

6 ELEMENTOS BÁSICOS PARA CRIAR UMA HQ



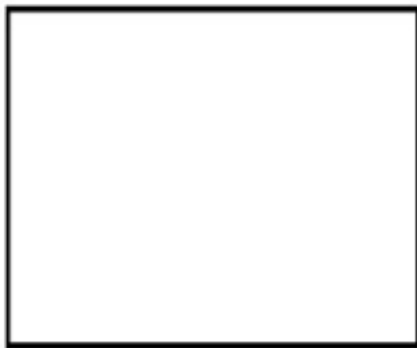
Por Ricardo Tayra

Publicado no [Sapos Voadores](#)

De um modo geral, as histórias em quadrinhos costumam acompanhar a vida das pessoas desde a infância. Deste modo, suas características básicas estão de algum modo arraigadas na nossa mente. Ainda assim, muita gente simplesmente “trava” diante de uma possibilidade de fazer quadrinhos, seja numa brincadeira criativa sem compromisso, seja para realizar alguma atividade criativa na escola.

Não se preocupe tanto com isso a ponto de ficar sem ação: você verá que os princípios básicos para a produção de uma HQ são simples (claro que fazer isso com qualidade profissional e sair por aí a ganhar dinheiro com suas histórias vai exigir esforço, tempo e dedicação).

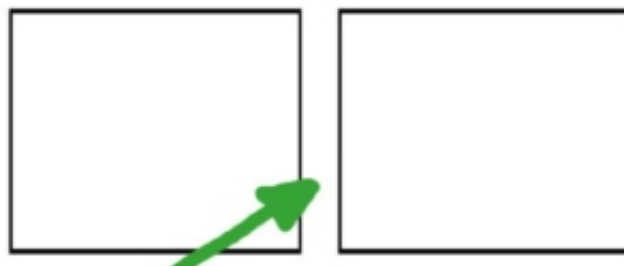
Resolvi então listar estes elementos básicos, que estão presentes de uma forma ou de outra em qualquer gênero de HQ, seja infantil, adulta, graphic novel, mangá... Num esquema profissional, o trabalho de pensar cada detalhe pode ser dividido por uma equipe (desenhista, roteirista, letrista etc), mas a ideia aqui é apresentar o todo, para que qualquer pessoa, criança, jovem ou adulto possa arriscar seus passos nos quadrinhos por meio destas dicas fundamentais.



REQUADRO

As HQs são conhecidas exatamente por esta marcante característica básica: este conjunto de linhas que delimitam o espaço de cada cena e constituem o quadrinho, esta moldura mais conhecida como requadro entre os profissionais da área.

Em algumas histórias, tais linhas podem ganhar formatos diferentes, chegam a ser circulares, trêmulas... Um formato mais anguloso ajuda na narrativa visual e deixa a leitura mais dinâmica, por exemplo. Até existem casos nas quais as linhas não existem efetivamente, o autor deixa ao leitor a tarefa de imaginá-las. É uma opção estética para a obra, implica em outros questionamentos.



CALHA

Talvez você nunca tenha parado pra pensar, mas em geral existe um vão entre um quadrinho e outro. É o que chamamos de calha. Ela pode ajudar a delimitar o tempo: mais larga, indica mais tempo entre um quadro e outro; se é mais curta indica uma ação mais rápida e contínua.



BALÃO E RECORDATÓRIO

Tão amplamente conhecidos como o requadro são os balões, que simbolizam o ato da fala dos personagens, abrigando o texto da conversa. Os balões também podem ser desenhados de forma diferente, acumulando funções na HQ: linhas mais quadradas podem significar uma voz eletrônica, mais rabiscadas indicam um grito ou voz alta, aquelas que lembram nuvenzinhas constituem balões de pensamento e por aí vai...

Note que o balão tem um “rabicho”, de forma a apontar para um personagem e indicar precisamente ao leitor quem está falando ou pensando.

MAIS TARDE, NA SALA DE JUSTIÇA..

Já o recordatório é um painel sem rabicho, usado normalmente pelo narrador para tratar de algo não visível no quadrinho. Em algumas histórias também é usado para apresentar pensamentos dos personagens (se o balão “nuvenzinha” representar uma quebra na harmonia da arte, por exemplo, como em HQs mais adultas).



ONOMATOPEIA

Assim como o balão indica o som da fala, a onomatopeia é uma representação de um som ambiente, importante para o desenrolar da história.

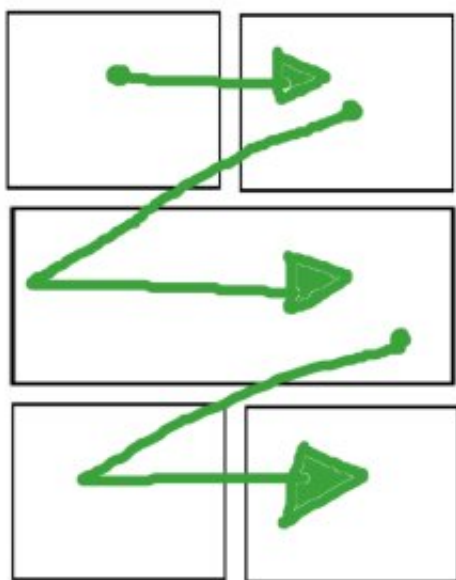
Como não tem o rabicho, ela é desenhada bem próxima ao emissor do som. Assim, “TOC, TOC” indica o som de duas batidas na madeira, “CABRUM” uma explosão, “PLOFT” uma coisa caindo no chão e por aí vai. Normalmente a onomatopeia vem acompanhada de algum incremento gráfico às letras.



DESENHO / IMAGEM

É a desculpa clássica pra alguém se recusar a tentar fazer uma história em quadrinhos: “Não sei desenhar”. O que, em geral, não é bem verdade: estamos acostumados a rabiscar desde a infância, embora a maioria pare de evoluir seu desenho depois de alguns anos. Mas, ainda assim, sabem tentar reproduzir o que vêem ou imaginam graficamente, nem que seja por esquemas e “homens palitinho”. Volta e meia, quando alguém não consegue se expressar com palavras pedem: “Desenha aí!” Sem contar que é possível produzir quadrinhos usando fotos ao invés de desenhos, ou mesmo colagens...

Claro que, se o objetivo é uma qualidade profissional, você terá que treinar bastante, seja sozinho ou por meio de cursos específicos de quadrinhos. Mas aqui estou me atendo ao básico. A existência do desenho/imagem é fundamental, mas a sua qualidade estética é discutível. A qualidade do traço pode importar menos que o roteiro.



NARRATIVA VISUAL

Você, como leitor de quadrinhos, usufrui disso, talvez sem saber. Há certas regras a serem seguidos na escrita, certo? Para que o processo de leitura de uma HQ aconteça naturalmente, também existem padrões a seguir na construção da narrativa visual, ou seja, a que é possibilitada por meio do desenho.

É básico, por exemplo: nós ocidentais escrevemos da esquerda para a direita, de cima para baixo. A diagramação dos quadrinhos e da arte nele contidos devem levar isso em conta, do contrário dá um nó na cabeça do leitor, que não sabe bem a ordem de “leitura”, tanto do texto quanto das imagens. Em geral, as pessoas sabem posicionar bem os quadrinhos, mas se esquecem do conteúdo de cada um. Por exemplo, se há dois personagens em cena. Em geral, quem fala primeiro deve ficar mais à esquerda, assim como seu balão. Se duas pessoas estão conversando, tente posicioná-las como seria na vida real, é só observar: elas procuram se olhar na maior parte do tempo. E se alguém aponta pra uma direção, a outra pessoa da cena acaba por olhar pra lá e não mais pro interlocutor. E por aí vai.

Há muitas outras situações que podem ser melhor resolvidas no desenho por meio de um bom estudo de narrativa visual. Claro que isso demanda certa “cultura visual”, aprender a observar estes pequenos detalhes, realizar estudos específicos. Mas se você conseguir ao menos cumprir o básico, está ótimo: a arte deve seguir o sentido tradicional de leitura. Se não, fica esquisito, como é, por exemplo, ler um mangá com texto traduzido, mas com a arte mantendo o padrão oriental - que não só lê da direita para a esquerda, mas escreve em vertical de cima para baixo, não horizontal como nós.