

Estado da Bahia Apresenta

**BALÃO
DAS
LETRAS**

Da Literatura para as HQs

Um papo sobre o processo de adaptação

Marcelo Lima

APOIO FINANCEIRO



Estado da Bahia | LEI Nº 9.431/2005

Estado da Bahia Apresenta

Marcelo Lima

Da Literatura para as HQs
Um papo sobre o processo de adaptação

Projeto Balão das Letras

ISBN: 978-65-00-53513-6

CRB



9 786500 535136

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Lima, Marcelo

Da literatura para as HQs [livro eletrônico] :
um papo sobre o processo de adaptação / Marcelo Lima.
-- Feira de Santana, BA : Ed. do Autor, 2022.

PDF

Bibliografia.

ISBN 978-65-00-53513-6

1. Histórias em quadrinhos - História e crítica
 2. Literatura - Adaptações - História e crítica
- I. Título.

22-129563

CDD-741.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Adaptações : Histórias em quadrinhos 741.5

Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

Sumário

Introdução	5
Quadrinhos não são literatura?	10
O processo de adaptação	11
ANEXO: Argumento – O Bicho que chegou a Feira	24
Links e leituras sugeridas sobre adaptação	28
Referências	28
Sobre o autor: Marcelo Lima	29
Sobre o projeto	30

Introdução

Saudações!

Pra começo de conversa queria que você me respondesse a uma pergunta: alguma vez você leu ou assistiu uma obra adaptada e se pegou com questionamentos tais como “Poxa, mas o original é tão melhor”, ou, “Traíram a essência da obra original”? Algo me diz que sua resposta foi “sim”, afinal quem nunca assistiu uma adaptação tão malfeita que chegou a desejar que ela nem tivesse existido?

Por outro lado, quando uma adaptação é bem feita, ela não apenas nos traz o prazer nostálgico de lembrar a obra original como também nos atrai pelo que apresenta de diferente ou de singular. Um grande exemplo, no Cinema, é o filme *Forrest Gump* (1994, dir. Robert Zemeckis), que adaptou o romance homônimo de Winston Groom. *Forrest Gump*, o filme, foi sucesso de bilheteria e ganhou diversos prêmios, dentre eles um Oscar de Melhor Filme. A película foi muito eficiente em engajar emocionalmente o público, mas para isso teve que assumir grandes mudanças em relação ao livro. No filme, Jenny, a esposa de Forrest, fica doente e morre após o parto, deixando-o sozinho para cuidar da criança. Isso não acontece no romance, onde a personagem de Jenny sobrevive à sua doença, se casa com outro homem e tem mais filhos. No filme tudo é mostrado pelas lentes da perda do personagem interpretado por Tom Hanks, enquanto que no livro este evento transcorre de modo menos emotivo, na verdade dotado até mesmo de uma certa frieza e cinismo.

Mas por que tantas mudanças de uma obra para a outra? O roteirista do filme, Eric Roth, sabia que as aventuras de Forrest Gump dialogaria com um público maior se apelasse para um tom mais emotivo, haja visto que os filmes de grande bilheteria se enquadram nesse tipo de produção. Assim, Roth preservou a maioria das aventuras e peripécias do livro, mas modificou relações emocionais entre personagens, dando mais destaque ao melodrama familiar que ele sabia ser mais aceito pelo público dos filmes blockbuster.

Dito isso, Eric Roth acertou ou errou ao não ser 100% fiel à obra original? A meu ver, acertou, e não faltam provas desse sucesso na recepção da obra. Roth adaptou o livro fazendo mudanças com uma *intenção*: engajar um público amplo cujo gosto se orienta pelas narrativas clássicas e melodramáticas. Caso ele tivesse apenas *traduzido* o conteúdo do livro para o filme, fazendo mudanças mínimas em seus diálogos e eventos narrativos, provavelmente

a obra não teria o mesmo sucesso e prestígio. Ou seja, não alcançaria o objetivo ao qual a produção se destinava, que era ser um *blockbuster*.

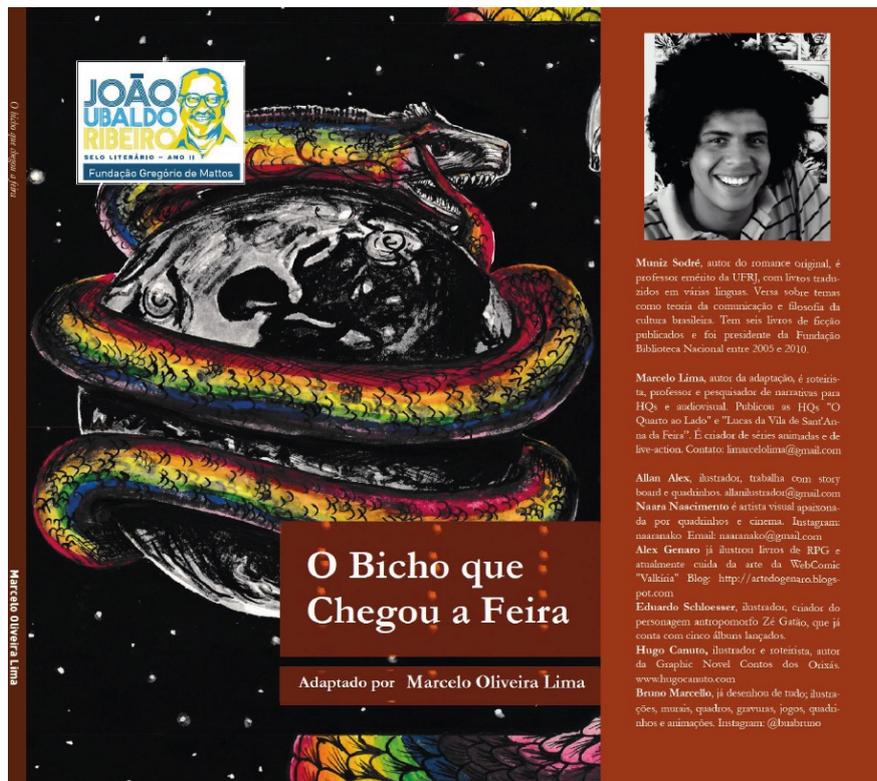
Chamei atenção para dois termos acima, “intenção” e “traduzido”, porque eles ajudam a compreender a importância e a polêmica que rodeiam as adaptações. O termo “traduzido” é empregado no senso comum para se referir a uma adaptação que se propõe muito fiel à obra original, materializando seu universo ficcional ou não-ficcional para os signos de outro formato e atendo-se à “essência” daquela propriedade intelectual. Apesar dessa perspectiva de tradução ainda ser muito defendida, ela é historicamente inaccurada. De acordo com Linda Hutcheon (2011, p. 11), desde os vitorianos que existe o hábito de adaptar obras como romances, poemas, peças de teatro, quadros, músicas etc, entre mídias, modificando as narrativas e até readaptando-as depois para a linguagem da obra original. Ou seja, a tendência nas adaptações é expandir os elementos que compõem a propriedade intelectual, não mantê-la circunscrita a um conjunto rígido de aspectos. É aqui que entra o papel da *intencionalidade*.

De acordo com o pesquisador e historiador da arte Michael Baxandall (1985), em sua obra *Padrões de Intenção*, toda obra (seja de arte, de engenharia ou o vídeo de um influencer para as redes sociais) busca ser a solução de um problema concreto. No caso de uma adaptação de literatura para HQs, o adaptador tem como encargo entregar um gibi de acordo com as diretrizes da entrega, ou seja, das condições de execução do trabalho. A ação do adaptador para manejar as diretrizes ou condições do trabalho e entregar a obra performam sua intenção - resolver o problema, qual seja, fazer a adaptação. Falando assim parece tudo muito confuso, mas darei um exemplo pessoal.

Em 2012, li o romance de época *O Bicho que Chegou a Feira*, de Muniz Sodré, e me apaixonei pela obra. O romance se passa no interior da Bahia e narra a história de Antão, um homem negro que se vê afetado por pesadelos com cobras e mania de perseguição desde o golpe militar de 1964. Os seus sintomas pioram com a chegada do Capelão, um oficial do Exército, e também padre, que vem coordenar a repressão na cidade de Feira de Santana. A jornada de Antão e dos seus amigos é de resistência diante de uma força militar que persegue elementos culturais negros e interioranos. O Capelão é uma figura histórica que fez devassas em terreiros, ligas camponesas e feiras livres com a intenção de “modernizar” o interior da Bahia ao excluir seus componentes populares e ancestrais, que ele considerava “primitivos”.

Por ser uma pessoa de Feira de Santana, essa HQ me gerou muita identificação porque registra uma grande variedade de expressões populares importantes para a memória da cidade, tal como a presença de cordelistas, repentistas, feirantes, vaqueiros etc; além de explorar um momento conturbado da História brasileira por uma perspectiva negra. Esses dois aspectos

se uniram na minha intenção de fazer dessa HQ um resgate da história de Feira de Santana, de modo que ela refletisse questões políticas e identitárias que se conectassem ao público de 2018 - quando a HQ foi lançada.



Capa da HQ lançada em 2018

A obra foi financiada pelo Governo do Estado da Bahia e publicada pela Prefeitura de Salvador, com anuência do autor original. Apesar das instituições envolvidas, as únicas diretrizes delas para esse trabalho eram que o gibi tivesse até 104 páginas, fosse preto-e-branco (por questões orçamentárias) e suas páginas tivessem formato 21X28 cm (que é um tamanho grande, maior que o padrão comum para romances). Fora isso, havia total liberdade quanto ao modo que eu quisesse realizar a HQ: poderia criar personagens, tramas e até mesmo deslocar temporalmente o universo ficcional caso desejasse.

Meu esforço, contudo, foi menos de adicionar conteúdos e mais de condensar e reorganizar a narrativa proposta por Muniz Sodré. A história do romance é relativamente simples, mas a estrutura narrativa abusa do discurso indireto livre, quando o narrador se aproxima tanto dos personagens que muitas vezes não há separação entre seus pensamentos e falas. Além disso, o romance é cheio de digressões filosóficas acerca dos símbolos da cultura popular, o que faz o ritmo narrativo da obra ser bastante irregular. Esses dois elementos contrastam com o tipo de narrativa clássica que normalmente emprego nas minhas obras e que também iria trazer pra *O Bicho que chegou a Feira*.

A narrativa clássica é aquela que aposta no drama, nos conflitos entre os personagens para avançar a história e numa cadeia de ações e consequências cada vez mais intensas até atingir o clímax emocional. Pode-se dizer que a maior parte das narrativas que consumimos/produzimos se encaixa nesse modo de fazer, que maximiza efeitos emocionais a partir de peripécias e eventos narrativos gradualmente mais intensos e conectados pela causalidade das ações dos personagens. Ou seja, eu queria trazer *O Bicho que chegou a Feira* mais para perto de uma narrativa dramática, focada em seus personagens, ao invés de apostar no lirismo e na narrativa fragmentária como o fez o autor Muniz Sodré. Essa escolha, que faz parte das minhas próprias diretrizes para a obra, se encaixou na minha intenção de *atualizar* a obra para um novo público que poderia embarcar numa narrativa mais dramática.

Junto com a narrativa era preciso pensar a parte visual da HQ. A escolha do formato grande, 21X28, foi feita para possibilitar representações de construções e imóveis de época que pudessem auxiliar na representação da década de 1960. A fidelidade visual costuma ser a norma em histórias de época e não fugi a isso porque desejava transportar o público a uma Feira de Santana que já não existe mais. Para isso tive que realizar extensas pesquisas fotográficas e iconográficas em acervos de instituições brasileiras e até mesmo algumas francesas, como a da Universidade de Poitiers que detém um imenso catálogo de cordéis digitalizados. Os achados dessas pesquisas se converteram em referências para que os desenhistas pudessem recriar essa Feira de Santana de 1964.

O exemplo de *O Bicho que chegou a Feira* será trabalhado ao longo deste ebook, mas o que eu gostaria de deixar em destaque é, novamente, o papel da *intenção* e das *diretrizes*. Não é por se tratar de uma adaptação que a obra que será desenvolvida não enfrentará dilemas criativos e estará desprovida de uma intencionalidade e novas condicionantes. Ainda que a proposta de muitas adaptações de livros para quadrinhos se pautem na busca por uma fidelidade, os adaptadores vão precisar tomar decisões acerca do ritmo narrativo, das escolhas visuais e do modo de contar a história. Por isso, para você que deseja se tornar um adaptador de livros para HQs, algumas das perguntas que você pode precisar responder são:

- Por que escolhi esse livro? O que ele tem que acho que vale a pena ser levado para a linguagem dos quadrinhos?
- Qual meu objetivo ao adaptar? É uma busca artística pessoal ou estou pensando mais em apresentar essa narrativa para um público específico?
- Quais as diretrizes que vão guiar a minha entrega? Há um *briefing* de editora? O autor original me concedeu liberdade criativa ou solicitou alguns pontos de atenção?
- Preciso reproduzir integralmente as falas do romance por questões contratuais? Ou posso “pirar” um pouco e modernizar a linguagem colocando gírias dos anos 2020 num tex-

to do século XVII?

Essas perguntas exemplificam o arrazoado de inquietações envolvidas em uma adaptação. Por isso mesmo, é mais produtivo encarar a adaptação pelo que ela é: uma obra derivada, mas nova. Ou seja, roteirizar um produto adaptado ainda passa pelas etapas comuns de criação de uma HQ: sinopse, pesquisa, argumento, escaleta e roteiro. Assim, neste texto vamos tratar da adaptação não como uma tradução ou transposição literária para os gibis, mas como um processo de produzir uma nova obra partindo de uma intenção e diretrizes específicas. Um processo nada fácil, pois como afirma a roteirista Linda Seger (2007), toda obra oferece um certo grau de *resistência* ao ser adaptada por conta das especificidades da mídia em que originalmente foi feita. Adaptar é, portanto, uma forma de vencer a resistência da obra original e transformá-la para outro meio.

Antes de prosseguir, porém, talvez você esteja se perguntando...

Quadrinhos não são literatura?

Essa pergunta costuma aparecer com frequência em eventos e publicações que discutem adaptações de HQs para Literatura, e gera polêmicas. A resposta para esse assunto é simples: sim e não. Se pensarmos a literatura de modo mais amplo, como o conjunto de todo tipo de texto, ilustração, fotografia etc que é editado e publicado enquanto livro, então, sim, certamente as HQs fazem parte do que se entende por literatura. Contudo, quando vamos para o campo da criação artística isso muda de figura.

O termo “literatura” provém do latim e significa “arte (técnica) de escrever bem”. A linguagem da literatura é definida pela escolha e uso de palavras com a intenção de despertar emoções, pensamentos e sensações, inclusive ativar a imaginação do público para dar forma a imagens descritas nessas obras. No caso das HQs, sua linguagem é estruturada a partir de imagens sequenciais que narram uma história cuja temporalidade transcorre entre os quadros - e que nossa atividade mental encadeia. Ou seja, as HQs sequer precisam de texto para funcionar, sendo seu aspecto visual o mais pronunciado e por isso mesmo essencialmente diferente do fazer literário.

Ainda que haja muito texto nas HQs, a sua inserção costuma ser bem diferente da literatura. De modo geral o texto se manifesta, predominantemente, na forma de balões de diálogo e de pensamento. Minoritariamente, há ainda onomatopeias, que trazem um elemento sonoro para os gibis, e recordatórios – que dão informações de passagem de tempo, como o famoso “Momentos depois”; paralelismo de ações, expresso no “Enquanto isso”, dentre outras funções. Também há a inclusão de textos longos, o que é mais raro e normalmente apoiado em alguma justificativa narrativa - tal qual a reprodução do texto de uma carta recebida por um personagem. Normalmente, HQs evitam colocar um excesso de texto, pois isso tende a prejudicar o ritmo da leitura e a composição visual dos desenhos - observações que não fariam sentido algum caso se tratasse de uma obra literária.

Em suma, HQ e Literatura são duas artes bem diferentes, apesar de compartilharem suportes e formatos. Por isso, uma série de cuidados se faz presente no processo de adaptação de uma mídia para outra, e vamos analisar alguns desses pontos em nosso texto.

Em frente!

O processo de adaptação

Conforme citamos, uma obra adaptada passa pelas mesmas etapas de desenvolvimento que uma obra original: sinopse ou story line, pesquisa, argumento, escaleta e roteiro. Essas etapas refletem um planejamento, pois caso um roteirista vá diretamente para a escrita do roteiro há grandes chances de que ele se perca no meio da escrita e abra linhas narrativas desnecessárias, ou alongue demais a história sem saber como ela irá acabar. Para que a história seja bem delineada, parte-se de uma fase de concepção geral rumo a sucessivos movimentos de concretização da obra que vão se complementando. Assim, na fase da sinopse ou story line, o que importa é escrever qual a história principal da obra para que, na fase do argumento, as histórias secundárias sejam levantadas e, na fase do roteiro, os diálogos e composições de cada quadro sejam escritos. Cada etapa avança um diferente elemento da dramaturgia até que o roteiro esteja em sua versão final.

É importante assinalar que, apesar de serem etapas sucessivas, é comum que os roteiristas façam o caminho inverso durante o desenvolvimento. Por exemplo: a story line pode precisar passar por modificações após a escrita do argumento porque novos elementos surgiram e impactaram a trama central. Isso é normal e, desde que feito com parcimônia, é um sinal saudável de que a obra está, de fato, se desenvolvendo e amadurecendo. Também é necessário destacar que a etapa de pesquisa acontece durante todo o processo, pois ela dá sustentação desde o aprofundamento das tramas até a descrição de cenários e escrita de diálogos. Vamos discutir um pouco cada etapa a seguir e utilizarei exemplos da HQ *O Bicho que chegou a Feira* para ilustrar o processo.

I. SINOPSE OU STORY LINE

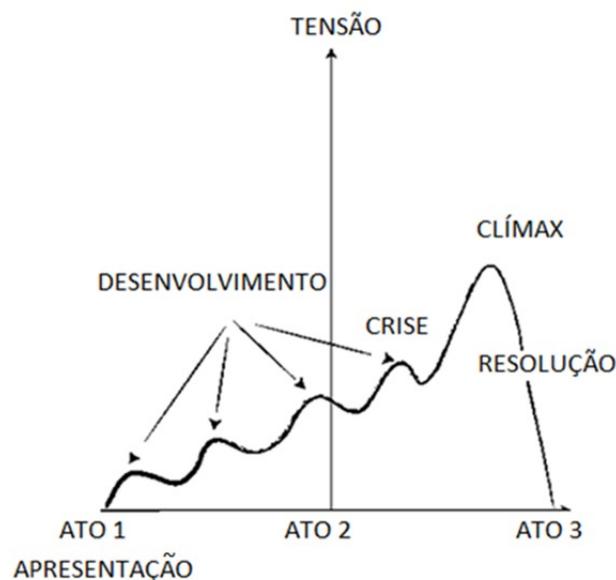
De acordo com Comparato, “é o termo usado para designar, com um mínimo de palavras, o conflito matriz de uma história (...) justamente a síntese de uma história” (2009, p. 59). Ainda segundo ele, a story line deve apresentar o essencial da narrativa, que ele resume nos seguintes pontos:

- A apresentação do conflito (Alguma coisa acontece)
- O desenvolvimento do conflito (Alguma coisa deve ser feita)
- A solução do conflito (Alguma coisa se faz)

Estes três pontos equivalem aos três momentos da narrativa clássica: exposição, complicação e desenlace. A exposição, ou apresentação, é o começo da história, quando somos intro-

duzidos ao protagonista e ao seu conflito central, geralmente acompanhado de um incidente incitante. A complicação, ou desenvolvimento, é o meio da história, quando protagonistas enfrentam o antagonista ou as forças antagônicas para tentar atingir seus objetivos. Por fim, o desenlace, ou conclusão, é o fim da história, quando os protagonistas têm a chance definitiva de resolução do conflito.

No gráfico abaixo podemos observar a estrutura de uma narrativa clássica, conforme explicamos. A curva dramática, como chamamos a linha que sobe e desce no gráfico, reflete o aumento e diminuição da tensão gerada pelo conflito central. Uma boa narrativa clássica apresenta eventos narrativos que tornam a história cada vez mais emocionante até o clímax, quando a narrativa atinge o ápice das emoções. Os momentos finais do Ato 3 são, normalmente, cenas de relaxamento da tensão, já que o conflito dramático foi encerrado.



Crédito do Gráfico: Marcelo Lima

Compreendendo a narrativa clássica como uma história com início, meio e fim encadeados em uma unidade dramática que prioriza o aumento da tensão gerada pelo conflito, fica a pergunta: como a story line dá conta disso? Vejamos o exemplo:

Era uma vez um príncipe cujo pai, o rei, foi assassinado pelo seu próprio irmão com o fim de usurpar o trono. Esse crime conduziu o jovem a uma crise existencial que desembocou numa onda de mortes, incluindo a sua. (COMPARATO, 2009, p. 30).

O trecho acima é uma *story line* escrita por Comparato a partir da obra *Hamlet*, de Shakespeare. Nele é possível identificar, com clareza, os pontos essenciais de uma curva dramática

clássica. O incidente incitante da narrativa é a morte do rei e o ponto de virada é a descoberta da traição, que gera em Hamlet o objetivo dramático de buscar a vingança contra o tio, seu antagonista. O meio da história é marcado por crises existenciais que culminam, no clímax dramático, uma onda de mortes, inclusive a do próprio protagonista. Em poucas linhas entendemos a progressão narrativa, o conflito central, o núcleo dramático (protagonismo vs antagonismo), como ela termina, e que o trágico impregna o tom e a atmosfera da obra.

E como escrever uma story line para adaptação? Bom, recomendo dois exercícios. O primeiro é pegar a obra original e fazer a story line dela para identificar qual a trama central e os principais pontos de seu arco dramático. Esse exercício, aparentemente simples, pode ser uma “mão na roda” quando estamos lidando com uma obra densa, cheia de personagens e diferentes focos narrativos. No caso do meu trabalho com *O Bicho que chegou a Feira* esse foi exatamente o caso por conta da narrativa ser dispersa e, muitas vezes, pouco encadeada. Contudo, era evidente que o personagem Antão servia como centro gravitacional da obra e a story line ajudou a identificar isso e os principais movimentos da narrativa que giram em torno dele. A seguir, fiz o segundo exercício que foi escrever uma story line que refletisse como eu gostaria que fosse a obra adaptada que eu iria entregar. E foi assim que ficou:

Feira de Santana, 1964. Antão das Neves é um homem negro bem sucedido que não se enxerga enquanto preto e esconde suas raízes africanas. Antão evita discutir política e a Ditadura Militar, porém isso muda com a chegada do chefe da repressão no interior da Bahia. O padre-armado Capelão persegue Antão por conta de sua filha Tina, uma jovem revolucionária. Acuado, o protagonista busca no conhecimento dos seus ancestrais um modo de escapar do seu perseguidor, mas primeiro precisa se perceber negro.

A story line citada acima é um tanto incompleta se compararmos com o esquema apresentado anteriormente, mas ela funcionou para mim no momento da escrita - até porque eu não planejava me distanciar do final da obra original e já havia feito um mapa de todos os acontecimentos da trama, que irei comentar mais na parte de pesquisa.

O que agreguei de diferente nessa story line foi a introdução da personagem Tina, filha de Antão, que não existe no livro. Assim o fiz porque senti a necessidade do protagonista ter um elo emocional forte com algum personagem preto que estivesse em risco perante a repressão da Ditadura Militar e isso servir de incidente incitante para sua busca por ajuda dos seus ancestrais. No livro, esse prejuízo vem de forma mais indireta, através dos pesadelos e sensações de desconforto mental do protagonista, porém esse tipo de situação interna à psique

do personagem é mais difícil de representar em uma obra clássica que encena visualmente os acontecimentos e busca criar uma curva dramática. Com a inserção da relação entre pai e filha também consegui trazer preocupações e reflexões que Antão elabora em sua mente para diálogos com Tina, assim deixando a *mise-en-scène* mais orgânica.

2. PESQUISA

A pesquisa é uma atividade que pode e deve existir ao longo de todas as etapas do trabalho, mas que normalmente se inicia após a primeira leitura da obra e redação de uma primeira versão da story line. A pesquisa é essencial para qualquer criação, mas acredito que na adaptação ela é ainda mais fundamental. Isso porque já na leitura da obra original o adaptador está realizando uma atividade de pesquisa ao identificar os elementos narrativos da obra, quais são suas tramas, personagens e locações, tom e gênero.

Recomendo que cada um dos capítulos da obra original seja resumido para futuras consultas a partir do preenchimento do protocolo abaixo:

NOME/NÚMERO DO CAPÍTULO:

RESUMO DE UM PARÁGRAFO COM OS PRINCIPAIS ACONTECIMENTOS:

PERSONAGENS QUE APARECEM NO CAPÍTULO:

LOCAÇÕES:

TEMPORALIDADE (QUAL PERÍODO ACONTECE, DESTACAR SE FOR UM FLASHBACK OU FLASHFORWARD ETC):

EVENTOS MARCANTES (TEM ALGUM ACONTECIMENTO QUE MUDA TUDO NA TRAMA?):

GLOSSÁRIO E CITAÇÕES (PEGUE FRASES E TERMOS QUE ACHA QUE VALE A PENA SEREM USADOS EM DIÁLOGOS E TEXTOS NA OBRA ADAPTADA):

Obviamente você pode acrescentar mais itens, marcações de cor ou que mais achar importante e que se adeque ao seu processo, tendo o cuidado de focar nos pontos mais importantes para que essa decomposição não fique muito extensa e difícil de navegar. A ideia é que esse documento seja seu guia para a adaptação para que você não precise consultar a todo instante um romance de 400 páginas em busca de uma determinada citação ou evento. No

caso de *O Bicho que chegou a Feira*, um livro de 150 páginas, meu resumo de capítulos rendeu 24 páginas e foi base para a escrita do argumento que ficou em 10 páginas, resumindo ainda mais a trama.

Além da pesquisa com o livro original, é preciso se assenhorar o máximo possível de conteúdos relacionados à obra. Você deve entrevistar o autor, se possível, ler entrevistas, artigos acadêmicos que analisam a obra, críticas e o que mais houver. Compreender o que se fala e se interpreta sobre o original vai te ajudar a formular sua proposta de adaptação e entender quais expectativas os leitores podem ter sobre uma obra derivada. Outro ponto importante a se atentar na pesquisa é buscar se aprofundar nos temas e universo ficcional do livro. Se é uma obra de época, vale ler sobre o período retratado, e buscar imagens de referência para conseguir visualizar cenários e personagens. Se é uma obra de terror, vale ler sobre o gênero, quais seus elementos textuais e contextuais. Quanto mais você souber sobre o que está adaptando mais fácil vai ser concretizar esse universo ficcional porque você vai ter mais repertório para transformar uma massa de palavras em imagem e texto - inclusive já separando as referências visuais às quais o desenhista terá acesso.

Para *O Bicho que chegou a Feira*, eu passei muito tempo investigando a arquitetura dos anos 60 de Feira de Santana, bem como a iconografia da cultura popular que é representada na obra original. A partir dessa pesquisa, pude inserir personagens históricos que não apareciam no livro, como o rábula Cosme de Farias e o curandeiro M.M., além de inserir recortes de jornais e citações a poetas e cordelistas que eram populares à época.

Um conselho para a etapa principal da pesquisa é: reserve um período para fazer um grande mergulho com datas inicial e final já delineadas. Quando se inicia a pesquisa sem ter uma data final para interrompê-la, temos a tendência a nunca terminá-la e ampliarmos demais nosso escopo inicial. Assim, a pesquisa que devia ser um apoio pode se tornar um fator de complexificação do processo de escrita. Lembre-se que o objetivo é ter um roteiro excelente e bem embasado e não realizar uma tese de doutorado.

3. ARGUMENTO

De acordo com Comparato (2009, p. 68), o argumento é a história detalhada com todos os principais eventos narrativos, tramas secundárias e desenvolvimento de personagens. O argumento é como se fosse um conto que resume todos os eventos da história numa média de até 10 páginas, respeitando a linearidade temporal e a curva dramática crescente. Não é preciso incluir diálogos, mas caso o roteirista ache importante não há problema em inseri-los. Comparato apresenta a seguinte fórmula para apresentar quais elementos precisam estar

presentes em um argumento:

- O que ocorre (conflito dramático principal) +
- Quando e Onde ocorre (temporalidade e localização) +
- A Quem ocorre (personagens) +
- E de qual forma (qual a história?)

Ou seja: O quê + quando + onde + quem + qual = Argumento

O argumento é o grande momento de decisões sobre a forma narrativa da obra e representa o recorte que o adaptador deseja dar à sua versão. Chamo recorte porque, em geral, o conteúdo de um romance é bastante mais denso do que pode ser representado em uma HQ que tenha mais ou menos o número de páginas. Certas páginas do romance *O Bicho que chegou a Feira*, por exemplo, continham tantas ações, diálogos e personagens que seriam preciso três ou quatro páginas de HQ para que tudo fosse retratado. Por isso recomendo que na fase de argumento você busque tomar alguns cuidados para que sua história não fique inchada e acabe sem ritmo. Os cuidados são:

1. Não leve todas as tramas do romance para a HQ. Busque aquelas que são essenciais e se conectam com a trama principal para um maior efeito dramático. Tentar levar cada trama e detalhe do original para a adaptação tende a deixar o quadrinho abarrotado de textos e ações superficiais que não logram ter o efeito emocional pretendido. Para desenvolver melhor cenas de um romance para HQ são precisos mais páginas do que parece, então é sempre importante estar atento a isso. Em *O Bicho que chegou a Feira* a narrativa é entremeada por uma dúzia ou mais de pequenas crônicas sobre situações como um embate entre um violeiro e um soldado e a história de um negro ex-escravizado que conseguiu casar com a filha branca de um senhor de engenho. Essas histórias não foram incluídas na HQ porque, apesar de serem muito bem contadas no romance, se desviam muito da trama principal e atrapalhariam o foco narrativo na jornada de Antão.

2. Se puder, corte personagens do romance ou mescle personagens que desempenham a mesma função. Muitos romances contam com uma quantidade generosa de personagens que são bem descritos e construídos. Contudo, nas HQs o volume de páginas para desenvolver e aprofundar personagens por meio da encenação de uma narrativa clássica costuma ser menos abundante do que nos romances. Por isso, analise quais personagens são marcantes e que não podem estar de fora na sua versão e aqueles que podem ser eliminados ou ter seus traços combinados aos que forem mantidos - o que pode, inclusive, ajudar a aprofundar e tridimensionalizar esses personagens. No caso de *O Bicho que chegou a Feira*, ainda nos

primeiros capítulos somos apresentados aos amigos de pôquer de Antão, e eles formam um grupo de quase dez pessoas. É um grupo politicamente engajado que trava muitas discussões sobre capitalismo e comunismo, mas muitos deles têm pontos de vista parecidos. O que fiz foi ter um personagem que aglutina as posições de esquerda e outro que reúne a ideologia de direita e cortei uma boa quantidade de personagens para dar destaque a essas duas figuras. Assim ganhei mais espaço para eles e para suas caracterizações.

3. Aplique a mesma lógica de corte e condensação de personagens para os cenários da história. Apesar de ser possível retratar todos os cenários por meio do desenho, cada novo cenário demanda mais espaço de páginas para ser bem elaborado e tempo do desenhista. Caso tenha alguns cenários que possam ser limados ou combinados sem prejuízo à narrativa, por que não fazê-lo? Assim você pode usar mais quadros da HQ para detalhar os cenários que, de fato, são importantes.

4. Imprima sua marca com parcimônia! No argumento você tem a liberdade de adicionar personagens, novas locações, novos elementos de trama e tudo que achar necessário para sua versão. Você pode querer, por exemplo, recontar a história de Romeu e Julieta numa versão em que ele é um ciborgue e ela uma mutante em um *setting* futurista, como fez a HQ *Romeo and Juliet: The War* (Stan Lee, 2011). Ou mudar o gênero ou raça de um personagem e trabalhar elementos identitários que não haviam na trama original. Essas mudanças trazem singularidade para a versão, mas recomendo que cada adição ou edição seja avaliada inúmeras vezes e sempre com a pergunta: isso ajuda mesmo a contar a história que estou querendo narrar? Tudo depende da sua proposta e, com frequência, fazer poucas mudanças significativas é melhor do que se afastar radicalmente do material original.

Ao final do ebook, em anexo, há o argumento de *O Bicho que chegou a Feira* para que você possa ter como referência.

4. ESCALETA

A escaleta é o documento que estrutura as cenas do argumento nas páginas da HQ. Para visualizar sua narrativa é importante fazer uma diagramação de cada página e entender qual conteúdo vai ser inserido em cada quadro para que se possa proceder à escrita do roteiro. Como cada página é uma unidade narrativa, recomenda-se que uma cena se desenvolva inteiramente em uma página ou dupla de páginas. Caso você tente inserir muitas cenas diferentes numa mesma folha há a possibilidade de a composição visual ficar desequilibrada e a página ter pouca eficácia narrativa - virando um mix de diferentes tons que não se conectam para produzir um efeito maior. Vamos a alguns exemplos de *O Bicho que Chegou a Feira*.



Arte: Hugo Canuto

A página acima, no capítulo 1, é referente a uma passagem em que o protagonista ouve uma cordelista declamar versos sobre a história de Lucas da Feira, um herói popular de Feira de Santana. Essa história é muito importante pro imaginário do protagonista da HQ e teve a ideia de elaborá-la como uma página dupla que tivesse uma grande árvore ao meio centralizando a composição. Toda página foi pensada para fortalecer a narrativa e, caso fosse uma folha isolada, não teria o mesmo efeito - a página ao lado certamente contrastaria com o estilo xilogravura escolhido.



Arte: Allan Alex

A página acima é o que chamamos de uma *splash page*, quando um quadro ocupa a quase totalidade da cena com uma imagem de grande impacto visual. Normalmente as *splash pages* vêm no começo da narrativa para instigar o leitor a querer avançar. No romance essa cena não toma mais do que alguns parágrafos, mas como a fobia de cobras é uma característica marcante de Antão, propus iniciar o gibi com essa ilustração de página inteira que retrata o pesadelo do personagem e já cria uma imagem instigante para o leitor querer virar para a página seguinte.

No exemplo abaixo vemos uma cena de conversa entre Antão e seus amigos do pôquer. Como é a primeira vez que eles aparecem, foi preciso duas páginas para dar espaço na cena para caracterizá-los e todos terem ao menos uma fala. Aproveitei para usar o espaço para apresentar a locação, a pensão de Zé Florim, que iria aparecer em muitos outros momentos da história. Queria chamar atenção para mais um elemento a se ter em conta durante a composição da escaleta, que é o uso de ganchos narrativos no quadro que ocupa o canto inferior direito (normalmente são as páginas ímpares). Como este é o último quadro antes da virada de página, ele pode ser usado para inserção de algum elemento de suspense que faça o leitor querer virar a página para descobrir o que aconteceu. Essa virada de página é um elemento muito importante para o roteirista de quadrinhos, pois com o uso de ganchos permite controlar o ritmo da narrativa e até mesmo criar plot twists e reversões de expectativas.



Arte: Allan Alex



Detalhe do último quadro da pg. 33.

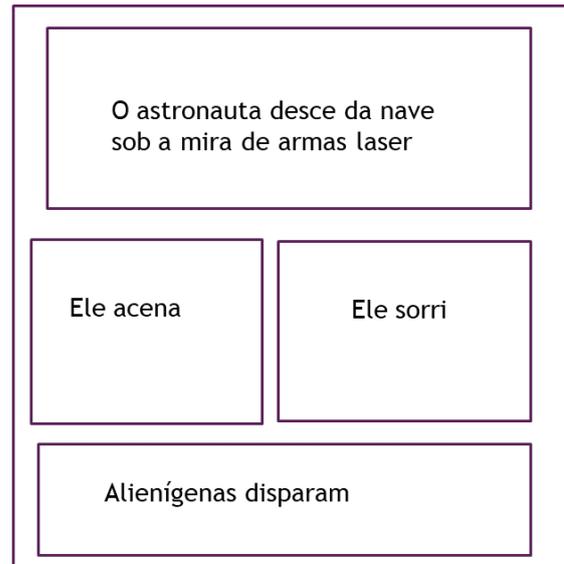
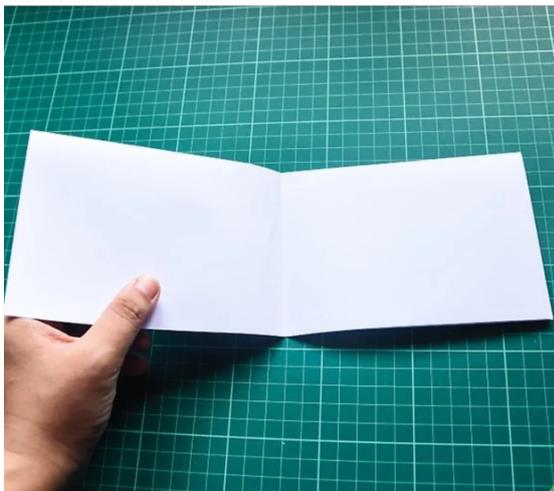
No nosso caso, temos como gancho a virada de cabeça de todos os personagens em direção à porta. Eles parecem espantados e nos convocam a virar a página para ver o que eles estão vendo. Trata-se da chegada de Zé Florim, dono da pensão, que foi revistado pela força de repressão militar recém-chegada à cidade (imagem abaixo). Mestrar o uso dos ganchos e da composição de páginas é chave para o sucesso de uma adaptação para HQs.

34



Arte: Allan Alex

Recomendo que você monte sua escaleta fazendo um protótipo da HQ. Você pode tanto dobrar folhas de ofício como se fossem uma revista e tentar desenhar a diagramação, como também pode utilizar *softwares* com templates de páginas como é o caso do *Comic Life*.



Fonte: <https://pt.wikihow.com/Fazer-um-Zine>

Fonte: Página de exemplo criada por mim no app Comic Life.

5. ROTEIRO

E, finalmente, chegamos ao roteiro propriamente dito. Como já temos uma escaleta construída, e as cenas já estão bem divididas, usamos a fase do roteiro para descrever com mais detalhes os conteúdos de cada quadro e os diálogos, caso hajam. Abaixo há um trecho de roteiro do *Bicho que Chegou a Feira* e a respectiva realização.

CAPÍTULO DOIS – UMA ABORDAGEM SOCIOLÓGICA DO CACETE- ARMADO

PÁGINA UM

CENA 8 – PENSÃO DE ZÉ FLORIM – INT. NOITE

- Quadro 1: Quadro de detalhe em que vemos a boca de Zé Florim tragando um gole do licor, que escorre por um dos cantos da boca.
- Quadro 2: Um cigarro de palha é aceso com um palito de fósforo. Detalhe no fogo sobre a palha.
- Quadro 3: Novo close na boca de Zé Florim, dessa vez soltando a fumaça do cigarro.
- Quadro 4: Vemos Zé Florim sentado em sua poltrona, com o copo de licor de um lado e o cigarro de palha do outro. Os amigos estão ao seu redor para escutar sua história.

ZÉ FLORIM

Entonces... Tava passando pelo Tomba ... Fico com um medo danado do Bicho me pegá... Maminha morena... Se num vô lá pagá meus préstimos direitinho ela fica enciumada...

Exemplo de roteiro O Bicho que Chegou a Feira.

de *Hamlet*, mas é importante saber que diálogo também é escolha do adaptador e não uma mera reprodução. Capriche nos seus diálogos!

A fase de roteiro é um momento de escritas e reescritas rumo à melhor versão possível. Sua busca deve ser pelo máximo possível de síntese entre imagem e texto e pelo fortalecimento das composições de páginas para que a HQ seja visualmente instigante e sua narrativa tenha um ritmo que fisgue e engaje emocionalmente o leitor.

FINALMENTES

Neste breve ebook tivemos a oportunidade de compreender quais as etapas de desenvolvimento de uma adaptação literária para quadrinhos. Frisei a importância de abordar a obra adaptada como um novo projeto, ainda que derivado. Por essa razão, convoquei você a se perguntar: qual a minha intenção ao realizar uma adaptação quadrinhística para um livro? O que eu desejo atingir, o que quero criar de novo ou de diferente em minha obra? Essa pergunta é o primeiro passo para o *empoderamento* dos adaptadores, que devem se reconhecer como autores tanto quanto os escritores da obra original.

Ao descrever as etapas de desenvolvimento de roteiro de uma HQ adaptada, espero ter destacado a importância do aspecto processual envolvido na escrita. Elaborar uma obra demanda tempo de reflexão, pesquisa, escrita e reescrita, diálogo com o desenhista e editores, até a chegada em uma versão final.

Pois bem, agora que você já sabe quais as etapas para uma adaptação quadrinhística e está atento às diferenças de linguagem entre literatura e HQ, que tal arregañar as mangas, colocar a mente para funcionar, dar asas à imaginação e começar a escrever sua versão de alguma história que você aprecie muito? Cuidado apenas para a questão de direitos: caso a obra não seja de domínio público, é preciso negociar com o autor ou detentor de direitos uma cessão ou licenciamento para que você possa fazer sua obra - do contrário poderá se configurar em crime, e nenhum de nós deseja que se chegue a isso!

Por fim, recomendo que você aproveite as dicas desse ebook, mas também busque por outras, veja entrevistas com roteiristas, eventos de mercado, e o que mais for possível para aprender novas técnicas e dicas sobre a arte da adaptação. Nesse sentido, deixo abaixo sugestões de leituras e links, além do meu site, www.marceloroteiros.com, que contém muito mais informação.

Boa escrita e até breve!

Argumento – O Bicho que chegou a Feira

Maio de 1964. Feira de Santana, interior da Bahia.

ANTÃO DAS NEVES desperta, agitado. Antão sonhara que uma serpente atacava uma criança. Ele intervia, e acabava sendo estrangulado pela criatura.

Batidas à porta. Antão reconhece a voz do seu amigo RAMIRO LOPES, contador de ofício e poeta de alma. Rapidamente Antão abre a porta e encontra seu amigo acompanhado de um HOMEM BEM VESTIDO, um cliente para extração dentária. Antão abre a porta de seu lar e pede que aguardem um pouco. Antes de sair da vista dos convidados, Antão nota repulsa do Homem, que reclama a Lopes por ter lhe levado até um preto.

Antão vai até seu espelho. Repete pra ti “Um preto?”. Ele pega pó-de-arroz e passa sobre o rosto até formar uma máscara branca. Enquanto Antão cria seu disfarce, o Homem Bem Vestido examina a sala de Antão. Há objetos do seu passado como garimpeiro e uma foto de sua filha. Chama a atenção do Homem duas imagens, dispostas paralelamente: uma foto de Antão com LULU DO BOI, grande fazendeiro da região; e uma xilogravura de LUCAS DA FEIRA, rebelde ex-escravo que liderou um bando de negros no século XIX. O Homem ri e diz que é uma ofensa um homem honorável como Lulu do Boi ladeado a um bandido preto como Lucas da Feira.

Antão aparece na sala com a sua cara branca e pergunta se o Homem trouxe a anestesia. O Homem Bem Vestido pergunta se não há uma alternativa mais barata. Antão diz que há o calmante de boi, que é gratuito. O Homem topa. Antão instala o Homem na cadeira de barbeador que usa como se fosse de dentista. Antão esfrega as mãos, de modo calculista. O Homem sua frio e pergunta se está tudo bem. Antão desfere um soco na boca do estômago do Homem, que desmaia. “Calmante de Boi aplicado”, conclui Antão, para os risos de Lopes. Enquanto trata do Homem, Antão narra a Lopes seu pesadelo. Lopes ri do amigo, mas lhe conta que, por coincidência, uma menina das redondezas foi mordida por uma cobra. O estômago de Antão revira.

Pouco depois, quando o Homem já fora tratado e dispensado, Lopes e Antão resolvem visitar a pensão de ZÉ FLORIM para o carteado de domingo. Antes de sair à rua, Antão desenha J-M-J na porta da sua casa. “Jesus-Maria-José”, um símbolo de proteção contra o BICHO

DO TOMBA, criatura que diziam estar atacando as casas. Lopes ironiza a credence do amigo. Passam pela exuberante feira livre da cidade, onde violeiros repentistas e cordelistas se apresentam, dividindo espaço com vendedores de farinha e licores, e forrozeiros de muita ginga. Antão e Lopes assistem um vendedor de cordeis narrar a história de Lucas da Feira e sua rebeldia. Os olhos de Antão brilham de satisfação. Lopes, preocupado, aponta para um senhor trajando verdes vestes integralistas. Antão não parece entender, Lopes comenta “fascista” em voz baixa e segue, com Antão, até a hospedagem de Zé Florim.

Na pensão encontram a turma do pôquer: MARIA DA MAMONA, feirante em um raro dia de folga; OSMUNDO, clínico-geral e jornalista recém-chegado e o advogado CELSO REIS, o mais antigo dos jogadores, poliglota e grande orador. Somente Zé Florim não está lá, o que estranham. Brindam o encontro, mas logo são surpreendidos pela chegada de um esbaforido ZÉ FLORIM.

Mais calmo, Zé Florim fala que foi surpreendido pelo CAPELÃO, um padre-armado, acompanhado de dois policiais. Ele estava revistando pessoas, apreendendo facas e facões, e detendo jovens de cabelo grande para cortá-los. Os amigos ficam surpresos com a figura do padre-armado, exceto por Celso Reis, que afirma ter conversado com o Capelão e garante que ele é um modernizador. Lopes discorda e coloca à mesa sua preocupação com a Ditadura. Antão e Maria da Mamona, que não entendem bem da questão, observam um acalorado debate entre Lopes e Reis. Antão pede licença, pois precisa ir até a rodoviária receber TINA, sua filha, que estuda Direito em Salvador.

Antão se encaminha para a Rodoviária, mas vê uma agitada aglomeração. Estudantes gritam palavras de ordem contra militares. Antão divisa sua filha entre os militantes e vê ela sendo detida por um dos soldados. Antão tenta se aproximar, mas não consegue. Tina e os estudantes detidos têm seus cabelos cortados a facão.

No dia seguinte, Antão faz um chá para Tina. Ela menciona adorar quando o pai prepara suas ervas africanas. Antão sorri, sem graça. Antão revela suas preocupações com o envolvimento político da filha, indicando que não quer que ela se envolva na militância estudantil. Tina se revolta com o pai e tenta fazê-lo ver que estão vivendo tempos difíceis. Antão diz que eles têm uma vida boa, deviam se apegar a isso. Tina vê a foto do pai com Lulu do Boi e diz que a vida não é boa por causa de gente como aquele homem. Antão diz que se não fosse Lulu, eles não teriam aquela casa, nem sustento. Tina perde a paciência com Antão e se tranca em seu quarto.

Antão veste um belo traje e vai até o casarão de Lulu do Boi. Ele é atendido pelo jardineiro. Antão diz ser um amigo íntimo de Lulu. O jardineiro olha, com descrença. Antão diz que ele vendeu a joia de Lulu. O jardineiro demonstra saber, diz que Lulu não se encontra, mas irá avisá-lo. Antão desconfia e sai, não antes de ouvir um outro homem, branco, sendo aceito

na casa para uma reunião com Lulu.

Antão mal tem tempo de espumar sua raiva quando se depara com um amigo, o policial PARREIRAS. Ele avisa que Flores foi detido pelo Capelão. Antão leva Florim e Maria até o Tiro de Guerra para libertar o amigo. Lá, são colocados em uma sala onde assistem a Flores ser interrogado pelo padre-armado em uma cena bem ensaiada para assustar os amigos e demonstrar que ele tem olhos por todos os lados e não tolera bate-papo de suporte ao comunismo naquelas bandas. Além disso, ele proíbe Flores de recitar poesias em público.

Os amigos saem aturridos do encontro. Flores diz que deve haver um espião dentre os amigos. Do lado de fora do Tiro de Guerra está havendo um protesto estudantil, Tina no meio dos militantes. Há tumulto e todos são detidos. Antão retorna para o Tiro de Guerra para interceder por sua filha.

Antão consegue uma audiência com o Capelão, põe-se aos seus pés e implora pela sua filha. O Capelão revela saber que Antão tem uma imagem de Lucas da Feira ao lado de Lulu do Boi e que o fazendeiro não iria gostar nada daquilo. O Capelão humilha Antão e diz que vai liberar sua filha, mas que ele deve se comportar, pois está sendo observado.

Antão chega em sua casa, com a filha, e remove a foto de Lulu do Boi da parede.

Dias depois, Antão vai pra inauguração de uma capela em uma fazenda na Chapada Diamantina. Lulu do Boi está na festa, mas evita Antão sempre que ele se aproxima. Após os fogos e da missa, Antão vai até uma das casas afastadas da fazenda, encontrar a centenária VÓ ANÍSIA. Ela reclama do tempo que Antão não visitá-la. Ele desabafa suas questões para a Vó, que sente uma revoltação dentro do peito. Vó Anísia se comunica por enigmas e palavras misteriosas, mas se faz entender para Antão: pode mudar o mundo, mas deve olhar para si para poder ver o universo com clareza. Vó Anísia recomenda que ele vá a um terreiro, entender quem ele é. Antão ironiza a sugestão, mas parte dali com a imagem de Vó Anísia afirmando que compreender seu lugar no mundo é sentir a alma amanhecendo.

Desejoso de amanhecer sua alma, Antão visita o Terreiro de Oxumaré em Feira de Santana. Ele se sente desconfortável com a simbologia ofídica, mas assiste um ritual. Ele é convocado pela Mãe da Casa, que diz que os mais velhos sabiam de sua chegada e aguardam-no do lado de fora. Em um pequeno jardim, velhas e velhos fumam e oferecem a erva para Antão. Ele estranha, mas fuma.

O corpo de Antão amolece e é projetado no corpo e no espaço. Antão volta 150 anos no tempo e presencia um mercado de escravos. Um pouco depois, Lucas da Feira senta em um trono, ladeado pelo ancião NASSACÔ, que carrega uma cobra coral de brinquedo em seu pescoço. Lucas se identifica e diz que é o líder dos negros daquela cidade. Acusa Antão de se esconder de suas raízes e manda ele cumprimentar Nassacô. Antão o faz, Nassacô se aproxi-

ma dele e sua cobra coral se torna viva, picando Antão. Antão tem um flash de imagens onde vê Oxumaré e seus ancestrais, e vê sua imagem num rio: seu reflexo negro contrastando com o rosto de pó-de-arroz. Lucas da Feira lhe revela que é seu antepassado e que é hora de Antão se colocar no mundo.

Após a experiência, Antão volta pra sua casa e remove o pó-de-arroz.

Dias depois, Antão acompanha a filha à rodoviária. Ainda se estranham, mas Tina o parabeniza pelo rosto natural. Despedem-se.

Antão vai até a pensão, para o pôquer com os amigos. Celso Reis não está entre eles e ninguém o viu há algum tempo. O soldado Parreiras aparece ali e diz que todos os versados em ervas e outras curas estão sendo convocados com urgência, por isso ele precisa levar Antão até o Tiro de Guerra. Antão acompanha, temeroso, e ao chegar presencia Celso Reis conversando com militares. Adiante, Antão é levado para um quarto onde está o Capelão acamado, com uma pele parecida com a de um réptil. Tomado de asco, Antão o analisa, mas diz que para aquele caso só chamando M.M., o maior curandeiro da região. M.M. chega, acompanhado do advogado COSME DE FARIAS, que negocia a retirada das acusações de charlatanismo contra seu cliente em troca da cura do padre-armado. M.M. avalia a situação do homem e diz que ele está com a doença do bicho da costa, um mal africano. Os soldados rumorejam que ele ficou assim depois que atacou um terreiro. M.M. retira o bicho, uma pequena cobra, de dentro do Capelão. M.M. diz que ele está salvo. À parte, M.M. revela para Antão que aquele homem já está podre e que a cura é temporária.

Dias depois, Antão e seus amigos do pôquer se preparam pro festejo junino com show de Luiz Gonzaga. Caminham, arrumados, até a festa na Praça da Matriz. Antão revela que viu Reis no Tiro de Guerra e que ele era o espião que eles estavam imaginando. Dançam na festa, onde também aparece Vó Anísia.

Após beber e dançar bastante, Antão caminha, bêbado, até sua casa. No caminho, passa de frente à casa de Lulu do Boi, de onde uma pequena comitiva está saindo. Nela estão o Capelão, novamente com uma aparência reptiliana, Lulu e Celso Reis. Bêbado, Antão ri da cara deles e diz que enquanto o povo festeja, as cobras preparam o bote. Celso Reis pede para ignorarem Antão, que segue bêbado. O Sol nasce e Antão sorri, falando “É isso mesmo, Vó Anísia, é isso mesmo”.

Links e leituras sugeridas sobre adaptação

SÁ, Joane Leôncio de. *Sobre a adaptação dos clássicos literários para os quadrinhos: uma análise do caso Policarpo Quaresma*, 2013, 149 f. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) – Centro de Artes e Comunicação, UFPE. Recife, 2013.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. *Adaptação Intercultural: O Caso de Shakespeare no cinema brasileiro*. Salvador: Edufba, 2013.

HQ E LITERATURA - PRÓXIMOS, MAS DIFERENTES: <https://medium.com/ideia-transitiva/hq-e-literatura-pr%C3%B3ximos-mas-diferentes-parte-1-de-2-5e67d3cf0d10>

Afinal, HQ's são Literatura?: <https://cosmonerd.com.br/opinanerd/afinal-hqs-sao-literatura/>

Roteirista Marcelo Lima (meu site com aulas sobre roteiro, ebooks, e também o roteiro de *O Bicho que chegou a Feira* para Download): <https://www.marceloroteiros.com>

Referências

BAXANDALL, M. *Padrões de Intenção*. Ed. Cia das Letras, São Paulo, 1985.

COMPARATO, D. *Da Criação ao Roteiro: Teoria e Prática*. Ed. Summus, São Paulo, 2009.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: UFSC, 2011.

SEGER, L. *A Arte da Adaptação*. Ed. Bossa Nova, São Paulo, 2007.

Sobre o autor

Marcelo Lima

Roteirista e professor de audiovisual e HQs. Doutor em Comunicação pela UFBA. Recebeu o Prêmio João Ubaldo Ribeiro da Prefeitura de Salvador (2017) pela adaptação para HQ do romance “O Bicho que Chegou a Feira”, de Muniz Sodré. Foi um dos convidados para o Colaboratório Criativo, iniciativa de inclusão profissional de roteiristas negros com apoio da Netflix. Escreveu a série animada Auts (Takapy), exibida na PlayKids, TVE e TV Cultura. Cocriou as séries animadas Pequenos Narradores (Takapy) exibida na TV Aratu, e Galera da Praia (Griot Filmes/Tamar/Studio Belli), a ser exibida na TV Rá-Tim-Bum. Foi roteirista das séries Formula Dreams (Story Productions/SP), Beliche Voador (Plot Kids/SC); e a segunda temporada da série animada Mundo Ripilica (Marisol/SP), exibida na Discovery Kids e Amazon Prime; foi head writer de desenvolvimento de universo ficcional do personagem Nenê do Zap (Fundação Maria Cecília Souto Vidigal) a partir de argumento coescrito com Anna Muylaert; escreveu o argumento para filme documentário derivado do álbum QVV-JFA?, do rapper Baco Exu do Blues; desenvolveu seu primeiro longa live-action Caindo no Mundo, uma comédia universitária passada em Salvador e voltada para o público jovem adulto com financiamento da Netflix e supervisão de roteiristas desta plataforma de streaming. Atualmente desenvolve o projeto transmídia Os Afrofuturistas, financiado pela SECULT/BA e pelo Itaú Cultural e com HQ a ser lançada em Abril de 2023 pela Editora Veneta; é roteirista na Conspiração Filmes desde julho de 2021, onde desenvolve e escreve projeto de série chefiado por Lázaro Ramos; trabalha em parceria com a WIP Ventures, de Bruno D’Angelo e Pedro Pizzolato, no desenvolvimento de IPS autorais.

Estou no Instagram: <https://www.instagram.com/marcelo.o.lima/>

Estou no LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/marcelo-lima-345aa974/>

Estou no Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7498734050018745>

Tenho um site com portfólio, cursos e materiais para download: <https://www.marceloro-teiros.com/>

Sobre o projeto



RESUMO DO PROJETO

O projeto “Balão das Letras - Oficinas de Adaptação Quadrinhística” é uma iniciativa que visa contribuir para a capacitação, especialmente do público jovem, em adaptar textos literários para o formato de quadrinhos. Ele consiste na realização de oficinas online, totalmente gratuitas, e distribuição de materiais didáticos, a partir das quais os alunos e alunas aprenderão a planejar e escrever roteiros para narrativas gráficas; compreender os elementos que estruturam a linguagem visual; e dissecar os componentes básicos das narrativas literárias, como seus enredos, personagens, ambientes e atmosferas.

O projeto tem apoio financeiro do Estado da Bahia, através do Fundo de Cultura, Fundação Cultural do Estado da Bahia, Secretaria de Cultura e Secretaria da Fazenda.

www.balaodasletras.com



www.balaodasletras.com