

## PROCESSO CRIATIVO DE UMA PÁGINA DE REVISTA EM QUADRINHO

VITOR ALEXANDRE WIEDERGRÜN; MÔNICA LIMA DE FARIA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – vitor.a.wiedergrun@hotmail.com  
Universidade Federal de Pelotas – monicalfaria@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

Uma revista em quadrinho presenta uma serie de elementos que compõe suas páginas (quadros, balões, letras), mas eles não são os únicos a manter a leitura fluindo de quadro em quadro e página a página. Para montar esses elementos é necessário uma certa compreensão do processo de criação de uma revista em quadrinho.

A pesquisa em questão, consta como parte de um trabalho de conclusão de curso, realizado junto ao curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Pelotas, que tem por objetivo criar um quadrinho com linguagem metafórica e apresentar o seu processo de criação através da descrição detalhada dos elementos que compõe as páginas.

Este artigo apresenta o processo de criação de uma página de revista em quadrinho, e faz uso de uma metodologia que é descrita a partir de cinco tipos básicos de escolhas na elaboração da página. A metodologia é apresentada no livro “Desenhando quadrinhos”, do autor Scott McCloud (2008), que recebeu cinco prêmios *Harvey Award* (uma das principais premiações de quadrinhos dos EUA) e 12 indicações ao prêmio *Will Eisner*.

### 2. METODOLOGIA

Tendo em vista como objetivo o processo de criação de uma página de revista em quadrinho, este trabalho aplica a metodologia de Scott McCloud, descrita no livro Desenhando Quadrinhos, de 2008.

O modo de elaborar uma página de quadrinhos é apresentado através de cinco tipos básicos de escolhas, as quais são definidas em: o momento, o enquadramento, as imagens, as palavras e o fluxo da página e seus quadros. Algumas das escolhas descritas a cima, apresentam subdivisões.



Figura 1: Os cinco tipos básicos de escolha.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

É necessário deixar claro que, para a produção de uma revista em quadrinho, às vezes é preciso um roteiro para saber o que desenhar na página, ou até mesmo rascunhos e esboços. Neste trabalho está sendo apresentado o momento de desenhar uma página e quais caminhos seguir.

Esta previsão apresenta esboços de cenários, enquadramentos, personagens, falas e legendas. Nesta etapa é utilizado a metodologia de Scott McCloud (2008), e seus cinco tipos de escolhas.

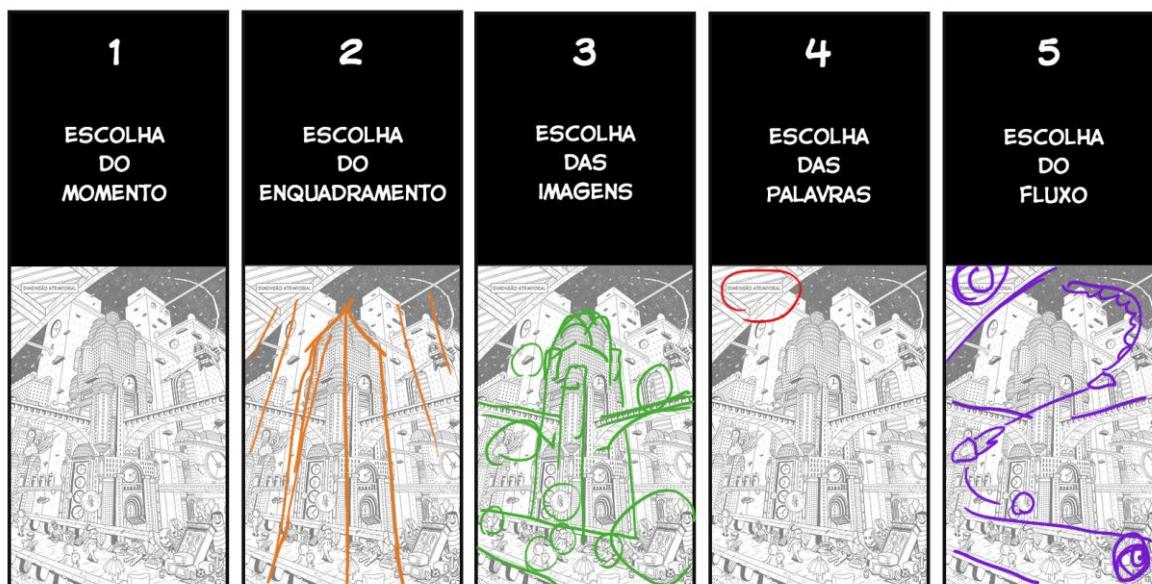


Figura 2: Aplicando as cinco escolhas.

Cada página precisa ser trabalhada com cuidado, para passar o sentimento, clima e sensação. Dentre todas as páginas, a primeira é a mais importante e funciona com uma introdução para o novo mundo que virá, Will Eisner (1999) coloca que “Ela é um trampolim para a narrativa, e, para a maior parte das histórias, estabelece um quadro de referência. Se bem utilizada, ela prende a atenção do leitor...”.

Para o exemplo de processo de criação de uma página, o trabalho apresenta a primeira página em desenvolvimento (Figura 2).

Seguindo a metodologia de Scott McCloud, a primeira escolha é o momento. Para a escolha do momento é necessário colocar apenas os momentos necessários para seguir o fluxo da história. Na figura 2, é possível ver na “1 escolha do momento” naves voando rápido e criaturas andando de vagar. O momento foi escolhido para mostrando essa variedade que pode vir a ter na história, agitação e tranquilidade.

Em ordem, seguimos para o enquadramento, no qual foi escolhido um enquadramento de longe, para exibir os detalhes do cenário com a tomada panorâmica, assim os leitores criam um senso de localidade. Outro artifício utilizado, foi a “visão de minhoca”, para passar a grandiosidade dos edifícios e das naves sobrevoando eles. Como pode ser na “figura 2”, a perspectiva em laranja cria a “visão de minhoca”.

Seguindo para a próxima escolha, a imagem, na qual foi necessário passar por uma série de esboços dos edifícios e objetos na volta. Os prédios, pessoas e

naves (em verde na figura 2) foram escolhidas buscando passar toda a ideia que a dentro da história do quadrinho.

A próxima escolha, palavras. Foi utilizado uma legenda indicando o local (em vermelho na figura 2).

Por último o fluxo, o qual segue dà esquerda superior para a direita inferior. Ilustrei duas estruturas de pontes indo da esquerda para a direito, direcionando a visão do leitor (marcado em roxo na figura 2). Para passar maior fluidez e guiar a leitura da página, adicionei algumas naves e elementos.

Ao fim dos cinco escolhas, pode ou não finalizar a página, abrindo caminho para diverços materiais e maneiras, desde deixar em esboços, traços mais precisos com caneta, tinta, ou até mesmo de forma digital.

Em seguida pode se ver na figura 3 a página finalizada de forma digital.



Figura 3: Página 1 da revista em quadrinho.

## 4. CONCLUSÕES

Atraves deste trabalho buscou-se apresentar o processo de criação de uma página de revista em quadrinho, demostrando o passo a passo para chegar a conclusão da mesma.

Apesar de apresentar em ordem os cinco passos, não há regras impondo o passo a passo. O ilustrador pode e deve se sentir a vontade para pular e alterar as ordens apresentadas, de acordo com suas necessidades ao longo da produção.

Este trabalho apresenta um dos possíveis processos de fazer um quadrinho, portanto, permanece como incentivo e inspiração, vindo a servir como colaboração para futuras pesquisas em torno da temática.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins fontes, 1999. 3<sup>a</sup> ed. 2<sup>a</sup> tiragem.

GAGLIONI, C. **Conheça os vencedores do Eisner Awards 2018!**. Acessado em 30 de julho de 2018. Online em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/conheca-os-vencedores-do-eisner-awards-2018/>

MCCLOUD, S. **Desenhando quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos: história em quadrinho, criação, desenho, animação, roteiro**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MOTTA, R. L.; CORREIA, W. F. **Design de história em quadrinhos digitais, criando novas mecânicas de leitura**. 2013.

VERGUEIRO, w. **Como usar as histórias em quadrinho na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2006.