

Você já sabe, mas não custa lembrar...

Histórias podem ser contadas por diferentes maneiras, entre as quais citamos: livros, filmes, desenhos, mímicas, cantigas, encenações e também por meio da sequência de quadrinhos – a esse gênero textual chamamos “HQ” – História em Quadrinhos. O profissional que compõe os quadrinhos é o quadrinista. Maurício de Sousa, o pai da Turma da Mônica, é referência na criação de HQs.

Como toda narrativa, a HQ contempla enredo, personagens, tempo e lugar.

Os quadrinhos exploram, numa sequência lógica/cronológica, cenas vividas pelas personagens, que falam por meio da escrita nos balões, os quais podem variar de tamanho e formato, colaborando com o sentido da mensagem: há balões que indicam sonho, chuva, estrondo e até mesmo os vazios, que indicam silêncio. As HQs contêm título.

Outra aliada do quadrinista é a onomatopeia, a figura de linguagem que consiste em reproduzir, com a palavra escrita, ruídos (poff!; pá!; chuá, chuá!; blém! etc.), “vozes” de animais (miau; cocoricó; au, au etc.) e outros sons que podem ser escritos, muitos deles, inclusive, já dicionarizados (atchim; hummm; tique-taque; pingue-pongue; tum-tum etc.).

Muito embora a história seja curta, o quadrinista pode contar com a linguagem verbal (palavras escritas) e a não verbal (imagens que materializam contexto e características das personagens – tristes, irritadas, ansiosas etc.), as linhas de movimento (ou linhas cinéticas), o que rendem uma leitura rápida, levando ao leitor entretenimento, informação, ironia e até criticidade.

Tais como acontecem nos demais gêneros narrativos, situações de conflito, que encaminham ao clímax e, conseqüentemente, ao desfecho fazem parte da HQ.

Além disso, há finais abertos bem criativos – aliás, a criatividade é algo que não pode faltar na HQ. Situações cotidianas, atuação de super-heróis, releitura de clássicos da literatura e recortes históricos são muito explorados pelos quadrinistas.

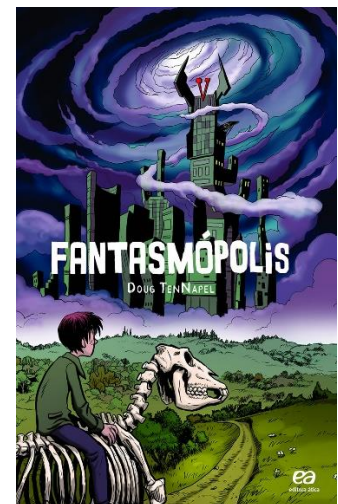


<https://fce.edu.br/blog/wp-content/uploads/2018/08/HIST%C3%93RIA-EM-QUADRINHOS-UMA-PROPOSTA-PARA-A-FORMA%C3%87%C3%83O-DE-LEITORES-760x490.jpg>

LEITURA:

No mundo dos mortos, quem não morreu tem poderes sobrenaturais. Garth é um garoto que está acometido de uma doença incurável e que, mesmo assim, tenta levar uma vida dentro da normalidade. Frank Gallows, um agente da Força-Tarefa de Imigração Sobrenatural, está passando por dificuldades, com relação à sua tarefa, qual seja, a de caça-fantasmas. Seu posto está por um fio, até que, para piorar a situação, Gallows, comete um falha imperdoável: acidentalmente envia Garth, o garoto, para o além, muito antes da hora. Enquanto Gallows tenta reparar o erro, Garth conhece um mundo inteiramente novo. Em Fantasmópolis, centro de todo o além, descobre que fantasmas e pesadelos povoam sete reinos distintos, comandados pelo temível Vaagner. Entretanto, o mundo dos mortos não é mais o que costumava ser e, em busca de um caminho para casa, Garth terá de enfrentar muitos desafios, dentre eles o de restaurar a paz em Fantasmópolis.

Disponível em: <https://sesc.i10bibliotecas.com.br/livro/113495>. Adaptado para fins didáticos. Acesso em 24.mai.2024.



COMANDO: Imagine que Doug TenNapel, autor de Fantasmópolis, pretenda, em breve, reeditar a obra e, para isso, tenha proposto a você uma parceria desafiadora: você deverá criar um personagem para integrar-se aos demais. **Para sua HQ, crie de 6 a 8 quadrinhos.** Se for preciso, para que sua produção seja a melhor de todos os tempos, releia as orientações acima e... não economize criatividade!

Mergulhe na proposta, pense, levante hipóteses: que tal um amigo que possa ajudar Garth a explorar Fantasmópolis?; e se esse amigo fosse um *pet*?; e se Garth, ao chegar em Fantasmópolis, topasse com uma amiga, que há muito tempo não via?; e se algum personagem da Literatura

também estivesse perdido em Fantasmópolis (O Menino Maluquinho, de Ziraldo, por exemplo)?; e se... Cabem aqui 1001 hipóteses! Qual é a sua?