

OS SEGREDOS PARA FAZER UMA HQ CURTA

Publicado por [Bruno Vieira](#)

Você tem dificuldades de criar **histórias em quadrinhos curtas**?

Tem uma maior facilidade em criar tramas complexas, cheias de detalhes e que se espalham por centenas de páginas?

Acredite, não é o único.

A parte ruim de estar acostumado a criar histórias em quadrinhos com várias páginas é que, na maioria das vezes, o mercado obriga a contar uma história em um limite de páginas.

Seja pelos concursos, desafios, ou até mesmo pelos riscos que corremos quando o assunto é a paciência do leitor, é preciso aprender a criar tramas que se encaixam em limites de trinta, vinte ou menos páginas.

Continue a ler e descubra os 4 atos para construir o roteiro de uma história em quadrinhos com cerca de 20 páginas.



ATO 1: A ISCA, A MOTIVAÇÃO, A SITUAÇÃO E O CONFLITO

A ISCA

Dê uma fígada no seu leitor logo na primeira página.

A isca nada mais é que um evento que intrigue o leitor a ponto dele se ver obrigado a continuar a ler a sua história até o fim para descobrir o que vai acontecer.

A isca tem duas funções: manter a história em movimento e motivar o leitor a continuar a ler.

Ela pode ser feita usando:

Ação

Dúvida

Perigo

Ou uma ilustração arrebatadora.

A SITUAÇÃO

Onde estamos? Quem é o herói? Quem é o vilão? O que ele enfrenta? O que acontecerá se ele falhar?

Responda estas perguntas para gerar clareza para o seu leitor. A sua história não poderá ter início se estas questões não forem respondidas.

O INCIDENTE MOTIVADOR

O acontecimento que mudará a vida do herói. Algo que fará com que ele saia da sua rotina, que o obrigará a sair da normalidade.

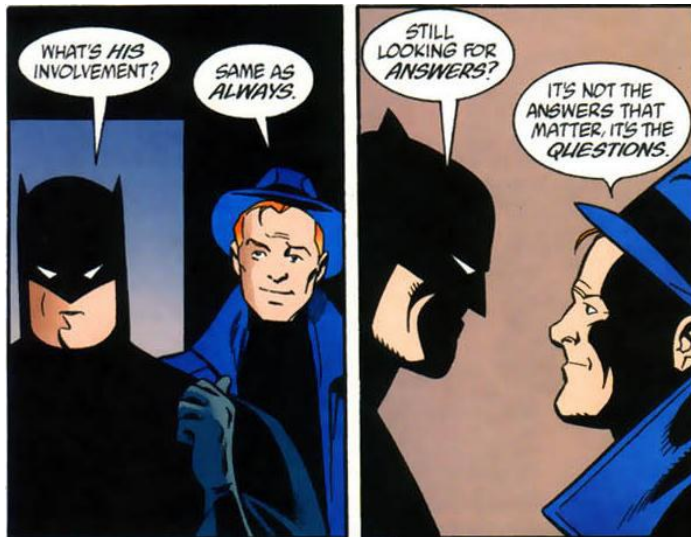
Tente incorporar o incidente motivador na sua isca, se não conseguir, inclua-o imediatamente depois.

O INCIDENTE QUE CAUSA CONFLITO

Qual é o motivo ou o que leva o herói e o vilão a se enfrentarem?

Qual é o fator ou o que influenciou para que tudo começasse a acontecer na sua história?

O conflito deve ser claro e forte o suficiente para convencer o leitor, caso contrário você não conseguirá gerar empatia por parte do público.



ATO 2: O INESPERADO, OS PROBLEMAS, AS COMPLICAÇÕES

Depois de responder todas as questões no Ato 1, chegou a hora de fazermos com que a situação saia do controle do herói.

Introduza novos problemas, faça com que o herói lute contra o vilão. Faça com que ele entre em confusões. Convença o leitor que o mocinho talvez não poderá vencer.

O público sabe que o herói vencerá no fim, mas a sua trama deve instigá-lo a descobrir como ele fará isso.

Neste momento, use a ação crescente, isso quer dizer que cada problema será maior que o anterior, cada dificuldade será mais difícil de se resolver do que a anterior, o vilão está mais forte do que a última vez que o herói o encontrou.

Trabalhe o suspense e as surpresas.

Suspense: o leitor sabe que algo vai acontecer, mas o herói não. Cause ansiedade no seu público fazendo com que a sua personagem haja de maneira inconsequente por não saber de tudo que o leitor já sabe. Prenda-o a ponto dele continuar a ler para saber o que irá acontecer.

Surpresa: choque o leitor com algo que ele não poderia imaginar. Ao contrário do suspense, a surpresa é algo que acontece e que nem o herói e nem o leitor esperavam que ocorresse.

Desenvolva estas situações até o fim e siga para o Ato 3.

ATO 3: A RESOLUÇÃO DOS PROBLEMAS, O VILÃO É VENCIDO, A PAZ RETORNA

Está é a hora da cena de ação final, a última batalha.

Neste momento o herói resolve todos os problemas, responde todas as questões.

Traga um alívio para a tensão que você criou no ato 2.

ATO 4: A CONCLUSÃO

Construa uma breve cena onde tudo volta a normalidade. Mostre o que o seu herói aprendeu com tudo o que ele viveu durante os incidentes anteriores.

Responda aquela questão que não pode ser respondida no Ato 3.

Transmita ao seu leitor um senso de conclusão.

FIQUE LIGADO!

Mostre apenas o que é importante. Não comece uma cena do início, por exemplo: o seu herói acorda, espreguiça, toma um banho, se veste, come alguma coisa, lava as vasilhas, sai de casa, volta porque esqueceu a chave do carro, sai da casa de novo, tranca a porta, vai até o carro, dirige até o centro da cidade e o vilão aparece.



Corte a cena direto para: e o vilão aparece.

O limite de páginas é importante, comece com ação. Ignore acontecimentos que não são relevantes para a história.

Comece a criar o roteiro pelo final. Tenha certeza do que irá acontecer nas últimas páginas da sua história em quadrinhos e depois organize os fatores anteriores para chegar a conclusão desejada.

Desta maneira você terá uma maior segurança para não se perder no roteiro. A sua história seguirá por uma linha lógica.

Tente identificar os atos citados em outras histórias em quadrinhos curtas. Desta maneira você entenderá melhor como funciona esta estrutura.

Fonte: Guia Oficial DC Comics Roteiros, Dennis O'Neil.