

## Mangá - Escrevendo um roteiro

### 1º) Leia e escreva

Para você poder escrever bem e ter um número maior de ideias na hora de criar o seu roteiro é necessário muita leitura. A concentração também é importante. Procure um lugar onde você fique à vontade e possa começar a escrever, seja em uma folha de papel, caderno ou até mesmo no computador. Faça um apanhado de suas ideias e transcreva-as, não as "jogue fora" ou apague, elas podem ser úteis posteriormente.

### 2º) Organize as ideias

Muitas ideias são bacanas, mas não funcionam numa história só (vale a pena guardar para outras). Pense que as coisas têm que fazer sentido – ações têm consequências, como na vida real, e espere-se que exista começo, meio e fim. Ao buscar ideias sempre se pergunte: Quem? O quê? Como? Por quê? Quando? Onde? Enquanto você elabora respostas para essas perguntas, automaticamente já vai delineando a história na sua cabeça.

### 3º) Não escreva para si mesmo

Um roteiro é uma ferramenta de trabalho. Você deve expor de maneira clara o que pretende que seja desenhado. O desenhista será seu primeiro leitor (caso não seja você quem irá desenhar). Procure detalhar bem as cenas, pois mesmo você desenhando, posteriormente não conseguirá lembrar de todos os detalhes antes imaginados.

### 4º) Não fale sobre uma ação, mostre-a

Neste momento é importante pensar que o que você está escrevendo vai virar imagens. Uma boa dica é: ao invés de colocar uma caixa de narração explicando que um personagem é malvado, crie uma situação na qual ele possa demonstrar sua malvadeza. Uma imagem não vale mais que mil palavras? Vale lembrar que, num roteiro, você identifica o texto que deve entrar no quadrinho (nos balões, ou nos quadros de narração). Este texto sempre deve ser complementar à ação.

### 5º) O tempo dos quadrinhos é um caso à parte

O tempo nos quadrinhos é determinado por fatores como o tamanho e detalhamento de um desenho e pelo espaço de requadro (o intervalo entre um quadrinho e outro).

Você pode narrar ações simultâneas intercalando quadros. Você pode colocar num quadro ou numa sequência de quadros, um desenho que mostre o tempo daquela ação (como uma sequência que mostra um sujeito em sua cama do ato de dormir até o de acordar, enquanto no fundo do quadro vemos uma janela mostrando o sol que vai raiando).

E existe também o tempo de leitura: um quadro de página inteira pode ser lido rapidamente ou não, dependendo do tamanho do desenho e dos detalhes contidos nele. É uma opção que se faz. Mas lembre-se: por mais que o roteirista e desenhista se esforcem para colocar “amarras” no tempo da HQ, o leitor ainda vai querer determinar seu próprio tempo de leitura e pode até subverter a ordem de leitura, pulando páginas (é a parte mais interativa do negócio). Um bom roteiro ajuda o leitor a mergulhar na história como ela foi concebida.