

COMO FORMATAR UM ROTEIRO PARA HQ

A primeira coisa que você deve se lembrar é que um roteiro vai ser lido por alguém. Para ser mais exato, o seu roteiro será lido por um desenhista. E, creia-me, os desenhistas não costumam ser leitores vorazes. Assim, seu texto deverá ser objetivo. Eu disse objetivo, não seco. Lembre-se, ele deve ser agradável. Se for possível contar uma piadinha que esclareça o quadro, conte. Se você tiver um objetivo com o quadro, coloque isso no roteiro. Se você quer que o quadro lembre um obra famosa da pintura, não pode esperar que o desenhista adivinhe isso.

Toda informação é importante para esclarecer o desenhista quanto ao caminho que ele deverá seguir.

Dito isso, passemos ao roteiro em si.

O essencial nesse tipo de coisa é que deverá haver uma parte destinada à descrição do quadro, e uma parte destinada ao texto e aos diálogos. Você pode fazer o roteiro em T: pegue uma folha de papel, divida-a no meio e coloque, do lado esquerdo, as descrições, e do lado direito as falas dos personagens, além da narrativa.

Pessoalmente, não gosto do roteiro em T porque ele limita muito a ação do roteirista. Nele, cada página digitada corresponde a uma página de desenho. Mas há situações em que você precisa de

mais de uma página para descrever um painel. Já vi um roteiro do Alan Moore em que ele usa mais de uma página para descrever um único quadro.

Outro problema do roteiro em T é que ele é um pouco complicado de fazer no computador, a não ser que você esteja usando um programa específico. No Word é muito difícil conseguir manter a página dividida ao meio e deixar cada texto ao lado da sua descrição correspondente.

O roteiro corrido é muito mais fácil de fazer no computador. Ele se parece com um roteiro de teatro, ou de cinema.

Nele você vai simplesmente descrevendo as cenas, e, abaixo, coloca o texto correspondente. você deve começar pelo título, seu nome, a página, e depois a descrição dos quadrinhos. Quando mudar a página, a numeração dos quadrinhos volta ao 1.

Veja um exemplo:

O Livro dos Dias

Roteiro de Gian Danton

Página 1

Quadro 1 - Quadro grande, de ambientação. Vemos um cavaleiro cavalgando sobre um campo florido. É um cavaleiro medieval, mas com uma série de modificações que o identificam como sendo a versão marciana de um cavaleiro medieval. Atrás dele há um céu bonito e montanhas ainda belas. O cavaleiro segue confiante com sua lança e espada. Detalhe: o cavalo sobre o qual ele está também é uma versão marciana de um cavalo.

Texto: Sobre as pradarias de Marte, o cavaleiro segue em direção ao seu destino.

Texto: Ao longe, um iog suspira modorrentamente. Ele permanecerá ali até que o sol se ponha. Então voltará para sua toca e dormirá durante toda a noite.

Cavaleiro: Saudades de minha linda Beatriz!

Quadro 2 - Quadro menor. Uma vista de cima do cavaleiro e seu cavalo.

Texto: Ele não conseguiria imaginar alguém que rivalizasse com ela em virtudes: Beatriz é bela, ingênua e caridosa.

Texto: Axel prometeu protegê-la.

Quadro 3 - O cavaleiro agora é mostrado de lado.

Texto: Beatriz está presa na cidade de Dju'liet B'noch e o cavaleiro teme por sua honra.

Texto: No memorável dia em que se ordenou cavaleiro, ele prometeu proteger todas as mulheres...

Quadro 4 - Em primeiro plano temos o lagarto log e o cavaleiro está em segundo plano, afastando-se de nós.

Texto: ...pois sabe que elas são o signo da perfeição, introduzidas por Deus no mundo para que se tenha um vislumbre do que será o paraíso.

História de Ligação

1. INT. Dia – Quarto de CÍNTIA

CÍNTIA, mulher de meia-idade, encontra, em uma prateleira de um armário um baú velho, empoeirado e cheio de manchas de mofo. Com alguma dificuldade, ela coloca o baú no chão e abre. Lá dentro, estão diversas velharias de família, aparentemente intocadas há algumas décadas. Em edição de imagens, vemos que, conforme CÍNTIA vai “descobrir” essas velharias, seus filhos DANIELA e EDU aparecem e vão olhando – primeiro sem dar muita atenção, logo depois, já estão mexendo em tudo com alguma curiosidade.

ENTRA CENA INTERATIVA:

Entre as velharias, estão alguns itens “clicáveis” (*outros objetos podem ser sugeridos*):

1. Vitrolinha com compacto de Roberto Carlos – o espectador clica para abrir a tampa e depois arrasta com o mouse a agulha até o começo do disco e pode ouvir a música (sugerimos uma música antiga da jovem guarda, como *É Proibido Fumar* ou *Os Velinhos*). Uma opção adicional seria ter várias opções de disquinhos para serem escolhidos pelo usuário;
2. Um bilboquê – quando o espectador clica, uma mão brinca com o artefato;

Como você pode perceber, é especificada a página, o quadro, e só então se começa a descrição da cena. A seguir é apresentado o texto (aquilo que fica naqueles balões quadrados) e os diálogos.

Atenção: em cada fala o roteirista deve identificar quem está falando.

Não faça coisas do tipo:

Quadro 2 - João e Maria estão andando na rua.

- Que dor de cabeça!

Quem está falando? Maria ou João? Aposto que você não consegue adivinhar. O mesmo ocorre com o desenhista.

Antes do diálogo, coloque o nome do personagem, assim:

Quadro 2 - João e Maria estão andando na rua.

João: Que dor de cabeça!

Agora sim, sabemos que o autor da frase é João. Se Maria tivesse uma fala no quadro, deveríamos antepor ao texto o nome de Maria. A mesma coisa acontece com o texto. Se for um texto, e não diálogo, coloque isso no roteiro.

Não faça assim:



Quadro 3 - João e Maria estão andando na rua.

- João está com dor de cabeça.

O que é isso? O desenhista, provavelmente, vai achar que se trata de uma fala de Maria, e vai tascar-lhe um balão.

O correto e assim:

Quadro 3 - João e Maria estão andando na rua.

Texto: João está com dor de cabeça.

Sempre, quando estiver escrevendo o roteiro, pense nele, visualize-o. Imagine a página pronta, desenhada, ou então faça um esboço da página. Isso vai evitar que você coloque coisas impossíveis de serem desenhadas. Devem ser especialmente evitadas aquelas descrições que incluem mais de uma ação. Tipo:

Página 1

Quadro 1 - João levanta da cadeira da sala e pega um copo na cozinha.

Quadro 2 - João abre a geladeira, coloca suco nos copos e traz de volta à sala e oferece para os visitantes.

TO FEED THE DUCKS

by Neil Hudson
4 Page Comic Script

PAGE ONE - SIX PANELS

PANEL ONE

CLOSE-UP OF AN OLD MAN'S FACE. HE'S IN BED, EYES WIDE AND ALERT, LOOKING AT THE CEILING.

1. Old Man (Caption): Last night I managed to sleep three hours at a time. It was an accomplishment that borders on the magical these days.

PANEL TWO

CLOSE-UP OF THE OLD MAN'S FEET SLIDING INTO A PAIR OF WORN SLIPPERS.

1. Old Man (Caption): I climb from my bed at around seven after staring at my ceiling since six. Usually my day is routine stretched out until my nightcap.

PANEL THREE

THE OLD MAN STANDS. HE'S NEXT TO HIS UNMAID BED IN STRIPPED PJYAMAS. HIS BEDROOM IS PLAIN, NEAT WITH NOTHING OUT OF PLACE.

1. Old Man (Caption): Today will be different.

PANEL FOUR

MID-SHOT. WE SEE HIM MAKING HIS WAY DOWN THE STAIRS. THE WALL BEHIND HIM IS FILLED WITH FAMILY PICTURES.

1. Old Man (Caption): I've started to dodder since I passed my seventy-fifth. That's what my children call it anyway, and my grandchildren. The word means nothing to me.

PANEL FIVE

LONG-SHOT. THE OLD MAN HAS HIS BACK TO THE READER. A KETTLE'S BOILING WATER OFF TO HIS LEFT. TO HIS UPPER RIGHT A CUPBOARD DOOR IS OPEN, FILLED WITH MUGS AND ACCUTREMONT. THE KITCHEN ITSELF IS VERY QUAIN. FILLED WITH BRIC-A-BRAC AND WELL LIVED IN, BUT TIDY.

1. Old Man (Caption): The mugs I store in my cupboard act as yardsticks. Segments of life rendered in ceramic and displayed. I have one with portraits of Princess Kate and Prince William. It

Esse pequeno trecho inclui uma série de ações. Primeiro temos João levantando. Depois ele está andando até a cozinha. Ele chega à cozinha. Ele pega um copo no armário. Ele abre a geladeira. Ele pega o suco. Ele coloca suco no copo. Ele sai da cozinha com o copo de suco. Finalmente, ele oferece o suco ao visitante

São muitas ações para dois quadros apenas, não é mesmo? Diante de uma situação dessas, o desenhista se vê diante de duas possibilidades. Ou ele quebra as várias ações em vários quadros, fazendo com que o número de páginas de sua história aumente, ou ele simplesmente corta ações, deixando-as subentendidas.

Assim, ele mostra João se levantando. No quadro seguinte ele já está na cozinha, abrindo a porta da geladeira. A ação de andar até a cozinha e a abrir a geladeira fica subentendida, e o leitor apenas adivinha que ela existiu.

Em todo caso, só um bom desenhista faria isso. A maioria ia tentar seguir seu roteiro à risca e então teríamos um personagem clone do Homem-Elástico: ele está levantando da cadeira, mas seus braços já se esticaram para a cozinha e estão, um abrindo a porta da geladeira e o outro pegando um copo. Já imaginou isso desenhado? Ia ficar horrível, não é mesmo?

Extraído do capítulo 3 do livro "**Como Escrever HQ**", de Gian Danton, Virtual Books