



ESCOLA DE ENSINO MÉDIO ENG.º ANNES GUALBERTO

PROFESSOR: VIVIANE RODRIGUES

DISCIPLINA: ARTE

ALUNO:

SÉRIE:

DATA: 21/08/2025

TRABALHO DO TRIMESTRE

- 1) Produzir uma História em Quadrinho (um capítulo da narrativa) ou uma *Graphic Novel* (Narrativa completa) com pelo menos cinco páginas (frente e verso) ou 10 páginas (frente) e entregar impresso conforme as indicações presentes nesse material e, conforme explicado em sala de aula.

O **trabalho** é dividido em quatro fases:

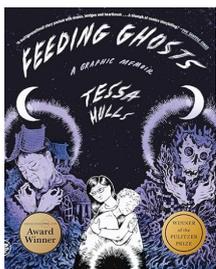
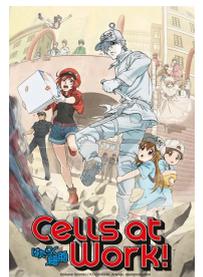
- a) Sinopse
- b) Enredo
- c) Roteiro
- d) HQ ou GN - Capa/contra-capas e miolo

SINOPSE (cinco linhas)

É a descrição resumida de uma história em quadrinhos ou de uma *graphic novel*, que geralmente é utilizada para apresentar a narrativa a leitores potenciais. Ela deve ser concisa, informativa e capaz de despertar o interesse na obra. A sinopse deve apresentar os pontos principais da história, o enredo central, os personagens e o contexto em que a história se passa.

Exemplo:

A história acompanha um novato glóbulo vermelho, AE3803, e um implacável glóbulo branco, U-1146, enquanto eles interagem e trabalham juntos em meio a diversas situações, como infecções bacterianas e alergias. (Sinopse do mangá "Hataraku Saibou").



"Feeding Ghosts" explora a história de três gerações de mulheres chinesas da própria autora. A obra aborda temas como identidade, pertencimento, exílio, trauma e a influência do passado na vida presente. A *graphic novel* também acompanha a jornada da autora/personagem Tessa em busca de liberdade e de sua própria identidade, viajando pelo mundo e retornando para casa para confrontar as dores do passado.

ENREDO (pelo menos 10 linhas)

Enredo é o conjunto dos fatos de uma história. Em torno dele se desenvolvem todos os acontecimentos de uma história. A estrutura clássica do enredo é: acontecimento inicial, mudança ou "virada" e solução final. Os elementos da narrativa são: narrador, personagem, enredo, tempo, espaço e discurso.

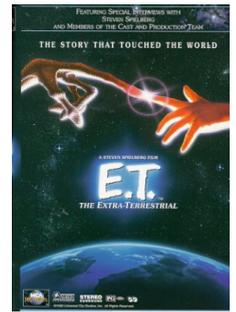
Exemplo

Ao visitar a Terra, certa noite, para coletar plantas, um grupo de botânicos alienígenas é descoberto e perseguido por uma força-tarefa militar que quer capturá-los. Devido à decolagem mais do que apressada, um deles é deixado para trás. Esse jovem extraterrestre se encontra completamente sozinho em

um planeta muito estranho e hostil. Felizmente, ele é encontrado por **Elliot**, um garoto solitário e gentil de 10 anos, cujos pais se divorciaram e que o denomina de **E.T.**

E.T. ao longo dos dias, lentamente se familiariza com o irmão de Elliot, **Michael**, a irmã, **Gertie** e os **colegas da rua** onde ele mora, além de se confrontar com os hábitos dos terráqueos.

Enquanto isso, os membros da força-tarefa trabalham dia e noite para rastrear seu paradeiro. As saudades de casa aumentam o desejo de E.T. de voltar para casa, no espaço sideral. Depois de conseguir se comunicar com Elliot e com os outros amigos, ele começa a construir um dispositivo improvisado para enviar uma mensagem para seu povo vir buscá-lo. No entanto, em pouco tempo, ele adoece gravemente e, por causa de sua conexão especial com Elliott, o menino também sofre. A situação se torna crítica quando a força-tarefa finalmente os encontram, tentando separá-los. Porém, com a ajuda dos amigos e da família, Elliot foge e leva E.T para o local de chegada da nave da família do extraterrestre e ele retorna para seu planeta.



ROTEIRO

É um documento que detalha a narrativa de uma história em quadrinhos, servindo como guia para o desenhista e outros profissionais envolvidos na criação. Ele inclui informações sobre o enredo, diálogos, ações e ambientação, assegurando que todos os envolvidos na produção tenham uma compreensão clara da história e de como ela deve ser visualizada e desenvolvida.

No roteiro deve ficar claro:

- o ESPAÇO (ONDE?);
- o TEMPO (QUANDO?);
- quem são os PERSONAGENS?;
- qual é o CONFLITO?

O roteiro mostra como a narrativa vai se desenvolver.

Um ROTEIRO tem uma FORMATAÇÃO ESPECÍFICA, AQUI, SIMPLIFICADA. ABAIXO UM EXEMPLO:

Panel	Description	Dialog
1.1	Plano aberto. Cidade. Ao fundo um prédio difere-se dos outros. Uma sombra em um dos cantos do prédio.	(narração) Não é toda noite que Matt Murdock pode ouvir um som diferente.
1.2	Demolidor na ponta de um prédio, olhando para o primeiro plano. Abaixo dele uma janela enorme, que revela uma grande sala de estar.	(narração) Diferente do rotineiro barulho de motores, buzinas, sirenas, risadas, choros e gritos.
1.3	Foco na janela. É possível ver uma gaiola grande, com uma coruja dentro.	(narração) Para ele, o som da coruja oriental é inconfundível.
1.4	Foco na gaiola e na ave.	(narração) Uma miríade de lembranças e sensações nostálgicas atravessam seu corpo, assim como vento frio de outono.
1.5	Demolidor com o dedo na gaiola.	(narração) Pena que não se ouve muitas delas em Nova York.
1.6	CLOSE nos olhos da coruja.	(narração) Muito menos na Cozinha do Inferno
1.7	CLOSE nos olhos do Demolidor.	(narração) A sua Cozinha.



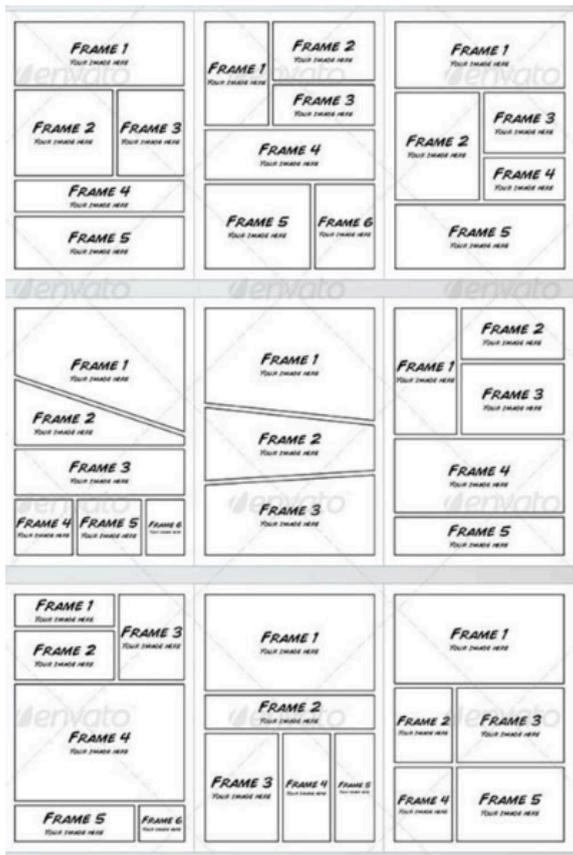
<https://drunkwookie.com.br/demolidorhq/>

Panel - é o quadro narrativo dentro da ilustração e indica também o número da página. 1.1 (quadro 1/página 1);

Description - é a descrição do cenário onde acontece a cena;

Dialog - é o diálogo, monólogo ou a narração - tudo o que é falado, narrado ou pensado.

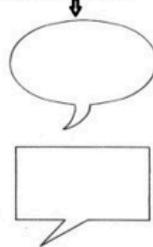
EXEMPLOS DE TIPOS DE BALÕES PARA USAR EM HQ/GN E TIPOS DE PÁGINAS DE QUADRINHOS



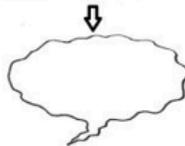
MODELOS DE BALÕES

A PARTE EXTERNA DO BALÃO OBEDECE A NORMAS DE EXPRESSÃO. VEJA ABAIXO AS MAIS COMUNS.

FALA COMUM: UMA LINHA SIMPLES, INTEIRIÇA, OVAL OU RETANGULAR, COM PONTA DIRECIONAL SIMPLES.



EXPRESSIONE DE MEDO: LINHA INTEIRIÇA, MEIO TREMULA, COM PONTA DIRECIONAL IGUAL.



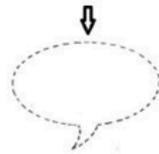
PENSAMENTO: LINHAS CURVAS IMITANDO NUVEM E PONTA DIRECIONAL COM BOLINHAS. TAMBÉM USADO PARA SONHOS.



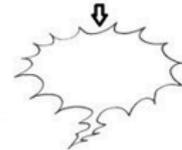
FALA ELETRÔNICA: LINHA SIMPLES E PONTA DIRECIONAL EM FORMA DE RAIOS. USADO PARA SONS DE RÁDIO, TELEFONE, TV E ROBO.



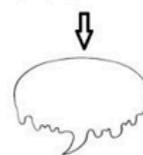
SUSSURRO: LINHA PONTILHADA E PONTA IDEM.



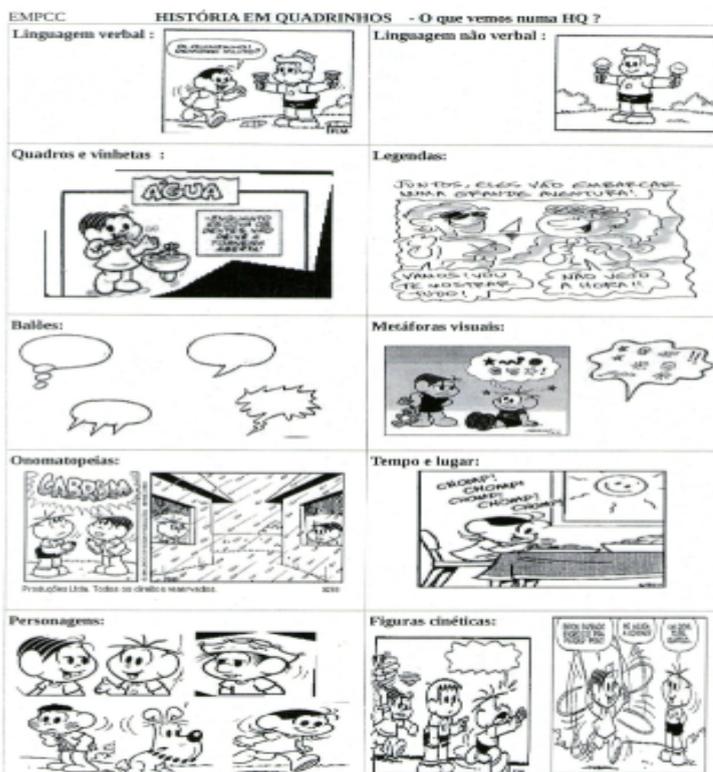
GRITO: LINHAS ESPALHADAS EM FORMA DE EXPLOSAÇÃO E PONTA IGUAL. AS LETRAS SÃO GRANDES.



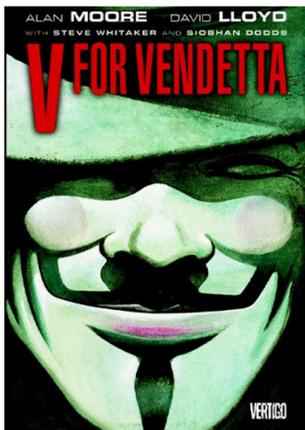
FRIO: LINHA ESCORRIDA, PONTA IGUAL. TAMBÉM SERVE PARA EXPRESSAR FRIEZA AO FALAR.



DICAS GERAIS SOBRE A LINGUAGEM DE QUADRINHOS



Capa



Contra-capa



Miolo



Capa e contra-capa (mais grosso) em papel Canson, Duplex ou Cartão.

Miolo (folhas internas de papel comum sulfite ou Offset (pelo menos 75 gramas) tamanho A4.

ILUSTRAÇÃO

Bonecos de palito - <https://br.freepik.com/vetores/boneco-palito-meme>

Como desenhar o Flork - <https://www.youtube.com/watch?v=PB3XwT9B0Vc>

Tirinhas digitais (sites) <https://www.storyboardthat.com/pt/storyboard-criador>

<https://edit.org/>

<http://www.stripcreator.com/make.php>

<https://makebeliefscomix.com/>

<https://www.wittycomics.com/>

LEMBRANDO QUE O GRUPO DEVE ENTREGAR OS MATERIAIS IMPRESSOS ABAIXO:

- 1) Sinopse;
- 2) Enredo;
- 3) Roteiro ;
- 4) HQ ou GN COMPLETA - Capa/contra-capa e miolo.

SITES USADOS PARA EXEMPLIFICAR O TRABALHO.

<https://trilhasvarias.blogspot.com/2014/01/serie-graphic-novel-todos-os-numeros.html>

<https://nanquim.com.br/funcoes-na-producao-de-uma-historia-em-quadrinhos/>

<http://www.massarani.com.br/>

<https://www.youtube.com/watch?v=xem6DX1nAZc>

<https://blog.editoradraco.com/>

<https://br.pinterest.com/pin/555350197802216836/>

<https://site.eraumavezbrasil.com.br/voce-sabia-que-existem-diversos-tipos-de-baloes/>

<https://drunkwookie.com.br/demolidorhq/>

<https://intrinseca.com.br/livros/hqs-e-graphic-novels/>