

A PALAVRA EM AÇÃO

A arte de escrever roteiros para histórias em quadrinhos

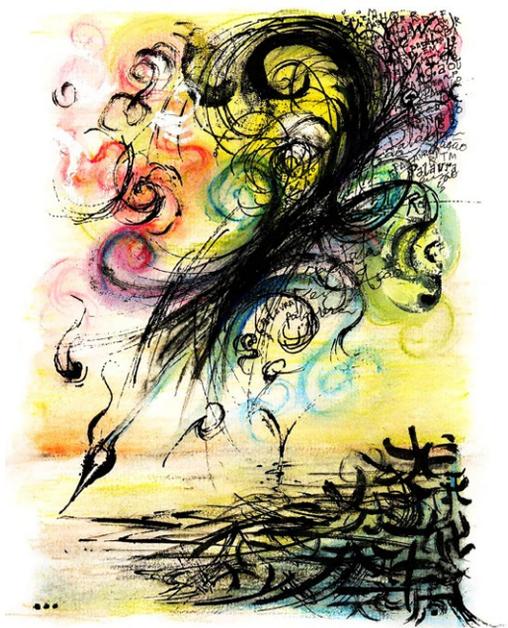


Marcelo Marat

Marcelo Marat

A PALAVRA EM AÇÃO

A arte de escrever roteiros para histórias em quadrinhos



Marca de Fantasia

Parahyba, 2022 - 4a edição

A PALAVRA EM AÇÃO:

A arte de escrever roteiros para histórias em quadrinhos

Marcelo Marat

Série Quiosque, 65. 4a edição. 2022. 128p.



MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A
João Pessoa (Parahyba), PB. Brasil. 58046-033
marcadefantasia@gmail.com
<https://www.marcadefantasia.com>

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia, CNPJ 09193756/0001-79 e um projeto de extensão do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais, do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

Editor/designer: Henrique Magalhães
Capas e ilustrações: Emanuel Thomaz

Conselho editorial

Adriana Amaral - Unisinos, RS	Marcelo Bolshaw - UFRN
Adriano de León - UFPB	Marcos Nicolau - UFPB
Alberto Pessoa - UFPB	Marina Magalhães - UFAM
Edgar Franco - UFG	Nílton Milanez - UESB
Edgard Guimarães - ITA/SP	Paulo Vieira - UFPB
Gazy Andraus - FAV-UFG	Paulo Ramos - UNIFESP
Heraldo Aparecido Silva - UFPI	Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP
José Domingos - UEPB	Waldomiro Vergueiro - USP

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

ISBN 978-65-86031-73-7

É preciso escrever para tornar a vida menos triste, menos absurda e dar-lhe mais sabor. Escrever sobre coisas vitais e comuns. Qualquer pessoa pode aprender a escrever. O estilo se depura com o tempo. Quem quiser que, sozinho, desista no meio do caminho.

Sumário

Nota à quarta edição	7
Apresentação	9
Unidade I Quadrinhos: uma breve história	10
Unidade II A comunicação nos quadrinhos	25
Unidade III Harmonia criativa	33
Unidade IV Contando piadas	39
Unidade V Lembre-se	46
Unidade VI Cantando a pedra	52

Unidade VII	61
Tirando ideias da gaveta	
Unidade VIII	72
Texto	
Unidade IX	88
Lapidando o seu estilo	
Unidade X	96
Gêneros	
Considerações finais	110
O papel do roteirista	
Apêndice	116
Falando com crianças	
Indicações	124
Referências	126

Nota à quarta edição

O livro de Marcelo Marat “A palavra em ação: a arte de escrever roteiros para histórias em quadrinhos”, ao que se sabe foi o primeiro trabalho sobre o tema editado no Brasil e essa honra coube à Marca de Fantasia, uma editora independente com estreita relação com o meio acadêmico. A primeira edição foi lançada em 2002, a segunda em 2004 e a terceira em 2006, todas impressas e em pequenas tiragens (210 exemplares ao todo), como era próprio à editora, que produzia em modo artesanal.

O interesse do público foi imediato – em geral autores de HQ e professores em busca de entender o processo de construção de histórias em quadrinhos. Com o tempo, Marcelo Marat que era um atuante editor de fanzines e roteirista sumiu do meio independente, interessou-se por outras expressões artísticas e deixou seu livro no limbo, ainda que houvesse procura incessante.

Procurei-o várias vezes para que autorizasse a edição digital de seu livro, com o intuito de disponibilizá-lo no sítio da editora Marca de Fantasia, mas todas as tentativas de contato foram infrutíferas. Como considero esse trabalho imprescindível para a formação de novos quadrinistas e pesquisadores da área, arrisco-me em fazer essa quarta edição sem seu consentimento, mas com a certeza que Marcelo ficaria feliz e orgulhoso de tê-la como referência ao público.

Em respeito à autoria da obra, coloco-me a disposição para retirá-la imediatamente do catálogo caso Marcelo Marat considere sua publicação inadequada, ou modificá-la a seu critério, para que os leitores possam ter o melhor conteúdo possível. O livro digital está disponível de forma livre e sem custo no sítio da editora.

Henrique Magalhães

Apresentação

Os objetivos principais deste livro são possibilitar um estudo teórico sobre a elaboração de roteiros para histórias em quadrinhos, contribuindo para a formação de novos escritores, bem como promover o desenvolvimento da visão crítica e artística de futuros profissionais e leitores de quadrinhos sobre a produção de HQs. O que me levou a escrevê-lo foi a necessidade de contribuir para o aprimoramento dos quadrinhos produzidos no Brasil.

Muitos artistas, críticos e estudiosos reconhecem a necessidade de melhorar o nível dos roteiros na arte sequencial, mas pouco de concreto tem sido feito nesse sentido. Não há publicações sérias sobre o assunto. Não há profissionais a quem se possa recorrer. Não há mercado para se exercitar e evoluir. Não há cursos que realmente orientem, no sentido autoral e profissional, a formação de novos roteiristas.

Não tenho a pretensão de que este livro preencha todas essas lacunas. Quero antes que ele sirva como um precursor para trabalhos mais abalizados, com maior peso acadêmico e de pesquisa e uso de referências mais amplo e completo, se possível com pontos de vista diferentes. Que ele sirva tanto para o jovem quadrinhista em busca de uma orientação profissional, quanto aos próprios profissionais da área que estejam buscando uma maneira de organizar suas ideias sobre o assunto.

Unidade I

Muitas pessoas pensam que é fácil escrever. Quem tem essa opinião geralmente não escreve nem lê nada.

Na verdade, a escrita exige trabalho duplo. Uma parte da sua mente elabora as informações. A outra parte as ordena na forma de palavras escritas, procurando deixar o sentido o mais claro possível para o leitor, a fim de que ocorra a comunicação. Esse duplo esforço mental exige muita concentração e, embora se acredite que a inspiração é um fator importante na arte de escrever, o verdadeiro escritor sabe que esse ofício é 99% transpiração, ou seja, aplicação de puro raciocínio. A inspiração, como motor para a criação, seja por meios abstratos (musas, talvez) ou pela interferência de alteradores de consciência, é um ideal romântico. O cérebro trabalha melhor quando estamos lúcidos, ou seja, quando nosso espírito crítico está alerta, para que possamos perceber o real valor daquilo que escrevemos.

Quadrinhos: uma breve história

Antes de começarmos a entender o processo de criação de um roteiro, é importante ter uma noção básica a respeito do surgimento e evolução das HQs.

Até o início do século XX, a relação entre o espectador/consumidor e a obra de arte era uma relação passiva. A arte exigia, de seu público privilegiado, uma atitude de contemplação. Com o

surgimento de novas técnicas reprodutivas (ainda no século XIX: a fotografia, a litografia, o cinema; no século XX: a xerox, a tecnologia digital), outros caminhos puderam ser traçados em função de milhões de novos consumidores. A visão da arte foi modificada por essas novas técnicas, passando a se orientar também por necessidades sociais e industriais. Novos materiais proporcionaram novas possibilidades visuais, sonoras e espaciais.

As histórias em quadrinhos surgiram no ápice das técnicas de reprodução, tendo a seu favor uma facilidade de penetração que nem uma das artes de galeria jamais dispôs, pelo simples fato de que a pintura e a escultura são, em suas origens, objetos não-reprodutíveis. De fato, os quadrinhos, que já existiam na Europa e mesmo no Brasil, se firmaram como veículo de comunicação de massa em consequência da disputa entre dois grandes conglomerados jornalísticos norte-americanos, o de William Randolph Hearst, cuja vida foi não oficialmente biografada no filme *Cidadão Kane*, de Orson Welles; e Joseph Pulitzer, por sua vez interpretado por Robert Duvall num filme menor da Disney. Ambos os magnatas da imprensa reconheceram o valor dos quadrinhos no aumento das vendas de jornais, dando início a uma concorrência que propiciaria ao surgimento de grandes clássicos da arte sequencial, a partir de 1896, ano de publicação da primeira tira (*Yellow Kid*, de Richard Fenton Outcault) a apresentar elementos que caracterizariam as HQs em sua essência: os balões e a noção de sequência na ação quadro a quadro. Aproveitando-se das relações tecnológicas e comerciais que alimentavam aquela disputa, essa nova arte criou sua própria lógica de consumo, adequando-se ao público a quem dirigia sua mensagem.

Até os anos de 1930, ainda na forma de tiras e páginas dominicais, os quadrinhos foram essencialmente burgueses, retratando a vida familiar da classe média norte-americana. A quebra da Bolsa de Nova York e o advento de regimes totalitários na Europa e na Ásia levaram o mercado editorial dos Estados Unidos a necessidades escapistas, dando início às aventuras de heróis com habilidades sobre-humanas. O fim da Segunda Guerra Mundial e o desenvolvimento da Guerra Fria criaram uma fragmentação nessa produção: de um lado, os quadrinhos de aventura tornam-se cada vez mais alienados e alienantes; de outro lado, surge uma produção de altíssimo nível nas tiras, com uma forte contestação em relação à condição humana e o meio que a cerca, meio esse que é moldado, em muitos casos, pelo próprio ser humano. Os quadrinhos ganham, assim, contornos existencialistas.

Os anos 60 apontam para a subversão total das regras dos quadrinhos comerciais, ao mesmo tempo em que a Europa, recuperando-se do trauma da Segunda Guerra, se firma como produtora dessa arte onde, na verdade, fora pioneira. Os anos 70 são de crise, que parece ser superada a partir de 1980, com novas leituras de velhas fórmulas.

Os anos 90 apontam para uma outra crise, não econômica ou criativa, como as do passado, mas principalmente tecnológica. Os quadrinhos têm que disputar espaço com novas e mais eficientes tecnologias, como jogos eletrônicos e a Internet. Diante da crise do mercado, agravada pela recessão global e por políticas editoriais medíocres, que futuro estará reservado para essa arte de pouco mais de cem anos? Talvez ela possa se adaptar às modernas tecnologias e o século XXI nos traga, afinal, uma nova

onda, um novo fôlego para a arte das histórias em quadrinhos. O futuro sonhado em *Buck Rogers* e *Flash Gordon* é agora.

Elementos básicos de uma história em quadrinhos

Vamos agora fazer um resumo dos elementos principais que constituem uma história em quadrinhos.

História em quadrinhos, conforme diz o próprio nome, é uma história contada em quadros, por meio de imagens, com ou sem o auxílio de texto. Para contar uma história, o autor de quadrinhos faz uso dos seguintes elementos: quadro ou quadrinho, imagem (desenho), texto, balão, legenda e onomatopeia. Há outros recursos, como a cor, a colagem, a fotografia, a poesia e o abstracionismo, mas os citados anteriormente são os mais comuns.

O quadro é o espaço onde o desenho está contido. É o elemento que caracteriza a ideia de sequência nas HQs. Mesmo quando não o vemos, ele está lá, na forma do espaço em branco que separa a ação. Alguns artistas costumam misturar a ação, eliminando os quadros. Nesse caso, o quadro é a própria página em si. Pode-se inovar na forma do quadro, mas não se pode evitá-lo, ou não se estará fazendo história em quadrinhos.

O texto nos quadrinhos pode ser usado de três formas básicas: em balões, em legendas ou em onomatopeias. Os balões podem ser de vários tipos, representando a fala, o pensamento e os sentimentos dos personagens. A legenda pode ser usada para narrar a história ou para apresentar pensamentos e sentimentos dos personagens ao leitor, geralmente em histórias mais adultas. As onomatopeias representam, graficamente, os ruídos em geral, dando uma

dinâmica maior à história. Alguns artistas preferem abrir mão dos balões e das legendas e deixar o texto livre nos quadros.

A imagem é o desenho contido no interior do quadrinho, devendo resumir de imediato a mensagem a ser passada. Há vários recursos com os quais se pode trabalhar, a fim de induzir no leitor a emoção que a história pretende passar. Isso pode ser feito com o auxílio de cor ou ausência desse recurso (história em preto e branco), uso específico de luz e sombra, plano, ângulos e da própria diagramação da página, o que veremos com maiores detalhes mais adiante. Dependendo da intenção ou estilo do autor, a imagem pode até mesmo se tornar apenas um complemento para o texto.

Processo de criação de uma história em quadrinhos

Para o leigo, conhecer o processo de criação de uma história em quadrinhos é importante para nortear o trabalho do roteirista, ainda que ele não participe diretamente desse processo. É preciso conhecer o todo para entender as partes.

A produção de uma história em quadrinhos envolve várias etapas. Cada uma delas pode ficar aos cuidados de uma pessoa diferente ou um só artista pode cuidar de toda a produção.

A partir de uma ideia inicial, desenvolve-se a trama na forma de roteiro. Com base nesse roteiro, faz-se um esboço (rafe, do inglês *rough* = rascunho), que serve como base para o desenho a lápis. Esse desenho passa pela chamada arte final, quando recebe a tinta, podendo ser colorido ou em preto e branco. Em seguida, acrescenta-se às imagens o texto, através de balões, legendas e onoma-

topeias inseridas manualmente ou por meio de computador, durante a arte final ou depois dela concluída. A partir daí, a página pronta é fotocopiada – ou digitalizada – e segue para a impressão.

Noções básicas sobre roteiros: estrutura e forma

Não existem regras fixas para se escrever um roteiro. Existem possibilidades, maneiras e estilos de escrever, que podem ser combinados de acordo com o desenhista com quem se trabalhe. Da mesma maneira que há diversos modos de se escrever corretamente, há outros tantos de escrever errado. O que é errado para uns, no entanto, pode ser correto para outros, servindo-lhes perfeitamente. Cabe ao roteirista encontrar seu próprio método, aquele no qual seu trabalho se torne mais eficiente e divertido.

No entanto, devemos ter uma base, um ponto de onde partir para esse tipo de trabalho. Assim sendo, veremos a seguir os elementos que compõem um roteiro para histórias em quadrinhos.

O formato do roteiro utilizado comumente entre quadrinhistas profissionais divide-se em três partes. É o chamado “modelo T”. Na parte de cima vai o cabeçalho, trazendo informações sobre o título da HQ, o número da página que está sendo descrita e, eventualmente, os nomes dos autores – ou autor – da história. Sob o cabeçalho, no canto esquerdo da página, descreve-se a ação e o ambiente em que ela se passa, quadro a quadro. No lado direito colocam-se os diálogos e textos que acompanharão toda a ação, deixando claras as falas de cada personagem, o que entra nas legendas (LEG), e que tipo de onomatopeia o roteirista deseja que seja usada, se houver.

Exemplo 1

Título: História de amor eterno

Autores: Danielle Farias & Marcelo Marat

Página 1

Q.1: Close da mão de um homem segurando um porta-retrato. Nele, vê-se a foto de uma mulher entre 30 e 35 anos, bonita.	
Q.2: Em plano geral, um quarto amplo, com uma grande e glamurosa cama de casal e belos quadros na parede. O homem, aparentando a mesma idade da mulher, usando terno e gravata desalinhados, está sentado na beira da cama, observando o porta-retrato em sua mão e chorando. Na outra mão ele tem uma arma.	
Q.3: O homem em plano médio, com lágrimas escorrendo pelo rosto, trêmulo, apontando a arma para o lado da cabeça.	Homem: - Ficaremos juntos, meu amor...
Q.4: Um jorro de sangue espirrando. Onomatopeia: BLAM!	Leg: "... Para sempre."
Q.5: Um quadrinho todo preto.	
Q.6: Outro quadro todo preto.	Leg: "Acorde!"

Numa forma mais simples de roteiro, escreve-se diretamente a ação, seguida dos diálogos e textos, se houverem. Essa forma é mais adequada para quem não tem o compromisso profissional. Trabalha-se com mais tempo e maior liberdade.

Exemplo 2

Título: História de amor eterno

Autores: Danielle Farias & Marcelo Marat

Q.1: Close da mão de um homem segurando um porta-retrato. Nele, vê-se a foto de uma mulher entre 30 e 35 anos, bonita.

Q.2: Em plano geral, um quarto amplo, com uma grande e glamurosa cama de casal e belos quadros na parede. O homem, aparentando a mesma idade da mulher, usando terno e gravata desalinhados, está sentado na beira da cama, observando o porta-retrato em sua mão e chorando. Na outra mão ele tem uma arma.

Q.3: O homem em plano médio, com lágrimas escorrendo pelo rosto, trêmulo, apontando a arma para o lado da cabeça.

Homem: - Ficaremos juntos, meu amor...

Q.4: Um jorro de sangue espirrando. Onomatopeia: BLAM!

Leg: "... Para sempre."

Q.5: Um quadrinho todo preto.

Q.6: Outro quadro todo preto.

Leg: "Acorde!"

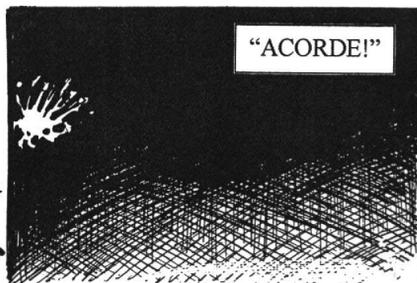
Outra maneira de desenvolver o roteiro consiste em passar ao desenhista um resumo do que se pretende quadrinhizar. A partir desse resumo, o desenhista esboça todos os planos, arte-finalizando ou não a HQ, que em seguida volta para o roteirista, para que ele acrescente nela os diálogos e as legendas. Como exercício criativo, pode até ser interessante, embora esse método seja mais

usado por profissionais que trabalham com prazos exíguos e têm que entregar o material pronto o mais rápido possível para os editores. Nesse caso, o cabeçalho é dispensável.

Exemplo 3

Homem perde a esposa e se mata de tristeza após o funeral, re-encontrando-a no além, onde ambos passam a limpo as diferenças que não resolveram enquanto estavam vivos. Para desespero do homem, eles serão obrigados a fazer isso por toda a eternidade... e ela não foi nada fiel.

HISTÓRIA de AMOR ETERNO



Planos e ângulos

Imagine que uma história em quadrinhos é um filme e que seus olhos representam a câmera com a qual ele está sendo filmado. Para que o trabalho seja o mais eficiente, sua “câmera” fará uso de dois elementos fundamentais para a narrativa: os planos e os ângulos. O uso que pode ser feito desses elementos será visto em maiores detalhes mais adiante. Por enquanto, veremos os tipos principais dos mesmos e suas denominações mais comuns.

Planos

Diz respeito principalmente aos personagens e à forma como eles são apresentados nos quadrinhos, ou seja, como são enquadrados, criando a noção de dimensão e profundidade. Os principais são:

Plano geral ou panorâmico: oferece uma visão geral da cena, com ou sem personagens (uma rua, um prédio, uma montanha, um lago, o deserto etc.).

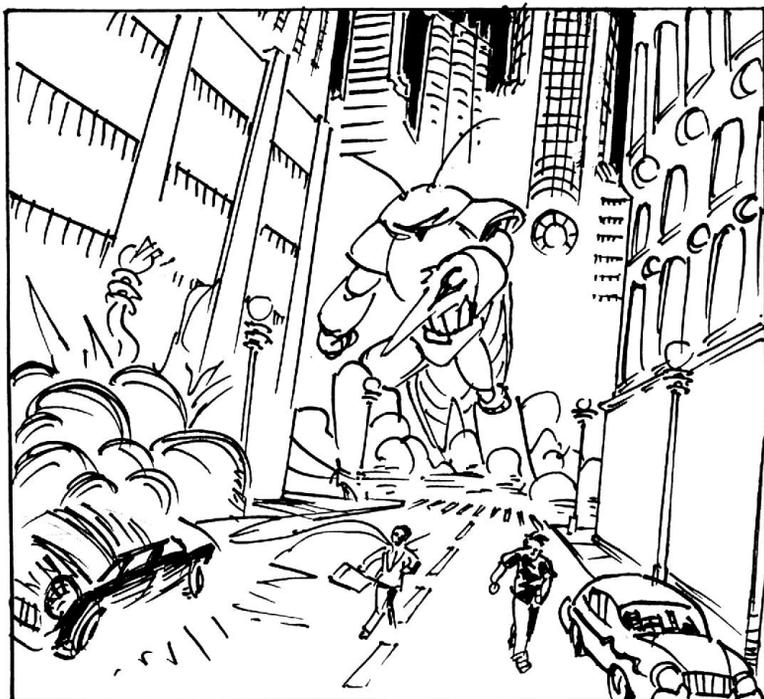
Plano total: mostra personagens ou elementos da cena em sua totalidade (uma pessoa, um animal, um carro etc.).

Plano americano: o personagem é enquadrado dos joelhos para cima.

Plano médio: o personagem é visto a partir do torso para cima.

Close ou detalhe: o quadro se fecha no rosto ou em outra parte do corpo do personagem, ou mostra um objeto, ou parte dele em detalhe.

Contra-plano: quando dois ou mais personagens estão em cena, usa-se este recurso para distribuí-los claramente no quadro. O personagem em destaque, à frente ou ao centro da cena, para quem a atenção principal se concentra, estará em primeiro plano. Os que ficam atrás (ao fundo) ou à sua volta estarão em segundo plano.



Plano geral



Plano total



Plano americano



Plano médio



Close ou detalhe



Contra-plano

Ângulos

São usados para dar a ilusão de movimento à história, mudando a visão do leitor na ação, como uma câmera que se movesse em torno dos personagens e ambientes. Os principais são:

Ângulo frontal: o ambiente ou o personagem é visto de frente.

Ângulo lateral ou perfil: ambiente e personagens são vistos de lado no quadrinho.

Ângulo posterior: o personagem ou objeto de foco é visto por trás.

Ângulo superior: a cena é vista de cima para baixo.

Ângulo inferior: a cena é vista de baixo para cima.

É importante para o roteirista ter em mente todas essas classificações para facilitar o entendimento do desenhista daquilo que lhe está sendo descrito.



Ângulo frontal



Ângulo lateral ou perfil



Ângulo posterior



Ângulo superior



Ângulo inferior

Unidade II

A comunicação nos quadrinhos

Os leitores de histórias em quadrinhos (e principalmente os críticos dessa arte) muitas vezes não percebem que seu valor vai além do mero entretenimento. Nos poucos minutos ou horas que levamos para folhear um gibi, temos contato com uma das mais completas formas de comunicação já criadas pelo ser humano. Vejamos um exemplo:

Organizamos três símbolos gráficos (letras), formando a seguinte palavra:

P A Z

Qualquer pessoa com o mínimo de escolaridade e informação sabe o que essa palavra representa, ainda que seu uso seja vasto e possa se referir a uma infinidade de situações (paz de espírito, paz domiciliar, ausência de guerra etc.). Mesmo com as suas variáveis, a comunicação é imediata.

Se, porém, no lugar de tratarmos com um leitor brasileiro, exibíssemos os mesmos símbolos para um leitor da França, dificilmente ele compreenderia o significado proposto por aqueles sinais. Seria necessário buscar uma palavra de sentido equivalente na língua desse leitor, ou seja, na língua francesa. A palavra, portanto, seria escrita com sinais diferentes. E assim teríamos:

P A I X

No entanto, os sinais gráficos poderiam não corresponder aos do alfabeto utilizado pelo leitor. Poderíamos estar lidando com um leitor chinês ou marroquino. Nesse caso, que sinais deveríamos usar para comunicar direta e inequivocamente a mensagem?

Agora, imagine se, no lugar de letras e palavras, usássemos outros sinais gráficos. No caso específico, um desenho representando a mensagem a se transmitir:



É quase certo que, em qualquer lugar do mundo, as pessoas identificassem de imediato a ideia passada pelo desenho. Esse é o poder de comunicação representado pelas histórias em quadri-nhos. O poder da imagem e sua relação com a palavra escrita é o que veremos a seguir, nessa unidade.

Relação entre texto e imagem

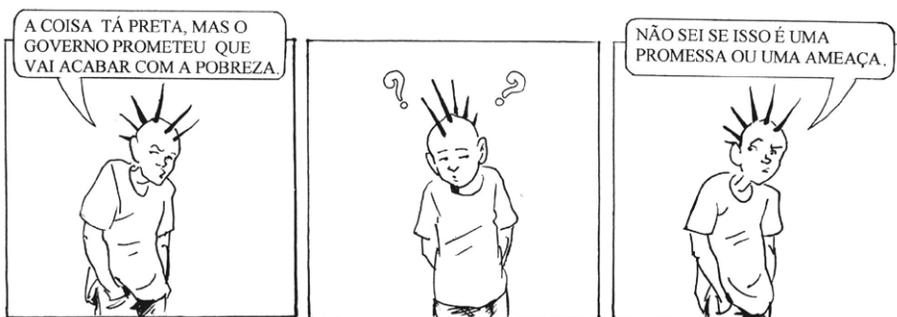
Observe o exemplo a seguir:



Não é preciso dizer nada, as imagens falam por si

Nessa sequência, a mensagem é transmitida apenas com o uso da imagem. Não é preciso explicar nada. Não há necessidade de texto. A comunicação é imediata.

Agora observe este segundo exemplo:



Mesmo com a pausa dramática do segundo quadro, dá para entender a piada só pelo texto

Nesta sequência, a comunicação se dá principalmente pelo uso da palavra escrita. O desenho é apenas um suporte para a narrativa, que poderia muito bem abrir mão da imagem e, ainda assim, ser totalmente compreendida.

Por fim, observe o exemplo que segue abaixo:



Sem ver que um dos personagens é um cachorro, a piada não funciona

A mensagem transmitida nesta tira não está contida apenas no texto, nem tão pouco somente no desenho. A comunicação, nesse caso, só foi possível graças à união entre texto e imagem.

Imagem

Conforme já vimos, a linguagem visual possui um tremendo poder de comunicação. No cotidiano, utilizamos muito essa capacidade: sinais de trânsito, cartazes, capas de revistas, outdoors, gestos, olhares, expressões faciais, até mesmo a maneira como nos vestimos conta mais sobre nós do que dezenas de discursos. A pintura, a música, a dança, a mímica são formas de arte que podem prescindir da palavra. O cinema, a televisão, a fotografia, os computadores, os veículos publicitários têm encontrado, na

linguagem visual, um elemento de comunicação extremamente eficaz, devido sobretudo à velocidade com que as mensagens são transmitidas. Apesar de tudo isso, a palavra escrita continua sendo o mais completo veículo de comunicação, capaz de traduzir, analisar e criticar qualquer outro tipo de linguagem, bem como de transmitir essas informações de maneira precisa e duradoura.

Palavra

De fato, a palavra é o instrumento mais eficiente na comunicação que estabelecemos entre nós. Ela organiza nossos pensamentos. Por intermédio da palavra, a humanidade tem transmitido, de geração a geração, um volume enorme de conhecimentos, comportamentos e valores que construíram a cultura de várias sociedades existentes ao longo dos séculos. Se, na sua forma oral, a palavra permite a soma do conhecimento, na sua forma escrita esse conhecimento se multiplica e alcança novas fronteiras, novas dimensões. Foi a escrita que marcou, cerca de 6000 a.C., o início da civilização. De antigos hieróglifos e ideogramas ao moderno alfabeto ocidental, a escrita tem registrado a força do pensamento humano na arte e nas ciências.

Pensamento

Em todas as atividades que envolvem a palavra (ouvir, falar, ler e escrever), o pensamento está sempre funcionando. É evidente que há momentos em que pensamos sem grandes reflexões, como acontece nas conversas do cotidiano. Mas no caso da

escrita, refletir é condição indispensável. Como podemos produzir um texto sobre um assunto que desconhecemos, ou que nem sequer dominamos? Para conhecê-lo, precisamos de informações obtidas através de leituras, pesquisa, atenção ao que vemos e vivemos. Para escrever sobre um assunto, precisamos analisar as informações obtidas, relacioná-las entre si e, finalmente, definir uma ideia a respeito. É assim numa dissertação, numa poesia, numa carta, numa letra de música ou num roteiro de HQ, entre outras formas de texto.

Aprender a escrever é, principalmente, aprender a pensar. Se conseguirmos pensar com clareza sobre o que queremos escrever, o texto virá sem grande dificuldade.

Escrita

A leitura contribui muito para o desenvolvimento da escrita. Além da informação que obtemos ao ler um livro, há todo um processo de associação mental desenvolvido na prática dessa atividade que vai alterando nossa maneira de entender o mundo que nos cerca e, conseqüentemente, interferindo no nosso modo de escrever. Em outras palavras, nos tornamos mais críticos no sentido de que passamos a exigir mais. Isso acontece porque, tanto na leitura quanto na escrita, desenvolvemos um trabalho dinâmico de criação e recriação. Na leitura, à medida que interpretamos o que lemos, estamos criando e recriando novos textos. É comum percebermos coisas em uma segunda ou terceira leitura que não havíamos notado na primeira. Na escrita, também criamos e recriamos nosso próprio texto, durante seu desenvolvimento. A cada nova

escrita, o texto melhora, às vezes tomando rumos bem diferentes daqueles que, em princípio, estavam planejados.

Mito

O entendimento vulgar crê que mito é uma narrativa fantástica que não tem suporte na realidade. Para os contadores de histórias, porém, desde os aborígenes da Oceania aos fabuladores e teatrólogos gregos, passando pelos escritores do alvorecer da imprensa, até chegar aos tempos modernos, com seus jogadores de RPG e roteiristas de cinema, televisão e quadrinhos, essa definição está longe da verdade. Para eles, o mito pode também ser uma alegoria explicativa para um fato natural, político, histórico, social ou existencial. No entanto, o mito vai mais além. Ele não precisa ser acadêmico ou elitista, num sentido pejorativo da palavra. O mito verdadeiro é uma narrativa na qual podemos acreditar, porque fala de algo diretamente relacionado ao nosso universo, ao nosso mundo, à realidade particular – e ao mesmo tempo comum – de cada um de nós. Os acontecimentos descritos podem não ser verdadeiros, mas a essência que os compõe tem uma base real, na vivência de cada um de nós.

Um mito deve ser, antes de tudo, uma metáfora. Deve tratar de temas universais, mas não oferecer respostas prontas ou lições de moral, apresentando caminhos que serão trilhados por um espectador/ouvinte/leitor, o qual estará livre para acrescentar suas próprias impressões sobre esses caminhos, reinventando-os.

Em relação às histórias em quadrinhos, o roteirista está criando seus próprios mitos a partir daquilo que for importante para ele. A

partir dos valores do mundo que o cerca, e de seus próprios valores, ele tece a trama que compõe suas histórias. A inspiração principal vem daquilo que ele conhece, ou do que ainda está aprendendo. Escrever é um aprendizado constante, sempre uma surpresa e uma novidade.

Infelizmente, de modo geral, o mundo nos diz que é errado dar valor a uma história, ou mesmo reservar tempo para ouvi-la, ou ler sobre ela. Esse mesmo mundo nos diz que é aceitável sacrificar parte do nosso tempo em filas de banco, supermercados, postos de gasolina ou engarrafamentos; em escritórios, preenchendo formulários, ou em salas de espera, engravatados e robóticos. Se essas são as regras desse “admirável mundo novo”, então talvez seja razoável que possamos escrever nossos próprios mitos, seguindo a trilha dos antigos contadores de histórias, menestréis, bardos e fabuladores.

Neste livro, trabalhamos nossos mitos na forma de roteiros de histórias em quadrinhos. Para o roteirista, o limite de sua jornada se estende tão longe quanto alcançar sua imaginação. Ele pode criar mitos modernos a partir de suas próprias ansiedades e desejos, ou pode ir além disso, criando obras de arte verdadeiramente autorais. Não se trata de descobrir verdades essenciais a partir da escrita, mas simplesmente de criar. A energia criativa que geramos no ato de escrever nossos mitos é incomparável. Como artistas, essa é a forma com a qual tocamos o tecido da eternidade.

Quem está decidido a ser um verdadeiro roteirista de quadrinhos deve dedicar-se ao máximo ao seu ofício, colocando sempre um elemento de verdade nos mitos que cria. Ir além da diversão fácil e das cópias de modelos comerciais pulverizados pelo uso excessivo. Se tiver sucesso, poderá fazer algo mais do que simplesmente contar uma história.

Unidade III

Harmonia criativa

A responsabilidade primordial de um roteirista é garantir que esteja sendo contada uma boa história. É importante lembrar que o trabalho do escritor será visto, inicialmente, pelo desenhista. Ele deve ser o primeiro alvo do seu trabalho. Se você o conhece e conhece o seu estilo, fica bem mais fácil desenvolver a história, adaptando-se ao talento do artista. Mas se não o conhece, cabe a você interessá-lo no que tem a dizer. Ao ler o seu roteiro, ele deve ficar tão entusiasmado que mal possa esperar para desenhá-lo. Se o texto não entusiasmar o artista do traço, você corre o risco de ver sua história mal desenhada, ou de nem vê-la sair da gaveta e ir além da forma de roteiro.

A melhor maneira de se trabalhar é conversar com o desenhista e descobrir o que ele quer fazer. Nem sempre funciona, mas é o caminho mais seguro, até para você saber se vale a pena começar ou não. Acima de tudo, um roteiro de história em quadrinhos deve ser claro, para dar ao desenhista a ideia exata do que deve ser desenhado. Alguns roteiristas costumam fornecer informações adicionais para o desenhista através de esboços, ilustrações, fotografias, material de pesquisa e referências que ajudem à melhor compreensão da história.

Elementos de um roteiro

Uma história de ficção, ainda que baseada em fatos reais e seja qual for o veículo de comunicação em que esteja sendo trabalhada, é quase sempre construída em torno de uma série de conflitos e problemas que os personagens tentam sobrepujar para alcançar seus objetivos. Dentro do conceito de que o roteiro é o esqueleto sobre o qual a história em quadrinhos é construída, podemos estabelecer uma classificação dos principais elementos que compõem esse esqueleto. Essa classificação não é absoluta, podendo ser acrescida de outros tópicos ou suprimida em alguns dos que escolhi. A divisão escolhida por mim é a seguinte: tema, personagens, ambiente, trama e narrativa.

Tema

Toda história deve ter um tema, um padrão segundo o qual tudo se encaixa. O tema é mais do que a moral de uma fábula. É a representação concreta da direção, do teor e do propósito da história. É em torno do tema que gira a trama, como sua partícula básica. Se uma história não possui um tema, corre um sério risco de se tornar uma história vazia. Muitas HQs europeias sofrem desse mal. O experimentalismo e a prevalência da imagem sobre a história, em vários casos, resultam numa HQ sem conteúdo. Até mesmo histórias simples, como a maioria das HQs de super-heróis, possuem o tema da luta do bem contra o mal sustentando a trama. Comparativamente, se o roteiro é o esqueleto

da história, o tema seria sua espinha dorsal, o que a sustenta e mantém integrada.

Isso não significa que um roteirista já parte do pressuposto de que irá contar uma história com tema tal ou qual. Isso surge muitas vezes inconscientemente. Você pode se propor a escrever uma história partindo de um tema específico, mas certamente escreverá melhor se não impuser a si mesmo essa obrigação. Porque o tema é, antes de tudo, orgânico. Ele vem de nossa própria vivência. Quanto mais você viu, viveu e leu, mais embasamento cultural, social e emocional você possui para uma análise crítica dos fatos. A partir daí, uma história de amor não será apenas uma história de amor, mas um estudo sobre o relacionamento entre duas pessoas; uma história de terror poderá vir a ser uma fábula sobre a natureza humana, e assim por diante, tudo feito de forma natural, quase inconsciente.

Poderíamos então dizer que não escolhemos o tema de uma história, ele é que nos escolhe? Não necessariamente. É mais ou menos como uma simbiose, na qual essa escolha depende da nossa identificação e a nossa identificação favorece a essa escolha.

Mas de que forma isso se dá, na prática? Vou demonstrá-lo com dois exemplos. Primeiro, citando uma série de temas básicos:

Vida	Morte	Amor
Ódio	Honra	Coragem
Liderança	Fraternidade	Justiça
Sabedoria	Crueldade	Ambição
Nobreza	Evolução	Eternidade

Com qual dessas palavras você se identificou? Qual delas despertou no seu espírito a coceirinha criativa? Inconscientemente, algumas dessas palavras lhe atraíram mais do que outras, o que significa que há grande possibilidade de sua abordagem em histórias em quadrinhos girar em torno do tema representado por um ou vários desses substantivos. A forma como essa abordagem será feita só depende do seu nível cultural e visão crítica.

No segundo exemplo, suponha que alguém lhe peça para escrever sobre determinado gênero. Uma história em quadrinhos erótica, por exemplo. Você pode simplesmente descrever a ação, caprichando nas cenas para que a história se torne o mais excitante e atraente possível. Mas por que não aprofundar mais esse gênero? Por que não usar essa história como um meio para falar de coisas mais interessantes, como a natureza humana, com suas contradições e fraquezas? Isso pode ser feito com qualquer gênero e novamente só dependerá do talento do roteirista.

No primeiro exemplo, vemos o tema se inserindo no desenvolvimento do roteiro de forma quase inconsciente. No segundo, faz-se uma escolha consciente pela abordagem mais aprofundada dentro de um gênero qualquer. Em ambos os casos, embasamento cultural e espírito crítico representam o diferencial entre uma história medíocre (sem conteúdo) e um roteiro mais consistente – ainda que esse mais seja mínimo.

Escolha do tema

Talvez seja mais fácil escolher um assunto que seria interessante desenvolver antes de começar um roteiro. Digo talvez porque, como já frisei, nem sempre é bom colocar limites na arte de escrever. Mas se a escolha antecipada do tema facilitar o desenvolvimento de um roteiro, não há problema. Pode-se partir daí para dar mais consistência ao que se escreve.

No caso de se partir de um tema escolhido com antecedência, deve-se ter claro o objetivo que se quer atingir ao escrever o roteiro. Qual o seu propósito? O que você pretende dizer? A quem sua mensagem se destina? Qual o seu público leitor? Todos esses fatores devem ser levados em conta para se evitar um roteiro fraco, irregular ou de alcance limitado. Se a ideia for comunicação, o resultado pode ser totalmente inverso.

Fazendo uma alegoria sobre o assunto, a escolha do tema de uma história em quadrinhos pode ser comparada aos jogos de tiro ao alvo e roleta russa. No tiro ao alvo, você mira no que quer acertar e às vezes erra. Na roleta russa, você só conta com a sorte para acertar ou errar.

Embora não seja importante conceber uma HQ com um tema antecipado, é importante tê-lo em mente para que sirva ao andamento do trabalho. É o tema que gera sentido através dos elementos contraditórios da história. Concentrar-se num tema pode enriquecer uma HQ, dando-lhe um caráter mais artístico, filosófico e educacional, em todos os níveis.

O objetivo do tema não é tornar a história mais séria ou pretensiosa, nem passar sermão no leitor sobre o bem e o mal. A função do tema é simplesmente ajudar o roteirista a criar uma história melhor, com mais profundidade.

O tema deve ser uma questão que a história apresenta, mas de preferência sem uma resposta predeterminada (a nefanda *moral da história*). Apresente o tema como uma pergunta que você gostaria que fosse respondida e então não faça nada para respondê-la. Deixe para o leitor descobrir suas próprias respostas.

Unidade IV

Contando piadas

Nas conversas cotidianas, a narração está muito presente, pois ouvimos e contamos inúmeras histórias no nosso dia-a-dia. Reconhecemos com facilidade o bom narrador. Uma mesma história contada por pessoas diferentes pode ter um impacto maior ou menor sobre quem recebe a mensagem, pois muitas vezes o mais interessante não está no fato relatado, e sim na maneira como ele é contado. É como uma piada que você já conhece, mas sempre ri ao voltar a escutá-la, pois quem lhe contou soube como interpretar o que estava contando. No entanto, a mesma piada pode não ter a menor graça para você, se quem a conta não possui um bom domínio narrativo.

Na arte de escrever histórias em quadrinhos, o roteirista também é responsável pelo envolvimento do leitor com aquilo que está sendo contado. Cada escritor tem, no seu jeito de narrar, um estilo próprio que direciona a expectativa do leitor para um maior ou menor interesse pela leitura. Esses valores não são relativos, pelo contrário, dependem apenas de técnica e de um trabalho essencialmente racional.

Personagens

A construção de personagens implica numa série de detalhes: de onde vêm, o que fazem, como são etc. O objetivo é tornar esses personagens reais para o leitor, apresentando características físicas e psicológicas bem definidas. O conjunto dessas características vai definir sua atuação na trama.

Toda história em quadrinhos precisa de personagens. Podem ser pessoas, animais, plantas ou até uma pedra. É em função dos personagens que se movimenta a trama.

De forma geral, em qualquer história em quadrinhos, temos o personagem principal, personagens de apoio (secundários) e personagens auxiliares (coadjuvantes). Tomemos o personagem *Asterix* como exemplo. Ele é o personagem principal de suas aventuras. *Obelix*, o companheiro de aventuras de *Asterix*, é um personagem secundário, de apoio, ainda que muitas vezes tenha o mesmo destaque nas tramas que *Asterix*. *César* e os romanos, entre outros, que aparecem ocasionalmente, também são personagens secundários, propiciando a *Asterix* a possibilidade de atuar e produzir sequências de humor. Os coadjuvantes serão aqueles personagens cuja participação se limite apenas a uma sequência, servindo para compor o ambiente em que se passa a história: um vendedor, um pirata, um soldado, uma dançarina etc.

Algumas histórias trazem mais de um personagem principal, como nas aventuras conjuntas da *Turma da Mônica*, ou nos tradicionais encontros entre dois super-heróis. Em outros casos, a ação está distribuída de forma tão equilibrada que nem um per-

sonagem prevalece. É o caso de séries como *Watchmen*, *Era de Ouro* e algumas aventuras da *Liga da Justiça*, por exemplo.

Quando se fala em construção de personagens, surge a questão da tipologia, representada pelos traços característicos que compõem o caráter e o comportamento de determinada criação. O mais comum são tipos simples, cuja imagem (desenho) já representa, em grande parte, sua personalidade. Pode-se encontrar o tipo tímido, valente, frágil, agressivo, rabugento e assim por diante. Esses tipos simples também deixam claras as suas inclinações, a ponto de alguns personagens virarem símbolos: o herói, a mocinha, o vilão, o tipo cômico, o tipo trágico, enfim, passam a ser imediatamente reconhecidos. São os chamados arquétipos, que veremos melhor mais adiante.

A escolha dos ambientes também é importante para a definição do tipo. Um personagem do período medieval não vai ter o mesmo comportamento de um detetive de história policial. Nesse ponto, os diálogos são importantes para dar mais veracidade aos personagens. A naturalidade com que falarem determinará seu grau de credibilidade junto ao leitor.

No entanto, o tipo constitui apenas uma referência. Na vida real, as pessoas são muito mais complexas. Mesmo quando as imagens parecerem óbvias, alguns personagens poderão apresentar comportamento bem diferente do que aparentam. Como exemplo, podemos citar *Tom & Jerry*. Teoricamente, o gato deveria ser o herói, já que se trata de um animal doméstico e útil, enquanto o rato, por ser nocivo e transmissor de várias doenças, deveria ser o vilão. Mas acontece exatamente o oposto. Como esse, existem

vários outros exemplos interessantes, cujo desenvolvimento depende unicamente da criatividade, talento e intenção do roteirista.

Num sentido mais profundo, a inversão de tipos pode servir para a criação dos chamados anti-heróis, personagens que estão no centro da ação de uma história, mas que possuem um comportamento ou uma aparência que não segue a linha dos heróis tradicionais. É o caso de personagens como *O Monstro do Pântano* (por convenção, os monstros seriam os vilões), *Hulk*, *Justiceiro*, *Torpedo*, *Ranxerox*, *Fritz the Cat*, *Jonah Hex*, entre muitos outros. O vilão que estrela sua própria série não é necessariamente um anti-herói. Personagens como *Hobin Hood* (um fora-da-lei) ou o *Coisa* (um monstro) também não o são, pois mantêm a coragem, a honra e a nobreza que caracterizam os heróis tradicionais. Um anti-herói é, basicamente, um transgressor das regras do heroísmo, seja no sentido físico, seja no moral, ou em ambos. Em geral, anti-heróis são personagens mais ricos do que os tipos maniqueístas, absolutamente bonzinhos (*Superman*) ou totalmente malvados (*Dr. Silvana*).

Existem dois extremos com os quais se pode trabalhar na construção de personagens: os estereótipos e os arquétipos. Ambos estão em pontos completamente opostos, principalmente em termos de qualidade. Um estereótipo é a visão simplista que se tem de determinado personagem, não apenas na imagem, mas principalmente no comportamento. No caso das histórias infantis – apesar da grita de alguns psicólogos –, isso pode funcionar: o urso medroso, o gato malandro, a raposa esperta, os sete anões etc. No caso de histórias mais adultas, trabalhar com estereótipos é um erro, um defeito de narrativa que deve ser abandonado. Vemos muito isso em alguns fil-

mes norte-americanos, geralmente feitos para o público jovem, que mostram os personagens sob uma visão até preconceituosa (preconceito = pré-conceito = opinião formada por antecipação sobre determinado assunto). Dessa forma, temos nesses filmes o atleta estúpido, a garota bonita e fútil, o estudioso desajustado, o gordo cômico, talvez um príncipe encantado, talvez uma Cinderela, enfim. Os personagens são unidimensionais, quando na vida real as pessoas são muito mais complexas, compostas de várias camadas de emoções e conflitos. O ideal é evitar os estereótipos.

Já os arquétipos representam símbolos universais e perpétuos, como os signos do Zodíaco ou as cartas do Tarot. Ao contrário dos estereótipos, são figurações positivas com as quais se pode trabalhar na criação de personagens, até por estarem na raiz de todos eles: o herói, a virgem, o louco, o sábio, a morte, a mãe, o tempo, o destino, o viajante etc. Cada uma dessas representações – e muitas outras mais – compõe a base de todos os personagens já criados, ao mesmo tempo em que representam, no sentido psicológico, um pouco de cada um de nós. Trabalhar conscientemente com arquétipos pode ser um exercício muito interessante para o roteirista, resultando em histórias mais maduras e consistentes.

Para a criação de personalidades mais realistas, o roteirista precisa ser, antes de tudo, um bom observador. Não basta ler e estudar muito – o que também é importante. O roteirista precisa conviver com pessoas. Vida e gente devem ser suas matérias-primas. Como não dá para falar com todo mundo o tempo todo, alguns exercícios de observação podem ser úteis. Assim como um desenhista precisa ver um chinês para desenhar um chinês, um roteirista deve aprender a observar as pessoas, e elas estão em todo lugar: em

casa, no ônibus, na vizinhança, nos bares e clubes, nos jornais e na TV. Observe o modo como falam, como se comportam, suas idiossincrasias. O resto é completado pela imaginação.

A partir do momento em que você define o personagem, deve trabalhar nele de maneira a não fugir de suas principais características. Por exemplo, imagine que o repórter *Clark Kent* vê um banco sendo assaltado. O que você espera que ele faça: corra para a redação do *Planeta Diário*, a fim de não perder o furo da notícia; corra para a delegacia mais próxima, para chamar a polícia; ou procure um lugar discreto, onde possa vestir o seu uniforme de super-herói? Qual seria a reação de *Popeye* se visse *Brutus* flertando com a *Olívia Palito*? É quase certo que ele comesse seu espinafre enlatado e partisse para a briga. Você compreendeu? É preciso manter sempre a coerência dos personagens, até o final da história.

Outra forma de dar consistência às personagens é trabalhar os diálogos. Um cientista não fala como um surfista, que não fala como uma pessoa do interior, que não fala como um cavaleiro inglês do século XII. As diferenças de linguagem são uma espécie de senha para determinados grupos e, nesse sentido, colaboram para construir suas identidades: os que residem numa região ou em outra, os que são mais jovens ou mais velhos, os que são de um sexo ou de outro, os que exercem determinada atividade etc. E ninguém fala como se escreve. Sabe-se que a escrita acontece de modo bem diferente da fala, embora muitas vezes formas típicas do falar sejam transpostas para a escrita. No caso de um roteiro, e mais especificamente na construção dos diálogos, isso ocorre com frequência. Ninguém diz “para eu fazer”. Diz-se simplesmente, na forma coloquial, “pra eu fazer”. Mas é preciso

cuidado, pois o excesso de coloquialidade pode tornar um diálogo tão artificial quanto se ele fosse escrito de forma culta. A melhor maneira de saber se um diálogo está soando natural é lê-lo em voz alta, ou ouvir alguém ler para você.

Por fim, preste atenção à linguagem corporal, pois na maioria das vezes o corpo fala mais do que as palavras. Uma mesma frase, dita de maneiras diferentes, com expressões diferentes, pode assumir inúmeros significados. Assim, durante a narrativa, procure deixar clara a maneira como o personagem se comporta, como diz as suas falas, como reage ou fica em silêncio, enfim. Todo o processo comportamental do personagem deve ser descrito de maneira exata, quadro a quadro, até mesmo quando ele estiver escondendo alguma coisa, quando estiver dissimulando, ou quando não for exatamente aquilo que parece.

Não importa que o personagem seja real, como Lampião ou Padre Cícero, ou imaginário, como o *Gato de Botas*. O importante é que ele exista de verdade dentro da história em quadrinhos, inteiro e coerente. Alguns autores, inclusive, costumam dizer que seus personagens ganham vida própria, seguindo direções imprevistas. Outros autores apegam-se de tal maneira aos tipos que criam, seja por vontade própria ou imposição dos leitores, que os mesmos podem, de personagens secundários ou coadjuvantes, passar a personagens principais. Seja qual for o caso, é importante que o roteirista mantenha a mente aberta, livre de preconceitos, para que suas personagens não fiquem estereotipadas e sim transmitam, da melhor maneira possível para o leitor, a sensação de estarem vivas, de serem reais.

Unidade V

Lembre-se

Para ser um bom roteirista, é preciso dominar todas as técnicas narrativas de uma história em quadrinhos. É preciso sabedoria e humildade para valorizar o trabalho do desenhista em primeiro lugar. É preciso cultura para criar tramas interessantes e surpreendentes. É preciso ser paciente para estudar, ler e aprender cada vez mais. E é preciso, acima de tudo, paixão. Paixão pelas histórias em quadrinhos e paixão pelo ato de escrever. Pouco importa saber se os quadrinhos são ou não uma forma de arte – mesmo porque o que hoje poderia não ser considerado arte? O que importa é o seu poder de comunicação, como veículo cultural, forma de entretenimento ou simplesmente diversão.

Ambientação

Ao escrever um roteiro, é necessário imaginar onde vive o personagem, com quem ele se relaciona, que tipo de vida leva etc. Também é importante saber o máximo possível sobre o local e a época em que se passa a história. A ambientação acaba, inclusive, por influenciar no comportamento dos personagens e é preciso ficar atento a esse detalhe, para não se criar tipos inconsistentes.

Na hora de criar a ambientação para uma história, contam dois elementos básicos: informação e imaginação. Se você vai

descrever o interior de uma casa, por exemplo, só depende da sua imaginação para ordenar a disposição dos móveis, o tipo de decoração, o estado de conservação, os pequenos detalhes que dão mais vida e credibilidade ao ambiente. Já se você vai descrever uma cena passada na Roma Antiga, precisa de informações sobre a época, sobre os hábitos, o estilo de vida, o comportamento das pessoas, coisas que você só pode conhecer estudando, pesquisando, lendo, enfim, se informando.

Criar uma história que se passe no futuro, em uma dimensão paralela, num país imaginário ou em outro planeta pode livrar o roteirista do trabalho de pesquisa, mas não vai facilitar as coisas para a sua imaginação. Muito pelo contrário. Nesses casos, é necessário imaginar todos os aspectos desse ambiente desconhecido, preenchendo-o com detalhes que o tornem mais consistente. Em muitos filmes de ficção nem sempre tão científica, geralmente norte-americanos, vemos naves terrestres pousando em planetas desconhecidos. Em muitos casos, os habitantes desses planetas têm aparência humana, usam todos o mesmo tipo de roupa e – o que é mais incrível! – falam inglês fluentemente. A história perde credibilidade e se enfraquece. Mas se você cria uma linguagem própria para aquele mundo, se faz referências a formas de governo, estruturas sociais, mesmo que todos ali pareçam humanos, ficará mais fácil acreditar que se trata de outro mundo. Portanto, nada de preguiça, nada de comodismo, seja criativo.

É importante repetir: ao se iniciar um roteiro, deve-se ter em mente que a primeira pessoa que irá lê-lo será o desenhista. É ele quem vai pensar toda a informação para o leitor, na forma de imagens. Sendo assim, o roteirista deve descrever cuidadosa e porme-

norizadamente o espaço e a ação da trama. Isso não significa que a parte descritiva do roteiro deva ser abarrotada de informações desnecessárias. Cada informação deve estar ali com uma razão de ser, para valorizar a história. Deve-se, portanto, ser detalhista, mas também claro e direto, para que o desenhista possa não só compreender plenamente a história, como também ter a liberdade de criar sobre os vazios da informação que lhe for passada.

De acordo com a época e o lugar em que se passe a história, o roteirista pode acrescentar informações, desenhos, esboços, fotografias, matérias de livros, jornais e revistas, enfim, material de pesquisa e referências que possam facilitar o trabalho do desenhista e, ao mesmo tempo, dar mais credibilidade ao que está sendo contado.

No entanto, a ambientação não se restringe apenas ao cenário e personagens. Além de tudo o que foi visto aqui, é preciso, também, criar um clima. Para isso, o roteirista pode se valer de dois recursos: planos e ângulos.

Uso de planos e ângulos

O clima e o ritmo de uma história em quadrinhos são definidos pelo uso de enquadramentos variados. Esse é um recurso também utilizado pelo cinema e pela televisão. Os enquadramentos são definidos por diferentes planos e ângulos (Ver Unidade I).

Imagine, por exemplo, uma história de terror que fosse narrada sempre sob um mesmo enquadramento, como nos antigos filmes mudos, onde a câmera ficava fixa. Seria possível até obter-se um resultado claustrofóbico, no caso de fechar o plano no rosto

de um personagem. No entanto, de modo geral, a história ficaria monótona, se não incompreensível. Para evitar isso, o roteirista deve organizar mentalmente os desenhos que ocuparão o quadro, a fim de passar mais claramente sua intenção para o leitor e esperando que o desenhista tenha sensibilidade para compreendê-lo, pois algumas vezes o próprio desenhista descobre maneiras melhores de passar essa mensagem.

O uso correto de planos e ângulos ajuda não só à composição do ambiente numa HQ, mas favorece igualmente a ação na narrativa. Ao escolher um determinado enquadramento para ambientar a sequência, o roteirista procura também produzir a ilusão de movimento aos olhos do leitor. Como esse enquadramento deve ser previsto pelo roteirista na parte descritiva do roteiro, ele passa a ser não só o escritor da história, mas também o diretor, cenógrafo e editor de imagens, tudo isso usando apenas as palavras.

Vejam alguns exemplos do uso de planos e ângulos nos quadrinhos, com uma análise dos seus resultados:



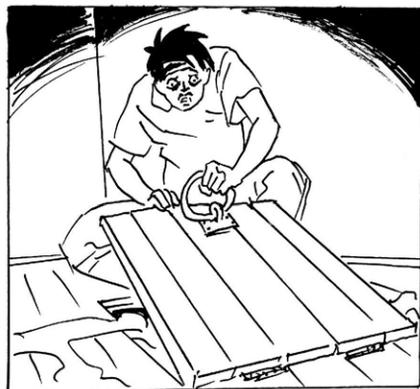
Correto

Quadro 1. Num ângulo inferior, o personagem olha para dentro do alçapão aberto. Aqui, o suspense é mantido.



Errado

Quadro 2. Num ângulo superior, o personagem olha para dentro do alçapão aberto. Este ângulo revela ao leitor o que o personagem está vendo e que deveria ficar oculto até a futura vinheta.



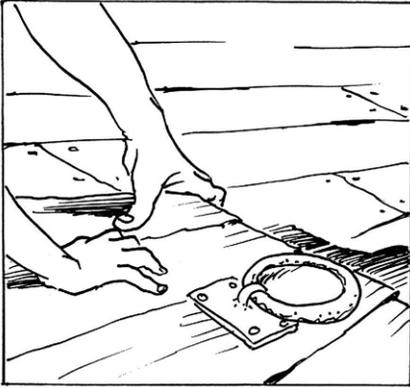
Correto

Quadro 1. O personagem, num ângulo frontal, ergue a tampa de um alçapão. A mensagem visual fica clara para o leitor.



Errado

Quadro 2. O personagem, num ângulo posterior, ergue a tampa de um alçapão. Se o desenhista seguir as indicações à risca, o personagem ocultará do leitor o centro de seu interesse.



Correto

Quadro 1. Close nas mãos do personagem erguendo a tampa do alçapão. Novamente a mensagem visual ficará clara para o leitor.



Errado

Quadro 2. O personagem em plano médio, de perfil, segurando a tampa do alçapão. Seguindo a descrição de planos e ângulos, o desenhista poderia acabar ocultando do leitor as mãos do personagem.

O uso de planos e ângulos pode ser apenas uma referência utilizada pelo escritor para tornar mais claro ao desenhista o que pretende transmitir em seu roteiro, mas também é vital na composição da história. A repetição de um plano ou escolha específica de um ângulo pode garantir a uma história o clima de suspense necessário, ao passo que a escolha errada pode anular todo o impacto de uma cena.

Unidade VI

Cantando a pedra

Cada roteirista tem uma maneira própria de contar histórias: de forma direta, fria e imparcial ou de modo apaixonado, tendencioso, evoluindo-se com a trama. Seja como for, estando definida a maneira como a narrativa será feita, o importante é conhecer as estruturas que a definirão, suas características e especificidades. O estilo sempre dependerá do domínio dos diversos elementos que contribuem para o desenvolvimento de um roteiro. Esses elementos podem até ser subvertidos, mas não podem ser ignorados. Pedindo vênias à paciência de quem me lê pelos clichês, pode-se dizer que cada cabeça é uma sentença, mas quem não tem competência não se estabelece.

Argumento

Antes de se começar a elaborar um roteiro de HQ, dentro do esquema de descrição e diálogos que já vimos aqui, é importante que o escritor organize as ideias através de algumas anotações preliminares. Nessa fase, todas as ideias são válidas, mesmo que pareçam tolas. A partir das anotações feitas sobre personagens, ambiente e ação, o escritor parte para o primeiro esboço do roteiro, ainda escrito de forma direta, como num conto, sem a preocupação de dividir a ação e os diálogos. Essa primeira versão é

chamada de argumento. Trata-se de uma ideia geral sobre a história que será contada, sem muitos detalhes, servindo principalmente para marcar o desenrolar da ação. É sobre esse texto que o roteirista irá definir o número de páginas da história, o número de quadros por página, atuação e definição dos personagens, partindo então para desenvolver a trama no formato de roteiro.

O ideal é que você não pense demais na hora de escrever o argumento de sua HQ. Algumas pessoas se enchem de coragem para escrever, fazem anotações, reúnem material de pesquisa e referências, mas na hora de ordenar as ideias no papel, não sai nada. A melhor maneira de começar a escrever é escrevendo. Não pense muito nessa fase inicial. Apenas sente-se à mesa e escreva. A partir daí, é burilar o texto, reescrever, revisar, refazer, lembrando sempre que o bom senso deve prevalecer. Uma hora será necessário colocar o ponto final.

Trama

A trama de uma HQ é a forma como o argumento se desenrola. É o tecido e o padrão de uma história, o modo como ela evolui, ou simplesmente a história em si.

A trama de uma história em quadrinhos usual é composta, normalmente, de princípio, meio e fim. O princípio pode ser lento, acelerado ou explosivo, mas com um chamariz qualquer para o leitor prosseguir na leitura. O desenvolvimento precisa de um ritmo bem marcado, pois como na música, não pode perder o compasso. Uma virada na trama ou ganchos podem ser elementos interessantes para prender a atenção do leitor. O fim pode ser

climático ou anticlimático, de acordo com a intenção do autor e independente de frustrar ou não as expectativas do leitor. Cabe ao roteirista manter o ritmo para respeitar essa ordem que, no entanto, pode ser apresentada de maneira aleatória, ou mesmo inexistir, dependendo do gênero e das intenções do autor.

Um dos erros mais comuns cometidos por roteiristas sem um grande domínio técnico é afastar-se da trama originariamente proposta. A história começa de um jeito, evolui de outro e quando termina – e geralmente ela nem sequer termina -, o leitor não tem a menor ideia do que aconteceu, ou por que aconteceu. As fugas podem até não ser tantas. Basta um desvio ou um furo na trama para se fazer uma história irregular, sem um sentido claro, o que certamente prejudicará a leitura.

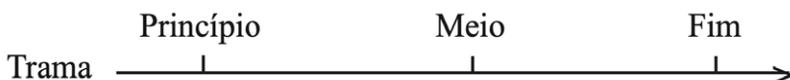
Outro erro comum aos roteiristas iniciantes é querer fazer uma odisseia já nos primeiros trabalhos. Eventos grandiosos, dramas históricos, mini ou maxi-séries são complicadas demais, até para profissionais. O ideal é pensar pequeno, mas sonhar grande, ou seja, fazer histórias curtas, de execução simples, mas que sejam marcantes, com conteúdo. Lembre-se do que foi dito sobre a criação de mitos. Sua história, por mais simples que seja, deve ter um peso e uma importância únicos. Um bom exemplo nesse sentido é Will Eisner, criador do *Spirit*. Nessa série, as tramas se passam sempre no espaço de sete páginas, com histórias fechadas, mas ricas em drama, humor, suspense, aventura, tudo sempre bem arrumado, com princípio, meio e fim, sem deixar pontas soltas.

A escola visual de Eisner é o cinema. A escola literária é o conto. Na literatura, o conto é uma forma mais sintética de passar uma mensagem (diferente das novelas e romances), valendo-se

de narrativas curtas, mas muito ricas como referência para roteiristas que queiram desenvolver suas técnicas narrativas.

Elementos da trama

Vamos tratar agora, de forma um pouco mais profunda, dos elementos da trama. Conforme vimos, uma trama deve possuir, basicamente, um princípio, um meio e um fim.



Ao contrário do que se possa pensar, o início nem sempre está na primeira página, nem o fim na última. O princípio da trama é representado por um conflito, um evento que desencadeia a ação. Numa história policial, pode ser um assassinato ou um roubo. Numa aventura de ficção científica, pode ser uma viagem espacial ou a descoberta de novas tecnologias. O conflito oferece mais energia e direção para uma história, influenciando no curso da trama. Ele a impulsiona, envolvendo e motivando os personagens. O conflito é a razão pela qual a história é interessante o bastante para ser contada.

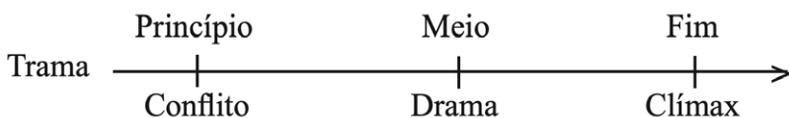
O meio da narrativa é representado pelo drama. Drama é qualquer série de eventos que gerem resultados vívidos, emocionais ou fortes sobre o destino dos personagens. Pode-se dizer que o drama é fruto do conflito, mas ele nada tem a ver com o drama-lhão das novelas de TV. Um conflito entre dois amigos pode gerar um drama tenso. *Romeu e Julieta* viviam um drama amoroso. Nos filmes de Ingmar Bergman, os dramas costumam ser mais

frios e psicológicos. O que alimenta o drama é o suspense, dosado em vários níveis. Cabe ao autor decidir a forma como o drama irá adequar-se ao seu estilo de narrativa.

Alguns autores costumam quebrar a narrativa ao meio, colocando o evento principal no centro da história. É quando ocorre, geralmente, uma virada na trama. Isso é muito comum em novelas de TV, para recuperar a audiência. No cinema, é usado mais como recurso de estilo e o exemplo mais conhecido é o do filme *Psicose*, de Alfred Hitchcock. A cena do chuveiro muda completamente o rumo da história.

O verdadeiro fim da história é alcançado bem antes do último parágrafo. Ele se dá no clímax, o evento que aglutina toda a ação. É para aquele ponto que tudo converge, quando todas as pontas se amarram e já não há mais nada a ser acrescentado, além de possíveis considerações finais. Se você escreve uma história policial, por exemplo, o clímax será a solução do mistério. Numa história de amor, pode ser a união ou separação definitiva do casal. Em *Macbeth*, de Shakespeare, o clímax se dá no cumprimento da profecia das três bruxas.

Isso não significa que o clímax tem que ser, necessariamente, trágico ou apoteótico. Em alguns casos, o clímax chega a passar despercebido. Em histórias fragmentadas, com várias quebras de narrativa, nem sequer existe um clímax. Apenas vários eventos isolados ou costurados compondo uma trama. Alguns autores optam pelo anticlímax, desviando a narrativa no momento em que ela aponta para uma solução definitiva, esfriando assim as expectativas do leitor. É tudo uma questão de estilo, ou da intenção que se quer passar com a história.



Tipos de trama

Em geral, o roteiro é composto de uma trama principal, que pode ser acompanhada por tramas secundárias, apresentadas de forma paralela, em *flashback* ou intercaladas na narrativa (gancho).

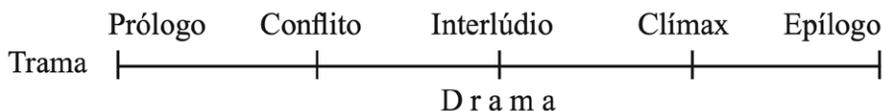
A trama principal é, naturalmente, aquela em meio à qual se constrói o princípio, o meio e o fim da história. Conforme já vimos, é interessante que ela possua um tema específico, para lhe dar mais consistência e manter a coerência da história, cabendo ao roteirista não se afastar dessa linha principal, para não se perder no meio da narrativa, criando uma história irregular.

As tramas paralelas podem servir de apoio à trama principal, deixando a história mais consistente e fornecendo novos elementos que a expliquem, ou que estimulem a curiosidade do leitor. Para efeito de comparação, podemos dizer que a trama principal é uma linha reta e a trama paralela uma linha ondulada, que corta a reta em vários pontos. O importante é não perder de vista que ambas devem convergir para o mesmo objetivo, o clímax da história, ou a trama paralela simplesmente não terá utilidade, nem fará sentido.

Trama paralela



Algumas HQs costumam ter interseções, que não chegam a ser tramas paralelas, nem tão pouco ganchos (embora também possam vir a funcionar dessa forma). Essas interseções na trama são chamadas de prólogo, interlúdio e epílogo. Geralmente ocupam apenas uma página e têm uma função muito mais explicativa do que de criação de novas tramas, daí o porquê de não serem exatamente ganchos. O prólogo abre a história, quase sempre contando fatos que ocorreram antes da trama principal e que contribuíram para o seu início. O interlúdio ocorre no meio da trama e funciona como uma quebra na narrativa, seja para arrefecer a tensão, seja para mostrar o que se passa com outros personagens, seja para servir de gancho para eventos futuros. O epílogo funciona como um pós-encerramento da HQ. Quando a história já se resolveu e os eventos que compõem o clímax estão definidos, o autor pode optar por baixar a tensão com um final explicativo, contando o que aconteceu algum tempo depois (momentos, dias, anos). O epílogo pode servir também para amarrar algumas pontas que tenham ficado soltas. Esses adendos não ocorrem, necessariamente, todos na mesma história – podem nem mesmo ocorrer. Como sempre, seu uso dependerá da intenção e do estilo do autor.



Gancho

É um recurso utilizado por alguns roteiristas para enriquecer a narrativa. Trata-se de uma ideia apresentada de maneira rápida, numa citação ou simples referência, e que pode ser usada mais tarde no desenrolar da trama, ou até para desenvolver novas histórias.

Nas primeiras décadas do século XX, quando os quadrinhos se restringiam às páginas dominicais e às tiras de jornais, o gancho era apresentado sempre no último quadro, como uma chamada para o prosseguimento da aventura, que se daria no dia ou na semana seguinte. Geralmente colocava-se o herói numa situação de perigo iminente, aguçando a curiosidade do leitor, que mal podia esperar para comprar uma nova edição do jornal onde era publicada sua aventura favorita.

Com o surgimento das revistas em quadrinhos, a partir da década de 1930, o gancho passou para as capas e o início das revistas, que funcionava como uma segunda capa. A partir das histórias seriadas, já na década de 1960, a última página também se tornou um gancho poderoso.

É interessante notar que as histórias seriadas só começaram a ser largamente utilizadas a partir dos anos 60, com a Marvel de Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko e Jim Steranko. O gancho foi, então, para o fim de uma revista e início da seguinte. Isso induzia o leitor a comprar o próximo número, ou jamais saberia o final da trama.

Depois foram surgindo ganchos mais refinados, cuja função não era tanto atrair leitores, mas enriquecer a trama, dan-

do ao roteirista a possibilidade de desenvolver novas histórias. O gancho vinha espalhado pelo meio da ação, sem que o leitor percebesse de imediato sua importância, mas já lhe aguçando a curiosidade. Mais tarde, aquela informação adicional poderia ser decisiva para solucionar a trama, ou construir novas histórias.

O gancho, além de ser um recurso narrativo instigante, costuma ser também um “ás na manga” para o escritor, que pode dirigir sua imaginação para diversos pontos diferentes, sem correr riscos. Se um gancho não funcionar, ele pode ser simplesmente abandonado. Mas é preciso atenção, pois um gancho mal resolvido – as chamadas pontas soltas – é característica de um mal escritor.

Unidade VII

Tirando ideias da gaveta

A meta principal de qualquer escritor é ser lido. Este livro pode ensinar algumas técnicas e teorias para a boa escrita, mas não pode mostrar a um escritor o que é mais interessante a ser contado, nem pode lhe oferecer um ponto de vista único. Cabe ao roteirista ter uma mensagem e encontrar os meios de passá-la ao leitor de quadrinhos. Se um escritor consegue emocionar seus leitores, ou seja, se consegue fazer com que acreditem naquilo que estão lendo, já será uma grande vitória. O objetivo principal, portanto, é o de provocar emoções no leitor, mexer com sua imaginação e sensibilidade.

Mesmo que alguém não concorde com o que você escrever, o mais importante é ser lido. No caso das histórias em quadrinhos, você ainda vai depender do desenhista como intermediário para chegar ao leitor. Dessa forma, se a história tiver que ser criticada, que pelo menos não seja pelo roteiro. E que seja lida, pois o pior que pode acontecer é ninguém ver o seu trabalho. Só a partir dessa interação com o leitor é que esse trabalho – já quadrinhizado ou até mesmo ainda na forma de roteiro – poderá ser avaliado, permitindo que o roteirista se aperfeiçoe, evoluindo e tornando-se cada vez melhor.

Narrativa

A narrativa, numa história em quadrinhos, define o tempo e o modo como a história é contada. Quanto ao tempo, a narrativa pode ser linear, alinear ou em *flashback*. Quanto ao modo, pode ocorrer de forma indireta, direta ou livre. O roteirista também pode narrar a história de forma impessoal ou passional, utilizar texto ou só imagens e se valer da metalinguagem.

Na elaboração de um roteiro, a narrativa é a parte mais complexa a ser utilizada. Muitas vezes só vamos ter ideia do tipo de narrativa que empregamos depois que o primeiro texto fica pronto, ou seja, na hora da revisão. Nesse ponto, é importante estabelecer limites que orientem o roteirista na hora de criar sua história em quadrinhos. Da mesma forma, ter uma noção básica das técnicas narrativas permitirá ao leitor identificar melhor os recursos utilizados por um autor na composição de suas histórias.

Foco narrativo

O foco narrativo é o ponto de vista, o ângulo, ou seja, o modo escolhido pelo narrador para contar sua história. É o foco narrativo que revela o grau de consciência que o narrador tem sobre o fato narrado.

Conforme foi dito, há três modos diferentes de se contar uma história em quadrinhos: o modo indireto, o direto e o livre.

Modo indireto

É o modo mais comum usado em HQs. Aqui, o foco narrativo encontra-se na 3ª pessoa (ELE). Quem narra não participa da história como personagem. O narrador será onisciente e onipresente, ou seja, saberá tudo o que acontece com todos a cada momento, inclusive suas emoções e pensamentos. A narrativa poderá ser fria e imparcial ou passional, tendenciosa, dependendo do envolvimento do narrador com os personagens e a história.

Exemplo de narrativa indireta imparcial

Q.1: Visto num ângulo superior, rapaz de jaqueta sobe uma escada, segurando um buquê de flores.	Leg: Rafael chegou ao conjunto residencial no início da noite.
Q.2: O rapaz sobe a escada sem pressa, apoiado no corrimão de mármore.	Leg: Subiu os três lances de escada com um certo esforço. Leg: O prédio não tinha elevador.
Q.3: Em primeiro plano, o rapaz se aproxima da porta de um apartamento.	Leg: No terceiro andar, reconheceu a porta do apartamento de Sara.
Q.4: Em close, o rapaz toca a campainha do apartamento com o dedo indicador. Onomatopeia: DLIN! DLON!	Leg: Ao tocar a campainha, pensava na surpresa que lhe faria. LEG: Sentiu uma certa ansiedade.
Q.5: Em primeiro plano, o rapaz sorri com simpatia, com as flores à altura do peito. Diante dele, abrindo a porta, aparece uma jovem com um leve sorriso de surpresa.	Leg: Depois de seis meses viajando, muita coisa poderia ter mudado. Leg: A relação entre eles ainda seria a mesma?

Nessa narrativa, a descrição feita pelo narrador é seca, quase sem emoção. O narrador descreve o que acontece ao personagem, o que ele sente e reproduz seus pensamentos, mas nunca interfere com suas próprias opiniões. A emoção é toda do personagem. Mesmo a última legenda reproduz ansiedades e questionamentos do personagem, nunca do autor, que sempre se mantém como um observador neutro.

Exemplo de narrativa indireta passional

Q.1: Uma garota sentada diante do computador, digitando, vista em plano médio.	Leg: Naquela manhã, acordou como acordava todos os dias. Leg: Lavou o rosto, tomou café, escovou os dentes.
Q.2: Close na garota, o rosto iluminado pela luz do computador, reflexos nas lentes dos óculos, concentrada no trabalho.	Leg: Os movimentos mecânicos cedem lugar ao trabalho criativo. Leg: Diante da tela fria, sua mente fervilha.
Q.3: Detalhe das mãos sobre o teclado, em primeiro plano, digitando o texto que aparece na tela em segundo plano, em caracteres indistintos.	Leg: Imersa numa quase imobilidade, Patrícia cria seus mundos de dor, vida e morte.
Q.4: Imagens vagas se sobrepõem na tela, mostrando rostos e silhuetas de personagens variados.	Leg: Personagens saltam para a tela do computador. Leg: Novos conflitos são criados.
Q.5: As imagens ganham nitidez, mostrando os personagens criados, como num cartaz de cinema.	LEG: Patrícia agora é uma deusa, criadora de universos. Leg: Uma escritora autêntica.

Nas legendas, o narrador conta fatos que ocorreram com a personagem fora da ação que está sendo descrita. Essa narração dos fatos não é imparcial. Há envolvimento emocional. O narrador

emite opiniões pessoais sobre Patrícia e seus atos, favorecendo a uma identificação maior do leitor com a personagem.

Modo direto

No modo direto, o foco narrativo está na 1.^a pessoa (EU). O narrador é também personagem da história, vivenciando o enredo e interagindo com os demais personagens. O ângulo de visão, nesse caso, é limitado. Como faz parte da ação, o narrador não poderá estar em todos os lugares ou saber de coisas que acontecem fora do seu campo de atuação. A narrativa precisa ser mais elaborada e é sempre parcial, ou seja, o narrador/personagem vê o mundo segundo seu ponto de vista. Se ele for machista, será uma visão machista. Se for mentiroso, será uma narrativa mentirosa. Nesse tipo de foco narrativo, a emoção é fundamental para passar ao leitor uma sensação de realismo.

Exemplo de narrativa direta I

Q.1: Num ângulo superior, vê-se um rapaz correndo por uma rua deserta, à noite, como se fugisse de algo.	Leg: “Se eu escapar dessa, juro que vou tomar jeito.” Leg: “vou ser um bom menino, eu juro!”
Q.2: O rapaz em plano médio, ainda correndo, parecendo ofegante.	Leg: “Prometo por tudo o que é mais sagrado!”
Q.3: O rapaz em primeiro plano, em contra-luz, como se faróis o iluminassem por trás. Ao fundo, vêem-se 3 vultos masculinos em sua perseguição.	Leg: “Agora não adianta chorar, Deco.” Leg: “Você fez a besteira e vai ter que sair dessa sozinho.”

Q.4: O rapaz salta para uma cerca de arame à sua frente.	Leg: “Mas bem que uma ajuda vinha a calhar.”
Q.5: O rapaz chega ao topo da cerca e se prepara para saltar para o outro lado, visto num ângulo superior. Ao fundo, os três homens se aproximam da cerca correndo, tentando alcançá-lo.	Leg: “O Super-Homem nunca está por perto quando a gente precisa.”

Nesse exemplo, a narrativa em primeira pessoa é feita como se o personagem conversasse consigo mesmo, refletindo sobre sua situação. Esse tipo de narrativa exige um cuidado especial do roteirista, que deve mantê-la dentro das características do narrador/personagem. O texto vem entre aspas para caracterizar a narrativa específica: um personagem fala, e não o autor.

Exemplo de narrativa direta II

Q.1: Em plano geral, um homem de terno, bigode, aparentando uns 40 anos, caminha por uma praça onde circulam várias pessoas.	Leg: “Olhem só para essas pessoas.” LEG: “Vagando pela vida, sem noção da fragilidade de suas existências.”
Q.2: O homem em plano total, observando o ambiente à sua volta com certo ar de desprezo.	Leg: “Se soubessem como são desprezíveis, é provável que se matassem hoje mesmo.” Leg: “Fariam um favor ao mundo.”
Q.3: Em plano geral, um grupo de jovens com aparência de skatistas, cabelos pintados, roupas largas, conversam e riem em volta de um banco de praça.	Leg: “Aquela molecada, por exemplo.” Leg: “São todos alienados e ridículos!” Leg: “Não sabem que a vida não é brincadeira.”

<p>Q.4: Duas moças elegantes caminham conversando, vendo-se o homem ao fundo, a observá-las. Mais ao fundo, estão os jovens do 3.º quadro.</p>	<p>Leg: “E aquelas oferecidas, ali?!” Leg: “Deviam estar em casa, cuidando da vida!” Leg: “Com certeza, são garotas de programa.”</p>
<p>Q.5: O homem em plano médio, num ângulo frontal, com ar arrogante.</p>	<p>Leg: “Mundo podre!” Leg: “Está cada vez mais difícil, para pessoas de bem como eu, conviver com isso”.</p>

Nesse foco narrativo, o personagem se mostra um neurótico rancoroso que projeta suas frustrações nas pessoas à sua volta, julgando-as de acordo com os seus preconceitos. A narrativa reflete-lhe o caráter neurótico e o reforça, ao colocá-lo dialogando com um interlocutor inexistente. É como se ele falasse sozinho, o que também ajuda na comunicação com o leitor.

Foco narrativo livre

Nesse foco narrativo, o narrador está na 3.^a pessoa, mas se sente livre para emitir opiniões sobre o que está acontecendo na história, como se estabelecesse um diálogo com o leitor ou com as personagens. Em alguns casos, isso pode levar à metalinguagem, com o personagem participando desse diálogo e reconhecendo o narrador como o autor da história e a si mesmo como um personagem.

Exemplo de narrativa livre: diálogo com o personagem

Q.1: Em plano geral, um super-herói uniformizado desce sobre um carro batido num poste, de onde saem quatro bandidos armados com metralhadoras.	Leg: Você desce dos céus como um semideus, pronto para devolver a ordem à cidade caótica. Leg: Após o assalto, os criminosos pensaram que o acidente era o seu maior problema.
Q.2: Vistos num ângulo superior, os quatro bandidos disparam suas metralhadoras para cima, na direção em que deve estar o herói.	Leg: eles disparam suas armas à queima-roupa, numa vã tentativa de detê-lo.
Q.3: A silhueta do herói em plano americano, ainda no ar, vendo-se apenas seu sorriso, enquanto as balas ricocheteiam em seu peito.	Leg: Isso não o impressiona. Leg: Sua justiça se anuncia como um trovão distante. Leg: Implacável.
Q.4: Close do herói, que sorri confiante, olhando para baixo como se olhasse para os bandidos.	Leg: Todos o conhecem como Ultraman! Leg.: Você é o filho do átomo, o precursor de uma nova era, e nada pode vencê-lo. Leg.: Há quem ainda não saiba disso?

Aqui o narrador não só reproduz os pensamentos dos personagens durante a descrição da ação (como no primeiro quadrinho), como se integra à narrativa, dialogando com o herói, embora este não demonstre ter consciência de sua existência. O narrador não participa da ação, mas nela se insere, emitindo opiniões. A última legenda mostra um quase diálogo entre o narrador e o leitor. A quem ele dirige a pergunta?

Outro recurso interessante é contar uma mesma história através do ponto de vista de vários personagens. Isso funciona como um quebra-cabeças, no qual o leitor precisa montar a trama a

partir de vários depoimentos, comparando as informações, analisando as possíveis contradições etc.

O foco narrativo deve ser mantido do princípio ao fim num roteiro. Caso contrário, estaremos quase certamente contando uma história de maneira irregular. Quando essa alteração é feita de forma consciente, pode funcionar, com pontos de vista diferentes se cruzando e dando mais impacto à narrativa. Mas para utilizar esse recurso, é preciso começar dominando plenamente modos mais simples – que para muitos já nem são tão simples assim.

Narrativa Linear

É o tipo mais comum de narrativa, no qual a história segue uma linha progressiva, com início, meio e fim. A ação é clara. Não há quebras de narrativa para o passado, nem desvios para além da trama principal. Mesmo as tramas paralelas ocorrem em consonância com essa trama principal, num ritmo constante. Isso não é sinônimo de monotonia, pelo contrário. Histórias policiais e de terror costumam seguir uma narrativa linear, sem que com isso o leitor seja privado de emoção, ou fique entediado.

De forma geral, a narrativa linear favorece a uma melhor compreensão da história por parte do leitor.

Narrativa alinear

Usa os mesmos elementos da narrativa linear (princípio, meio e fim), mas não necessariamente na mesma ordem. A narrativa é fragmentada, com idas e voltas entre o presente, o passado e, às ve-

zes, o futuro¹. É um recurso mais sofisticado, próprio para roteiristas experientes. Usar esse recurso sem grande domínio da narrativa pode deixar a história confusa, ou mesmo criar um final inconclusivo, não se conseguindo amarrar todas as pontas no desfecho.

O roteirista pode escolher compor uma narrativa alinear simplesmente misturando a ordem dos acontecimentos, intercalando tramas paralelas à trama principal sem respeitar a ordem cronológica. No entanto, o recurso mais eficiente – e também o mais comum – é o *flashback*.

Flashback

Flashback é a recordação de fatos e eventos que ocorreram antes da trama principal, não havendo uma palavra equivalente para esse termo em Português.

De forma simples, podemos dizer que o *flashback* representa as lembranças de um ou mais personagens na trama. Nesse caso, a narrativa segue seu curso normal, recorrendo vez ou outra a essas “lembranças” para explicar melhor a trama. Em alguns casos, uma trama pode se passar toda em *flashback*, de acordo com o ponto de vista de determinado personagem (narrativa direta). Em outras, o roteirista mistura de tal forma o tempo cronológico que o leitor mal consegue saber onde a trama começa e onde ele acaba, ou o que é ação real e o que é *flashback*. O *flashback* também pode ser um recurso para confundir o leitor, espalhando pistas falsas sobre a verdadeira natureza da trama.

1. Uma história que se passa no presente, no passado e no futuro ocorrerá, na verdade, apenas no presente e no passado. Como na vida real, o futuro é uma incógnita. Quando ele se revela, já não é mais futuro, é presente.

Narrativa em imagens

Algumas vezes, numa história em quadrinhos, podem se alternar partes em que a imagem prevalece e outras em que se faz uso maior do texto. No entanto, algumas histórias em quadrinhos podem ser contadas só com o auxílio da imagem, ou seja, dos desenhos, abrindo mão do texto.

De modo geral, usa-se o conceito de que uma imagem vale mais do que mil palavras. Portanto, cabe aqui o bom senso do roteirista, que deve saber quando é necessário falar e quando vale a pena calar. Seja como for, numa narrativa centrada nas imagens, o uso eficiente de planos e ângulos torna-se fundamental, tanto para criar o ritmo desejado (mais ação, menos ação, um clima mais suave, mais suspense etc.), como também para deixar clara a mensagem de cada quadro na história.

O uso de planos e angulações pode ser apenas uma referência utilizada pelo escritor para tornar mais claro ao desenhista o que pretende transmitir em seu roteiro, mas também é vital na composição da história. A repetição de um plano ou a escolha específica de um ângulo pode garantir a uma história o clima de suspense necessário, ao passo que a escolha errada pode anular todo o impacto de uma cena.

Por outro lado, há HQs em que o texto é fundamental para o entendimento da ação, ou para lhe dar mais consistência, mais profundidade. No entanto, quando uma HQ pode ser entendida apenas pelo texto, e o desenho nela funciona só como ilustração (um apêndice na narrativa), talvez o ideal fosse escrever um conto, e não um roteiro de HQ.

Unidade VIII

Texto

Um roteirista de história em quadrinhos pode ser um bom narrador, com todo o domínio técnico no uso de planos e ângulos e, ao mesmo tempo, ser um péssimo escritor. Nesse caso, talvez o melhor seja ficar calado e deixar que a ação conte a história.

Para escrever bem, duas coisas são necessárias: ter algo a dizer e saber como dizê-lo. Isso se consegue com prática, mas também com muita leitura. Quem lê, escreve melhor.

É preciso estar atento à forma como o texto se apresenta nos quadrinhos. Ele vem em balões, representando os diálogos, e em legendas, seguindo um discurso narrativo. Dessa forma, sua apresentação é sempre limitada pelo espaço. Saber utilizar bem esse espaço pode fazer a diferença entre o bom e o mal escritor.

Carlos Drummond de Andrade dizia que “escrever é, antes de tudo, cortar palavras”. Isso significa que um escritor deve combater certos vícios, como a redundância, a prolixidade, o rebuscamento excessivo do texto, a adjetivação supérflua ou o laconismo baseado em substantivos. Tudo isso se resume em palavras vazias.

Texto óbvio ou redundante

Um dos erros mais comuns ao roteirista iniciante é limitar o texto a contar o que os desenhos podem mostrar sozinhos. Aí en-

tra o conselho de ficar calado. Deixe que a imagem fale por si. Não gaste o tempo e a paciência do leitor explicando o óbvio.

Exemplo de texto redundante

Q.1: O <i>cowboy</i> em primeiro plano, atirando contra o bandido, que cai ao fundo com uma expressão de dor, soltando sua arma. Onomatopeia: BANG!	Leg: Nesse momento, Johnny Kid saca sua arma e atira contra Ringo. Ringo: - Argh!
---	--

Você percebe que a parte descritiva (à esquerda) e a parte narrativa (na legenda) são muito parecidas. O texto poderia ser subtraído sem prejudicar o entendimento da história.

Prolixidade

Ser prolixo é falar demais, falar excessivamente. Alguns roteiristas parecem crer que quadrinhos e literatura são a mesma coisa. No afã de dar maior dramaticidade às suas histórias, exageram na dose e passam a falar mais do que o necessário sobre os sentimentos, os pensamentos, as emoções das personagens, criando situações embaraçosas que prejudicam a narrativa, tornando a história cansativa. Enchem o quadro com tanto texto que mal dá para ver o desenho. O roteirista pode até conseguir um bom resultado, mas isso é exceção. Na maioria das vezes, as HQs tornam-se cansativas devido à pobreza do estilo.

Exemplo de prolixidade

<p>Q.1: Mulher de meia idade se olha num pequeno espelho de parede, parecendo cansada e abatida, como se tivesse acabado de acordar.</p>	<p>Leg: Mariana lembrava de sua infância na fazenda dos avós, há muitos anos atrás. Leg: Naquele tempo, tudo parecia mais verde e suave, com um gosto bom de fruta madura colhida no pé. Leg: Hoje tudo é cinza. Sombrio e cinza. Leg: O gosto mudou para fuligem seca e amarga. Leg: Um gosto que não sai de sua boca.</p>
--	---

Para ressaltar o perfil emocional da personagem, o roteirista exagera na quantidade de texto, que poderia ser melhor utilizado se distribuído em pelo menos dois quadrinhos. Concentrado num só quadro, como neste exemplo (e dependendo do número de quadrinhos por página), cria uma enorme dificuldade para o desenhista, que precisa distribuir o texto sem obstruir demais a imagem.

Rebuscamento sem conteúdo

Às vezes o rebuscamento excessivo do texto é o principal responsável por um quadro carregado. O roteirista iniciante pensará que, para impressionar o leitor, precisa enfeitar o texto com metáforas, figuras de linguagem e licenças poéticas, complicando a narrativa num desnecessário estilo rococó. Nesse desejo de demonstrar cultura, o roteirista iniciante, sem grande domínio da técnica, cai frequentemente na redundância. O texto passa a se repetir ou falar do óbvio.

Exemplo de texto rococó

<p>Q.1: Em plano geral, vê-se o detetive caminhando por uma rua sombria e suja, as mãos nos bolsos do casaco, chapéu caído sobre os olhos, um cigarro aceso no canto da boca.</p>	<p>Leg: Spaggeti cruzava as ruas sórdidas como uma navalha cortando a carne da noite.</p> <p>Leg: O ar pesava à sua volta, lançando seu espírito inquieto em profundezas abissais de indizíveis perversões.</p> <p>Leg: Os rumos há muito haviam se perdido e o caminho agora era uma boca escancarada, fétida e pronta a devorá-lo nas entranhas da cidade.</p>
---	--

Tudo isso para dizer que o detetive andava pelas ruas da cidade... Para dar um clima de romance noir² à sua narrativa, enfatizando os conflitos emocionais do personagem, o roteirista acaba se perdendo em figuras de linguagem que tornam a narrativa extensa e confusa. Um pouco de estilo é bom, mas sem exagero.

Adjetivos

Com relação aos adjetivos, o ideal é limitá-los à parte descritiva do roteiro. Nessa parte, todos os erros são permitidos em nome da clara transmissão da mensagem, facilitando a compreensão, por parte do roteirista, daquilo que deve ser desenhado. Nas legendas e diálogos, no entanto, os adjetivos só devem ser utilizados quando forem realmente necessários. Se usados em excesso, tornam o texto cansativo, empobrecendo o estilo.

2. Noir: gênero que caracteriza as histórias policiais de trama complicada, sem heróis, inaugurado no cinema pelo clássico *Relíquia Macabra* (*The Maltese Falcon*, 1941, de John Huston). Os franceses batizaram o gênero de *noir* (negro, escuro) pelas muitas sombras que ambientavam a trama nesse tipo de filme.

Exemplo de excesso de adjetivos

Q.1: O homem de terno em primeiro plano, prestes a entrar no carro, acena para a mulher, vista ao fundo na porta da casa, sorrindo e acenando de volta para ele.	Leg: Naquela manhã ensolarada, o compenetrado e grave senhor Borba preparou-se para o seu encontro matinal no célebre escritório de advocacia.
--	--

Não nos interessa saber se a manhã é de sol ou nublada, se o senhor Borba é feliz ou se o seu ambiente de trabalho é mais ou menos produtivo. Interessa, sim, saber como é o senhor Borba fisicamente, que tipo de carro ele usa, qual a aparência de sua mulher ou a cor do seu terno (no caso da HQ ser colorida). Na parte descritiva, os adjetivos podem enriquecer, para o desenhista, a informação do que deve ser desenhado. Mas na parte narrativa, informação demais e desnecessária só tende a deixar o texto cansativo.

Substantivos

O oposto do excesso de adjetivos é um texto lacônico, restrito geralmente a substantivos isolados. Não há sequer frases completas, apenas palavras “lançadas ao vento”, que podem ter todos ou nenhum significado para o leitor. Por melhor que tenha sido a intenção do roteirista, o resultado final será apenas uma série de palavras vazias. Portanto, não pense que o leitor tem a obrigação de entender suas pretensões poéticas. Se a palavra não passa mensagem alguma, o melhor é cortá-la.

Exemplo de narrativa baseada em substantivos

Q.1: Um alienígena humanóide de perfil, em plano médio.	Leg: Angústia.
Q.2: Close na metade do rosto do alienígena.	Leg: Dor.
Q.3: O alienígena em plano total, flutuando no vazio, visto num ângulo superior.	Leg: Solidão.

E é melhor parar por aí. A história poderia prosseguir no mesmo ritmo, mas aonde isso iria chegar? O que o autor quer dizer com essa narrativa lacônica? A impressão que fica é que ele não sabe o que dizer e está improvisando, ou que, por preguiça de escrever um texto mais elaborado, está tergiversando com substantivos vazios.

Seja como for, de modo geral, o roteirista iniciante tende a escrever muito. O ideal, se você tem algo a dizer, é fazer cada palavra valer a pena. Que valha a pena ser escrita e que valha a pena ser lida. Caso contrário, é melhor deixar que apenas as imagens contem a história.

Por fim, vale a pena destacar alguns pontos que têm a ver com a Língua Portuguesa e os bancos de escola. Para escrever bem, é necessário um domínio pelo menos aceitável do vernáculo. O respeito às regras gramaticais, à acentuação, à pontuação, à grafia correta das palavras, à concordância verbal, ao uso correto de pronomes, tudo isso deve ser considerado. Ninguém é infalível, mas, em certos casos, um dicionário, uma gramática ou um revisor pode fazer toda a diferença, salvando o escritor de um possível vexame.

Diálogo

Seja qual for o gênero trabalhado pelo roteirista de quadros, é importante que os diálogos soem realistas. Diálogos artificiais farão o personagem perder credibilidade junto ao leitor.

Em geral, os diálogos são apresentados numa história em quadrinhos de modo direto, ou seja, com os personagens conversando entre si através de balões. Para caracterizar melhor os personagens, o roteirista pode sugerir formatos específicos para os balões, de acordo com quem fala: um monstro, um robô, transmissão por rádio, representação da emoção do personagem etc.

Exemplo de sugestão de balão-fala

Q.1: O cientista em primeiro plano, assustado ao ver o mutante de cérebro altamente evoluído surgir à sua frente. A voz do mutante soa no ar sem que ele mova os lábios.	Cientista: - Você?! Mutante: - Sim, doutor Brown! Eu voltei do futuro para realizar minha vingança contra este mundo primitivo!
--	---

Aqui o desenhista é livre para interpretar a sugestão do roteirista e criar uma representação figurativa específica para a fala do personagem *Mutante*, que a diferencie da fala dos demais personagens da história e marque melhor suas características.

Sugerimos aqui uma divisão para os diálogos em cinco tipos mais comuns: clássico, naturalista, regional, de grupo, monólogo.

Diálogo clássico

O diálogo clássico é muito comum em histórias de época. Nele tenta-se reproduzir um modo arcaico de falar, para ambientar melhor as personagens. Esse tipo de diálogo exige o conhecimento do uso de verbos e pronomes, a fim de se fazer uma correta concordância verbal. Se o roteirista não domina plenamente a língua, pode não apenas cometer erros de concordância, como também tornar os diálogos falsos e maçantes. Afinal, ambientar uma história na Idade Média não significa que os personagens devam falar como se escrevia na época. Cabe ao roteirista saber onde se sente mais à vontade, ou que riscos está disposto a correr. Em todo caso, uma boa gramática e a leitura prévia de romances históricos sempre ajudam.

Exemplo de diálogo clássico

Q.1: Em plano geral, o Valete encontra o Bobo da Corte no armário da Rainha, que sorri encabulada, observando a cena.	Bobo: - Bem, meu amo, percebo que folgais com este grande descobrimento, e atrevo-me a jurar que vos delicia a idéia de expor-me ao opróbrio; mas, se considerardes com justiça o assunto, verificareis que só o rei tem a culpa.
---	---

Diálogo naturalista

O diálogo naturalista é mais coloquial, mas nem por isso é mais fácil. O roteirista deve reproduzir a maneira natural das conversas do cotidiano. Isso não significa encher os balões de erros de concordância, palavrões, gírias e elipses mentais (ver defi-

nição no Capítulo IX), mas saber dosar cada um desses pontos e utilizá-los no momento certo. O importante é passar a mensagem de maneira clara, leve, agradável, para que o leitor se sinta à vontade ao ler a história. Muito embora não se possa facilitar tudo para ele o tempo todo. Se o personagem tiver que usar termos rebuscados, ou uma linguagem específica, com gírias próprias, isso deve ser utilizado, para não prejudicar a credibilidade da composição. É o caso dos diálogos regionalistas.

Exemplo de diálogo naturalista

Q.1: Dois rapazes classe média conversam sentados à mesa de um barzinho.	RAPAZ I: - Então eu disse pra ela esquecer, porque se a gente dá mole... Sabe como é, né? RAPAZ II: - Pode crê! Pode crê!
--	--

Diálogo regional

O diálogo regional busca reproduzir o mais fielmente possível, mas sem perder a naturalidade, a forma de falar de pessoas de determinadas regiões. É preciso dar ênfase às expressões típicas, criando até mesmo truques para reproduzir o sotaque. Um recurso interessante é “inventar” esse sotaque, criando termos e expressões originais. Guimarães Rosa, em *Sagarana*, e Dias Gomes, em *O Bem-Amado*, fizeram isso à perfeição.

Da mesma forma que o diálogo clássico, se mal utilizado, o diálogo regional pode soar falso. O mais seguro é trabalhar o diálogo formal comum, principalmente se o roteirista não for da região em que se passa a história.

Exemplo de diálogo regionalista

Q.1: Dois caipiras mineiros conversam sentados num tronco de árvore, próximos à cerca de uma fazenda e à beira de uma estrada de terra.	Caipira I: - Ô, cumpadi! Voscimê sabe se essa estrada vai pra capitar? Caipira II: - Vai não, cumpadi. Moro aqui faz trinta anos e nunca que vi ela sair do lugar.
---	---

Diálogo de grupo

O diálogo de grupo representa uma comunidade, um movimento ou, como o próprio nome diz, um grupo específico de pessoas. Tem a ver também com o tempo em que se passa a história. Se o personagem é um hippie vivendo nos anos 70, será mais fácil acreditar nele se, na sua fala, usar alguns termos comuns à época e ao grupo em que vive. Naturalmente, os assuntos poderiam girar em torno de paz e amor, sexo e drogas, com a linguagem pontuada por gírias da época. Já se o personagem fosse um nazista em 1930, seus discursos trariam um tom mais intolerante e racista, talvez culto, talvez rude, mas certamente diferente do discurso de um *hippie*.

O mesmo esquema vale para outros grupos, como políticos, músicos, sindicalistas, médicos, universitários, torcedores de futebol, traficantes de drogas etc, sempre se levando em conta o local e a época em que se passa a história, bem como a idade dos personagens.

Exemplo de diálogo de grupo

Q. 1: Três rapazes de bermuda, tênis e camisas de time de futebol caminham por uma rua, conversando animados.	Rapaz I: - Num tem pra ninguém, mer-mão! O timão vai meter três a zero no jogo de hoje! Rapaz II: - Podicrê! Vai sê o bicho! Rapaz III: - Vamu fazê a festa da fiel, moçada!
---	--

Monólogo

O monólogo ocorre quando o personagem conversa consigo mesmo, numa espécie de reflexão. Na verdade, ele está estabelecendo um diálogo com o leitor. O texto pode ser apresentado em balões-fala, balões-pensamento ou em legendas e geralmente tem uma função explicativa.

Não se deve confundir o monólogo com a descrição das emoções do personagem pelo narrador, embora às vezes a narrativa se misture entre o discurso direto e o indireto (caso dos *flashbacks*, por exemplo).

Exemplo de monólogo

Q.1: Um homem debruçado sobre uma mesa de bar, com garrafas vazias à sua volta, parecendo pensativo e angustiado.	Leg: “Não devia ter dito a Stella que a amava.” LEG: “Agora ela não vai mais largar do meu pé.”
Q.2: Close no copo sobre a mesa, quase vazio.	Leg: “Sempre foi assim, desde que eu era menino.” Leg: “Nunca aprendi a dizer a verdade.”

<p>Q.3: Em plano geral, em <i>flashback</i>, um menino aponta para um cachorro com ar de inocente, enquanto sua mãe olha para uma pocinha de água no meio da sala. O cachorro se coça indiferente.</p>	<p>Leg: “Logo que me entendi por gente, por volta dos cinco anos, aprendi que é melhor uma doce mentira do que uma verdade amarga.”</p>
--	---

Seja qual for o tipo de diálogo escolhido, o mais importante é que eles soem reais, que pareçam naturais. A melhor maneira de se encontrar o tom certo é ser um bom observador, aprendendo como as pessoas falam. Seus diálogos podem ser secos, curtos e diretos, ou rebuscados, incoerentes, prolixos, cheios de interrupções. Há um número quase infinito de combinações que podem ser usadas.

Além dos cinco tipos básicos que vimos, um diálogo em HQ pode ser poético, acadêmico, literário, técnico, floreado, criptográfico, metalinguístico etc. Há muitas variáveis, algumas delas se cruzando e outras que você mesmo pode criar. Como sempre, é tudo uma questão de técnica, estilo e da adequação ao personagem.

Por último, vale uma observação: para saber se um diálogo soa realista, leia-o em voz alta. Se agradar aos seus ouvidos, certamente também satisfará o leitor.

Legenda

Além de exprimir pensamentos (em substituição aos balões), as legendas podem apresentar as falas do personagem. No discurso indireto, quem fala é o autor/narrador, apenas descrevendo a ação. Se um personagem da trama comanda a narrativa, trata-se

de um discurso direto, onde o narrador é também agente e parte da ação. Se o narrador reproduz a fala do personagem, mantendo uma narrativa impessoal, teremos um exemplo de discurso livre.

Exemplo de legenda com discurso indireto

Q.1: Plano geral de uma pequena fada voando pela floresta.	Leg: Lótus sabia que os elfos atacariam naquela noite. Leg: Precisava avisar as outras fadas com urgência.
--	---

Exemplo de legenda com discurso direto

Q.1: Plano geral de uma pequena fada voando pela floresta.	Leg: “Os elfos atacarão esta noite!” Leg: “Preciso avisar as outras fadas com urgência.”
--	---

Exemplo de legenda com discurso livre

Q.1: Plano geral de uma pequena fada voando pela floresta.	Leg: Lótus sabia que os elfos atacariam naquela noite. “Preciso avisar as outras fadas com urgência!”, ela pensou.
--	--

Há casos em que o autor estabelece um contato com o leitor ou o próprio personagem. Em outros, é o personagem que dialoga com o leitor, num recurso chamado de metalinguagem (veja explicação adiante).

Além de trabalhar diálogos e pensamentos, a legenda pode funcionar como um apoio para enriquecer a narrativa, acrescentando elementos descritivos ou decorativos (pautas musicais, pergaminhos etc.) à cena.

Ritmo e legendas

Sabe-se que a base para uma história em quadrinhos é a imagem. No caso de alguns gêneros, pode-se até prescindir do texto. Em outros casos, o texto mostra o que só a imagem não pode contar. Através do texto, podemos aprofundar a psicologia do personagem, exprimir seus sentimentos, desenvolver um clima poético ou lírico. O texto pode também sugerir uma trilha sonora para a ação, através da letra de alguma música. Pode narrar tramas paralelas à ação mostrada pelas imagens. Ou pode mostrar diálogos que aconteçam fora da ação (em *off*).

Exemplo de diálogo em off

Q.1: Um padre em plano médio, rezando de mãos postas, os olhos apertados numa expressão de angústia.	Leg: “Vamos atacar agora!” Leg: “Não, espere! A alma dele ainda não está pronta.” Leg: “Devemos ser pacientes e aguardar o momento certo.”
--	--

Exemplo de trilha sonora em legendas

Q.1: Um carro em plano total, subindo uma estrada com os faróis acesos, à noite, sob uma chuva fina.	Leg: Ligou o rádio para se distrair. Leg: “Ainda é cedo, amor! Mal começaste a conhecer a vida...” Leg: A canção lhe trouxe de volta lembranças amargas.
--	--

O mais comum é usar o texto para contar a história. Isso deve ser feito sem redundância, ou seja, nada de narrar o que a ação está mostrando. Muitas vezes apenas descrever a cena, e não mostrá-la, cria muito mais impacto do que a ação explícita.

Exemplo de ação em off

Q.1: Num ângulo superior, vê-se o corpo de um homem caído sob a chuva, num beco sujo.	Leg: Tião Gorila foi espancado por sete homens. Leg: Quebraram seus dentes e ossos com socos e pontapés. Leg: Em seguida, arrastaram seu corpo para fora do bar, onde ele permaneceu até agora.
---	---

Uma vez que as histórias em quadrinhos, ao contrário do cinema, não possuem movimento, é necessário desenvolver alguns truques que passem essa sensação para o leitor. Um deles é utilizar legendas com frases curtas e distribuí-las verticalmente pelo quadro. Isso pode ser sugerido ao desenhista já no roteiro, através da distribuição do texto em diversas legendas, como no exemplo anterior.

Por último, lembre-se de manter a uniformidade do texto. Se a história começou sendo narrada por um personagem (ou seja, na 1ª pessoa), ela deve seguir nesse foco narrativo até o fim, ou dará a impressão de que o personagem sumiu no meio da narrativa. Se o personagem tem um estilo próprio de falar, deve-se manter esse estilo em todo o texto em que a narrativa for feita sob o seu ponto de vista. Se a narrativa se inicia num determinado tempo verbal, deve-se mantê-lo nesse tempo até o final.

Metalinguagem

A metalinguagem ocorre quando usamos um veículo de comunicação para comentar, discutir, questionar, explicar ou criticar esse próprio veículo. No caso das histórias em quadrinhos, o que

ocorre é geralmente o personagem se reconhecer como parte de uma HQ, dialogando com os autores e leitores, ou interagindo com os elementos que compõem cada quadro. No que se refere ao texto, além do diálogo com o leitor/autor, o personagem manipula os balões, brinca com o texto contido neles, utiliza as onomatopéias como utensílios ou integra o título da história ao cenário, dando um tom surrealista à HQ.

Unidade IX

Lapidando o seu estilo

Escriver é uma luta diária, onde o escritor combate em busca da palavra exata, aquela que transmita o que ele quer dizer. Se quiser tornar esse combate mais interessante, o escritor deve também perseguir um estilo próprio. Não é algo tão difícil quanto a conquista do Santo Graal mas, como nessa lenda, muitos atingem o objetivo sem que isso seja percebido. Quem vai notar se um escritor tem estilo, e que estilo é esse, são as outras pessoas, que o demonstram através de seus comentários ou, no caso dos roteiristas profissionais, quando eles começam a fazer escola, influenciando o trabalho de terceiros. Mas, enquanto não se atinge esse nível, toda a experimentação é válida, sendo que o exercício constante da escrita deve ser acompanhado de muita leitura. Escrever e ler são os melhores modos de lapidar o talento em direção a um estilo próprio.

Seguir uma influência pode ser interessante, mas o ideal é que o escritor desenvolva um estilo peculiar. Escritores devem escrever sobre o que sabem – e muitos sabem mais do que imaginam. Portanto, cabe ao roteirista de HQ escrever algo que só ele poderia contar, abordando assuntos que lhe sejam familiares. Dessa forma, ele irá desenvolver aos poucos uma escrita cada vez mais pessoal, rumo à definição de um estilo.

É difícil? Muito! A tendência é a maioria dos iniciantes seguir referências do que lê, e não de quem escreve: apreciando as histórias em quadrinhos de um personagem qualquer, o roteirista iniciante passa a querer fazer igual, sem se importar com o autor dessas histórias, se ele tem qualidade ou não. Quando a referência é boa, o resultado pode ser igualmente bom. Mas quando um roteirista de quadrinhos vive à sombra de autores medíocres, que bons resultados ele poderá obter?

Só bem mais tarde o neófito candidato a escritor vai perceber que as histórias em quadrinhos possuem autores e que alguns são melhores que outros.

No entanto, nem só das referências dos quadrinhos deve se abastecer um roteirista iniciante, se quiser ter um estilo próprio. Isso porque, se você estuda e segue uma tendência em quadrinhos, pode até produzir um trabalho melhor do que o produzido pelas editoras comerciais, sejam elas nacionais ou estrangeiras, mas certamente não irá produzir nada de novo, ou pelo menos nada que pareça original. Pessoas que criam precisam sempre estar em busca de referências em todas as áreas da cultura, da arte e da comunicação. Referências que levem a algo novo, mesmo que esse novo seja algo já feito e até muito antigo.

Corte narrativo

Já vimos que existem vários tipos de diálogo, sendo que o mais comum é o naturalista. Vimos que a maior dificuldade, nesse caso, é fazer com que o diálogo pareça natural. A técnica mais eficiente para se conseguir esse efeito é o corte narrativo.

Ninguém fala como se escreve. Se você prestar atenção numa conversa entre amigos, ou se der ao trabalho de gravá-la e, mais tarde, examinar a fita, verá que os assuntos não seguem uma ordem lógica, como no caso de um texto didático ou literário. Num diálogo convencional, as interrupções são constantes. Precisamos de pausas para ordenar as ideias. Muitas vezes nos desviamos do assunto principal, indo para pontos completamente diversos. Se a conversa durar muito tempo, terminamos até por esquecer o assunto inicial. A essas “quebras” no raciocínio lógico durante um diálogo eu chamo de elipses mentais. São essas elipses que ajudam a compor o corte narrativo.

O corte narrativo favorece à reprodução desse diálogo do dia-a-dia numa história em quadrinhos, servindo não só para dar-lhe credibilidade, mas também como uma ferramenta muito útil na apresentação de personagens ou de situações específicas. Mudar de assunto em determinado ponto, até como caráter explicativo, também pode ser interessante.

Exemplo do uso de reticências no corte narrativo

Q.1: homem de meia idade, de óculos, em plano médio, suando muito, parecendo nervoso.	Homem: - Bem, nesse caso eu acho que... Eh... Quer dizer...
---	---

As reticências favorecem à caracterização hesitante do personagem, reforçando o seu nervosismo.

Exemplo do uso de aposto no corte narrativo

Q.1: Dois homens conversam sentados no banco dianteiro de um carro, num ângulo frontal. O carro está parado.	HOMEM I: - Que cara de felicidade é essa? HOMEM II: - É que a minha prima mais nova, <i>aquela universitária</i> , ficou de passar as férias lá em casa.
--	---

Aqui a quebra da narrativa principal deixa o diálogo mais natural, ao mesmo tempo em que oferece mais informação para o leitor.

Exemplo do uso de expressão recorrente

Q.1: Em plano médio, um homem de bigode, óculos escuros e camisa “berrante” conversa com um rapaz de aparência desleixada.	Homem: - Garanto que é material de primeira qualidade, <i>tá ligado?</i> Tu não vai se arrepender. Rapaz: - Não sei... Vou pensar.
--	---

A gíria usada pelo personagem poderia ser substituída por qualquer expressão do cotidiano: entende, certo, sabe etc.

Exemplo de mudança de assunto

Q.1: Plano geral de um quarto de estudante. Em primeiro plano, uma garota arruma roupas numa gaveta. Ao fundo, outra garota folheia uma revista deitada sobre a cama.	Garota I: - Já reparou na barriga do professor de inglês? Garota II: - Menina, <i>nem me fale!</i> Morro de medo de ficar daquele jeito. Garota I: - Se continuar deitada nessa cama, vai ficar mesmo.
---	--

<p>Q.2: A garota da cama em primeiro plano, com a outra ao fundo, caminhando em sua direção.</p>	<p>Garota II: - Eu estou exercitando meu cérebro, querida. Cultura também é importante. Garota I: - Sei. E desde quando revista de fofoca é cultural?</p>
<p>Q.3: A garota da cama em plano médio, sorrindo.</p>	<p>Garota II – Desde que fale das fofocas dos meus ídolos preferidos. Você não sabe da última...</p>

A conversa se inicia centrada num professor de inglês e acaba nas fofocas sobre artistas, seguindo provavelmente em outras direções, no correr da história. Essa mudança de assunto é chamada de corte temático. Note também o uso de perífrases, no primeiro quadrinho, na fala da GAROTA I (PERÍFRASE: uso de locução no lugar de formas simples correspondentes). Esses rodeios servem para adornar o diálogo, tornando-o mais prosaico.

O uso de cortes narrativos só depende da intenção e do bom senso do roteirista. É uma técnica que deve ser assimilada aos poucos, primeiro pela leitura, com a observação atenta do seu uso por roteiristas profissionais; depois, pela observação do modo como as pessoas falam; e por último, no próprio ato de escrever roteiros, através de exercícios constantes.

Corte cinematográfico

Conforme já vimos, a estética dos quadrinhos não se limita ao quadro bem desenhado, cujo plano e angulação sejam capazes de revelar um perfeito enquadramento. É necessário que haja uma dinâmica estrutural entre todos os quadrinhos, criando a

impressão de movimento e ajudando a compor o clima da história, de acordo com o gênero trabalhado.

Evidentemente, não estamos sugerindo a criação de movimento real. Não se trata de fazer cinema, mas de usar um recurso de que se vale toda arte que trabalha com o desenho: no caso, o movimento aparente, que será tanto mais eficiente quanto for a capacidade criativa do desenhista. Para auxiliá-lo, cabe ao roteirista ter um bom conhecimento de diagramação, enquadramento, planos e ângulos, a fim de montar previamente a página em sua mente.

Embora isso não seja percebido pelo leitor, o roteirista não apenas escreve a história, como também a desenha indiretamente, a partir da descrição do ambiente, das personagens e da ação. Da mesma forma que ele usa o corte narrativo para dar realismo aos diálogos, irá se valer do corte cinemático para garantir o ritmo da história.

O corte cinemático tem a ver basicamente com o tempo e o espaço nos quadros. De um quadro para o outro, há uma passagem de tempo mínima (que pode variar), bem como uma mudança no espaço em que se passa a ação. Num momento (quadro), o personagem está em sua casa e, no momento seguinte, está a anos-luz de distância, em outra galáxia. Num momento, o personagem está no mundo real e no outro, passa para o mundo dos sonhos, em uma realidade restrita à sua própria mente. Se há mudança no espaço em que ocorre a ação, o corte é chamado espacial. Se a mudança é no tempo, o corte é temporal. A informação resultante desses cortes favorece tanto ao suspense quanto ao ritmo da história e também ajuda a vencer as barreiras do

tempo/espço, criando algumas vezes até mesmo novas realidades psicológicas.

Suspense

A base do suspense é a informação. Para o diretor de cinema Alfred Hitchcock, criar o suspense dependia de passar alguma informação crucial ao espectador: há uma bomba sob o assento do carro e ela irá explodir em cinco minutos. O espectador ficava sabendo disso, mas o motorista do carro não. A partir daí, crescia a tensão na expectativa da explosão.

Para o escritor Isaac Asimov, o suspense era construído a partir da negação de informação (o oposto de Hitchcock). Por exemplo: uma porta entreaberta no final do corredor; um ruído estranho vindo do porão; a esposa que desaparece misteriosamente, quando o marido pára o carro num posto de gasolina.

Antigamente, o suspense na história em quadrinhos limitava-se ao uso do gancho. O último quadrinho da tira de jornal era uma chamada para a continuação da aventura. No entanto, pode-se concluir que toda história em quadrinhos tem algum suspense, independente do gênero. Numa história romântica, o suspense pode ser mais suave e se resumir a saber se os amantes ficarão juntos no final. Numa história policial, pode estar em cada cena, em cada quadro, sem que saibamos se um assassino atacará ou se o detetive vai escapar com vida. Criar o clima certo para cada gênero dependerá do tipo de narrativa utilizado pelo roteirista. Se o objetivo é criar um clima de tensão e violência, o uso de planos arrojados e onomatopeias que acentuem a dinâ-

mica da ação favorecerão nesse sentido. Se o efeito desejado é a expectativa, serão necessários outros planos que, muitas vezes, imitem o olhar do leitor, como se ele fosse o perigo à espreita. Luz e sombras também contribuem para dar mais suspense à narrativa, embora o uso desse recurso dependa mais do desenhista.

Unidade X

Gêneros

Em geral, o artista de quadrinhos trabalha com gêneros específicos, sendo que cada gênero tem suas próprias regras e características. Isso não impede que eles sejam misturados, já que essa é uma linha relativa, nunca absoluta. *Asterix*, por exemplo, é uma história em quadrinhos que apresenta humor e aventura. *Batman* está no gênero de super-heróis, mas suas histórias muitas vezes trazem um forte clima de terror. Em outras, são bastante realistas. Enfim, essa é uma área em que não há regras fixas, valendo o talento e a criatividade do autor.

A seguir, veremos alguns dos gêneros mais comuns nas HQs, com um resumo de suas principais características.

Grite... Grite outra vez!

Um dos gêneros de maior sucesso no mercado editorial brasileiro de histórias em quadrinhos foi o de terror. Quase todos os quadrinhistas brasileiros já passaram pelo gênero, que foi o responsável pela criação e sustentação de muitas editoras, bem como pela formação profissional de vários artistas.

O principal objetivo de uma história de terror é provocar medo. As duas maneiras mais eficientes de alcançar este objetivo são criar suspense e chocar. Nas histórias onde o suspense prevalece,

a ameaça paira sobre a cabeça do personagem até o fim, sendo que só o leitor tem ciência disso. No choque, usa-se o bizarro, o grotesco, o escatológico para provocar sensação de repulsa no leitor.

O terror clássico trabalha com figuras literárias, como o vampiro, o lobisomem, a múmia, a bruxa, o diabo etc. O terror psicológico usa mais os medos do inconsciente, os monstros que se escondem na mente de cada um de nós. O terror social nos agride e amedronta ao mostrar a violência do cotidiano, aquela que pode acontecer na vida real, numa curva de esquina. O terror fantástico mistura elementos de surrealismo ou de fantasia às histórias, sendo comum o seu uso em contos de fadas, espada & magia ou ficção científica.

Vale lembrar rapidamente a diferença entre terror, horror, pavor, suspense e medo. Pavor é presságio, é antever a possibilidade de que algo ruim aconteça. Terror é ver a coisa acontecer, ser jogado no meio do que se teme. Horror é o terror absoluto, o inexplicável, e aquilo que não entendemos pode nos levar à loucura. Suspense é esconder informações, criando ansiedade. O leitor sabe que algo está para vir, mas não sabe quando nem como virá. E o medo... O medo está em cada um de nós. Cabe a você descobrir qual o seu medo mais profundo.

Para o alto... e avante!

Boa parte das pessoas que se interessa pela produção de histórias em quadrinhos está preocupada em fazer histórias de super-heróis. Embora a maioria das histórias desse gênero sejam fracas, há certas características comuns que é preciso conhecer.

A principal característica de uma história de super-heróis é o ritmo. Cada história em quadrinhos precisa ter começo, meio e fim. Mesmo que seja o capítulo de uma história maior, ela deve ter um ponto de partida, um clímax e um desfecho, que na maioria das vezes funciona como uma chamada para a história seguinte. Esse esquema se aplica não somente a cada parte da história (ou a cada número de uma revista), mas a todo o conjunto, no caso das séries.

A página de abertura de uma história de super-heróis, em geral, resume-se a uma página com um único quadrinho (chamada de *splash page*), trazendo de preferência uma cena de grande impacto visual. Pode ser usada, no caso das histórias seriadas, para recapitular os acontecimentos da aventura anterior, ou para ambientar o leitor na trama, e geralmente apresenta o título e os créditos da história.

Para dar ritmo à história, o ideal é utilizar, no máximo, seis quadrinhos por página. Esses quadrinhos podem ser rearranjados de forma a aumentar a ilusão de movimento, tornando a ação mais sedutora para o leitor. No caso de um quadrinho se destacar, sendo maior que os outros (cinco quadros por página), ele funcionará como chamada, o ponto climático da página, já que os quadros de página inteira ou página dupla não devem ser usados mais do que uma vez ao longo da história, para evitar desgaste.

Os balões e legendas não devem conter texto em demasia. O ideal é distribuir o texto pelo quadro, contribuindo para a ideia de movimento. Considera-se que a quantidade de texto para um balão-diálogo é o equivalente a uma linha e meia/duas linhas de texto corrido, o que dá cerca de quatro linhas e meia no modelo T. Isso para não deixar o quadro congestionado.

A maioria das HQs de super-heróis se resume a simples duelos do bem contra o mal. Porém, mesmo num argumento sobre dois personagens que se encontram, se desentendem e começam a brigar, é interessante colocar algo mais, algum tipo de drama que faça a história ter sentido, ou simplesmente ser uma história.

História sem fim

O gênero de fantasia abrange vários gêneros e subgêneros. A palavra-chave comum a todos é *imaginação*. Nessa linha, pode-se trabalhar com histórias infantis, de aventura, de terror, de ficção científica, criar narrativas poéticas, filosóficas, enfim, desenvolver qualquer conceito, criar qualquer coisa. O combustível para a fantasia é a imaginação - e imaginação não tem limites.

O subgênero mais popular de narrativa fantástica é o de espada & magia, que pode abranger a aventura, o terror e a ficção científica. Suas histórias falam de cavaleiros, bárbaros, princesas, feiticeiros, dragões e fadas, com a ação geralmente localizada na Antiguidade ou na Idade Média, às vezes fazendo uma mistura de épocas e indo mais além, projetando tudo isso num futuro retrô (futuro com referências estéticas do passado).

Quando livre do tom fantástico (embora a fantasia sempre esteja presente), o gênero de aventuras se caracteriza principalmente pela ação. As histórias tendem a ser mais realistas. Histórias de espionagem, sobre o Velho Oeste, histórias passadas em terras exóticas (Índia, África, Amazônia, China etc), histórias de guerra, de piratas, capa e espada, enfim, são muitas as possibilidades.

Há um gênero específico ligado à fantasia, chamado de realismo fantástico, que é muito usado em contos e ocasionalmente encontrado em HQs. Como o próprio nome indica, trata-se da mistura entre o real e a fantasia, ou antes, da intromissão da fantasia na realidade. A narrativa se dá em forma realista, falando de coisas que poderiam ocorrer a qualquer um de nós, ou falando de pessoas comuns, facilmente encontradas na vida real. Os personagens, no entanto, acabam sendo vítimas de absurdos, envolvendo-se em fatos surrealistas, cuja função parece ser unicamente chocar ou confundir os sentidos do leitor. A ação não conduz ao terror ou ao suspense, apenas ao caos. Esse tipo de narrativa pode criar histórias muito originais, mas também pode espantar o leitor mais acostumado à ordem convencional de “princípio-meio-fim”.

Quadrinho regional

Gênero de quadrinhos que aborda, especificamente, os hábitos e costumes de uma região, retratando seus tipos, a linguagem local e suas principais características. No Brasil, costuma focar a região Nordeste, com suas histórias sobre o cangaço, mas também é comum vermos HQs passadas no Rio Grande do Sul, na Amazônia, no interior mineiro e paulista e na Bahia.

É importante notar que não se trata de contar uma história específica a um país ou Estado, mas sim de retratar um ambiente único. O Rio de Janeiro, por exemplo, possui comportamentos e características específicas, mas que, com algumas variáveis, são comuns a qualquer grande cidade do planeta. Já Salvador,

embora seja uma cidade com as mesmas características comuns a todas as outras, acaba representando uma série de comportamentos que só são encontrados ali.

Uma história passada em Tóquio poderia se passar em São Paulo ou Nova Iorque, mas uma história passada no interior do Japão apresentará características culturais específicas àquela região, por mais universal que seja o seu tema. A palavra-chave para definir uma HQ regional pode ser folclore (tradição ou cultura popular), mas é importante lembrar que os gêneros podem se misturar, não representando nunca uma classificação absoluta.

Gênero clássico

Esse gênero limita-se, basicamente, às adaptações literárias. Nada tem a ver com alguns quadrinhos antigos, como *Flash Gordon* ou *Príncipe Valente*, também considerados clássicos. Trataremos aqui de gênero, e não de registro histórico.

O gênero clássico – ou literário – antigamente se resumia em distribuir o texto do livro em blocos maciços, com o desenho funcionando em parte apenas como uma ilustração. Havia exceções, mas geralmente eram obras cansativas, mesmo com a alta qualidade da maioria dos desenhos. A editora Ebal chegou a publicar uma série de mais de cem títulos nas décadas de 1940 a 1960.

Um desvio do gênero clássico são as adaptações de filmes e séries de TV. Também pode ocorrer o caminho inverso e um personagem de quadrinhos migrar para a literatura, na forma de contos e novelas.

Por fim, vale lembrar que quadrinhos clássicos são aqueles que, pelo período em que foram publicados ou pelo valor artístico e cultural da obra, entraram para a História da arte sequencial. Nesse sentido, podem pertencer a qualquer gênero.

Quem foi? – A essência dos quadrinhos policiais

Antigamente, as histórias policiais se resumiam à questão: quem foi? Um crime era cometido e cabia a um policial, um detetive ou alguma outra pessoa a tarefa de descobrir o culpado. Hoje as histórias policiais se prestam a vãos mais altos, servindo de base para o desenvolvimento de tramas mais complexas sobre conflitos humanos e sociais. Já não é tanto a identidade do criminoso que importa, mas as pessoas que, de alguma forma, tenham ligação com o crime. Também já não é tão fácil distinguir entre o herói e o criminoso.

Dois elementos são importantes ao se escrever uma história policial: criar personagens bem marcados e trabalhar o suspense através de enquadramentos de impacto. Se a história traz o clássico mistério, pode-se espalhar ganchos pela narrativa na forma de pistas. Se a história é mais introspectiva, a angulação deve ressaltar a emoção dos personagens, o que é sempre importante.

Além de clássico, o gênero policial é provavelmente o mais elegante e refinado, talvez o mais próximo que a literatura moderna possa chegar das antigas tragédias gregas. Seja qual for o estilo, o que prevalece em todas as histórias é a natureza humana, com toda a sua dimensão dramática.

Quadrinhos eróticos – Sexo, sexo e sexo!

Assim como no gênero policial, o gênero erótico requer um bom trabalho de enquadramento. Aqui o objetivo principal é mexer com a fantasia sexual do leitor. Isso pode ser feito de modo explícito, como nas revistas pornográficas, ou apenas sugerido, insinuado, embora o limite entre a pornografia e o erotismo nunca fique muito claro. Mesmo que você tenha uma história a contar neste gênero, o que importa é a libido. A mensagem principal é o sexo. Cabe ao roteirista abordar o tema de forma criativa, para escapar ao lugar comum da pornografia pura e, ao mesmo tempo, não mergulhar num intelectualismo maçante, onde o que deveria ser sensual acaba se tornando chato. Como na vida real, o que importa aqui é a criatividade.

Mangá

No Japão, revista em quadrinhos chama-se *mangá* e é publicada basicamente em três versões: para crianças, rapazes e moças. As sutis diferenças entre essas versões residem tanto no desenho (mais cômico ou suave, no caso das dirigidas às meninas e crianças) quanto no conteúdo das histórias (aventuras para rapazes e romance para moças). São revistas com tiragens altas, na faixa de milhões de exemplares vendidos, editadas semanalmente e feitas com papel reciclado geralmente dos próprios mangás.

A quadrinhização nos mangás é arrojada, há pouquíssimo texto e uso constante de linhas convergentes, para aumentar a ação

contida nos quadros. Os personagens, de modo geral, possuem traços muito semelhantes, independente do artista que os desenha. As figuras caracterizam-se pelos traços finos, com pouco uso de claro-escuro e pouco detalhamento dos personagens. Às vezes os contornos são incompletos e pormenores como nariz, boca e olhos limitam-se a simples traços. Quanto à narrativa, é quase sempre linear e geralmente complexa, centrada num único personagem, mas com reviravoltas, cortes e omissões, apresentando finais explosivos, curtos e secos, muitas vezes inconclusivos (ou insatisfatórios, dependendo da visão crítica do leitor).

Um uso interessante que o roteirista pode fazer do mangá é aliar seu traço característico a uma narrativa diversa da normalmente encontrada em revistas desse gênero. Um exemplo não muito recente é uma versão quadrinhizada de *Drácula*, roteirizada por Ataíde Braz e desenhada por Neide Harue.

Ria... se puder – O humor nos quadrinhos

Conforme já vimos, os quadrinhos começaram como tiras e suplementos cômicos, publicados em jornais. Esse é, portanto, o gênero mais antigo das HQs, dividindo-se em várias vertentes: infantil, sátira, cartum, charge, tiras, caricaturas etc.

Embora o limite entre os leitores adultos e infantis não seja muito claro (personagens violentos fazem sucesso entre crianças; tipos mais ingênuos são os preferidos por muitos adultos), essa linguagem traz algumas características específicas, como os desenhos arredondados, o forte uso das cores, o desenvolvimento de temas leves e grandes doses de fantasia. As figuras dos perso-

nagens são bem marcadas, para que suas características se fixem mais facilmente na mente do leitor. Há uso frequente de onomatopeias. Os balões às vezes são coloridos, outras vezes possuem formas características para representar as sensações das personagens (dor, frio, raiva, medo etc).

O humor adulto usa mais de malícia, cinismo e ironia. Pode seguir o caminho da sátira, como na revista *Mad*. Também pode ser escrachado, como nas revistas da Editora Circo (*Chiclete com Banana*, *Geraldão* etc). Outras vezes é mais refinado, como no quadrinho europeu ou em tiras de jornais. Os quadrinhos adultos de humor também se valem, com frequência, do surrealismo.

Nas histórias cômicas, não é só o texto que conta. A caricatura, a situação cômica e o ritmo são elementos fundamentais para se atingir o objetivo proposto, que é fazer rir. Seja de maneira ingênua, ácida, otimista, pessimista ou até mesmo niilista, o papel social do humor é criticar comportamentos e atitudes inerentes a todos nós.

Realismo nos quadrinhos

O gênero realista tem como principal característica a proximidade com o mundo real. Nada de super-heróis lutando pela conquista do mundo, nada de dimensões paralelas, fadas, monstros e coisas do tipo. Em vez disso, temos histórias do cotidiano, com personagens mais humanos, cheios de defeitos, com algumas qualidades. Em alguns casos, essas histórias podem ter por base fatos reais. Outras vezes, podem ter elementos de fantasia, mas estes ficam em segundo plano. O que se sobressai numa história realista são as relações humanas.

Defendendo ideias

O gênero engajado costuma abordar um assunto específico, ou seguir uma tendência na qual baseia sua linguagem e conteúdo narrativo. Nesse sentido, tanto pode apresentar um discurso positivo quanto negativo, ideias construtivas ou ideias destrutivas.

Os tipos de discurso engajado mais comuns são: feminista, político-ideológico, GLS, religioso, ecológico, sócio-cultural etc. O ponto fraco desse gênero é que, por defender uma ideia (ideologia), ele limita a criatividade do autor, que não pode fugir do tema proposto.

Uma furtiva lágrima

O gênero dramático é uma subdivisão do gênero realista. Antigamente, ficava restrito às histórias românticas, dirigidas especialmente ao público feminino. Nos anos de 1960 e 1970, essas histórias chegaram a ser transpostas para a linguagem das telenovelas, muito próximas aos quadrinhos, inclusive no uso de balões e legendas, mas substituindo o desenho pela fotografia. Hoje esse gênero está em desuso.

O gênero dramático também se presta ao drama histórico, que tanto pode contar histórias baseadas em fatos reais quanto desenvolver ficção pura, mas em tom realista e passada geralmente em tempos antigos, como os séculos XVIII e XIX.

○ universo dos quadrinhos alternativos

Nos Estados Unidos, o termo *underground* foi utilizado para definir movimentos contrários ao convencional – ou movimentos de contestação. No caso dos quadrinhos, *underground* equivale a *marginalidade*, isto é, à abordagem de assuntos considerados antiéticos, subversivos ou proibidos, como liberdade sexual, feminismo, homossexualismo e outros temas tratados como tabu pela censura dos *syndicates*. Tendo em vista que as editoras tradicionais não cederiam espaço para abordar esses temas, a saída encontrada pelos artistas foi editar e distribuir suas próprias revistas, à margem do mercado. Assim nasceu o quadrinho alternativo.

No Brasil, o quadrinho marginal limitava-se aos “catecismos” pornográficos de Carlos Zéfiro. A partir de 1972, com o início da fase mais negra da ditadura militar, esse quadrinho cresceu como movimento de contestação. Embora nossos artistas nacionais recebessem alguma influência de seus correspondentes norte-americanos, aqui as manifestações de protesto caracterizavam-se mais pelo enfoque político-social. Na década de 1980, o quadrinho marginal ganhou grande impulso com a abertura política e o fim da censura, com as bancas recebendo dezenas de títulos variados.

Atualmente, os quadrinhos marginais atendem pelo nome de alternativos ou independentes, sendo representados principalmente pelos fanzines. Neles, a liberdade é total, todas as experimentações são permitidas e os limites estabelecidos unicamente por seus editores. Os fanzines também são uma boa escola para

quem está começando a trabalhar com HQs. Servem igualmente como espaço para quadrinhistas que não têm acesso ao mercado editorial convencional poderem mostrar seus quadrinhos.

Os quadrinhos como veículo de comunicação

A arte sequencial é tão antiga quanto a humanidade, podendo-se encontrar exemplos de narrativa em sequência já na pré-história. Na forma de histórias em quadrinhos, ela já tem mais de cem anos. Mas somente a partir de 1970 é que o seu valor como meio de comunicação começou a ser reconhecido. Antes se pensava que eram prejudiciais à saúde, deformadoras da mente, corruptoras da moral e que estimulavam a delinquência. Aparentemente, nada de bom poderia sair delas.

Nos anos 70, porém, percebeu-se que as pessoas que leram quadrinhos vinte ou trinta anos antes não haviam se tornado, necessariamente, criminosas. Ao mesmo tempo, a explosão do quadrinho alternativo mostrou todas as possibilidades de uso que poderiam ser feitas dessa arte, visando à comunicação. Já na II Guerra Mundial, os super-heróis haviam sido usados na propaganda aliada. Nos anos de 1950, na China, o maoísmo se valeu dos quadrinhos como veículo de divulgação de ideias. No Brasil, eles já eram utilizados na publicidade, mas só a partir da década de 70 é que passaram a ser usados também na educação sem a sombra do preconceito.

O quadrinho utilitário, independente da finalidade a que se proponha, possui uma única regra: ele deve ser claro, ou seja, passar a mensagem da maneira mais direta e eficiente possível.

A escolha da linguagem, dos desenhos e enquadramentos depende unicamente do público alvo: crianças assimilam melhor uma linguagem simples, com desenhos e balões fortemente coloridos. Adultos tendem a uma melhor adequação com o desenho realista e técnico. Na publicidade, a venda de um produto se fará melhor dentro de uma combinação de cores que seduzam o consumidor, induzindo-o a sentir prazer e desejo no que vê, sendo que a compreensão da mensagem deve ser imediata.

Considerações finais

O papel do roteirista

Quem é mais importante na criação de uma história em quadrinhos, o roteirista ou o desenhista? Se o desenhista é também o autor da história, não há problemas. Mas se há uma divisão, o ideal é que também haja harmonia. Como diz o ditado: “Quando um não quer, dois não brigam”. Mas aí surge uma nova questão: quem deve ceder?

Imagine que você, como roteirista, escreva uma história em quadrinhos. Você não sabe desenhar e a repassa para um desenhista. Ele lê e sugere a mudança de um determinado plano. É possível que você concorde. Então ele sugere a alteração de um diálogo. Você também pode concordar. O que é um diálogo, afinal, se a sua alteração contribuir para uma melhor comunicação com o leitor? Então o desenhista vai mais longe e sugere uma mudança na direção da trama: um personagem pode ser suprimido ou mesmo o final pode ser mudado. Você concordaria? Talvez sugerisse que ele escrevesse sua própria história e procurasse outro desenhista, alguém que desenhasse o que você quer exatamente do jeito que você quer.

Seja qual for o caso, é preciso bom senso. Por mais difícil que seja para o ego de um roteirista, ele deve reconhecer que o artista principal de uma história em quadrinhos é o desenhista. O texto sem desenhos será, no máximo, um roteiro, um projeto inacaba-

do. Da mesma forma, percebemos que um desenho ruim pode arruinar com uma história, por melhor que ela seja, enquanto que um roteiro ruim não prejudicará tanto a apreciação dessa mesma história, caso o desenho seja de ótima qualidade. Isso porque o que impressiona primeiramente ao leitor médio é o desenho.

Está se dizendo aqui que o roteiro não é importante? Pelo contrário. Diante do que foi dito, o roteiro se torna a parte mais importante da história, tanto que o roteirista aceita se anular num suposto papel secundário, quando cabe a ele considerar todas as variáveis e tirar o melhor proveito disso.

O roteirista deve criar um elo com o desenhista, procurar conhecê-lo, saber quais são as limitações dele e quais os pontos em que ele é mais forte. Isso permite explorar ao máximo seu potencial e, conseqüentemente, realizar a melhor história possível dentro das limitações dele.

Se não for possível conhecer o desenhista (ele pode morar em outro Estado, ou o prazo de entrega do material pode não permitir um conhecimento mais profundo), cabe ao roteirista estar preparado para ceder. Uma boa maneira de aceitar sem traumas possíveis mudanças num roteiro é não ser pretensioso, criando odisséias intermináveis e cataclísmicas. A mensagem deve ter conteúdo e qualidade, mas ser ao mesmo tempo simples, estando aberta à possibilidade de mudanças. Fazendo-se uma comparação literária, deve-se escrever contos, não romances.

Essa relação fica mais evidente no mercado profissional: o roteirista trabalha para o desenhista, que trabalha para um editor, que espera a aprovação dos leitores. Claro que há roteiristas cujo peso como profissionais faz com que desenhistas e editores se

rendam ao que eles escrevem, incondicionalmente (os primeiros pela qualidade, os segundos pelos lucros que proporcionam). Mas a maioria de nós nem sequer pode se dar ao luxo de receber um salário para escrever, quanto mais sermos respeitados e reconhecidos pelo que escrevemos.

Se o roteirista quer ser uma solução, e não um problema para o desenhista, ele deve ter humildade e bom senso. Deve saber que, para muitos desenhistas, o roteiro é dispensável. E se o desenhista não tiver tanta cultura, o que o impeça de escrever seus próprios roteiros, cabe ao roteirista facilitar a vida dele com tramas eficientes, ágeis, divertidas, interessantes e envolventes. Histórias universais se prestam mais a isso do que viagens particulares, introspectivas ou pessoais. O bom roteirista sabe valorizar a ação e a imagem, sem deixar cair a qualidade do texto.

Caçando ideias

Qualquer pessoa pode aprender a técnica, mas poucas se dedicarão, de fato, à paixão que é escrever. A maioria desiste ao primeiro contra-tempo. Outros passam a vida planejando: “Um dia eu começo!”, e nunca o fazem.

Veremos agora alguns dos problemas mais comuns enfrentados pelo escritor ao se defrontar com a folha de papel em branco, ou com a tela vazia do computador.

O primeiro problema é como começar. O roteirista tem uma ideia ótima e acha que ela daria uma excelente história em quadrinhos. Ele começa a fazer anotações e pesquisas, a descrever e nomear per-

sonagens, chegando a armar um esqueleto daquilo que quer escrever. Mas na hora de desenvolver um roteiro, nada acontece.

A melhor maneira de vencer esse medo inicial de escrever é escrevendo. Depois que todas as informações são reunidas na mente ou espalhadas em anotações mais ou menos organizadas, a única maneira de um escritor saber se tudo isso vai funcionar é colocando no papel. Não se deve iniciar o trabalho de maneira muito racional. Deve-se escrever, pura e simplesmente, dolorosamente, tudo o que vier à cabeça. É como se o consciente estivesse mergulhado no inconsciente, guiando a mão do escritor. Como um médium que psicografasse um texto. As ideias fluem num turbilhão, quase de um só fôlego. Às vezes passam-se horas e horas nessa atividade, sem que o escritor se dê conta disso. Geralmente é uma surpresa constatar quanto tempo estivemos absortos na escrita. E o mais interessante: temos diante de nós um texto que mal sabemos do que trata.

A partir daí, o lado racional emerge e assume o comando, iniciando uma nova etapa, na qual o escritor vai decupar o que escreveu, ler, reler, cortar, mudar, alterar quantas vezes ele julgue necessário, até sentir que conseguiu passar exatamente a ideia daquilo que ele quer ver desenhado. Esse é um trabalho que pode não terminar nunca. Cabe ao escritor estabelecer um limite. Pessoalmente, o limite mínimo que me imponho é de duas revisões, antes de entregar o material para um desenhista. Não é o ideal, mas é o mais indicado para se conseguir um texto de qualidade, sem demorar demais na entrega ou perder um prazo combinado.

Criando no caos

O segundo maior problema do escritor, seja ele iniciante ou profissional, é conseguir manter a concentração. Pessoas comuns conseguem fazer melhor uso de sua capacidade de abstração em ambientes calmos, tranquilos, silenciosos. Infelizmente, nem todo mundo pode contar com tamanho sossego. O mais comum é sermos bombardeados diariamente por todo tipo de barulho e interrupção, a começar pela família. Em seguida vêm os vizinhos, os sons da rua, sem contar os problemas de ordem pessoal. Como é possível escrever nesse pandemônio?

É preciso entender que não se deve almejar a paz e o sossego absolutos para escrever, pois obter isso nos tempos modernos é quase impossível. O escritor deve aprender a escrever com o barulho, a concentrar-se no solavanco do ônibus, a desenvolver uma história no meio da mais terrível balbúrdia. Ser capaz de estar no meio sem estar no meio, ler ouvindo rádio e vendo TV, enfim, descontando-se os exageros, ser capaz de manter a concentração sempre. Como já foi dito antes, escrever só depende da vontade, é algo a que o escritor deve se forçar, ignorando todas as adversidades que sirvam de desculpa para a desistência. Escrever se faz escrevendo e um escritor escreve em qualquer lugar, sob qualquer condição. A prova disso são as obras escritas em cárceres, ou nos leitos de enfermos. Essas podem não ser verdades absolutas, mas é desses pressupostos que se deve partir.

Bloqueio criativo

Por fim, um problema que é mais comum a escritores profissionais, ou diletantes que exercem com frequência e a tempo considerável o trabalho de roteirista. Trata-se do bloqueio criativo.

O bloqueio ocorre quando você simplesmente não tem ideias. Não dá para reunir informações, fazer pesquisa, anotações, nada. Nem uma palavra é possível. Não se trata de não saber como começar, mas de não ter nada a dizer. A mente parece estar em branco. Por mais que o escritor se esforce, o máximo que ele consegue são frases soltas, textos desconexos ou a repetição de coisas que ele já leu ou escreveu.

O bloqueio criativo é como uma gripe: não se sabe exatamente o que causa, nem qual a cura, e ninguém está imune. Pode ser o resultado de muita pressão, ou de problemas pessoais. Também é comum em quem passa muito tempo sem escrever. É como se a mente precisasse recuperar a prática aos poucos.

Seja qual for o motivo, não há uma solução específica para o problema. Também não há como preveni-lo. Todos estamos sujeitos aos bloqueios uma vez ou outra, alguns permanentemente.

O oposto do bloqueio criativo é a avalanche de ideias. A mente hiper-ativa trabalha sem parar, mas não consegue se decidir por um caminho. A ansiedade, ou a insegurança leva o roteirista a tentar jogar com todas as suas cartas, o que pode resultar num efeito semelhante ao do bloqueio, até que ele decida qual de suas ideias vale mais a pena desenvolver.

Apêndice

Falando com crianças

Vez por outra sou chamado para dar palestras, mini-cursos e oficinas em escolas, para alunos do nível básico. No início, eu ficava preocupado com a dificuldade do tema. Como interessar crianças entre 7 e 12 anos, acostumadas à linguagem visual da televisão e do computador, por uma atividade que se baseia na palavra escrita e na imaginação? Como explicar, de forma simples e eficiente, o processo de criação de um roteiro para pessoas que só estão interessadas no desenho em movimento? Afinal, a maioria delas sequer tem noção de que as histórias precisam ser escritas antes de serem desenhadas. Na verdade, até mesmo muitos de seus professores não sabem disso.

Para facilitar a comunicação com essas crianças, desenvolvi um método simples, que pode servir não só de base para quem passar pela mesma situação, mas também como forma de despertar a criança para uma visão mais completa do processo de criação de uma HQ, pois em geral, ao brincar de produzir seus próprios quadrinhos, ela não leva em conta a necessidade de escrever um roteiro antes. O desenho é posto direto no papel, sem planejamento. Esse lado lúdico e criativo é completamente válido. O objetivo deste texto não é matar essa criatividade, mas oferecer novos elementos de compreensão do processo criativo à criança, que poderá assim escolher como trabalhar melhor sua imaginação.

Transmitindo a mensagem

O roteiro é o planejamento de uma história em quadrinhos. Ele ajuda o desenhista a saber tudo o que será desenhado nela, para não se perder no meio ou desistir por falta de ideias.

Para as crianças, o ideal é começar a planejar a história criando um personagem com quem gostariam de trabalhar, que tenha algo a ver com seus universos de fantasias infantis. Não impor, mas deixá-las escolher.

Existem três tipos de personagens numa HQ: o principal, os secundários e os de apoio.

O personagem principal é aquele que aparece em todas as histórias. É em torno dele que gira a ação. Ele é o personagem mais importante. Exemplo: *Superman* (ou usa-se qualquer personagem que esteja na moda, no momento).

Personagens secundários funcionam como um reforço para o personagem principal. Pode ser um amigo ou namorada e geralmente faz com que o personagem principal apareça com mais destaque. Exemplo: *Lois Lane*.

Os personagens de apoio aparecem apenas numa história e ajudam a compor o ambiente em que se passa a ação. Muitas vezes eles nem sequer têm nome. Exemplo: um vilão, um carteiro, um repórter etc.

Após criar um personagem, o roteirista-mirim deve imaginar uma situação qualquer onde esse personagem atue. Ele deve escrever um resumo da ação, o qual chamaremos de trama. Nada

de muito extenso ou complicado, apenas o suficiente para dar uma ideia de como a história começa e como ela acaba.

Em seguida, o roteirista-mirim passa a organizar suas ideias num roteiro, passo a passo. Como estamos trabalhando com crianças, vamos organizar o roteiro de forma direta.

O esquema para se escrever um roteiro é o seguinte:

Título	Página
Q. (abreviatura de Quadrinho)	
Personagem	

Em cima, escreve-se o título da história e o número da página, para o desenhista não se perder mais tarde. Em seguida, faz-se uma descrição quadro por quadro do que vai ser desenhado. O ideal é não passar de seis quadrinhos. Logo abaixo da descrição, coloca-se a fala e o pensamento dos personagens, nomeando cada personagem para saber quem fala o quê. O formato final do roteiro ficará assim:

Título	Página
Q.1:	
Personagem:	
Q.2:	
Personagem:	
Q.3:	
Personagem:	
Q.4:	
Personagem:	

Q.5:

Personagem:

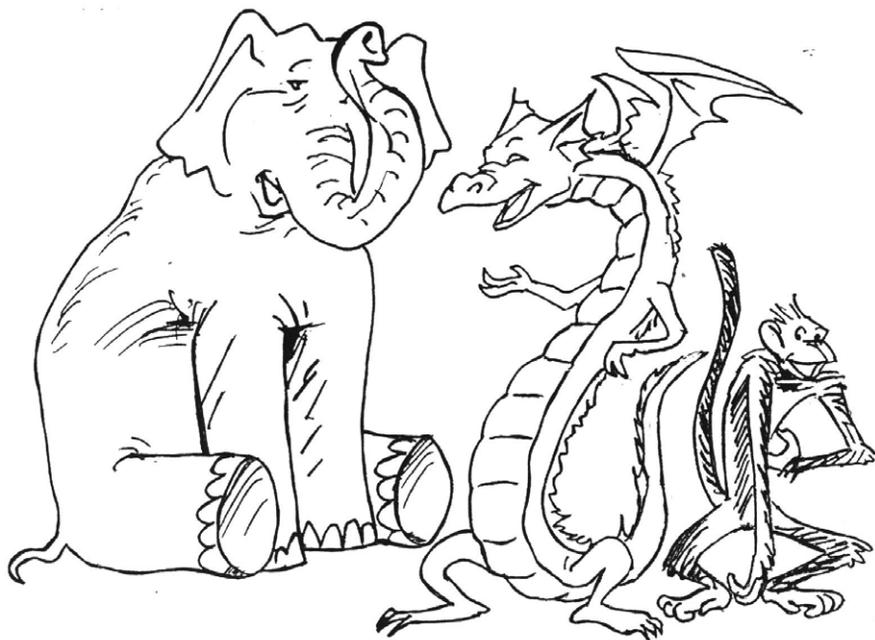
Q.6:

Personagem:

O número de quadrinhos por página fica por conta do roteirista-mirim.

Pondo as ideias em prática

É bom que a pessoa que estiver transmitindo a mensagem para as crianças demonstre na prática o processo que está sendo ensinado, a fim de que elas tenham uma visão melhor do mesmo. Segue um exemplo:



1. Primeiro, vamos criar um personagem, o que deve ser feito visualmente, para melhor compreensão pela criança.

2. O segundo passo é criar uma trama simples, que caiba em uma página, para facilitar o exemplo a ser passado.

Trama: três animais, presos numa nuvem, procuram uma maneira de descer.

3. O passo seguinte é elaborar o roteiro, para que as crianças vejam na prática como isso é feito.

4. O ultimo passo é desenhar a historinha, para mostrar como ela ficará depois de pronta.

Título: NAS NUVENS

Página 1

Q.1: Um macaco, um dragão e um elefante sobre uma nuvem, no céu. A nuvem se aproxima da copa de uma árvore, para a qual o macaco aponta, falando aos outros dois.

TEXTO: O leão, o macaco e o elefante estavam à deriva, sobre uma nuvem, e pensavam numa maneira de voltar para a terra.

MACACO: - Para mim, é fácil escapar daqui. A natureza me deu agilidade. Desço por aquela árvore e estou livre.

Q.2: Enquanto a nuvem passa, o macaco salta para a árvore. O dragão fala com o elefante.

DRAGÃO: - A natureza foi mais gentil comigo, pois me deu os meios para viver na terra e no ar. Escapo simplesmente batendo as asas.

Q.3: O dragão plana no ar e sorri para o macaco, que está pendurado num dos galhos da árvore.

Q.4: Os dois se surpreendem ao ver a nuvem com o elefante descer ao lado deles.

Q.5: O elefante olha para os dois acima, que o observam intrigados.

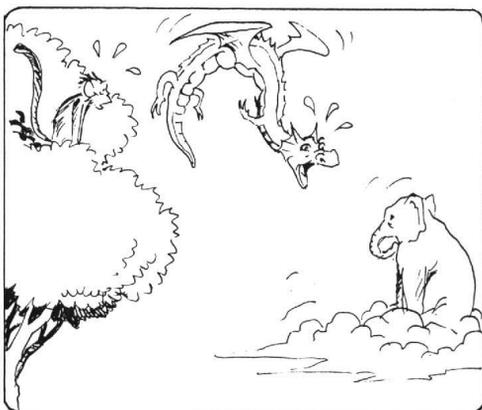
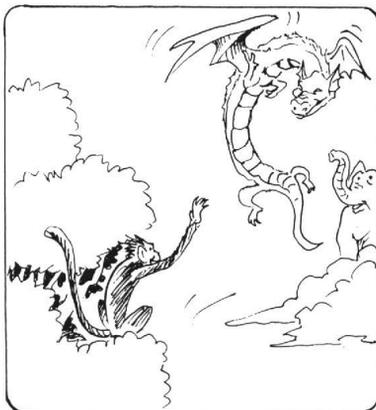
DRAGÃO: - Mas como? Se antes a nuvem suportava o peso de nós três, como é possível que baixe contigo, elefante, agora que saímos dela?

Q.6: O elefante, sentado, põe um pedaço da nuvem na boca, com a tromba.

ELEFANTE: - Onde a natureza não nos ajuda... NHAC!... Nós ajudamos a natureza.

NAS NUVENS...

O LEÃO, O MACACO E O ELEFANTE ESTAVAM À DERIVA, SOBRE UMA NUVEM, E PENSAVAM NUMA MANEIRA DE VOLTAR PARA A TERRA.



É importante que as crianças participem de todo o processo, dando sugestões e ideias, discutindo, questionando, enfim, participando da elaboração do roteiro. No final, deve-se destacar a importância do roteiro para a melhor compreensão do que será desenhado, assim como sua utilidade para os que não sabem desenhar bem. Esses podem produzir suas histórias escrevendo-as e repassando-as para quem desenhe melhor. Os temas podem ser os mais variados, desde heróis da TV até situações do cotidiano das próprias crianças.

Indicações

Segue uma pequena seleção de roteiristas que, nesses pouco mais de cem anos de histórias em quadrinhos, se destacaram pela produção intensa, capacidade criativa ou excelente nível de suas obras. Muitos outros nomes poderiam ser acrescentados, mas estes já sintetizam as qualidades descritas anteriormente, servindo como referência para quem está se iniciando na arte de escrever roteiros para HQs.

Alan Moore (*Watchmen, V de Vingança* – Grã-Bretanha)

Antonio Segura (*Hombre, As Memórias de Jack o Estripador* – Espanha)

Ataíde Braz (*Drácula, Mulher-Diabo no Rastro de Lampião* – Brasil)

Bill Finger (*Batman* – EUA)

Denny O’Neil (*Lanterna Verde, Arqueiro Verde* – EUA)

Deodato Borges (*3000 Anos Depois* – Brasil)

Enrique Sanchez Abuli (*Torpedo 1936* – Espanha)

Gardner Fox (*Adam Strange, Sociedade da Justiça* – EUA)

Gedeone Malagola (*Lobisomem, Múmia, Raio Negro* – Brasil)

Giancarlo Berardi (*Ken Parker* – Itália)

Gian Danton (*A Fantástica Família Titã, Manticore* – Brasil)

G.L.Bonnelli (*Tex* – Itália)

Hector Oesterheld (*Mort Cinder, Ernie Pike* – Argentina)
Jaime Hernandez (*Love and Rockets, Locas* – México)
Jerry Siegel (*Superman* – EUA)
J.F.Luchetti (*As Sete Vampiras, O Estranho Mundo de Zé do Caixão* – Brasil)
J.M. de Matteis (*Moonshadow* – EUA)
Joe Simon (*Capitão América* – EUA)
Júlio Emílio Braz (*Chet, Jesuíno Boa Morte* – Brasil)
Kazuo Koike (*Lobo Solitário, Golgo 13* – Japão)
Lee Falk (*Fantasma, Mandrake* – EUA)
Luís Fernando Veríssimo (*Ed Mort, O Analista de Bagé* – Brasil)
Maria Aparecida Godoy (*Mestres do Terror, Calafrio* – Brasil)
Mike Baron (*Badger, Nexus* – EUA)
Mike W. Barr (*Camelot 3000* – Grã-Bretanha)
Neil Gaiman (*Sandman, Orquídea Negra* – Grã-Bretanha)
Otto Binder (*Capitão Marvel* – EUA)
Pierre Christin (*O Cruzeiro dos Esquecidos, As Falanges da Ordem Negra* – França)
René Goscinni (*Asterix, Lucky Luke, Iznogud* – França)
Roy Thomas (*Conan, Os Vingadores* – EUA)
Stan Lee (*Quarteto Fantástico, Thor, Surfista Prateado* – EUA)

Referências

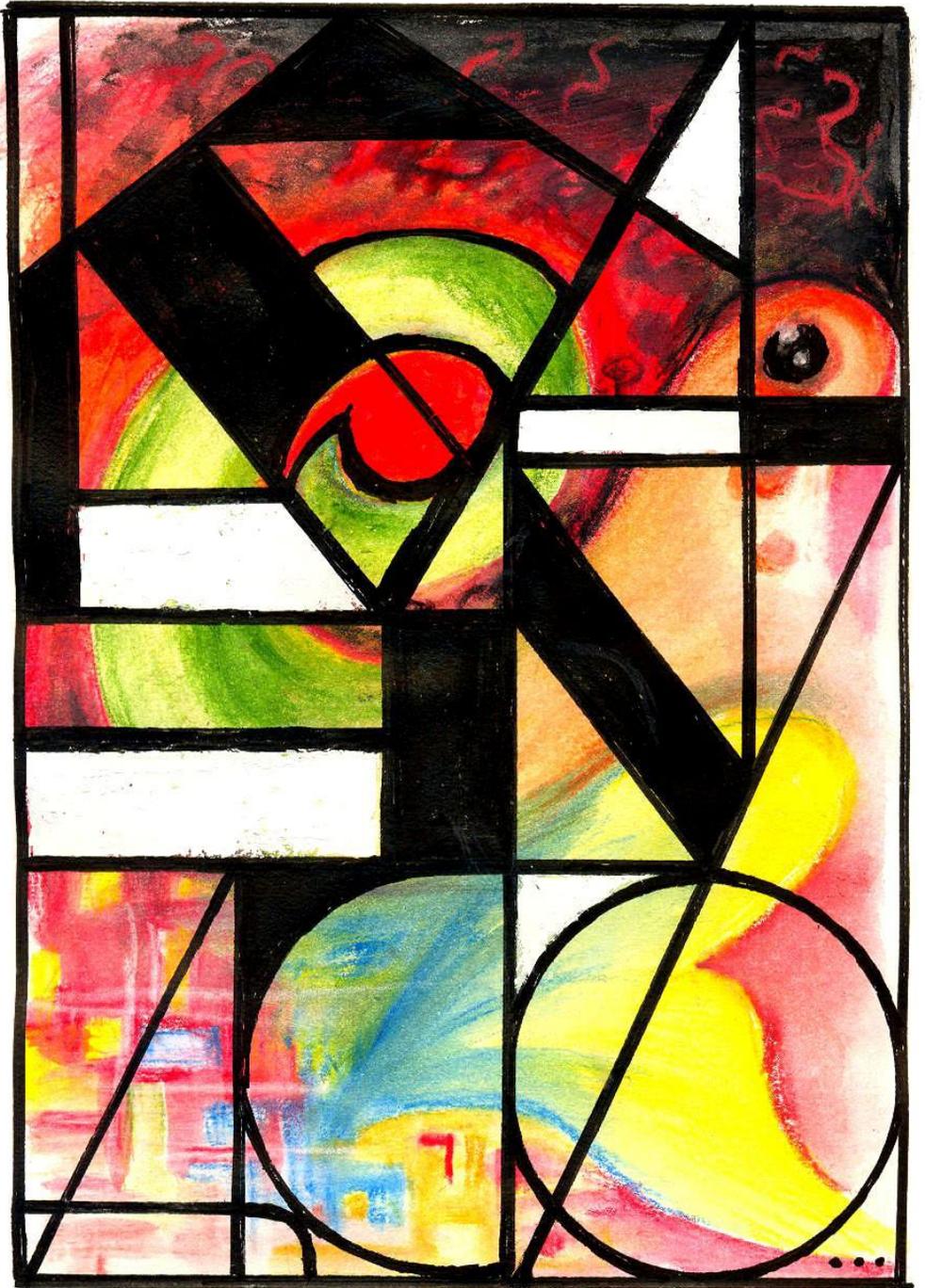
- Almanaque Abril*. São Paulo: Editora Abril, 1996.
- Bibe-Luyten, Sônia M. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- Cirne, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Vozes, 1974.
- Cirne, Moacy. *A linguagem dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Vozes, 1971.
- Danton, Gian. *A difícil arte de escrever quadrinhos*. Curitiba: Edição independente, 1997.
- Deá, Josep M. *La técnica del comic*. Espanha: Editorial Interma-gem, 1985.
- Guimarães, Edgard. *Q.I.* Brasópolis, MG: Edição Independente, 2000/2001.
- Iannone, Leila Rentroia e Iannone, Roberto Antonio. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Moderna, 1994.
- Mirador*. Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações Ltda., 1995.
- Moya, Álvaro de. *História das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- Pellegrini, Tânia e Ferreira, Marina. *Português palavra e arte*. São Paulo: Atual, 1996.
- Shutt, Craig. *Como escrever uma história em quadrinhos*. In: Revista *Wizard*, n. 9. São Paulo: Globo, 1997.



Marcelo Marat

Nasceu em Belém, em 1º de julho de 1967. Como roteirista, atuou por anos na área dos quadrinhos independentes tendo participado da formação dos grupos *Ponto de Fuga* e *Boca no Mundo* (1991). Além de roteirista, é autor de artigos sobre histórias em quadrinhos e pesquisador de clássicos da arte sequencial, com trabalhos publicados em fanzines, jornais e revistas de vários estados brasileiros. Como fanzineiro, editou *Ecos do Nada*, *Clube*, *Quadrado*, *Número Único*, *Fractal*, *Será o Benedito?*, *A Incrível História do Garra Cinzenta*, além de participar, como co-editor, de outros títulos.

(NdE: a biografia apresenta a produção até o início dos anos 2000).



5