

CARTILHA 2 DE 6

DO TEXTO AO QUADRINHO

Escreva a história do jeito que ela está na sua cabeça. O HQ-Lab separa as cenas, monta os quadros e desenha cada um.

PARA QUEM

Quem já tem a história e quer ver ela virar quadrinho

TEMPO

15 minutos

ONDE FICA

Página inicial → Escrever a história toda

NESTA CARTILHA VOCÊ VAI

- ✓ escrever cenas que a plataforma entende bem
- ✓ descrever o personagem para ele sair igual em todos os quadros
- ✓ ler o planejamento antes de desenhar
- ✓ corrigir a história sem começar do zero



O QUE VOCÊ PREENCHE

A tela se chama “Do texto ao quadrinho”. São cinco campos.

DO TEXTO AO QUADRINHO

TÍTULO

O caderno perdido

A SUA HISTÓRIA

A Bia perdeu o caderno de matemática no recreio.
Ela procura debaixo da mesa e não acha.
— Você viu o meu caderno? — pergunta pro João.
O João aponta pra árvore do pátio: o caderno está lá em cima.

QUEM É O PERSONAGEM? (DÁ PARA DEIXAR EM BRANCO)

a Bia, 9 anos, tranças, camiseta amarela e mochila vermelha

FORMATO DA PÁGINA

Tirinha

Revista A4

Grade livre

Rolagem

Capa

Prancha didática

CATEGORIA

Material didático

História narrativa

Criação livre

Planejar a minha história

DICA

Sem ideia? Clique em **Usar o exemplo** e a história da Bia aparece preenchida. É um bom jeito de ver como tudo funciona antes de escrever a sua.



COMO A PLATAFORMA LÊ O QUE VOCÊ ESCREVE

REGRA 1

Uma linha, uma cena

Cada linha vira um quadro. Aperte Enter para começar a próxima cena.

REGRA 2

Travessão vira balão

A frase que começa com travessão (—) vira balão de fala. O resto vira narração, aquele quadradinho que conta o que aconteceu (o recordatório).

REGRA 3

Curto desenha melhor

O desenho usa as primeiras 90 letras de cada linha. Se você descreveu o personagem, sobram 45, porque a descrição dele também entra.

ESCREVER BEM

QUATRO CONSELHOS PARA UMA BOA CENA

Estes conselhos estão na própria tela, em “Como escrever uma boa cena”.

EVITE

“A Bia procura o caderno, fica nervosa, pergunta pra todo mundo e no fim acha lá em cima da árvore.”

Um parágrafo assim são quatro cenas espremidas em uma.

PREFIRA

“A Bia procura o caderno debaixo da mesa.”

Uma ação, um lugar, uma pessoa. Isso é uma cena.

EVITE

“Ele surta.”

O desenhador não sabe o que é raiva.

PREFIRA

“Ele fecha os punhos e grita, de sobrancelha franzida.”

Diga o que se vê, não o que se sente. Vale para o lugar: “no pátio da escola, com o muro pintado atrás”.

CONSELHO 3

Escolha o momento principal

Qual é a cena mais importante? Dê a ela o quadro mais claro. Histórias em que tudo tem a mesma importância ficam sem nada para olhar.

CONSELHO 4

Varie o ritmo

Uma cena larga para mostrar o lugar, duas rápidas para a ação, uma só com o rosto de quem descobriu alguma coisa.

PERSONAGEM

O MESMO PERSONAGEM DO COMEÇO AO FIM

O campo “Quem é o personagem?” vai junto em todos os quadros. Descrever idade, roupa e cabelo é o que faz a mesma pessoa aparecer igual do primeiro ao último quadro.



VAGO

“uma menina”

Cada quadro pode desenhar uma menina diferente.



BOM

“a Bia, 9 anos, tranças, camiseta amarela e mochila vermelha”

Nome, idade e duas ou três marcas que se veem de longe.

LEIA O PLANEJAMENTO

Ao clicar em **Planejar a minha história**, o HQ-Lab mostra como vai montar o quadrinho. Nada foi desenhado ainda: é a hora de conferir.

O PLANEJAMENTO DA SUA HISTÓRIA

1 tira de 3 quadros lado a lado — 3 quadros no total. Frases curtas podem dividir o mesmo quadro.

QUADRO 1 · COMEÇO

O que acontece: A Bia perdeu o caderno de matemática no recreio.

Quem aparece: Bia

Enquadramento: plano geral, mostra onde a história acontece e quem está nela

QUADRO 2 · MEIO

Recordatório: “Ela procura debaixo da mesa e não acha.”

Balão de fala: “Você viu o meu caderno?”

Enquadramento: plano médio, quem fala e quem ouve

QUADRO 3 · FIM

O que acontece: O João aponta pra árvore do pátio: o caderno está lá em cima.

Enquadramento: plano médio, o desfecho

1

Confira quem aparece

Veja se cada quadro tem a pessoa certa. Se faltou alguém, escreva o nome dela na linha da cena.

2

Confira as falas

Toda fala com travessão deve aparecer como **Balão de fala**. Se virou narração, falta o travessão.

3

Ajuste ou siga

Para corrigir, clique em **Mudar a história**,
edite o texto e use **Planejar de novo**.

Gostou? Clique em

Montar o quadrinho e desenhar.

DEPOIS

E QUANDO OS DESENHOS FICAM PRONTOS

O quadrinho abre no editor, com os quadros montados. A partir daí tudo pode ser mudado: trocar um desenho, mexer num balão, acrescentar páginas. A **cartilha 4** mostra como.

A categoria que você escolheu (Material didático, História narrativa ou Criação livre) é por onde a sua história vai ser encontrada na Biblioteca quando for publicada.



NO INSTAGRAM

VEJA TAMBÉM NOS POSTS

Posts do HQ-Lab que conversam com esta cartilha.

