

# Materiais Pedagógicos Argumento e BD

Exercícios e exemplos de trabalhos

Recolha para uso em contexto letivo

2014-2015

Nuno Fragata Marques

## Exercício V

### “Entrada | Saída”

Este exercício consiste na criação de uma história a contar em duas pranchas (que formam um *spread*), realizadas e finalizadas em formato *comics*. O discente deve criar um argumento partindo de um pressuposto: a 1ª vinheta será a personagem principal a entrar no cenário da ação passando por uma porta (ou algo similar, poderá ser uma metáfora de porta), a vinheta final será a personagem principal a sair do cenário da ação passando por outra porta (ou similar). O argumento escrito, irá descrever Planos, Enquadramentos, Ações e Diálogos (se os houver). A história a ser contada corresponderá a um dos seguintes géneros da banda desenhada:

- Cómico;
- Horror;
- Fantasia;
- Ficção Científica;
- Super-Heróis;
- Romance.

O grafismo das pranchas desenhadas corresponderá a um dos seguintes estilos de banda desenhada:

- Comics (Americano)
- Mangá (Japonesa)
- Linha Clara (BD Franco-Belga)

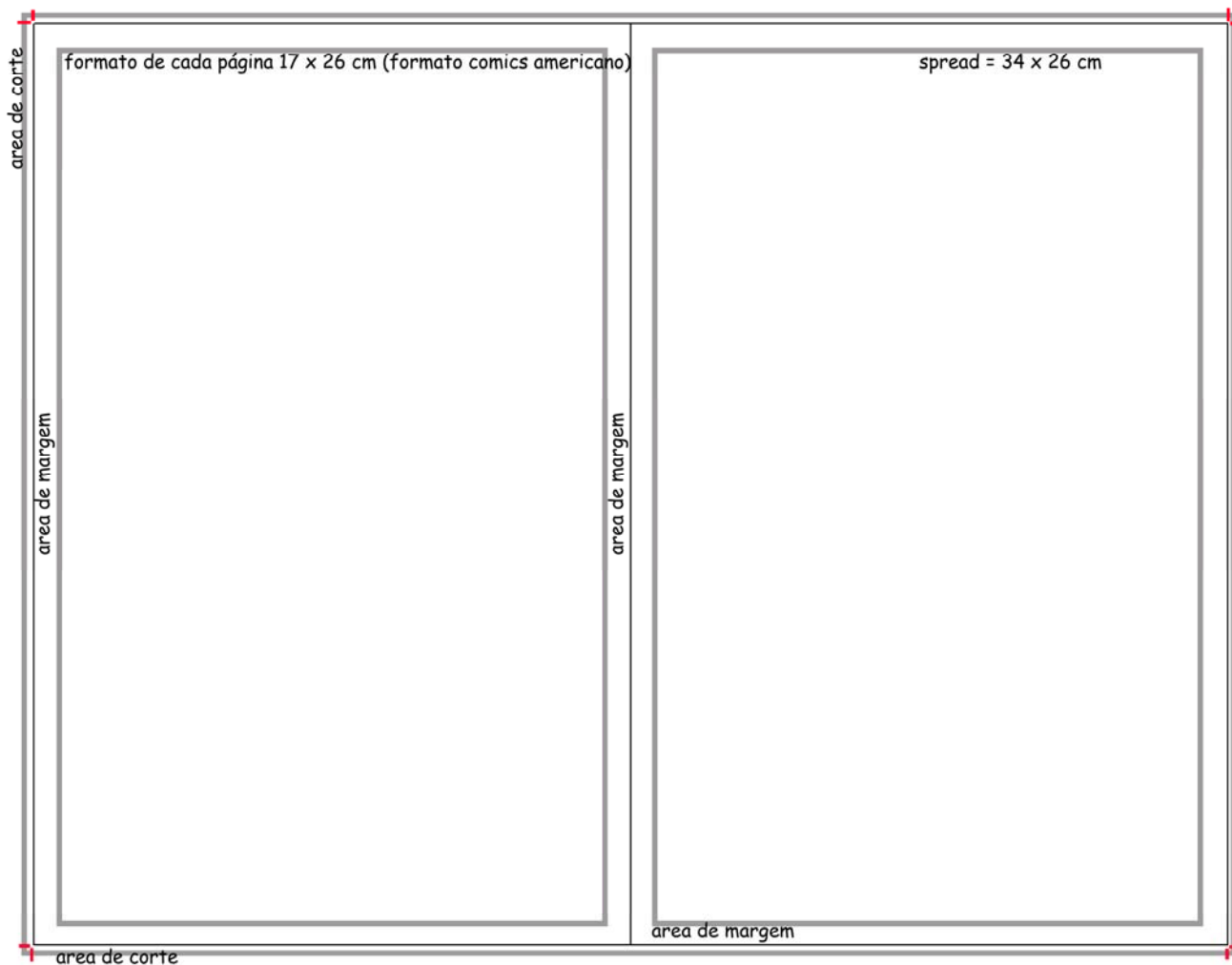
Após a criação do argumento, a este será atribuído um desenhador, que assumirá a criação gráfica e finalização das pranchas.

**As pranchas serão realizadas a preto e branco ou a cores, em grafismo criado (a partir de pesquisa) pelo desenhador (mas de forma partilhada e com acordo do argumentista), coerente com as escolhas realizadas na escolha do género e do estilo. O argumento escrito e finalizado em formato pdf, com sinopse e explicação do Género e Grafismo correspondentes, assim como as pranchas em formato impresso e em formato digital serão entregues na data da avaliação.**

A finalização do trabalho fica ao critério do discente, sendo obrigatória a finalização em formato digital e a entrega do trabalho em formato digital jpg 300 pixeis de resolução e também em formato impresso. O nome do ficheiro digital “exercício5ABD-nome aluno-cetig2013-15 - ARGUMENTO” e “exercício5ABD-nome aluno-cetig2013-15 - PRANCHAS”. 1ª entrega –Argumento escrito a 16 de dezembro. 2ª entrega (pranchas BD)/avaliação a 07 de janeiro. Entrega final a 14 de janeiro.

A avaliação terá em conta o grafismo produzido, a pertinência da resposta ao proposto, a coerência do trabalho produzido em aula e em casa, a autonomia e o trabalho em espaço partilhado, a entrega dos materiais na data e condições previstas.

### Base para as pranchas



As margens de segurança terão 10 mm, as calhas entre vinhetas terão 4 mm.

Possíveis referências (entre outras):

Estilo: Cómico (*Archie, Lucha Libre*), Horror (*Creepy, Swamp Thing*), Fantasia (*Adventure Time, Conan*), Ficção Científica (*Flash Gordon, Akira*), Super-Heróis (*Batman, Wonder Woman*), Romance (*Young Romance, Ranma ½*).

Grafismo: Comics (Jack Kirby, Darwin Cooke, David Mazzuchelli), Mangá (Katsuhiro Otomo, Masamune Shirow, Osamu Tezuka), Linha Clara (Moebius/Charlier, Tome & Janry, Loisel )

## Exercício I

### “The One-panel Gag”<sup>1</sup>

Este exercício tem por base a intenção de contar uma história com uma só imagem. O “gag” de uma vinheta é uma forma antiga de *cartoon*, tendo sido a primeira forma de *cartoon* a ser impressa em jornais. Sendo arte narrativa, não procura a colocação sequencial de imagens para contar uma história, como faz a banda desenhada, procura que a imagem única, o momento transmitido pela imagem contenha os elementos-chave necessários para contar a história e que estejam organizados de forma a fazê-lo de forma eficiente.

**"Tudo num gag de cartoon deve servir a piada ou tornar o cartoon mais divertido. Talvez algo no cenário possa ajudar a piada ... Algo tão pequeno como uma sobancelha levantada que leve o sorriso do leitor a tornar-se uma gargalhada ".**

**Karen Sneider**

#### Passos:

- 1- Escrever “Ilha deserta” no topo de uma folha de rascunho.
- 2- O exercício terá a duração de 20 minutos.
- 3- Escreva palavras que associe a “ilha deserta”. Não julgue as ideias como boas ou más, escreva tudo.
- 4- Após 7 minutos, olhe para a lista de palavras e comece a desenhar. Desenhe de forma rápida e solta, tente desenhar o maior número possível dos itens da lista. Combine as ideias e avance em diferentes direções, o importante é manter o lápis a desenhar.
- 5- Pare de desenhar assim que terminem os 20 minutos. Observe os desenhos. Qual tem mais piada?
- 6- Pegue no desenho escolhido e refaça-o numa boa folha de papel, formato A4. Mantenha o desenho o mais simples possível. O desafio num *cartoon* é transmitir a ideia com o mínimo de linhas possível.

A finalização do trabalho fica ao critério do discente, sendo obrigatória a digitalização do desenho, finalização em formato digital e a entrega do trabalho impresso em formato A4 e em formato digital jpg 300 pixels de resolução. O trabalho impresso será entregue devidamente identificado no verso com o nome do aluno/nº/turma e o nome do ficheiro digital “exercício1ABD-nome aluno-cetig2012-14”. Entrega a 21 de outubro.

A avaliação terá em conta o grafismo produzido, a pertinência da resposta ao proposto, a coerência do trabalho produzido em aula e em casa, a autonomia e o trabalho em espaço partilhado, a entrega dos materiais na data e condições previstas.

<sup>1</sup> A partir do livro “Drawing Comics Lab”, de Robyn Chapman, Quarry Books, 2012

## Exercício II

### “Stick Figure Strips”

Este exercício tem por base a intenção de contar uma história cómica de uma forma simples e clara.

- 1- O discente irá criar uma história com princípio, meio e fim em três ou quatro vinhetas, recorrendo somente a “bonecos palito” (Stick Figure). Na primeira e/ou segunda vinheta(s), deve ficar estabelecida a cena: o cenário, as personagens, o enquadramento.
- 2- Na vinheta do meio surge o “momento de mudança”. Deverá ser introduzido algo novo que quebre o que acontecia na(s) vinheta(s) anterior(es). Poderá ser algo intangível como um diálogo, ou um súbito aperceber de algo, ou pode ser algo físico, como outra personagem ou objeto.
- 3- Na vinheta final temos a reação ao “momento da mudança”. Para potenciar o impacto da piada, a reação deverá ser o oposto da reação óbvia, deverá ser inesperada. O final deve “enganar” o leitor: a expectativa criada na vinheta do “momento da mudança” deve ser contrariada na vinheta final. Jogar com as expectativas do leitor é uma das formas de criar humor.

O formato a usar para a criação da **Comic Strip** (tira de Banda Desenhada) é 10 x 33 cm, dividida em três ou quatro vinhetas de tamanho idêntico, com 0,5 cm de espaço entre vinhetas. O discente deve ter em atenção que o trabalho será realizado num tamanho superior ao que será o tamanho da sua reprodução. Sendo que só pode ser usada a lógica dos bonecos-palito, o discente deve procurar criar o grafismo mais original possível, ficando os materiais para concretizar este projeto à escolha do discente.

A finalização do trabalho fica ao critério do discente, sendo obrigatória a digitalização do desenho, finalização em formato digital e a entrega do trabalho em formato digital jpg 300 pixels de resolução e também em formato impresso tamanho A4. O nome do ficheiro digital “exercício4ABD-nome aluno-cetig2012-14”.

A avaliação terá em conta o grafismo produzido, a pertinência da resposta ao proposto, a coerência do trabalho produzido em aula e em casa, a autonomia e o trabalho em espaço partilhado, a entrega dos materiais na data e condições previstas.

### Exercício III

#### **“1 painel 1 conceito”**

Este exercício consiste na ilustração de um conjunto de conceitos, com recurso a apenas uma ou duas personagens, inseridas em vinhetas quadradas, 10 x 10 cm, com espaço de 1 cm entre vinhetas. Numa página A3 dividida em seis vinhetas quadradas, serão ilustrados, por ordem, os seguintes conceitos:

- . Aborrecido
- . Interessado
- . Tranquilo
- . Ativo
- . Sobrelotado
- . Vazio

As personagens serão criadas pela combinação de formas geométricas simples. As duas personagens serão obrigatoriamente diferenciadas. É obrigatório o uso de alto-contraste em imagem a preto e branco. Não existe cenário, sendo o fundo das 6 vinhetas sempre negro ou sempre branco.

O discente deverá procurar ilustrar os conceitos pela forma como a/as personagens preenchem a vinheta, se relacionam entre elas e/ou se relacionam com os espaços/limites da vinheta.

A finalização do trabalho fica ao critério do discente, sendo obrigatória a digitalização do desenho, finalização em formato digital e a entrega do trabalho em formato digital jpg 300 pixels de resolução etambém em formato impresso tamanho A3. O nome do ficheiro digital “exercício3ABD-nome aluno-cetig2012-14”. Entrega a 25 de novembro.

A avaliação terá em conta o grafismo produzido, a pertinência da resposta ao proposto, a coerência do trabalho produzido em aula e em casa, a autonomia e o trabalho em espaço partilhado, a entrega dos materiais na data e condições previstas.

## Exercício IV

### “1HistóriaVelozNumaPranchaCom9Vinhetas”

Este exercício consiste na criação de uma história a contar numa única prancha, composta por 9 vinhetas, realizada e finalizada em formato A3, a partir de um percurso à escolha na ESAD. O grafismo utilizado, os ângulos de enquadramento e os planos devem criar três ritmos diferentes ao longo da narrativa sequencial. Um ritmo lento, um ritmo rápido e um intermédio. O discente deverá ter em atenção que o ritmo em causa não terá tanto a ver com a forma como as personagens se deslocam ou a ação que estão a concretizar, mas sim com a forma como os enquadramentos se sucedem, as zonas de luz e sombra, os ângulos e o enquadramento. Não se pretende concretizar um exercício de representação gráfica de velocidade mas sim um exercício de narrativa gráfica.

O discente deverá criar a história a partir de um percurso real e reconhecível, ficando o grafismo e técnica de finalização a utilizar ao seu critério, sendo a base para trabalho o registo fotográfico composto em vinhetas. O discente deverá:

- Realizar percursos pela ESAD e pelo espaço envolvente, de modo a que a história a contar surja da interação entre autor e cidade;
- Identificar os locais da ação e registar a ação/ações por meio de fotografias;
- Escrever a sinopse da história (Título e pequeno resumo em que o argumentista define os pontos principais da história a ser contada).
- Definir o TEMA da história, e a ESTRUTURA DA NARRATIVA (a apresentação, o desenvolvimento e o desfecho).
- Criar um esboço rápido do *layout* da prancha de BD.
- Realizar testes de grafismo (relações de claro/escuro, iluminação, proporção, composição de elementos, planos...), opções que se revelam na Narrativa e na passagem do tempo.
- Executar e finalizar a Prancha, em formato A3, a preto e branco.

Os pontos enunciados anteriormente (1- definição do percurso, 2- Registo fotográfico das ações, 3- Título e resumo da história (sinopse), 4- Tema e Estrutura, 5- Esboço do da prancha, 4- Testes de grafismo, 5- Trabalho finalizado) serão organizados e identificado pelo discente num ficheiro pdf, organizado e paginado, a ser entregue ao docente na data da entrega. A Prancha será entregue em formato impresso e digital.

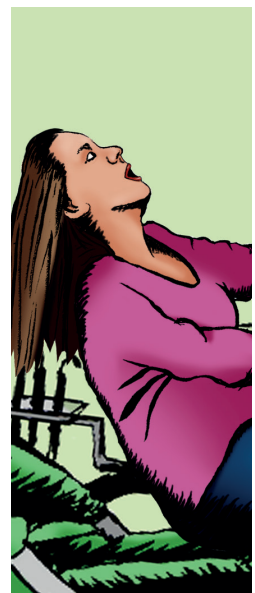
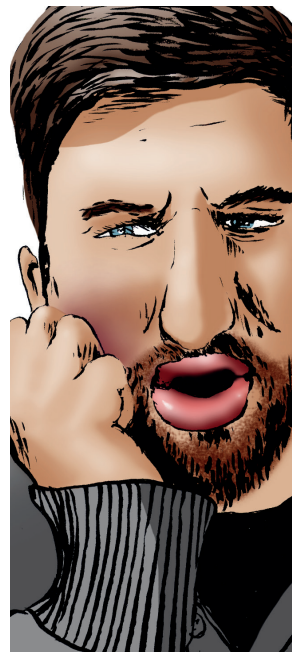
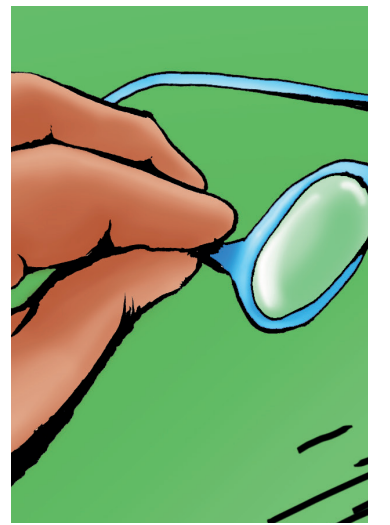
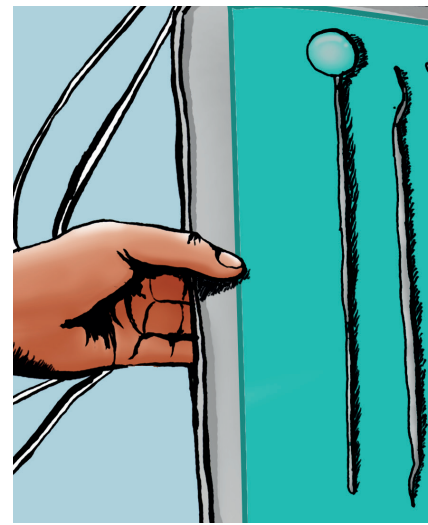
A organização de página (*layout*) a usar, será a fornecida pelo docente no ficheiro “base p exercício IV ABD”. É obrigatório que a montagem final das pranchas na prancha seja realizada no ficheiro fornecido.

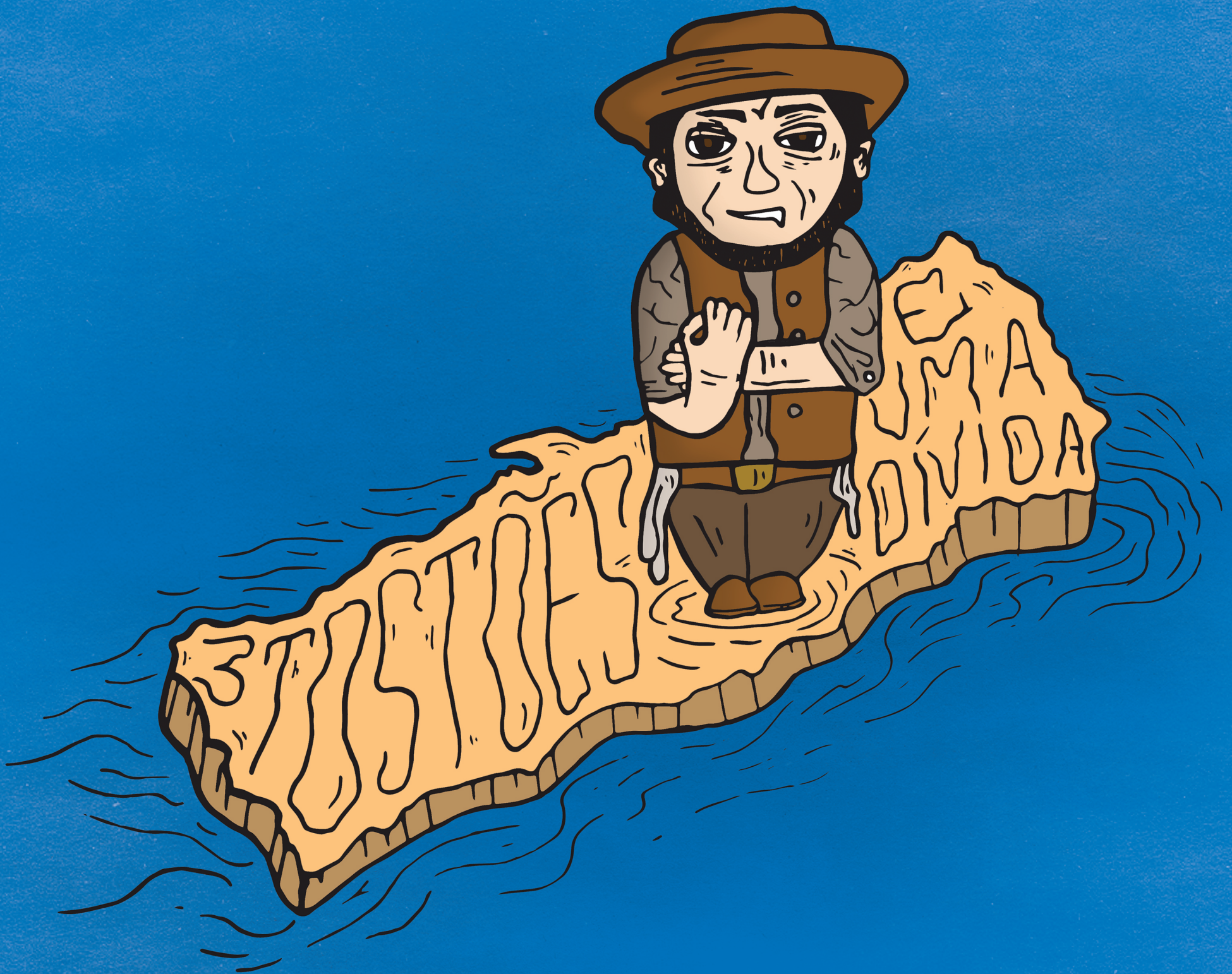
Será obrigatória a finalização e a entrega da prancha em formato digital jpg 300 pixels de resolução e também em formato impresso tamanho A3. O nome do ficheiro digital “exercício4ABD-nome aluno-cetig2012-14”. O ficheiro pdf será identificado como “BASE-exercício4ABD-nome aluno-cetig2012-14”. Entrega a 09 de Dezembro.

A avaliação terá em conta o grafismo produzido, a pertinência da resposta ao proposto, a coerência do trabalho produzido em aula e em casa, a autonomia e o trabalho em espaço partilhado, a entrega dos materiais na data e condições previstas.

Argumento: Manuela Marinho  
Desenho: Vasco Eusébio

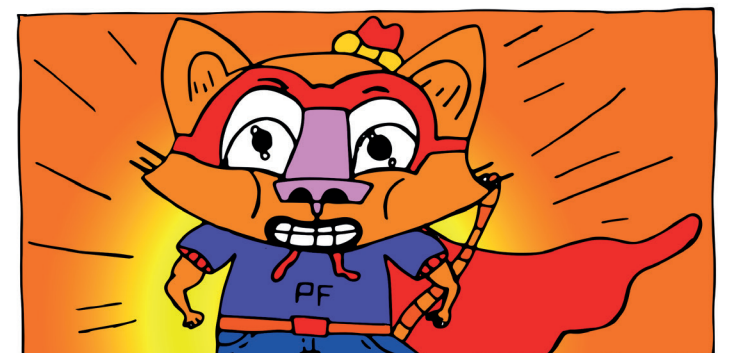
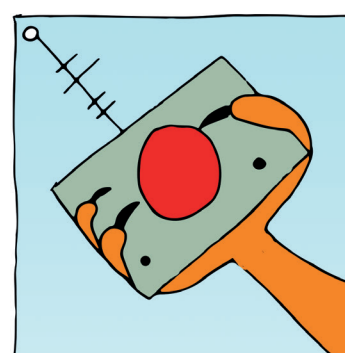
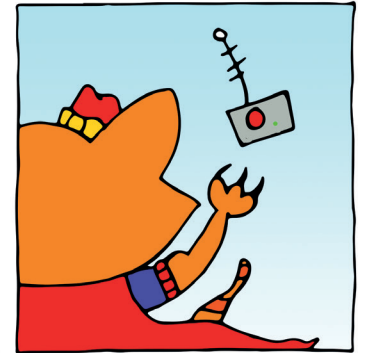
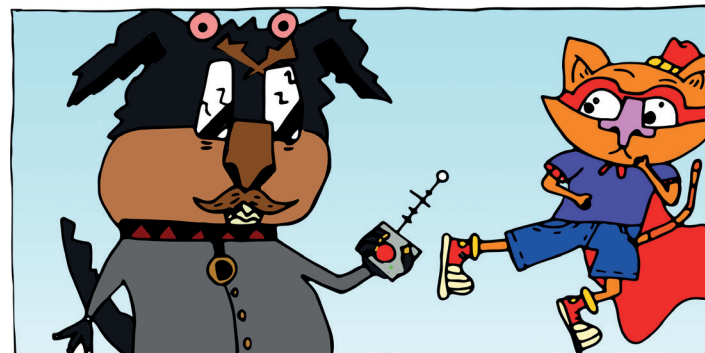
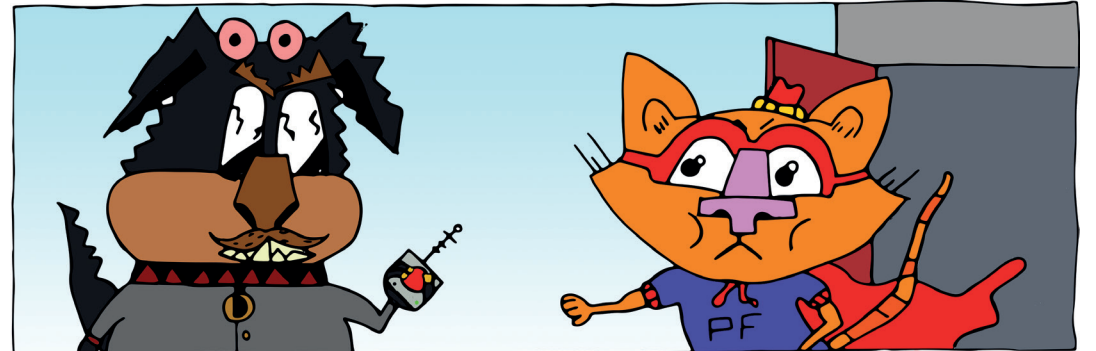
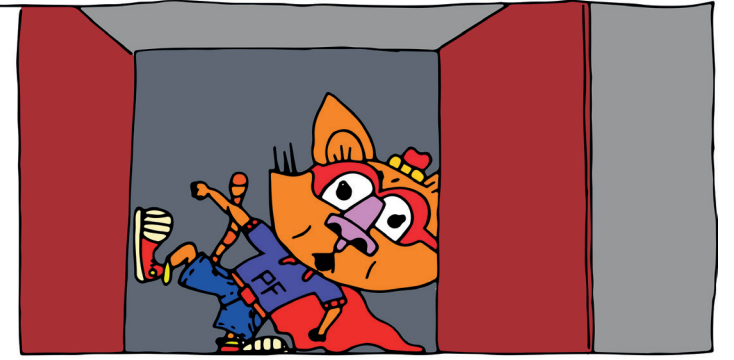
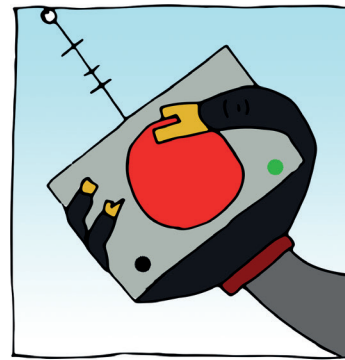
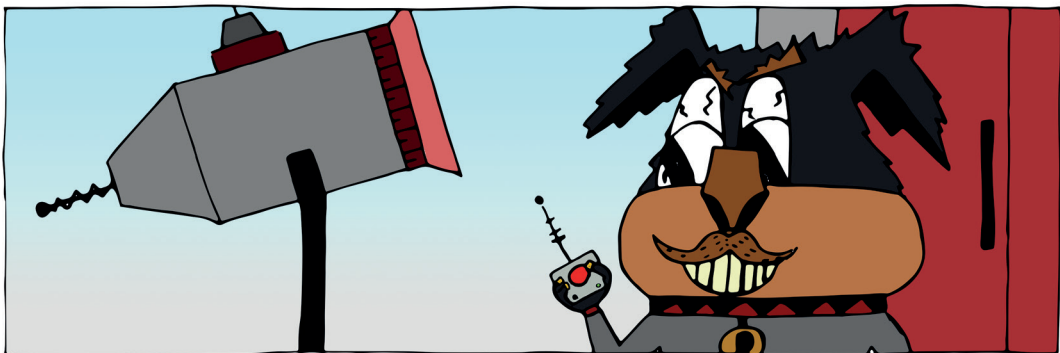
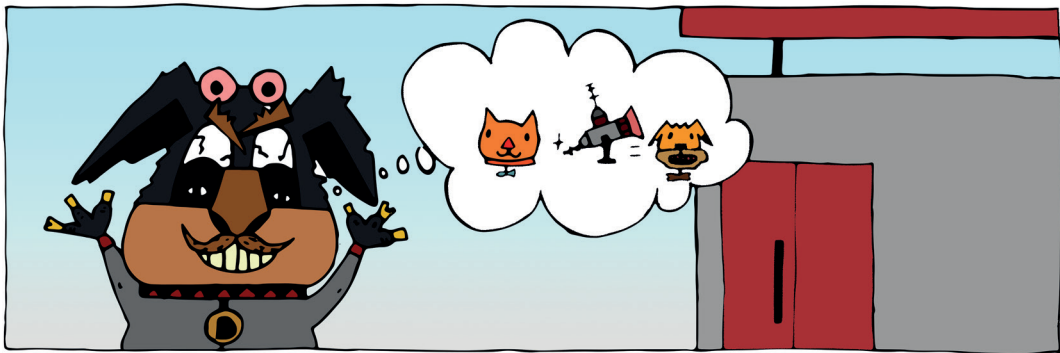
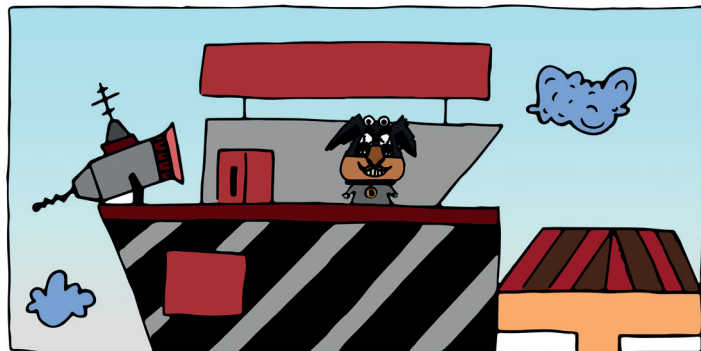
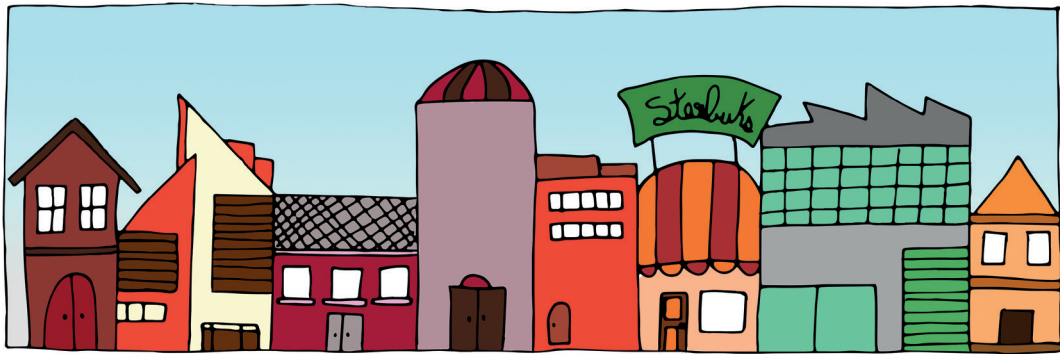






Argumento: Filipe Caramelo  
Desenho: Paula Santos

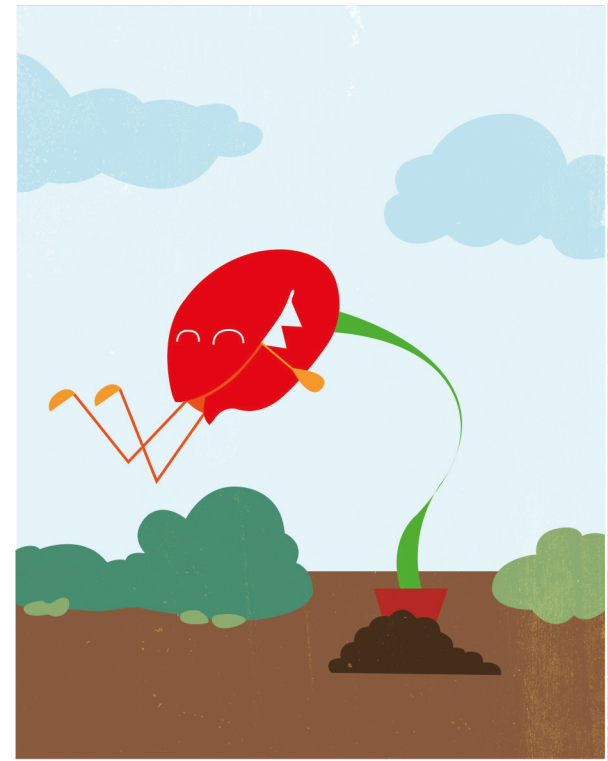
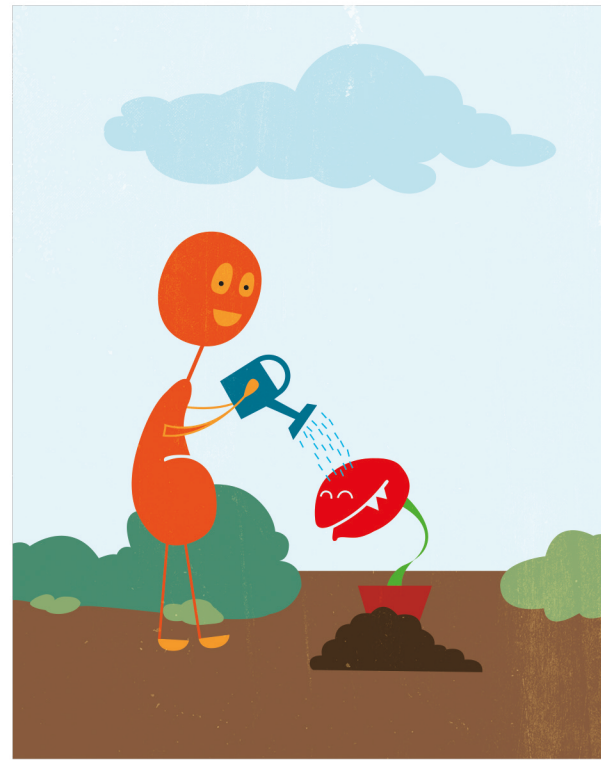
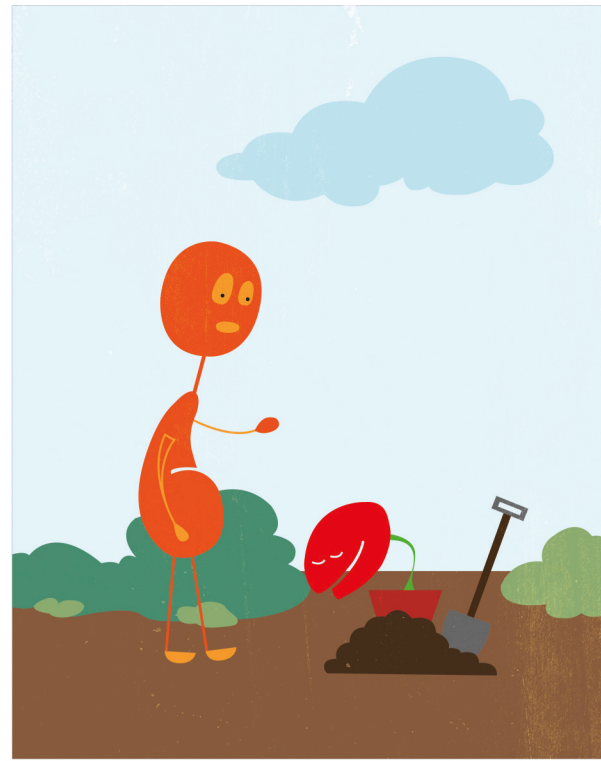


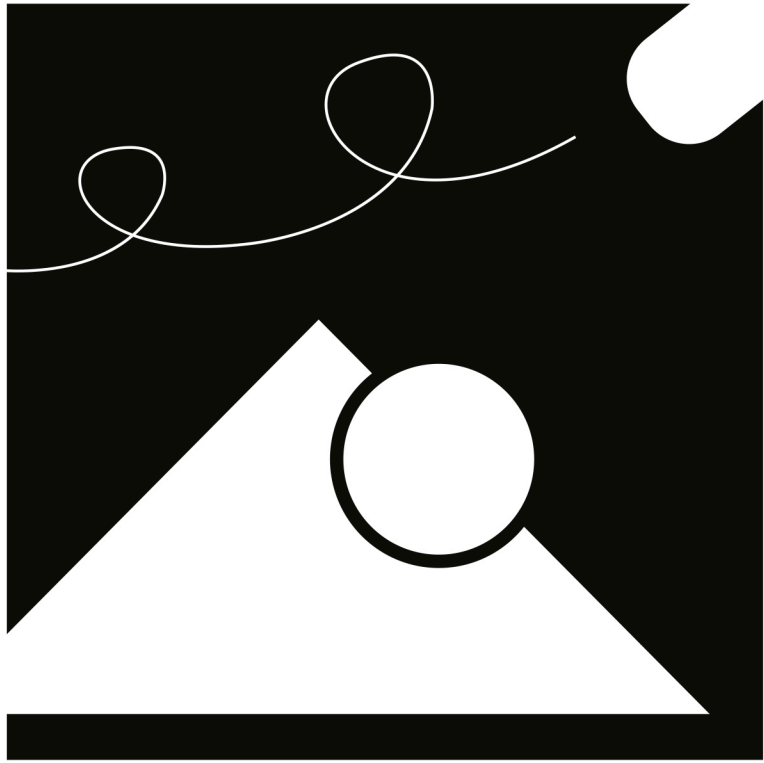
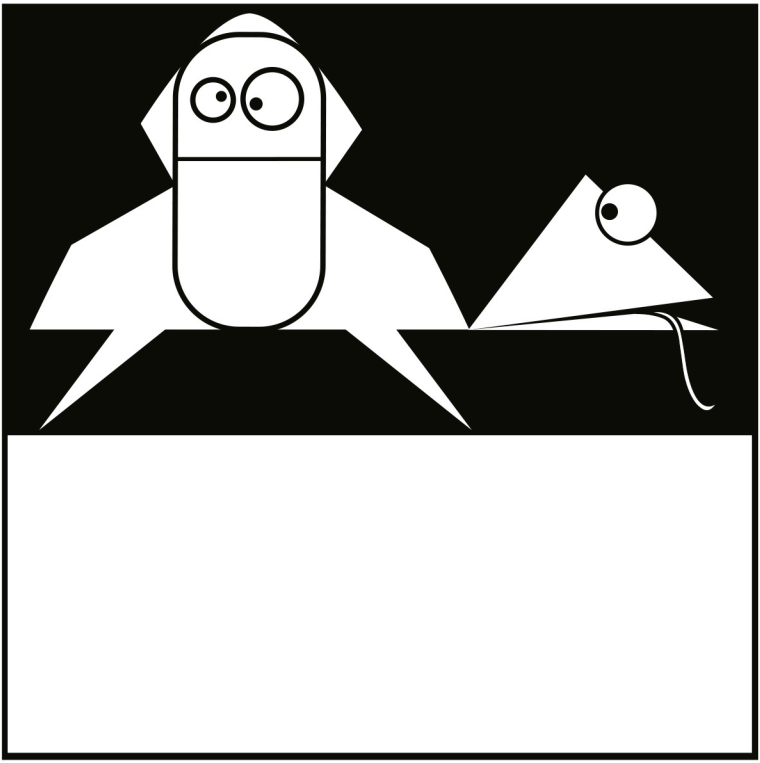
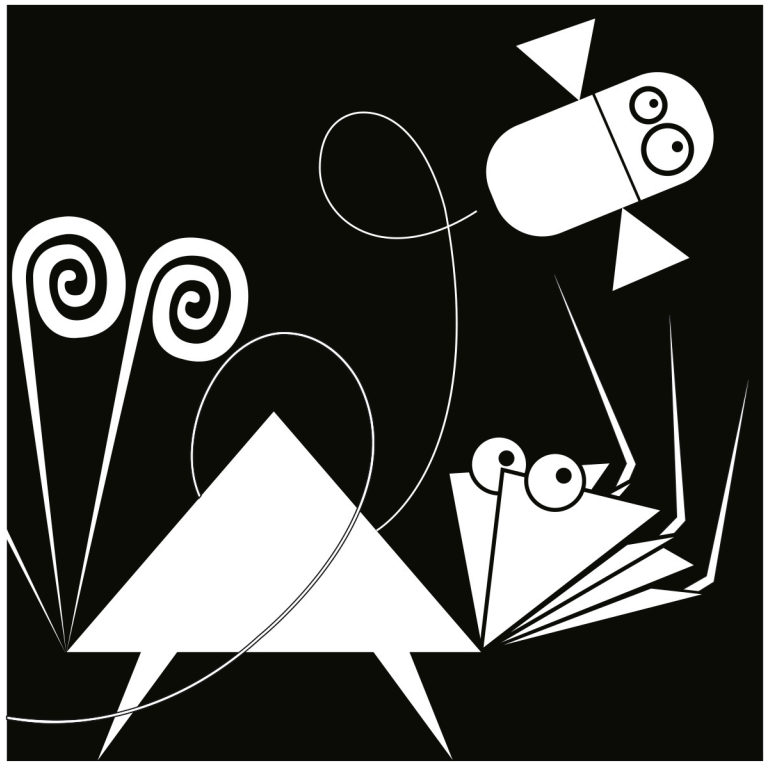
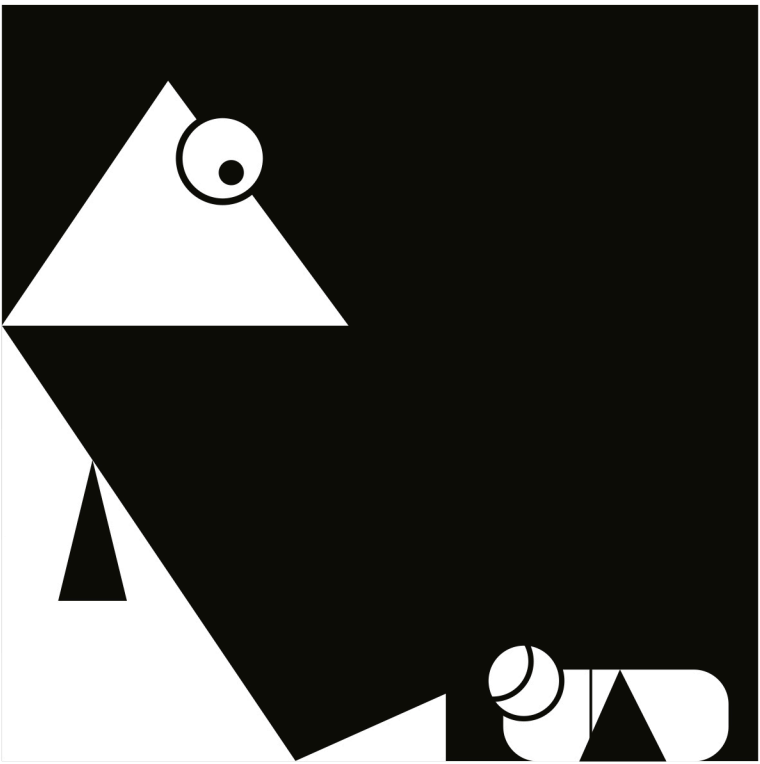
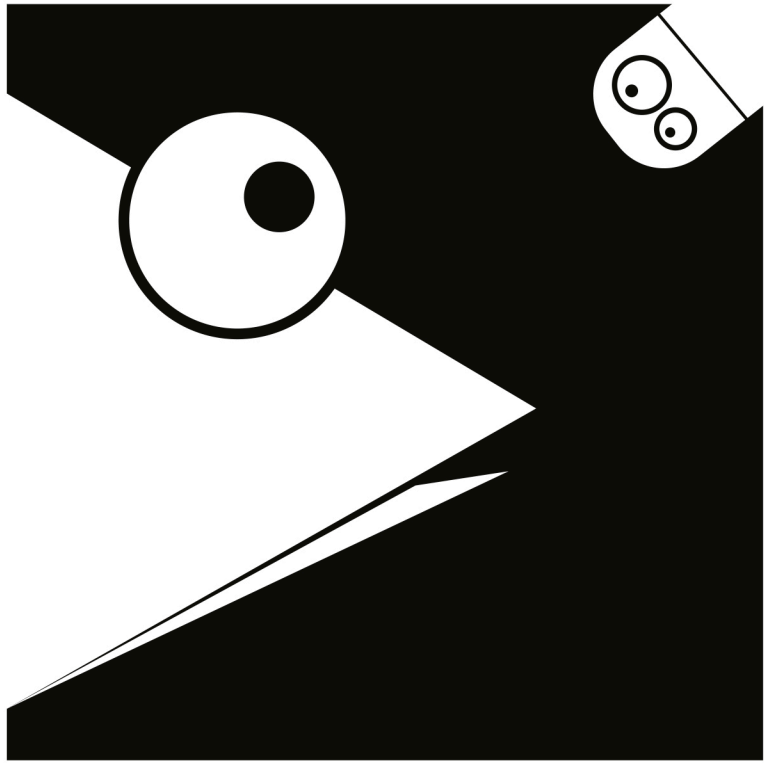
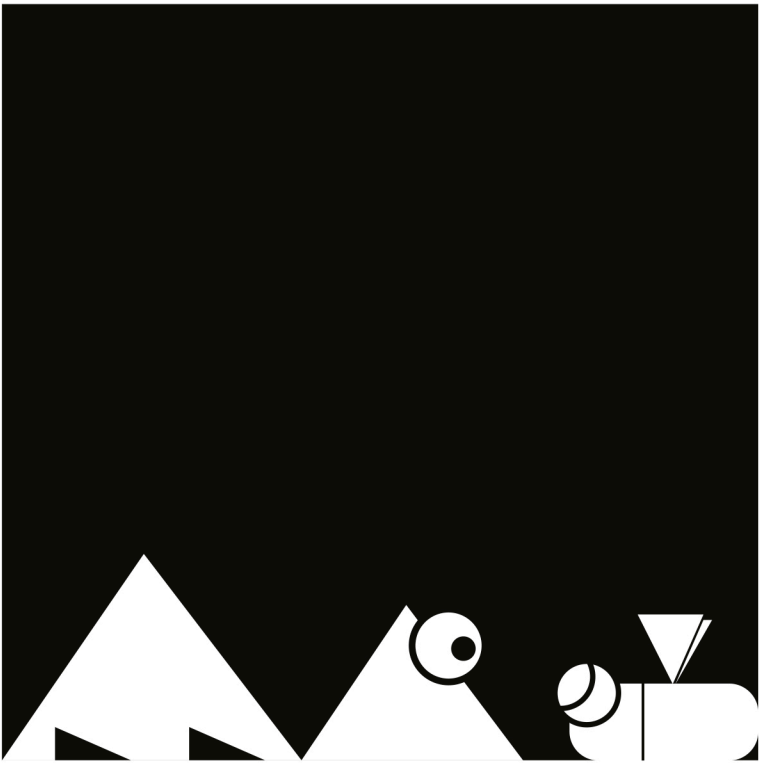


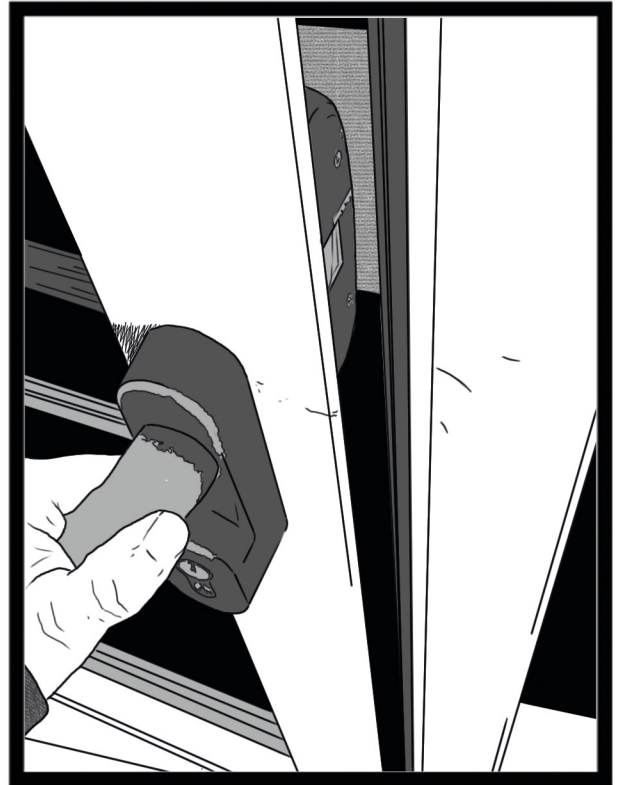
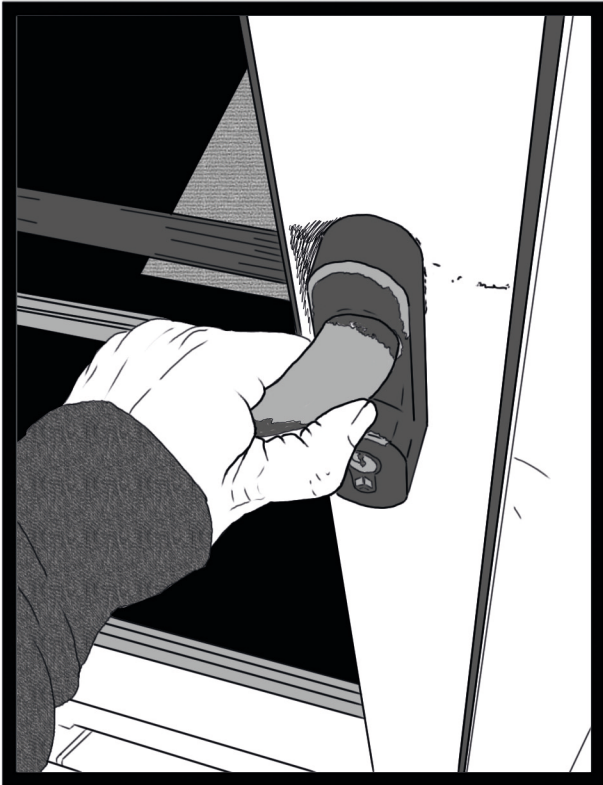
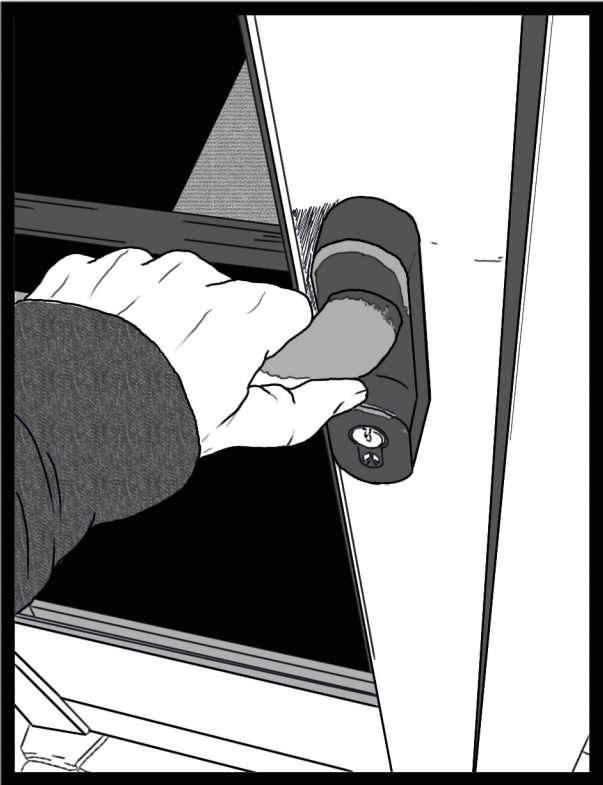
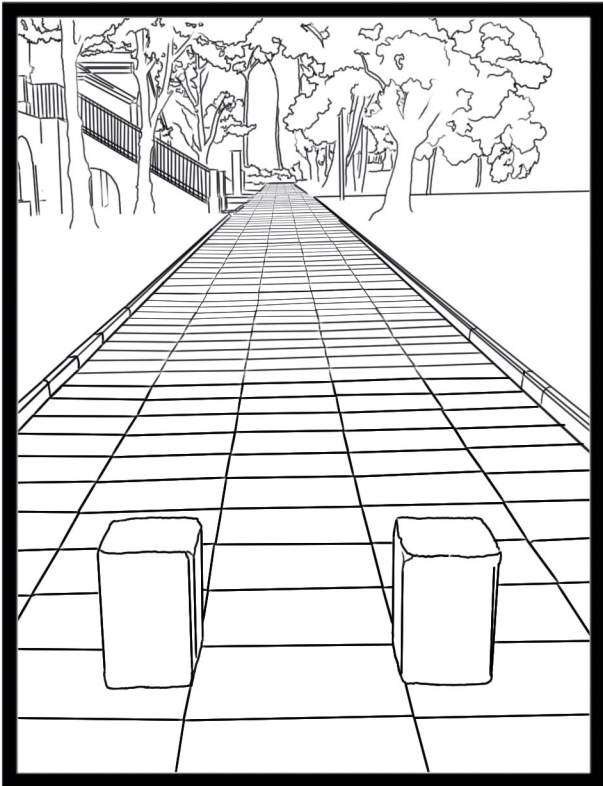
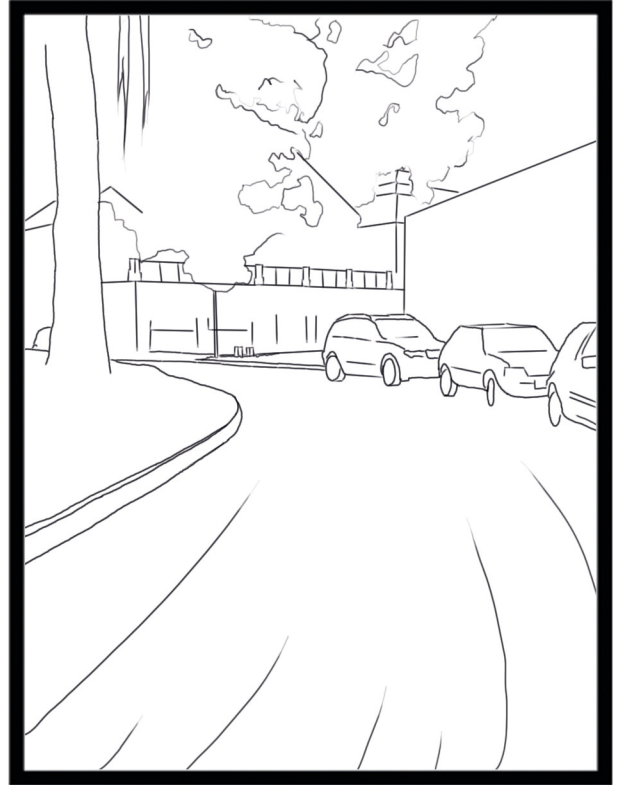
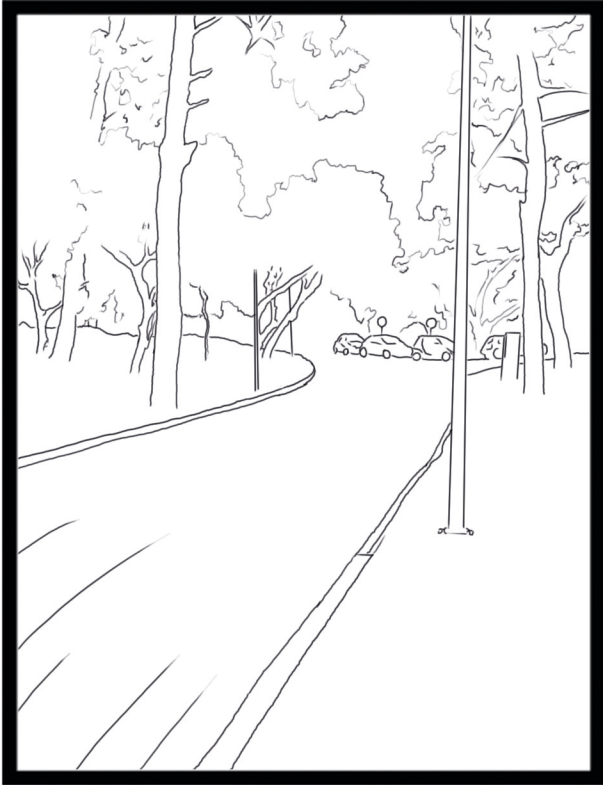
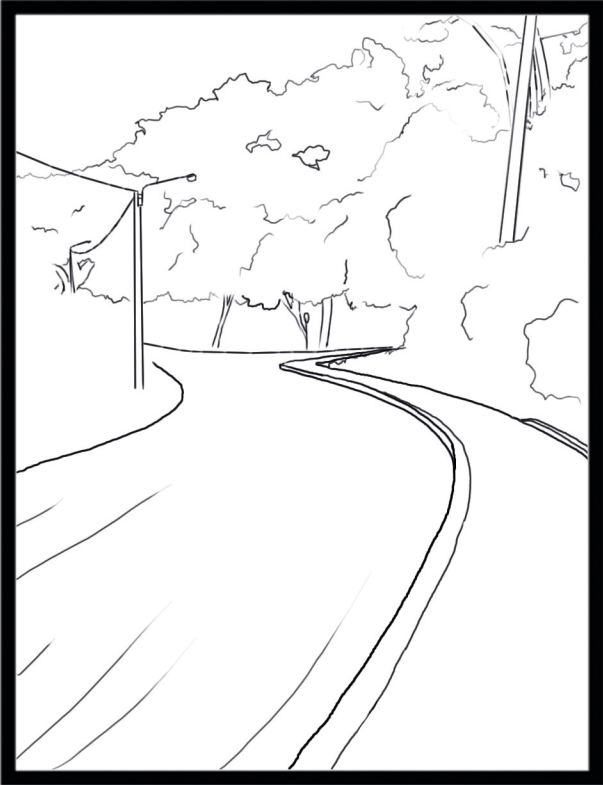


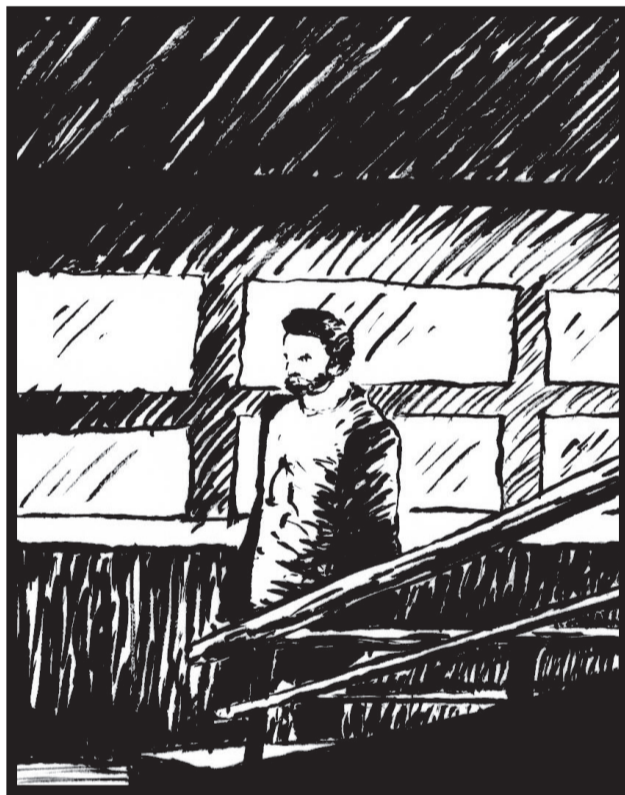






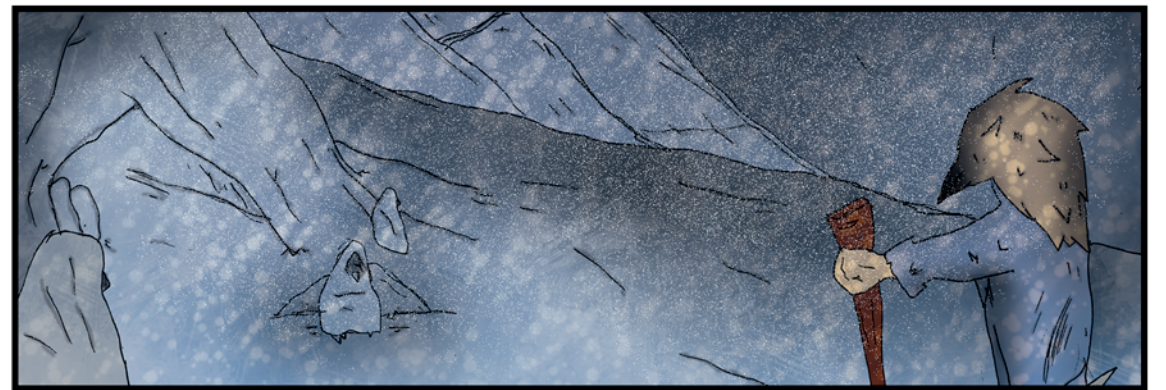
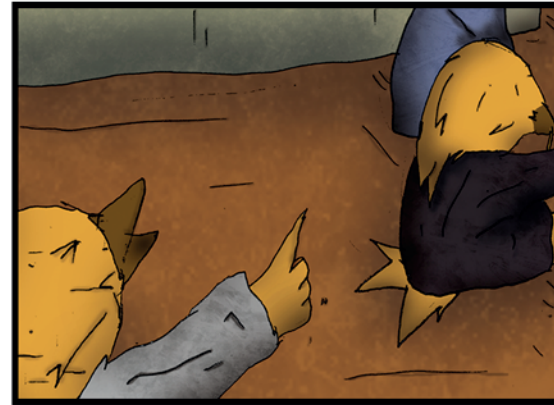
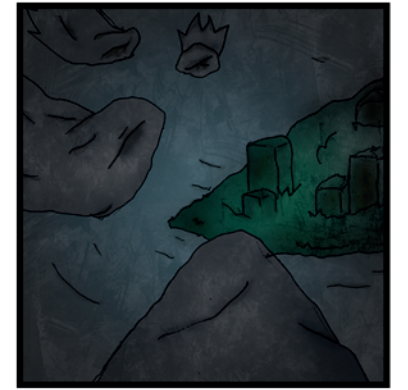
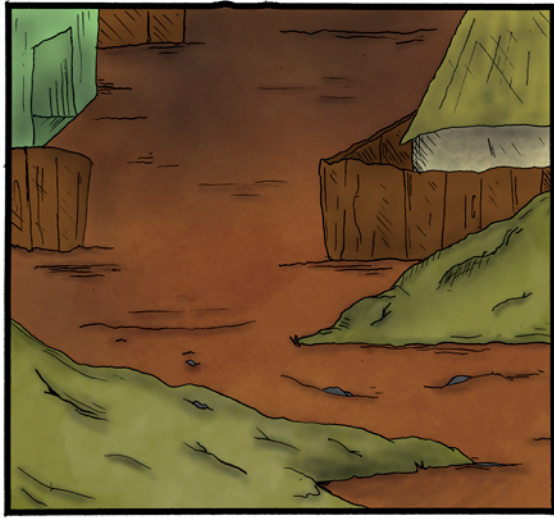






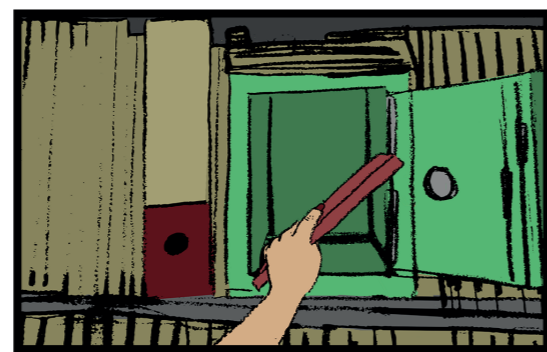
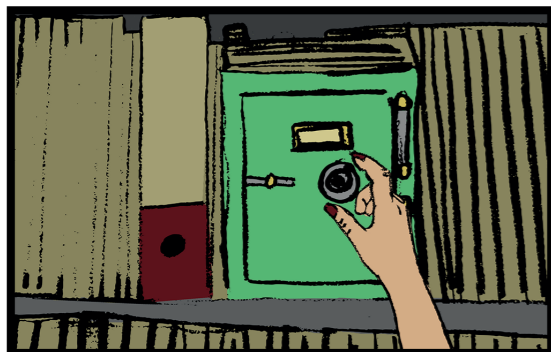
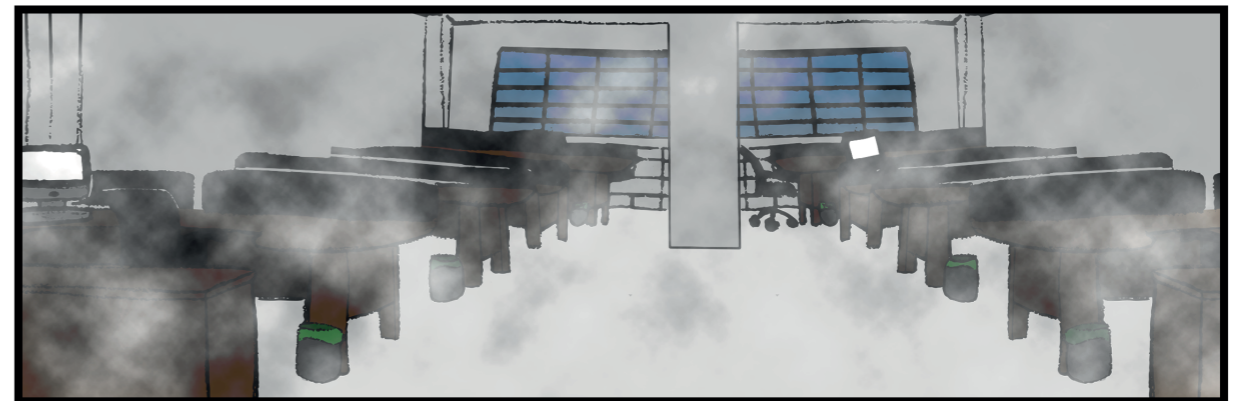
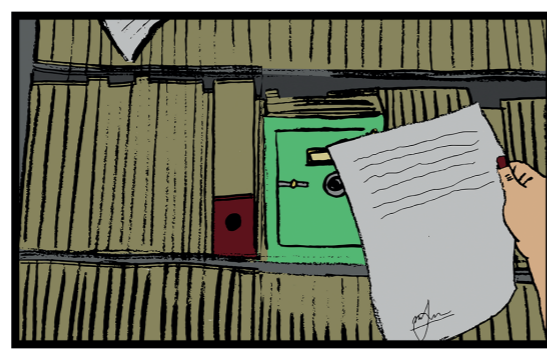
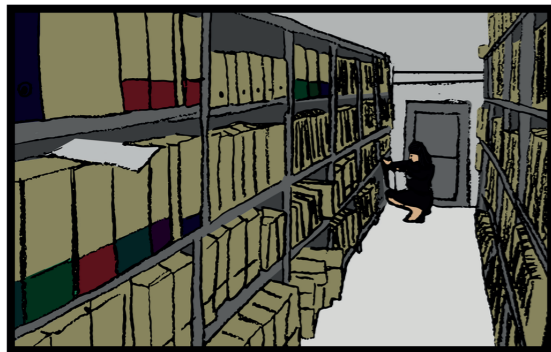
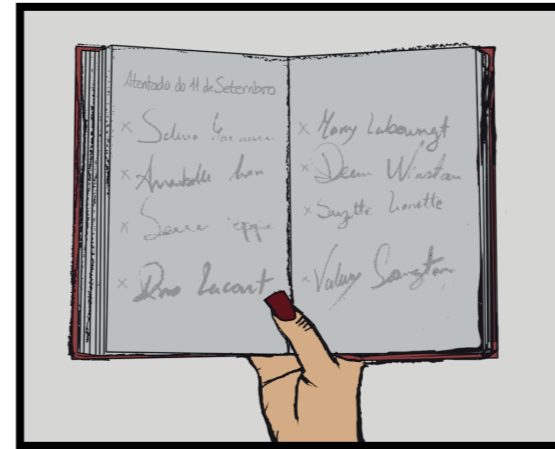
Argumento: Tiago Martinho  
Desenho: Andrii Yatsemirskyy





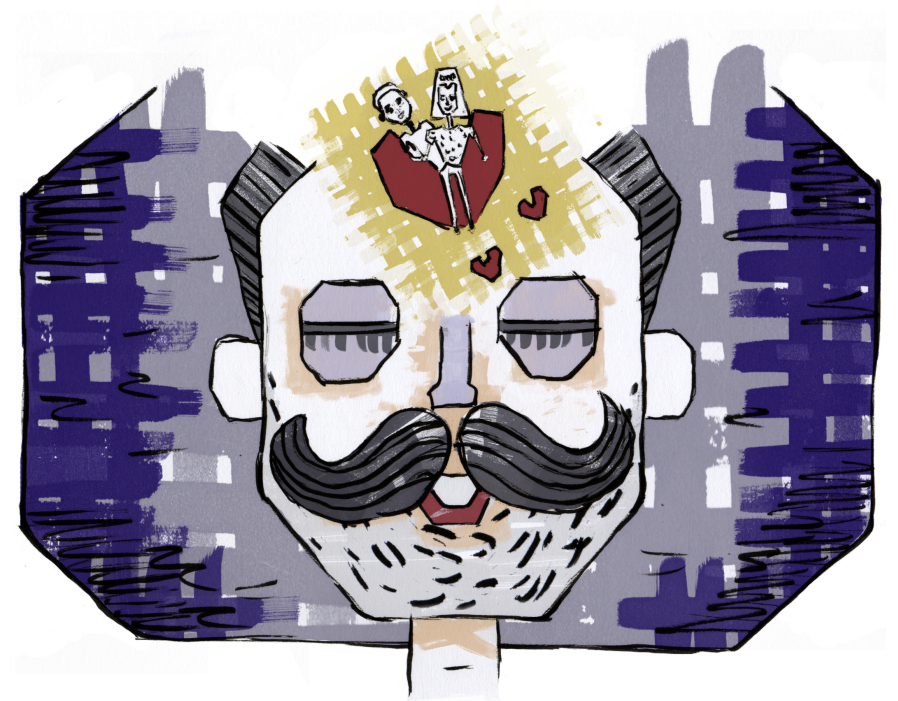
Argumento: Ana Véstia  
Desenho: Filipe Caramelo





ESTA É A HISTÓRIA DA GABRIELA GOULDÃO, PODIA TER ACONTECIDO A QUALQUER PESSOA MAS ACONTECEU-LHE A ELA...

# *O Fim da Juventude*



Argumento: Raquel Lopes  
Desenho: Pedro Sousa

