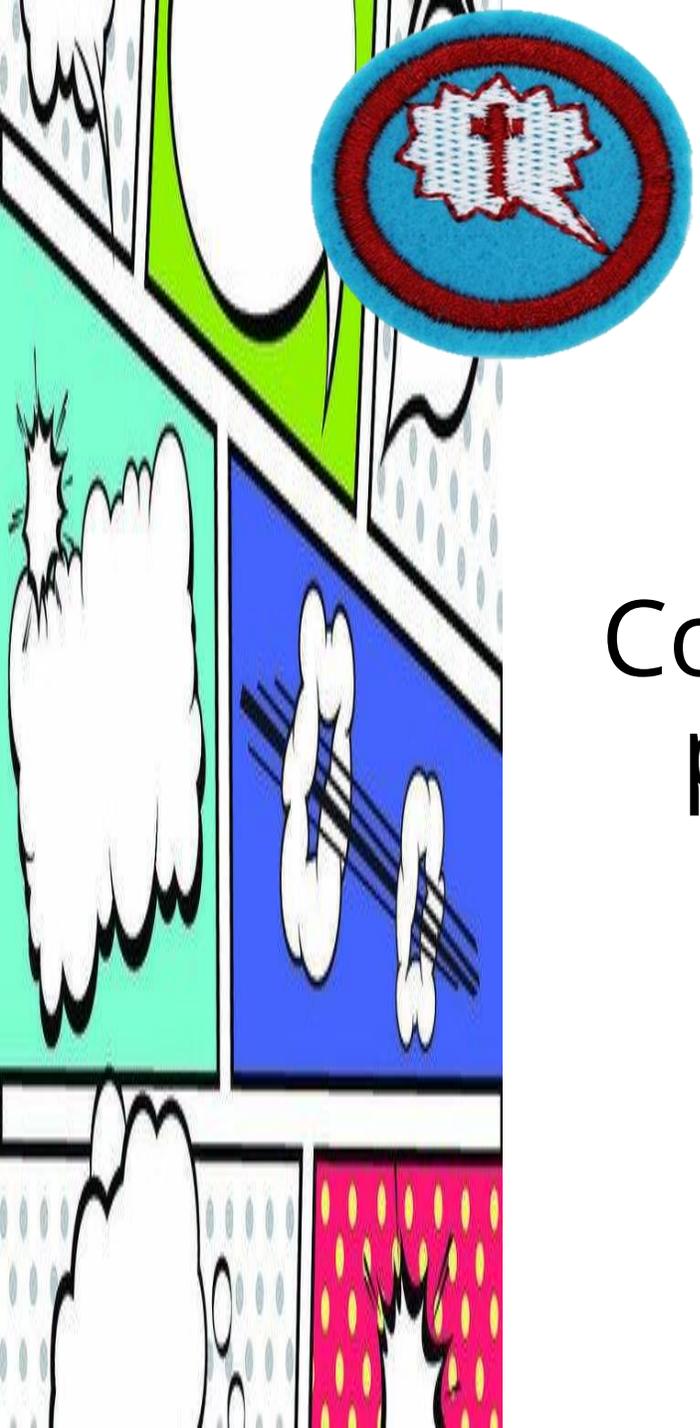
- A quem será dirigida a história?
 - Que público lerá a obra?



PRODUÇÃO



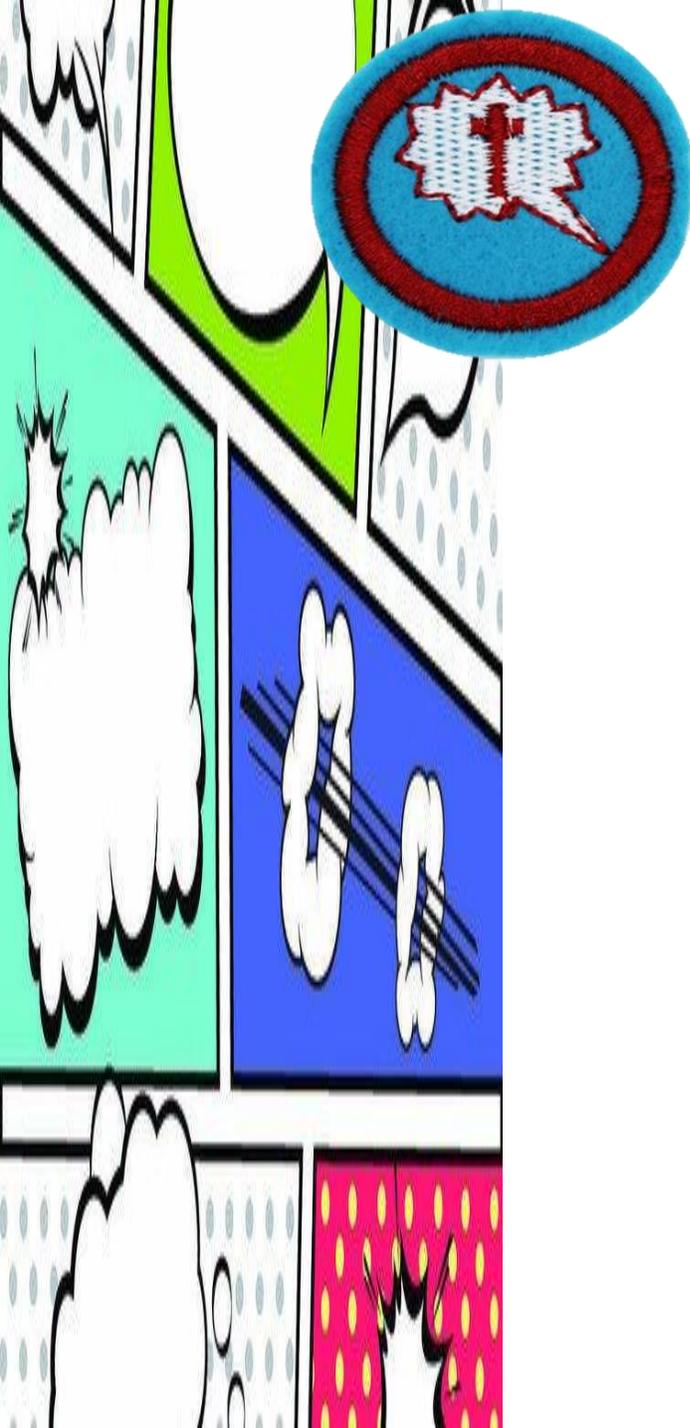
- Os materiais e técnicas empregados variam de autor para autor
 - O importante é que a escolha de materiais e técnicas vá de acordo com o estilo gráfico que a história em quadrinhos terá
- Os passos que compõem a fase de execução da HQ, dependem muito da técnica escolhida. Mas, de qualquer forma, o desenho precisa estar em sintonia com o roteiro, sob o risco de impossibilitar o entendimento do leitor e influenciar negativamente sua opinião sobre a qualidade da obra.



PÓS PRODUÇÃO



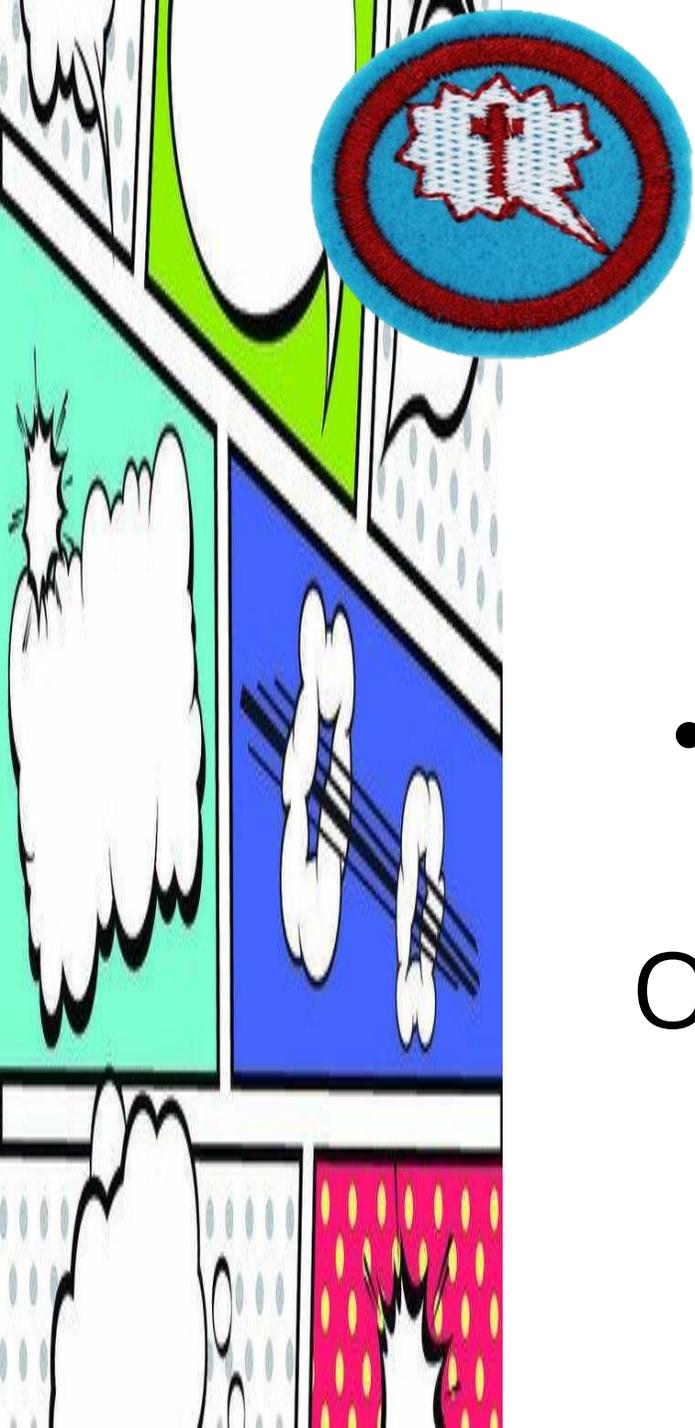
Corresponde a produção do original, por meios físicos ou digitais e sua distribuição ao público



COMPOSIÇÃO: DESIGN DE PÁGINA



- Após a finalização do roteiro e conclusão das ilustrações, desenhe uma visualização geral da história.
- Faça uma linha do tempo
 - Página Rascunho



COMPOSIÇÃO: QUADRO



- Definir o posicionamento dos quadros
- Formato e tamanho dos quadros

Os quadros devem fazer com que a história flua numa boa!



COMPOSIÇÃO: ADEQUAÇÃO NARRATIVA



- Verificar se há espaço suficiente para os textos
- Planejar a distribuição de espaço
 - Posicionamento dos balões



COMPOSIÇÃO: CENA



- Confira se cada quadro deixa claro o que está acontecendo e se tem o efeito que tinha em mente
- Verifique se os desenhos não estão espremendo os textos
- Peça a um amigo para ler página por página e conferir se a história está clara o suficiente
- Deixe os detalhes dos personagens e cenários para o final



ELEMENTOS GRÁFICOS DE TEXTO: BALÃO E RECORDATÓRIO

- Balão= Simboliza o ato da fala
- Recordatório= Usado pelo narrador





ELEMENTOS GRÁFICOS DE TEXTO: ONOMATOPÉIA

- Indica o som da fala
- Representação de um som ambiente





ELEMENTOS GRÁFICOS DE TEXTO: LETREIRAMENTO

- Constitui todo procedimento relativo ao emprego de letras nas HQs
- Funciona como uma extensão da imagem

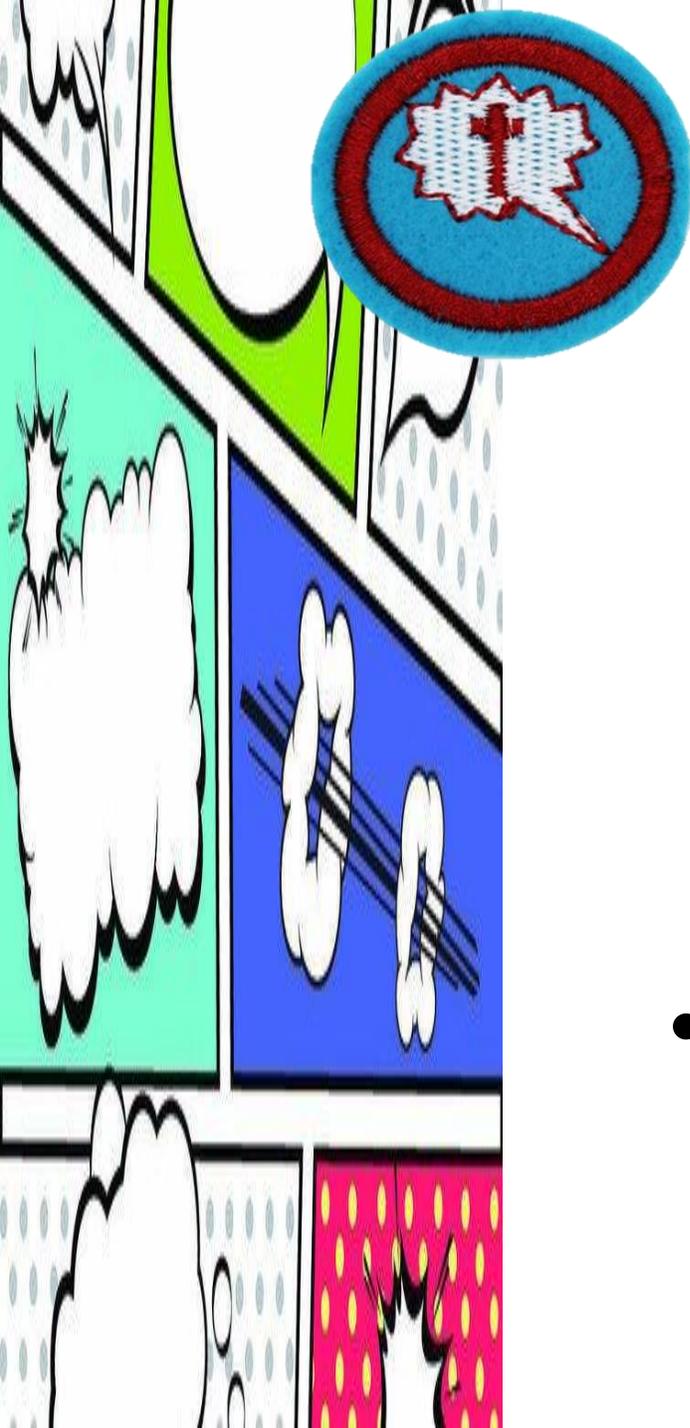




ELEMENTOS GRÁFICOS DE TEXTO: TIPOLOGIA



A tipologia é crucial em uma história em quadrinhos, ela chega a ter 50% da importância do trabalho como um todo.



ARTE FINAL: TRADICIONAL



- É o cara que cobre o traço do desenhista com nanquim
- Preserva e reforça o traço do desenhista
- Cada artista escolhe seu material



ARTE FINAL: TRATAMENTOS ESPECIAIS E TÉCNICAS MISTAS

- Arte final digital pode ser feita com vetores, brushes, bitmaps etc
- A finalização feita no computador por intermédio de softwares é muito usada principalmente no quadrinhos americanos
- Photoshop usado na maioria das vezes

