

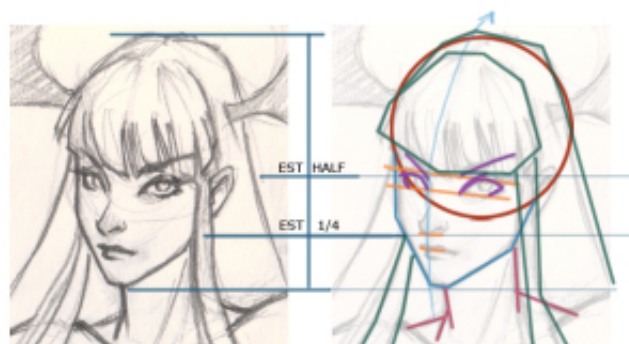
COMO FAZER UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

publicado em [WikiHow](#)



Passo 1 de 4: Tudo Começa Nos Rascunhos

Esboce seus personagens - coloque no papel as idéias que você tem em mente a respeito de heróis, vilões, figuras secundárias cômicas ou de personalidade forte etc. Ou você pode fazer o contrário - desenhar um personagem qualquer e, a partir da aparência dele, construir a personalidade, imaginar o seu passado e a motivação de vida, por exemplo. Pode-se começar de forma tão simples como lápis e papel ou pode-se aprender a usar um programa de computador para desenho. O importante é manter a sua inspiração, criatividade e imaginação fluindo.



Pratique o desenho dos personagens, lugares e objetos que estarão na sua história. Os profissionais chamam esses rascunhos de “model sheets”, ou seja, você desenha cada personagem em vários ângulos diferentes - basicamente de frente, de lado e de costas. Imagine seu personagem na sua frente, em pé, dando uma voltinha. Quanto mais você praticar, mais consistente seus desenhos vão ser. Já pensou se o mesmo personagem na mesma posição ficasse diferente em cada página? O leitor iria ficar perdido! Saber como cada personagem deve

ficar em cada ângulo diferente ajuda os leitores a identificar quem é quem na história, mesmo que seja no meio de uma explosão no centro da cidade lotado de gente e de monstros ao mesmo tempo.

Determine como ficam as expressões faciais de cada personagem dependendo das emoções ou sentimentos (ou a falta deles). Os sentimentos mais importantes são: felicidade, raiva, tristeza e medo. A partir desses quatro estados de espírito você pode graduar o quanto o personagem está sentindo: Se ele está um pouquinho feliz, mais ou menos feliz, feliz, muito feliz e histericamente feliz. Outra vantagem de fazer esse exercício é aprimorar as feições faciais das suas criações. E outra: Como a maioria das histórias em quadrinhos é recheada de ação, é importante saber desenhar seus personagens em diferentes posições (lutando, voando, caindo, pulando, correndo, parado, deitado etc).



Passo 2 de 4: Desenvolvimento de Personagens

Dê vida de forma convincente aos personagens principais. De onde eles vêm, o motivo que faz com que eles ajam de determinada maneira, a personalidade, a história por trás dele/a etc. Toda história boa tem o foco em bons personagens. Sem eles, de nada adianta uma parafernália tecnológica de arte. É por meio deles também que se cativa o leitor, seja porque ele se identifica com um dos personagens ou porque a mitologia da história tem um apelo amplo (herói perde a primeira batalha, mas por meio de muito esforço vence no final, por exemplo). Você não precisa revelar muito do personagem logo no começo ou no primeiro gibi, mas só conhecendo bem ele você vai conseguir fazer com que se comporte de forma realista e convincente. Pense nas experiências dele (muitas vezes traumáticas), vitórias, mágoas, pontos fracos e fortes e como ele reage a novas situações.



E como não poderia deixar de ser, não há uma história boa sobre heróis sem um vilão melhor ainda. Mas não precisa entregar tudo sobre ele de uma vez só. Mantenha o suspense, o leitor adora ser surpreendido ou até mesmo ficar chocado. Vá liberando as reviravoltas em cada novo capítulo da sua história.

Desenhe os personagens bem diferentes uns dos outros. Se você é iniciante, talvez seja difícil criar traços faciais diversos, mas vale o esforço. Você não quer que confundam o herói com o vilão, certo? Cor de cabelo, roupas, tamanho, corpo, estilo, postura, tudo pode ser usado para contrastar os personagens uns dos outros.

Caso essa seja sua primeira história, não se sobrecarregue com muitos personagens. Um erro comum de iniciante é criar tantos personagens que o leitor perde o foco, que é a história do protagonista. Quanto mais simples, melhor. Para uma história curta, três personagens já é o suficiente. Por exemplo, o protagonista, o vilão e a mocinha.

Passo 3 de 4: Desenvolva o Enredo

Apresente o personagem principal. Normalmente, esse papel fica com o protagonista, mas se o seu vilão for do time dos malignos inesquecíveis, você pode reservar as primeiras páginas para ele (principalmente se a intenção for estabelecer um clima de corrupção, decadência ou terror que dure a história inteira). É preciso mostrar como ele é para que o leitor se sinta atraído pela figura - seja pelo poder, maquiavelismo ou, por que não, senso de humor sinistro. Lembre-se de criar todos os detalhes da vida desse personagem. Você já deve ter repassado a história várias vezes na sua cabeça, mas o leitor não. Ele está só no começo, descobrindo o universo que você criou.

Introduza o elemento que dá o pontapé inicial à ação. Pode ser, por exemplo, algo que mude radicalmente a vida do protagonista. Não se esqueça de mostrar ou de mencionar como era a vida dele antes de tudo começar.



Faça com que seu protagonista busque algo, alguém ou algum lugar. Uma idéia é envolvê-lo em uma aventura para consertar as coisas (ou, se você escolheu como protagonista um anti-herói, para virar tudo de pernas para o ar). E nesse argumento, há espaço de sobra para reviravoltas e surpresas, recursos para manter o leitor interessado. E o universo onde toda a ação vai acontecer depende da sua imaginação e criatividade.

Elabore os eventos desde o conflito principal até o clímax (o ponto alto da história). É nesse ponto que o protagonista escolhe ou é obrigado a escolher um meio de se envolver em um confronto decisivo, o qual vai mudar as circunstâncias de todos os personagens permanentemente. Resista à tentação de exibir todos os poderes do seu herói fazendo com que a vitória pareça fácil demais. Os melhores confrontos são aqueles em que um oponente seja tão forte ou poderoso quanto o outro. Isso faz com que o leitor realmente tema pela vida do personagem pelo qual está torcendo. Faça com que o leitor arranque os cabelos de suspense sobre o que vai acontecer depois. Conclua a história. Essa é a parte em que tudo volta para o seu devido lugar, dando a você uma sensação de ter realizado algo empolgante de verdade, um sentimento de catarse. Se o final que você criou for bom para você, as chances de ser igualmente interessante para o leitor serão maiores.

Passo 4 de 4: Faça a História acontecer

Desenhe uma visualização geral da história. Faça uma linha do tempo com cada evento e decida quantas páginas você quer dedicar a cada um deles. Esse passo é crucial porque evita que você reserve mais páginas para acontecimentos não-importantes do que para o clímax. Depois de terminada a linha do tempo, faça uma página-rascunho para cada evento. Dessa forma fica muito mais fácil desenvolver a história e distribuir páginas. É o "rascunho geral", muito mais fácil de

alterar. Fica mais prático você ter um "rascunhão" do começo ao fim da história do que fazer página por página e, no meio da história, você perceber que era melhor ter mostrado a "Batalha do Precipício" de forma completamente diferente para não estragar o final. Já pensou ter que refazer todo o trabalho caprichado? Com um "rascunhão", é só rabiscar tudo de novo.

Hora de definir o posicionamento dos quadros. Decida quais quadros devem ter mais destaque, ser maiores, menores, o formato, se eles são fáceis de seguir na sequência correta. Lembre-se: os quadros devem fazer com que a história flua numa boa. Não deixe o leitor com aquela cara de "Hein?"

Comece o "rascunhão" pelo texto. Ok, ok. É bem mais divertido começar pela arte, mas deve-se conferir se há espaço suficiente para as caixas de texto e os balões. Planejar a distribuição de espaço antes de começar a desenhar vai lhe poupar muita dor de cabeça depois. Imagine ter que mudar as falas e pensamentos do herói porque você calculou mal o espaço da página?



Tenha cuidado ao posicionar os balões de diálogo. A sequência de leitura normalmente é de cima para baixo e da esquerda para a direita. Essa dica é boa na hora de colocar vários balões em um

mesmo quadro.

Chegou a hora de esboçar os desenhos. Confira se cada quadro deixa claro o que está acontecendo e se tem o efeito que você tinha em mente. Verifique se os desenhos não estão “espremendo” o texto em um canto a ponto das letras ficarem ilegíveis. Será que não há um balão escondendo uma parte importante da ilustração? Está tudo claro e fácil de se entender e de acompanhar? Para rascunhar a parte da arte, experimente comprar o conhecido “lápis azul”. A vantagem dele é ser tão claro e discreto que você nem precisa apagar depois de passar a limpo. É só tirar uma fotocópia (o azul não vai sair na cópia). E se for escanear, é só usar um programa de edição de imagens para separar o azul do preto. Dica: Faber Castell Polychromos Middle Phtalo Blue ou Middle Azure Blue. Para finalizar, lápis preto das marcas Faber-Castell ou Staedtler.

Peça a um amigo para ler página por página e conferir se a história está clara o suficiente. Caso ele pergunte “O que você quis dizer com isso?” ou “Como o personagem chegou até aqui/a esse ponto?”, é por que a página precisa de retoques na arte, no texto ou na história mesmo.

Conclua o trabalho de arte com caneta nanquin. É muito mais cara que a hidrocor, mas o trabalho fica infinitamente mais profissional e o desenho vai durar uma eternidade. Atenção na espessura do traçado - as linhas de contorno são geralmente mais grossas, enquanto as feições faciais e textura de materiais e roupas é mais delicado e fino.

Defina a fonte do texto. A tipografia é crucial em uma história em quadrinhos - ela chega a ter 50% da importância do trabalho como um todo. Escrever à mão consome muito tempo e é extremamente difícil, a não ser que o trabalho seja feito por um artista experiente em caligrafia. É bem melhor escanear o desenho e inserir o texto no computador usando a fonte Comic Sans por exemplo. E não se esqueça de revisar a parte escrita. Desanima ler uma história cheia de erros de Português e de gramática; passa-se a imagem de algo mal-acabado.

Pense em um título para a sua história. Pegue todas as palavras que tenham a ver com a essência da narrativa: de 50 a 100 para uma história curta e de 100 a 200 para uma que seja mais longa. Tá certo, é um trabalho chato, mas vai compensar. Você vai passar menos tempo fazendo isso do que quebrando a cabeça para encontrar um título decente. Ao terminar, combine as palavras para formar um título. Depois de fazer as combinações, escolha as melhores e peça a amigos que lhe dêem a opinião sobre qual é a melhor. Vale a pena perguntar para pelo menos 5 pessoas. Pergunte a eles qual dos títulos faria com que eles ficassem com vontade de ler a história.

Já pensou em publicar a sua história? Se tudo der certo, você pode até chegar a vender seus gibis em uma feira de histórias em quadrinhos. Se preferir, faça uma página do Facebook ou no YouTube para divulgar sua arte!

Dicas

É importante ter lido muitas histórias em quadrinhos antes de se aventurar a fazer a sua.

Não deixe de colocar idéias no papel por medo de que as páginas não fiquem perfeitas em determinada história. Lembre-se: A prática leva à perfeição. E a página que foi descartada hoje pode ser a fonte de inspiração de amanhã.

Sempre peça para que leiam suas histórias. Não é fácil receber críticas sobre algo que você fez com tanto esforço e dedicação, mas esse passo é fundamental. Lembre-se: a sua opinião não é objetiva. Temos a tendência de achar que nosso trabalho ou está maravilhoso ou está um lixo. Só alguém de fora para dar um julgamento imparcial.