

DESENHA.HB

COMO FAZER UM
ROTEIRO DE HQ



Como fazer quadrinhos

Foi feito na(o) Saturday, 26 de July de 2008 - dentro de [Sobre HQ](#) | [4 exposições saqazes e comedidas](#)

Este post vai ser grande. Prepare-se. Se eu estou avisando – já que sempre escrevo demais, você deveria levar a sério. Fazer HQ não é moleza, então por que você achar que dicas de como fazê-la seriam? É até bom. Faz a concorrência desistir no início.

Vou procurar emprego de cão farejador da polícia. Fuçando a internet encontrei esta preciosidade do sr. Hector Lima – criador do [Major](#). (É uma pena que não conseguirei comprar uma versão impressa da edição desta revista...).

No texto ele expõe com a sagacidade da experiência dicas para os roteiristas, escritores e argumentistas que querem fazer suas histórias em quadrinhos e ainda viver disso. Foca bastante a questão prática objetivando o profissionalismo e a publicação por editoras. Escreve claramente e sem rodeios – apresenta muito de sua opinião pessoal, sem frescuras, e somente por isto deve ter sido a melhor lista de dicas a respeito de como escrever uma HQ que já li.

Acesse e leia agora: [como ser roteirista de HQ em 15 passos](#).

Aproveitando o excelente tema, vou fazer uma proposta completamente baseada (copiada) de seu pontos, mas voltada a desenhistas de quadrinhos. Como desenhar uma HQ. Não sou profissional e não creio que um dia me torne um. Então minha opinião é prá lá de suspeita porque não vivo de HQ, mas a idéia insana de tentar fazer ao menos um projeto totalmente voltado ao mercado, à publicação por editoras, começa a passar pela minha mente. Estes pontos – os mesmos do sr. Lima, são minha visão pessoal. Não possuem validade alguma como afirmação definitiva. Mas até aí... quem tem algo que seja definitivo? Vejo que este texto seja mais voltado a quem está ‘começando’, ou mesmo àquele que está a um passo de começar a ganhar grana com quadrinhos. Não falo sobre cursos de HQ, mas é proposital – quero retornar ao tema no futuro. Outrossim, como o próprio sr. Lima escreveu, gostaria de ter lido estes tópicos dez anos atrás.

REGRAS ABSOLUTAS PARA SE TORNAR UM DESENHISTA DE HQs

- Você só será desenhista de HQs desenhando. Lamento.

- Você só será desenhista de HQs desenhando muito, por muito tempo – por vezes anos, sem retorno algum. Você terá de desenvolver seu próprio método de paciência e controle de frustrações. Lamento.
- Você só será desenhista de HQs desenhando muito mais que sua preguiça queria e muito menos do que você precisa. Terá de criar por sua conta a rotina, prazos e objetivos – a maior inimiga de um desenhista é a não-prática. Lendo HQ ou vendo ilustrações excelentes não torna você um desenhista melhor. Lamento.
- Provavelmente há poucas coisas/profissões tão chatas quanto ser desenhista de HQ. Cada página leva horas. Às vezes dias. E uma história sempre tem muitas páginas. Lamento.

OS 15 PONTOS (E MEIO) PARA SER UM DESENHISTA DE HQ

1. **Leia livros.** Sério. A leitura de livros além de estimular raciocínio, força sua imaginação. Ao ler um livro, você tem que construir visualmente o que se passa naqueles letrinhas insuportáveis. E imaginação visual é tudo para um desenhista. Maior é o desenhista quanto mais próximo de sua imaginação ele de fato consegue transpor ao papel. Como consegue isto? Praticando – vá desenhar.
2. **Veja filmes.** A proximidade entre cinema e HQ é óbvia e exaustivamente levantada por todos. A vantagem é que ela traz referências visuais que somente esta mídia permite – cenários, efeitos visuais, maquiagens, tecnologias. Tudo isso vira referência para você. O que eu faço com estas referências? Pratique – vá desenhar.
3. **Consuma Moda e Arte.** Seja vendo maquinários, bens de consumo, embalagens, imagens de livros de design e ilustração. Isto vai virando uma poderosa biblioteca de informações para seu cérebro poder cruzar os dados e fazer surgir em você um artista com estilo próprio e reconhecido. Como conseguir virar um artista referencial? Praticando – vá desenhar.
4. **Interaja com as pessoas.** Não adianta você ‘consumir’ tamanha informação e não levantar outras visões, outras perspectivas. Não adianta você só praticar fechado no seu mundinho. Veja como são as outras pessoas – visualmente, e como elas agem – psicologicamente. Depois disso? Pratique – vá desenhar.
5. **Tenha curiosidade pelo que está acontecendo.** Conhecer o mundo a sua volta é essencial. As notícias vigentes, para poder retratar o mundo a sua volta – sejam idéias, cenários ou mesmo pessoas. Você faz uma HQ brasileira que parece se passar em Nova Iorque? Ter um conhecimento sobre história (humana/da arte) muitas vezes é fundamental para se criar uma história que tenha embasamento suficiente para que o leitor acredite nela. Você deve ter veracidade com a realidade/proposta que está desenhando. Como alcançar isto? Praticando – vá desenhar.
6. **Uma HQ é algo entre um livro e o teatro, cinema ou TV.** Estude a tal metalinguagem dos quadrinhos. Instintivamente você vai utilizá-la, mas é uma boa ter os conceitos fortes sobre o que é uma história em quadrinhos e como ela funciona. Ninguém sabe tudo e é muito provável que se surpreenda com o que estudares, descobrindo novos métodos e truques. O que diabos você vai fazer isto? Pratique – vá desenhar.
7. **HQ é Arte Sequencial.** Muito do ponto acima sobre metalinguagem da HQ. Você tem de saber casar o texto com o desenho – ritmo, diagramação, balões/caixas de texto. Lembre-se que nem tudo que está no roteiro precisa estar escrito na página. Não se preocupe com o estilo que desenha nem a técnica ou material que utiliza. Com o tempo e habilidade necessária, você naturalmente terá as respostas para isto. Não é um pincel com pêlo de castor ou uma Wacom que fará de você um grande artista – e sim seu treino, muito esforço... e tempo. É a habilidade do desenhista em descrever visualmente numa linha de tempo o que o escritor fez, que o torna alguém de destaque. Se consegue isto de um jeito: praticando – vá desenhar. Mesmo que comece com caneta BIC imitando o Deodato.
8. **Mostre pro escritor o que ele precisa ver.** Por mais descrita que sejam as cenas de cada quadro, espera-se de um desenhista mais referências visuais que o escritor. Surpreenda seja com

mais detalhes que os descritos ou mesmo outras tomadas. Ou ainda com uma visão completamente diferente e inovadora do texto. O charme de um ilustrador de primeiro nível está em trazer elementos a mais ao roteiro – mostrar como desenhar quadrinhos. Como? Pratique – vá desenhar.

9. **Seja forte, mas flexível.** “Isso vai soar extremamente arrogante, mas você é o” desenhista. Ninguém lembra do pobre escritor – apesar dele ser a alma de uma HISTÓRIA em quadrinhos. Abs Moraes já escreveu que o roteiro é uma guia, não a droga do mapa. Ou algo assim. Achando que pode trazer ganho a história, proponha mudanças em como ela pode ser mostrada – é muito bom antes de iniciar o projeto, fazer uma diagramação de quadros e tomadas para discutí-la com o escritor. Também saiba quando seguir o que o texto diz como um bom cachorrinho. Se a HQ não for comprada ou falada (bem), a culpa é do desenhista. Só vão lembrar do pobre escritor se o texto estiver acima da média (detalhe – não falei nem bom nem genial). E é incredivelmente difícil escrever uma boa história. Apesar de achar que desenhar é um milhão de vezes mais trabalhoso que escrever, alcançar o mérito de ser um bom desenhista é mais fácil do que ser um bom escritor. De que forma? Praticando – vá desenhar.
10. **Estabeleça prazos para você mesmo e pro escritor.** Isto é muito importante. Se você conseguir se planejar quantas HQs você vai fazer em determinado período e que resultado você quer com isto, é meio caminho para se obter sucesso. Percorrer a outra metade é que é dureza. Pratique – vá desenhar.
11. **Experimente. E no final, junte-se a quem pensa como você.** Você é livre e está em vantagem. Existem dez bilhões de escritores para cada desenhista. Comece com HQs bem pequenas. Com a experiência, vá aumentando as páginas e a complexidade. Eu nunca peguei um texto “encomendado”. A não ser de um famoso escritor e me dei mal. A culpa não é dele, apenas minha – devia ter aceitado em fazer a HQ só depois de ler o roteiro, jamais tê-lo pedido – insistido, em fazer o que fosse e eu o faria. Primeiro leia e aprove o texto, seja por estilo ou por capacidade – DE FATO, se conseguir desenhá-los. Depois se comprometa a fazê-lo. Com o tempo você vai achar seus parceiros mais frequentes de letras. Tornando-se um profissional habilitado, remunerado, não terá de se preocupar com isto. Só se consegue isto praticando – vá desenhar.
[adendo] 11.5 – tenha um parceiro por vez, não se comprometa com o que não vai cumprir. O que mais ouço e leio é de escritor chorando que o desenhista pediu um texto e não fez. Tudo fruto da inexperiência – eu mesmo caí nesta, dia destes. Sou a favor da pré-aprovação de roteiros. O escritor que escolhe um desenhista já sabe o que esperar dele (mais ou menos) em relação ao seu desenho. O mesmo não acontece com os desenhistas. O ilustrador que pede uma história ‘no escuro’ a um roteirista que fez uma baita história ontem, pode receber uma bela droga amanhã. A regularidade de qualidade é muito mais fácil de se encontrar em desenhos que textos. Somente procure por outro texto e/ou escritor APÓS finalizar o projeto anterior. Se conseguir isto, meu amigo, você será o próximo _____ (preencha com o seu artista favorito).
12. **Em último caso, considere pagar um adiantamento pro artista.** Esquece. Como disse, você está em vantagem. Talvez isto seja válido se você quiser arriscar seus primeiros passos no mercado profissional, com alguma obra mais autoral entre você e determinado escritor. Mas sei não... Enquanto isto, pratique – vá desenhar.
13. **Saiba pra qual editor mandar sua HQ e como lidar com rejeição.** Nunca fiz isto. Achei os pontos do sr. Hector bastante válidos também para desenhistas. Abstenho-me então de escrever a respeito – você continue praticando – vá desenhar.
14. **Saiba contar a sinopse da sua história em poucas palavras.** Novamente – o escritor faz umas letrinhas e você pode sofrer por semanas e meses – leia o texto que originou estes tópicos e deixe a cargo do roteirista esta fria enquanto pratique – vá desenhar.
15. **Publique sua HQ, publique muitas HQs, mostre pro mundo que você existe.** Concordo com (quase) cada palavra de o sr. Lima escreveu. Sejam fanzines, revistas, livros ou web. Divulgue – mostre sua cara (até para baterem). Todavia acho que o único ponto que discordo do texto

original também está aqui: saiba também a diferença entre ser chato e apenas insistente. Prá mim não existe esta diferença. Quando se está iniciando, divulgando em todos os lugares, você sempre vai ser um chato. Agora se o seu trabalho se sobrepõe, evoluir a ponto de não precisar mais procurar divulgação ou lugar para publicação, nem insistente você vai ser – você vai ser é remunerado e reconhecido. Praticando, óbvio. Vá desenhar.