

Oficina de criação de histórias em quadrinhos com o uso de software

Carlos Victor de Oliveira

Mestre em Ciência da Informação pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia em convênio com a Universidade Federal do Rio de Janeiro (Ibict/UFRJ) - Rio de Janeiro, RJ - Brasil. Professor e Diretor de Gestão Acadêmica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ) - RJ - Brasil.

<http://lattes.cnpq.br/2819893754322849>

E-mail: carlos.oliveira@ifrj.edu.br

Publicado em: 12/10/2018.

RESUMO

A oficina de criação de histórias em quadrinhos com o uso de software ocorreu no dia 8 de junho de 2013, I Bienal Nacional de Imagens na Ciência, Arte, Tecnologia, Educação e Cultura. O evento foi promovido pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) e o local de realização foi o Fórum de Ciência e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). A proposta dessa oficina foi a utilização de um ambiente computacional que possibilitou a consulta de materiais e imagens usados no processo de criação das e-HQs, utilizando computadores com acesso à internet, e o software HagáQuê para a construção das histórias.

Palavras-chave: Criação de quadrinhos. Oficina. I Bienal Nacional de Imagens na Ciência, Arte, Tecnologia, Educação e Cultura.

Comic book workshop using a software

ABSTRACT

The comic book creation workshop with the use of software took place on June 8, 2013, the 1st National Biennial of Images in Science, Art, Technology, Education and Culture. The event was promoted by the Brazilian Institute of Information in Science and Technology (IBICT) and the venue was the Science and Culture Forum of the Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ). The proposal of this workshop was the use of a computational environment that made it possible to consult materials and images used in the process of creating e-HQs, using computers with Internet access, and HagáQuê software for the construction of stories.

Keywords: Comic book creation. Workshop. I National Biennial of Images in Science, Art, Technology, Education and Culture.

Taller de cómics con el uso de software

RESUMEN

El taller de creación de historietas con el uso de software ocurrió el 8 de junio de 2013, I Bienal Nacional de Imágenes en la Ciencia, Arte, Tecnología, Educación y Cultura. El evento fue promovido por el Instituto Brasileño de Información en Ciencia y Tecnología (IBICT) y el local de realización fue el Foro de Ciencia y Cultura de la Universidad Federal de Río de Janeiro (UFRJ). La propuesta de este taller fue la utilización de un ambiente computacional que permitió la consulta de materiales e imágenes usados en el proceso de creación de las e-HQs, utilizando computadoras con acceso a internet, y el software HagáQuê para la construcción de las historias.

Palabras clave: Creación de historietas. Taller. I Bienal Nacional de Imágenes en la Ciencia, Arte, Tecnología, Educación y Cultura.

APRESENTAÇÃO

A Oficina de criação de histórias em quadrinhos com o uso de software ocorreu no dia 8 de junho de 2013, I Bienal Nacional de Imagens na Ciência, Arte, Tecnologia, Educação e Cultura.

O evento foi promovido pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) e o local de realização foi o Fórum de Ciência e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

A proposta dessa oficina foi a utilização de um ambiente computacional que possibilitou a consulta de materiais e imagens usados no processo de criação das e-HQs, utilizando computadores com acesso à internet, e o software HagáQuê para a construção das histórias.

Tivemos cinco participantes, que durante a oficina criaram histórias em quadrinhos utilizando o programa HagáQuê, entre outras ferramentas que serão apresentadas posteriormente.

UM POUCO DA HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos, como as conhecemos atualmente, surgiram em finais do século XIX e no início do século XX, conquistando espaço nas páginas de jornais norte-americanos, sendo publicadas na forma de tiras diárias, e posteriormente, a partir da década de 1930, passaram a ser veiculadas em revistas periódicas, os chamados comic books¹. Entretanto, os elementos que compõem a linguagem dessa arte centenária remontam, segundo muitos pesquisadores, aos primórdios da raça humana.

Alguns chegam a apontar uma das primeiras manifestações artísticas de que se tem notícia, as inscrições pré-históricas nas cavernas, como precursoras das histórias em quadrinhos, pois ali os homens primitivos possivelmente narravam graficamente caçadas a animais, inscrevendo nas paredes imagens em sequência que retratavam certos momentos dessas caçadas, criando assim a primeira forma de narrativa visual.

Figura 1 – No tempo das cavernas



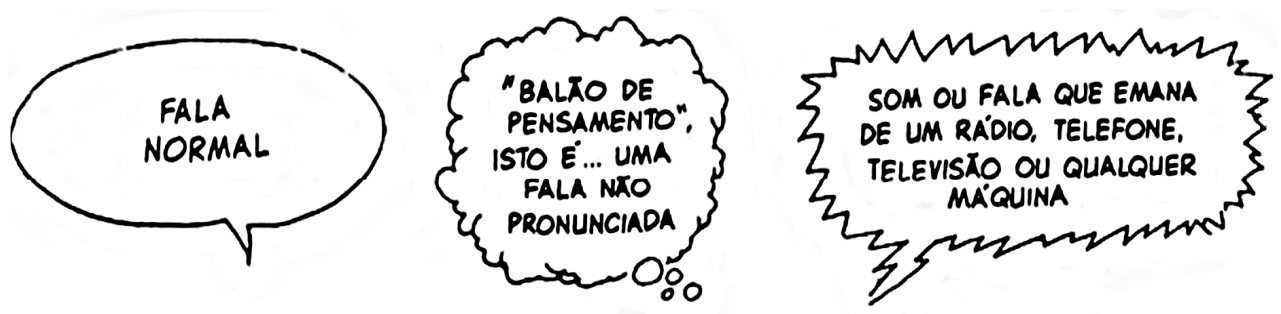
Fonte: (EISNER, 2005, p. 11)

Em sua forma mais comum, as HQs são compostas por uma estrutura sequencial narrativa com unidades significativas básicas, as quais são denominadas “quadrinhos”. Cada quadrinho contém, opcionalmente, elementos que compõem e integram a história como, por exemplo, os balões da fala e as onomatopeias. A seguir explicaremos melhor esses elementos.

Balão – é onde ficam as falas dos personagens. O balão normalmente é arredondado, com um rabicho que indica quem está falando. O texto narrativo é colocado em um balão quadrado. O balão não só expressa quem está falando, como pode expressar o humor da pessoa e até o seu pensamento.

¹Definição que se referia às HQs publicadas em jornais, e que nos primórdios eram todas de humor.

Figura 2 – Os balões



Fonte: (EISNER, 1989, p. 27).

Onomatopéias - Expressam o som dos objetos e permitem que o leitor "ouça" o som das coisas que acontecem na cena.

Figura 3 – As onomatopéias



Fonte: (EISNER, 1989, p. 9)

Metáforas visuais – são usadas para transmitir situações da história, sem necessitar utilizar o texto. Quando o personagem está nervoso, por exemplo, sai uma fumaça da cabeça dele, ou, quando alguém está correndo muito rápido, aparecem traços paralelos para demonstrar seu deslocamento.

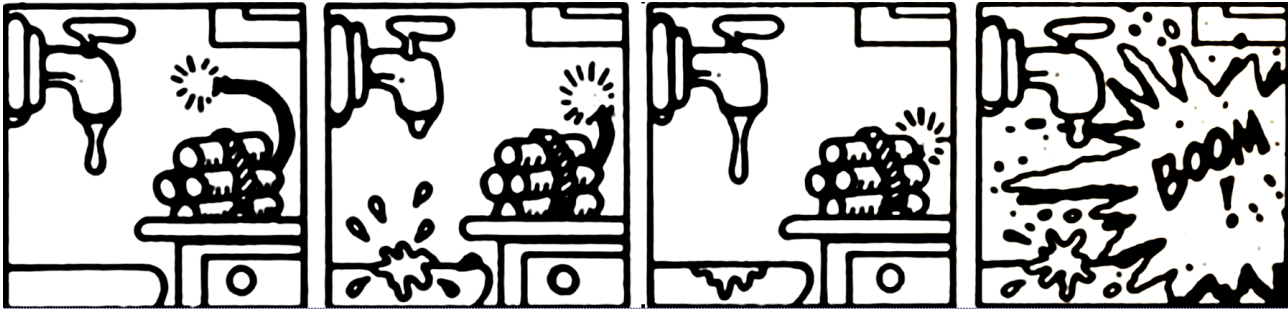
Figura 4 – As metáforas visuais



Fonte:(EISNER, 1989, p. 22)

Quadro – é o espaço no qual acontece uma ou mais ações e a sua disposição cumpre a função de dar dinamismo às sequências da história contada.

Figura 5 – Os quadros



Fonte: (EISNER, 1989, p. 30)

Os quadrinhos foram sofrendo profundas adaptações na internet, desde a simples transposição do conteúdo impresso por meio da digitalização das imagens (escaneamento) até a criação de novas histórias com a utilização de recursos de computação gráfica.

No lugar dos pincéis, entram em cena as canetas digitalizadoras, e com essa ferramenta as cores dos pigmentos são trocadas por paletas disponíveis nos programas instalados nos computadores.

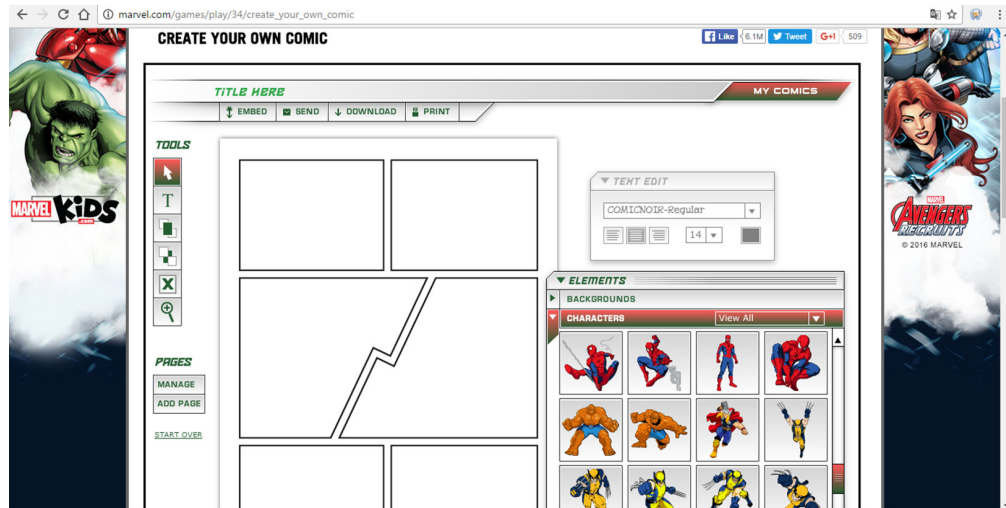
Sobre as tecnologias para HQs, Edgar Franco relata:

[...] no começo, os primeiros quadrinhos veiculados no computador eram simples digitalizações das imagens impressas, mas logo os quadrinhistas começaram a atentar para as possibilidades abertas pelos recursos de multimídia, incorporados aos PCs domésticos dos anos 1990, diante desses novos recursos muitos artistas começam a experimentar incluir elementos novos, diferentes dos códigos e especificidades características das HQs impressas, assim surgem os primeiros quadrinhos em CD-ROM, já incluindo algumas experiências de uso de som e animação agregados aos diversos códigos tradicionais da HQ em suporte papel, como os balões de fala, as onomatopeias e a divisão em requadros, dando início a uma ruptura nos processos criativos tradicionais de elaboração de histórias em quadrinhos e apontando para o surgimento de uma nova linguagem, híbrida de HQ e hipermídia. (FRANCO, 2088, p.15)

Na oficina, o participante deveria entender quais são os principais elementos das histórias em quadrinhos; criar e desenvolver personagens, cenários e diálogos para as histórias em quadrinhos e criar histórias em quadrinho utilizando ferramentas on-line e o editor Hagáquê.

Apresentamos, a seguir, algumas ferramentas on-line de criação de HQs e o programa Hagáquê utilizados na oficina.

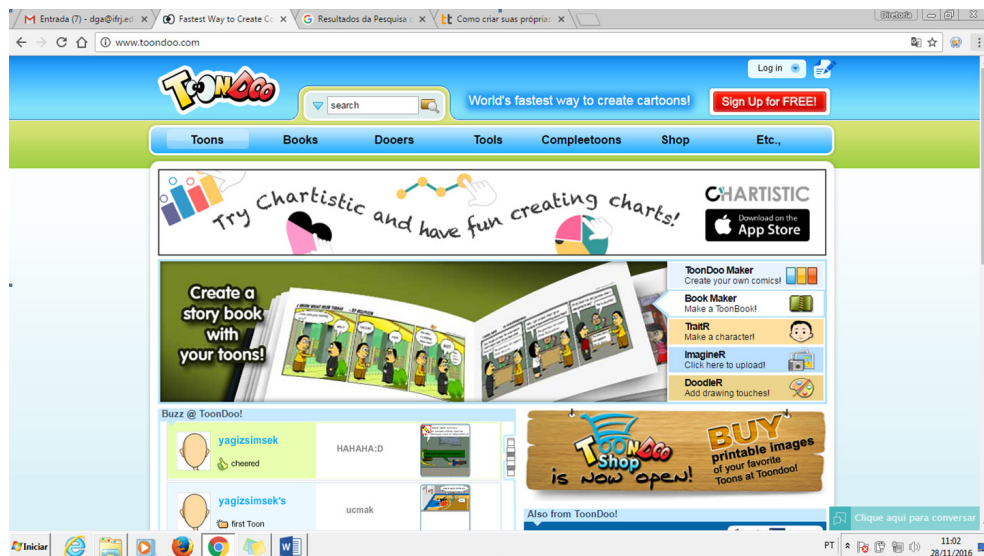
Figura 6 – O Create Your Own Comic



Fonte: Disponível em: http://marvel.com/games/play/34/create_your_own_comic. Acesso em: 20/11/2016.

O Create Your Own Comic, feito para quem gosta dos personagens do universo Marvel, como o Homem Aranha, Wolverine, o Quarteto Fantástico, entre outros.

Figura 7 – O ToonDoo



Fonte: Disponível em: <http://www.toondoo.com/>. Acesso em: 20/11/2016.

O ToonDoo traz diversas opções de criação, por meio de uma interface simples de usar que possibilita mudar os personagens, os cenários etc.

Figura 8 – A Máquina de Quadrinhos

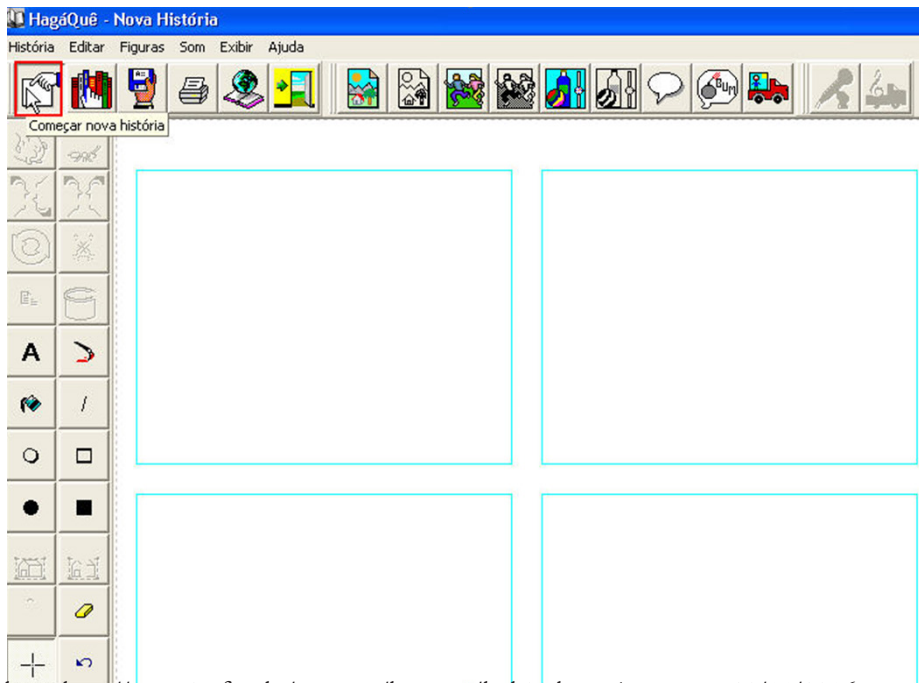


Fonte: Disponível em: http://pt-br.monica.wikia.com/wiki/M%C3%A1quina_de_Quadrinhos. Acesso em: 20/11/2016.

A Máquina de Quadrinhos foi criada para quem gosta dos personagens da Turma da Mônica, especificamente. Com essa ferramenta, pode-se desenvolver histórias com os aspectos das já conhecidas tirinhas de Maurício de Souza.

O HagáQuê, software editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos, foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de sua criação no computador, conforme apresentado a seguir.

Figura 9 – O HagáQuê



Fonte: Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/tutoriais/hagaquẽ/link33.htm>. Acesso em: 20/11/2016.

O computador foi incorporado, definitivamente, a quase todos os processos de criação e produção das HQs, desde aquelas ainda elaboradas para impressão, até as eletrônicas, criadas exclusivamente para leitura na tela do computador e, portanto, intimamente ligados às novas tecnologias da informação e comunicação.

Atualmente, verifica-se que tanto no impresso quanto na internet, as HQs continuam sendo divulgadas e cada vez mais incorporam a tecnologia como suporte em suas criações.

Pode-se observar o surgimento crescente de novos *sites* e páginas dedicadas às histórias em quadrinhos, a maioria ainda com poucas possibilidades de interação pelo potencial restrito de tecnologias disponíveis, restringindo-se quase somente à reprodução de HQs feitas no suporte tradicional papel e transportadas para o ambiente digital.

Entretanto, podemos encontrar *sites* com propostas inovadoras que veiculam HQs já criadas para o ambiente virtual da tela do computador, levando em conta as suas dimensões e aproveitando-se de seus novos recursos de interatividade e multimídia, iniciando um processo revolucionário no seio dessa linguagem.

REFERÊNCIAS

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

FRANCO, E.S. *Hqtrônicas: do suporte papel à rede internet*. 2. ed. São Paulo: Annablume, FAPESP, 2008.