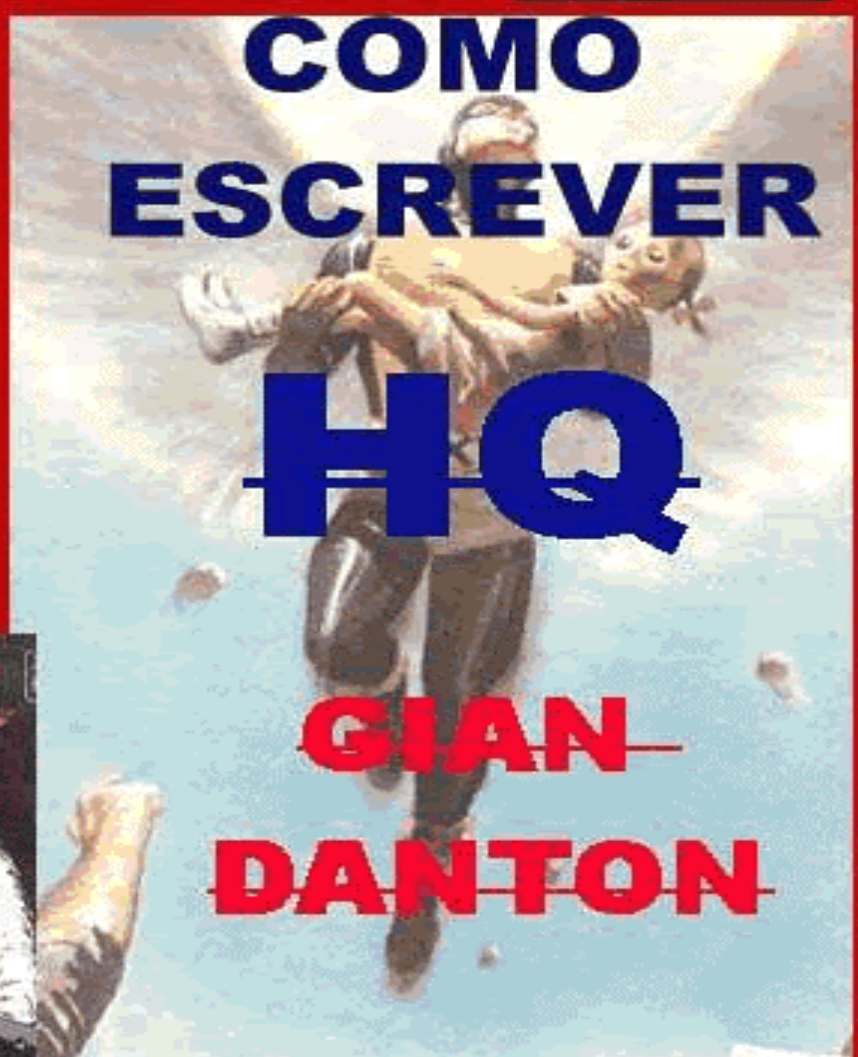
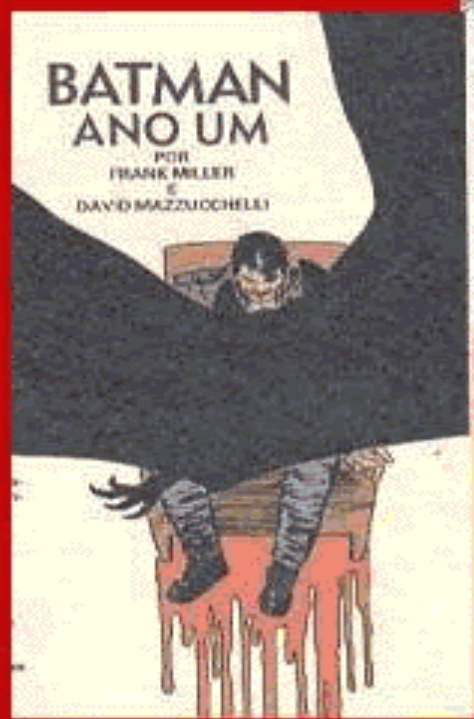


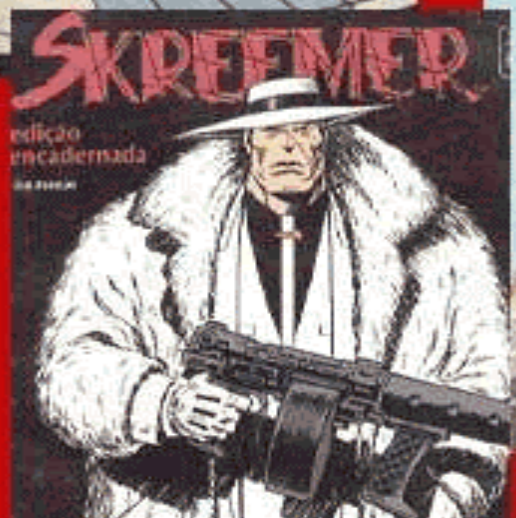
WATCHMEN



COMO
ESCREVER

HQ

GIAN
DANTON



VIRTUALBOOKS

COMO ESCREVER HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Gian Danton

Edição especial para distribuição gratuita pela Internet, através da Virtualbooks, com autorização de Gian Danton.

O Autor deste livro gostaria imensamente de receber um e-mail de você com seus comentários e críticas sobre o livro: calliope@uol.com.br

A VirtualBooks gostaria também de receber suas críticas e sugestões. Sua opinião é muito importante para o aprimoramento de nossas edições. Estamos à espera do seu e-mail. vbooks@terra.com.br

Copyright © 2000, virtualbooks.com.br

Todos os direitos reservados a Editora Virtual Books Online M&M Editores Ltda. É proibida a reprodução do conteúdo desta página em qualquer meio de comunicação, eletrônico ou impresso, sem autorização escrita da Editora.

www.terra.com.br/virtualbooks

COMO ESCREVER HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Gian Danton

APRESENTAÇÃO

Este trabalho é resultado de mais de 10 anos de prática de quadrinhos, seja escrevendo, seja dando aulas sobre o assunto.

Nele estão unidos dois trabalhos distintos: o fanzine A DIFÍCIL ARTE DE ESCREVER QUADRINHOS e o MANUAL DO ROTEIRISTA. Este último foi escrito em parceria com ABS Moraes (creio que o mais talentoso escritor de quadrinhos da nova geração) e veiculado no site IDÉIAS DE JECA-TATU (www.lagartixa.net/jecatatu).

Nele, o neófito pode encontrar todas as dicas para se tornar um roteirista de qualidade. Mas vale lembrar que nenhum livro, por melhor que seja, é capaz de realizar milagres. Escrever quadrinhos, ao contrário do que pensa a maioria das pessoas, exige muito esforço, dedicação e perseverança. E exige também muita leitura.

Tenho encontrado alguns garotos que sonham tornarem-se roteirista de quadrinhos, mas só lêem gibis e, pior, só de super-heróis. Um bom roteirista deve ler de tudo: livros de história, de psicologia, de antropologia, de filosofia, romances, contos e revistas dos mais variados tipos. Em qualquer lugar pode estar uma idéia para uma história. Além disso, você nunca sabe quando vai precisar de uma determinada informação. Então, por via das dúvidas, leia tudo que cair nas suas mãos.

Antes de passar diretamente para a obra, gostaria de lembrar que ninguém faz nada sozinho. E isso é ainda mais verdadeiro em quadrinhos. A revista Manticore foi o gibi brasileiro mais premiado de todos os tempos. Embora eu fosse o roteirista, a revista foi resultado de um trabalho de equipe e só a união e afinamento dessa equipe permitiu que o resultado final fosse tão bom.

Da mesma forma, este livro, embora rigorosamente todos os textos sejam meus, é resultado da ajuda de uma série de pessoas.

A primeira delas é o desenhista Antonio Eder Semião (Manticore), que fez várias críticas e sugestões. Alguns capítulos, como o que fala de projetos e o exercício, foram sugestões dele.

A Segunda pessoa igualmente importante é o já citado ABS Moraes. Além de Ter me ajudado a escrever a versão que está no IDÉIAS DE JECA-TATU, ele contribuiu sobremaneira com todo o resto.

Além disso, há uma série de outras pessoas que leram os trabalhos anteriores e comentaram, contribuindo para sua melhoria em especial os desenhistas José Aguiar (Manticore) e Joe Bennet (Homem-Aranha).

CAPÍTULO I

O QUE É UM ROTEIRO E PARA QUE SERVE

Durante algum tempo da história dos quadrinhos, desenhista e roteirista eram a mesma pessoa. Em outras palavras, havia um só artista, que bolava a história, escrevia, desenhava e, em alguns casos, até fazia o letreiramento.

Mas com o tempo foi possível perceber que nem todo bom desenhista é também um bom roteirista. Para ser bastante sincero, logo ficou claro que alguns desenhistas eram quase analfabetos.

Foi quando surgiu a figura do roteirista. Creio que o primeiro grande roteirista foi Lee Falk, autor de Mandrake e Fantasma. Falk criou verdadeiras lendas e tinha total controle sobre elas. Mas como ele podia fazer isso? Afinal, ele era apenas o escritor... Como ele poderia fazer com que o desenhista ilustrasse a história exatamente como estava em sua cabeça?

Se você respondeu "através do roteiro", ganhou um doce.

O roteiro é uma invenção genial. Ele permitiu que uma pessoa incapaz de desenhar um círculo fizesse quadrinhos. Ele permitiu que artistas que não se conhecem, e nem mesmo moram no mesmo país, possam trabalhar juntos. E, finalmente, o roteiro abriu a possibilidade dos quadrinhos alcançarem uma qualidade literária e gráfica inimaginável.

Portanto, o roteiro é um veículo através do qual o escritor consegue orientar o desenhista, levando-o a ilustrar a história exatamente como ele imaginara.



Lee Falk, o criador do Fantasma, foi um dos primeiros roteiristas a se destacarem.

CAPÍTULO II OS TIPOS DE ROTEIRO

Se fôssemos dividir os tipos de roteiro, encontraríamos duas modalidades principais. A primeira é aquela que chamamos de **roteiro** e nos EUA é denominado de **full script**. A outra é o **argumento**, ou **Marvel Way**.

FULL SCRIPT

Nesse caso, o roteirista descreve detalhadamente cada quadro de cada página, inclusive com os textos e os diálogos. O objetivo é passar ao desenhista todas as informações sobre como o roteirista pensa a história e convencê-lo a seguir os passos indicados pelo roteiro (regra básica de um roteiro: nunca seja chato).

Além da descrição objetiva da cena, o full script pode fazer considerações psicológicas sobre os personagens. Sua motivação na cena, por exemplo.

Um full script padrão seria algo mais ou menos assim:

Página 1

Quadro 1 – João está andando na rua de uma grande cidade. Ele é alto, magro e branco. João parece estar triste e algumas pessoas olham para ele, comovidas com seu sofrimento.

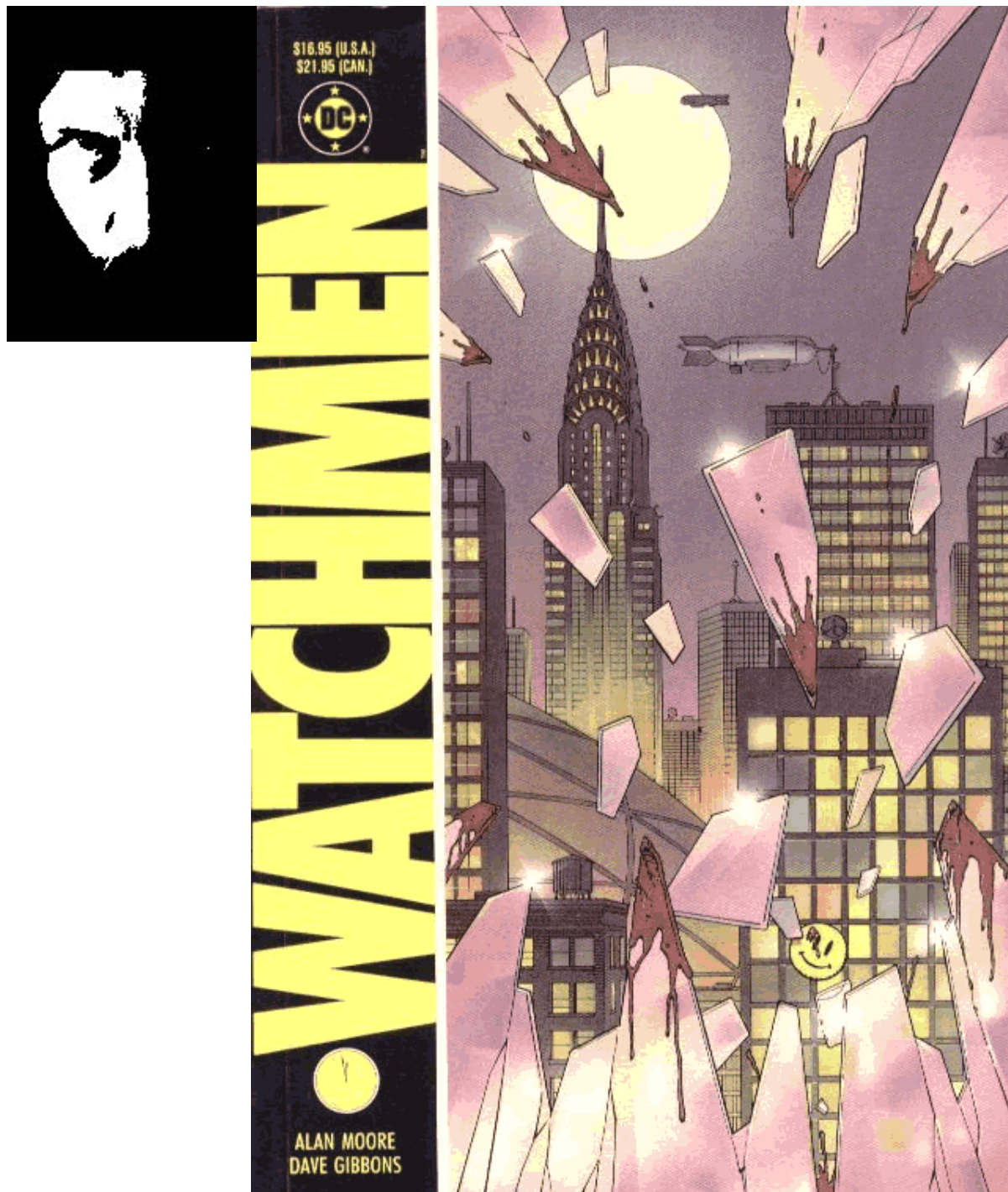
Texto: Hoje não foi um bom dia.

João: Preciso melhorar a minha vida!

O full script pode evoluir para um texto “à prova de desenhista”. Isso significa que, independente da qualidade ou do estilo do ilustrador, o resultado será semelhante. Os mestres dos roteiros à prova de desenhista são Alan Moore e Neil Gaiman.

Os roteiros de Moore são tão detalhados que torna-se impossível o desenhista “escorregar”, ou seja, fazer alguma besteira.

Nessa modalidade descreve-se tudo, até a angulação a partir da qual vemos a (de cima para baixo, de lado) e até as roupas dos personagens.



Alan Moore, autor de Watchmen, é o grande mestre do roteiro full script.

Veja como seria a versão à prova de desenhista, feita pelo roteirista ABS Moraes:

Página 1

Painel 1- Externa, dia, plano geral, altura normal. Em primeiro plano vemos: João, o protagonista da história que aparece neste painel, está andando pela calçada de uma avenida da cidade grande. Ele é mostrado de frente neste primeiro momento pra que o leitor, posteriormente, tenha familiaridade bastante com sua aparência pra reconhecê-lo de imediato. É alto, mas não tão alto, mais como uma pessoa que ultrapassou um pouco a estatura média do brasileiro comum, digamos que 1.80 m.; branco, não pálido; magro, mas sem ossos pronunciados. Background: prédios de escritórios, lojas de departamento, lanchonetes e afins podem ser vistos de ambos os lados da rua. Carros passam zunindo pela rua em altas velocidades. Pessoas nas calçadas de ambos os lados da rua observam enquanto João passa e não podem deixar de se compadecer com o sofrimento e angústia que ele demonstra. Sua expressão deve transmitir os sentimentos acima mencionados, não esqueça.

Texto: Hoje não foi um bom dia.

João: Preciso melhorar a minha vida!

Como se vê, há uma grande quantidade de detalhes que orientam o desenhista e garantem que ele faça exatamente o que o roteirista pensou para a cena. Isso faz com que o escritor, embora não seja o responsável pelo resultado final, tenha total controle sobre ele.

Veja uma exemplo de roteiro full script:

<http://lagartixa.net/jecatatu/03/tumor1.html>

O ARGUMENTO OU MARVEL WAY

Na década de 60 Stan Lee era um cara muito ocupado. Ele escrevia uma série de personagens: Capitão América, Homem-aranha, Homem de ferro, Doutor Estranho, Hulk, Surfista Prateado, Demolidor, Quarteto Fantástico, Os Vingadores e mais algumas bobagens.

Qualquer um que já se aventurou a escrever um roteiro de quadrinhos deve se perguntar: afinal de contas, como ele conseguia escrever tantos títulos e ainda ser editor das revistas?

A resposta é o marvel way, ou argumento. Stan, esperto, não fazia o roteiro discriminando tudo que aconteceria na história. Ele entregava ao desenhista apenas uma sinopse e, depois de desenhada a história, colocava o texto.



Stan Lee escrevia várias revistas, como o Homem-Aranha, Capitão América, Hulk e Quarteto Fantástico. Para dar conta de tanto trabalho, ele criou o Marvel Way.

Homem-Aranha, de Stan Lee e Steve Ditko.

O método Stan Lee era algo mais ou menos assim:

O tocha humana foge do Quarteto Fantástico e os outros integrantes começam a procurá-lo pela cidade. Ele, vestido como uma pessoa normal, entra em uma pocilga e lá encontra com Namor, que está desmemoriado. O Tocha joga o coitado no mar e ele recupera a memória e decide se vingar dos humanos convocando um monstro marinho. O Coisa resolve o conflito entrando com uma bomba nuclear dentro do bicho e explodindo-a lá dentro.

Eis o roteiro de uma revista inteira! Não admira que Stan Lee escrevesse tantos títulos...

Atualmente o método Marvel, chamado no Brasil de argumento, evoluiu para algo um pouco mais descritivo. Os roteiristas costumam descrever a ação da página como um todo, mas deixando para o desenhista a escolha sobre quantos quadrinhos usar e como dispô-los na página.

Algo mais ou menos assim:

Página 2

O Coisa, O Doutor Fantástico e a Mulher Invisível saem no Fantasticarro para procurar o Tocha. Sue fica invisível e caminha entre as pessoas. Ela entra em um bar e toma um suco em um bar. Um homem vê e corre assustado.

A tradição de só colocar o texto depois de feito o desenho se mantém.

O leitor deve estar se perguntando quais as vantagens e desvantagens do método Marvel.

A primeira vantagem, claro, é que ele permite ao roteirista escrever muitas revistas ao mesmo tempo. E, se o desenhista for muito bom, permite que ele solte sua imaginação.

Mas as desvantagens são maiores.

Se o desenhista não for bom e experiente como era Jack Kirby, o principal parceiro de Stan Lee, ele provavelmente vai estragar a sua história. Vai fazer dela algo tão pavoroso que nem você terá coragem de ler.

Por outro lado, o método Marvel faz com que o estilo do desenhista se sobreponha ao do roteirista. Não é a toa que Jack Kirby dizia ser autor de todas as histórias feitas por ele na Marvel. Afinal, o trabalho duro era todo dele... O roteirista só precisava ter uma idéia básica e depois colocar o texto sobre o desenho já pronto.

Faça uma experiência. Pegue histórias dos X-Men de vários desenhistas, mas todas escritas por Chris Claremont. As histórias desenhadas por John Byrne são completamente diferentes daquelas desenhadas por Bill Sienkiewicz. Parece que são escritas por pessoas diferentes. Fica difícil olhar e dizer: "Esta é uma história do Claremont". O estilo do roteirista fica apagado diante da estética do desenhista, algo que já não acontece quando se usa um roteiro full script.

Veja um exemplo de Marvel Way:

<http://lagartixa.net/jecatatu/02/cap.html>

CAPÍTULO III COMO FORMATAR O ROTEIRO

Bem, chegamos ao nosso objetivo principal: ensiná-lo como formatar o seu roteiro. Nós não lhe ensinaremos o método marvel, pois ele é bastante simples. Basta fazer um resumo da história e entregar ao desenhista. Um full script requer mais trabalho e é também mais complicado.

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

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

Dito isso, passemos ao roteiro em si.

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

Pessoalmente não gosto do roteiro em T porque ele limita muito a ação do roteirista. Nele, cada página datilografada corresponde a uma página de desenho. Mas há situações em que você precisa de mais de uma página para descrever um painel. Já vi um roteiro do Alan Moore em que ele usa mais de uma página de texto para descrever um único quadro.

Outro problema do roteiro em T é que ele é um pouco complicado de fazer no computador, a não ser que você esteja usando o Page Maker, o que eu não aconselho, pois esse programa foi feito para diagramação e não para digitação. No word é muito difícil conseguir manter a página dividida ao meio e deixar cada texto ao lado da sua descrição correspondente.

O roteiro corrido é muito mais fácil de fazer no computador. Ele se parece com um roteiro de teatro, ou de cinema (o roteiro em T é muito usado na televisão).

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

Veja um exemplo:

O Livro dos Dias Roteiro de Gian Danton

Página 1

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

espada. Detalhe: o cavalo sobre o qual ele está também é uma versão marciana de um cavalo.

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

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

Cavaleiro: Saudades de minha linda Beatriz!

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

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

Texto: Axel prometeu protegê-la.

Quadro 3 - O cavaleiro agora é mostrado de lado.

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

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

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

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

Página 2

Quadro 1 - O cavaleiro atravessando os portões de uma cidade.

Texto: Axel atravessa os portões da cidade e o que vê faz com que ele duvide de suas convicções.

Texto: Há mulheres ali, mas mulheres fúteis, incapazes de se preocupar com algo que não seja a fofoca do dia.

Quadro 2 - O cavaleiro agora está percorrendo uma das ruas da cidade.

Texto: No alto de uma torre, uma mulher gorda joga uma panela sobre o marido, chamando-o de imprestável.

Texto: O cavaleiro treme. Mas não. Perigos terríveis o esperam.

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

Atenção: em cada fala o roteirista deve identificar quem está falando. Lembre-se, quadrinho não é literatura.

Não faça coisas dos tipo:

Quadro 2 - João e Maria estão andando na rua.

- Que dor de cabeça!

Quem está falando? Maria ou João? Aposto que você não consegue adivinhar. O mesmo ocorre com o desenhista. Antes do diálogo, coloque o nome do personagem, assim:

Quadro 2 - João e Maria estão andando na rua.

João: Que dor de cabeça!

Agora sim, sabemos que autor da frase é João. Se Maria também tivesse uma fala no quadro, deveríamos antepor ao texto o nome de Maria.

A mesma coisa acontece com o texto. Se for um texto, e não diálogo, coloque isso no roteiro.

Não faça assim:

Quadro 3 – João e Maria ainda estão andando na rua.
- João está com dor de cabeça.

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

O correto é assim:

Quadro 3 – João e Maria ainda estão andando na rua.
Texto: João está com dor de cabeça.

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

Página 1

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

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

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

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

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

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

CAPÍTULO IV O CONFLITO

Ok, ok. Agora você já sabe escrever seu roteiro. É um expert! Aí você faz sua primeira história. Se fizéssemos uma sinopse de sua obra-prima, ela sairia mais ou menos assim:

Um grupo de três amigos vai acampar. Eles chegam, montam a barraca, dormem. No dia seguinte andam pelos arredores. Almoçam. Voltam para casa felizes da vida com o passeio.

É impressão minha, ou está faltando alguma coisa? O que você acha? Essa história tem alguma graça? Alguém pagaria para ler algo assim? Você pagaria?

Se você respondeu não, então estamos de acordo.

Falta história. Falta um conflito.

O conflito é o que move a história, tornando-a interessante.

Nas histórias de super-heróis esse conflito é geralmente representado pelo arranca-rabo entre o vilão e o herói. Mas, na nossa historinha sobre o grupo de amigos, poderíamos acrescentar algum conflito sem que seja necessário apelar para um super-vilão?

Sim, isso é possível.

Vamos imaginar, por exemplo, que um maníaco assassino está à solta justamente no local em que eles resolveram acampar. Alguém aí assistiu a Bruxa de Blair? A história era mais ou menos assim: um trio de cineastas vai filmar um documentário sobre uma bruxa e se perde na floresta, sendo perseguidos pela bruxa.

Digamos que nosso orçamento não nos permitiu incluir uma bruxa no filme. Na verdade, nem mesmo temos dinheiro para contratar um outro ator. Então podemos transportar o conflito para dentro do trio. Um deles pode brigar com os outros e sair pela floresta, perdendo-se. E a história é a tentativa dos outros de encontrá-lo.

Importante lembrar que nem sempre o conflito precisa ser entre seres humanos. Eles podem ser atacados por um animal da floresta, por exemplo. Há uma história muito boa do Arquivo X em que eles estão na floresta e são atacados por abelhas assim que anoitece.

Um dos conflitos mais interessantes é o conflito contra o destino.

As histórias do teatro grego eram ótimos exemplos disso. Édipo Rei, por exemplo, mostra a luta do ser humano contra o destino. E ele perde, demonstrando que, para os gregos, não havia como escapar do destino.

Na nossa HQ o destino poderia ser representado por contra-tempos que impedem o grupo de chegar ao destino. Eles vão de carro e o carro quebra. Eles pegam um ônibus. O ônibus acaba sendo assaltado. Eles vão para a delegacia. Uma vez lá, são confundidos com bandidos perigosos e fogem. Quando acaba o final de semana e eles voltam para casa, estão mais cansados e estressados que antes.

Então, não se esqueça: dominar as técnicas de roteiro não adianta nada se você não consegue colocar conflitos na sua HQ.



***Toda história deve ter algum tipo de conflito, mesmo que sejam os personagens lutando contra um incêndio.
Família Titã. Roteiro de Gian Danton e desenhos de Bené Nascimento.***

CAPÍTULO V

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E AMBIENTAÇÃO

Por questões didáticas, costumo dividir o roteiro de quadrinhos em dois aspectos: o conteúdo e a forma. O conteúdo de uma história é aquilo que acontece de concreto na HQ: a trama, as tramas paralelas, a ação, etc...

Vamos pegar como exemplo a história do Super-homem *Para o Homem que Tem Tudo*, escrita por Alan Moore e publicada no Brasil em Super-powers 21. O conteúdo dessa história pode ser resumido no seguinte: o Super-homem recebe, no dia de seu aniversário uma planta de seu inimigo Mongul que se aloja em seu peito, realizando seu maior desejo. Qual é o maior desejo do Super-homem? Que Krypton nunca tivesse sido destruído.

O conteúdo, em suma, é aquilo que os rapazes costumam contar aos colegas quando lêem uma história empolgante.

Já a forma é a maneira como essa história é escrita. O roteirista pode escolher, dentre várias maneira de contar uma história. Ele pode, por exemplo, utilizar só texto, ou então só diálogos. Se ele optar por usar só diálogos, esses podem ser rápidos e realistas, ou longos e literários, ou poéticos, ou monólogos.

Mas falemos de diálogos mais tarde. Por enquanto nos deteremos no conteúdo. Um dos primeiros problemas para se construir a história são os personagens. Toda HQ precisa de personagens, mesmo que sejam um gato, um dinossauro ou uma pedra rolando por um despenhadeiro.

A construção de personagens tem sido tema de teóricos teatrais, cinematográficos, etc... sem que se chegue a uma conclusão decisiva. De modo que não pretendo dar a última palavra sobre o assunto. Longe de mim. Mas posso dar alguma dicas.

A primeira delas é aprender a observar as pessoas. Da mesma forma que um desenhista precisa precisa **ver** um anão para **desenhar** um anão, um roteirista precisa conhecer e entender um neurótico para poder escrever sobre um personagem neurótico.

Há um exercício muito útil : observar as pessoas no ônibus. Escolha uma pessoa e comece a observá-la, dando uma de Sherlock Holmes. Através da aparência externa, tente descobrir quem é aquela pessoa, como ela pensa, de onde vem...

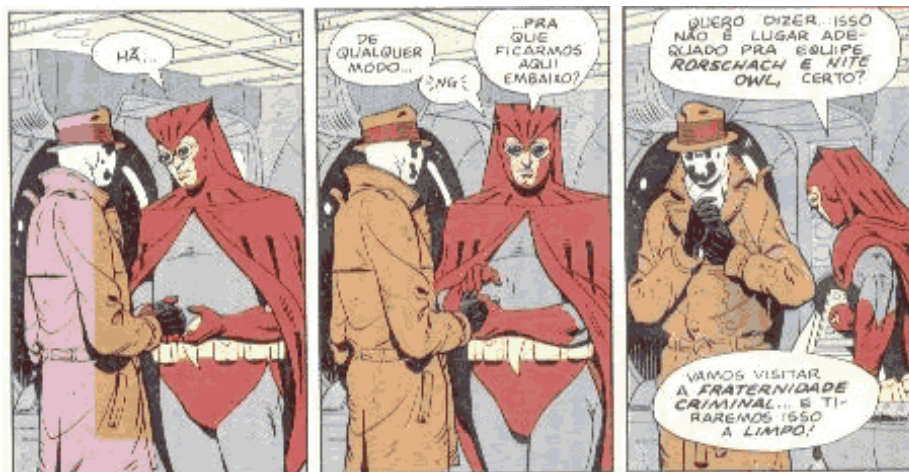
Por exemplo, se, de noite, você encontra no ônibus uma garota muito bem vestida, é provável que ela esteja indo para uma festa. Se ela estiver levando cadernos ou uma bolsa grande, essa teoria estará furada, pois pessoas normais não costumam levar cadernos para festas. Pelo tipo de roupa é possível imaginar para que festa ela está indo. Se ela olhar insistentemente no relógio, é provável que a tal festa signifique

muito para ela. É provável que nessa festa esteja alguém importante. Um ex-namorado do qual ela ainda gosta, por exemplo. Ela sabe que a festa será uma grande chance para a reconciliação e por isso se sente ansiosa...

Você pode compor todo um perfil psicológico baseado nessas especulações. Essa garota poderá ficar numa espécie de "arquivo mental" para ser usada posteriormente em uma história.

Outra grande dica é pesquisar livros de linguagem corporal. Na maioria das vezes o corpo fala mais do que as palavras. O escritor policial Dashiell Hammett era um especialista no assunto. Suas descrições detalhadas dos gestos dos personagens

muitas vezes indicavam ligações insuspeitas entre estes que iriam influenciar no final da história...



Um exemplo quadrinístico. Quem tiver conhecimentos mínimos de linguagem corporal vai perceber que o personagem Rorschach, de Watchmen, é um homossexual e nutre uma paixão platônica pelo amigo Nite Owl. A expressão de corporal de Rorschach dá a entender que ele é homossexual. Watchmen. Roteiro de Alan Moore, desenhos de Dave Gibbons.

Ainda sobre a criação de personagens, é importante ter em mente o que ele significa, o que ele representa. Batman é um homem obcecado pela idéia de ordem. "O mundo só faz sentido se você o força a ter", ele diz em Cavaleiro das Trevas. Batman é o protetor de Gotham e, para cumprir a missão que ele mesmo se incubiu, vale qualquer coisa, até mesmo recrutar uma criança (no caso, o Robin).

A história *Para um Homem que Tem Tudo*, mencionada anteriormente, é um interessante estudo de personagem. Nela, descobrimos que o maior sonho de Super-homem é que Krypton não tivesse sido destruído. O maior sonho de Batman é que seus pais não tivessem morrido. Portanto, se seus sonhos tivessem se realizado, eles jamais seriam super-heróis. Super-homem sente-se um alienígena em nosso planeta, um órfão completo. Já Bruce Wayne talvez se sinta culpado pela morte dos pais. Moore expõe sua opinião de que só pessoas neuróticas e infelizes se tornariam super-heróis.

Outro aspecto importante é a ambientação. É necessário imaginar onde o personagem vive, com quem ele se relaciona, como ganha a vida, etc...A ambientação vai acabar, inclusive, influenciando no modo de pensar e agir dos personagens. Pessoas que vivem num ambiente árido acabarão tendo um comportamento árido (os tuaregs que o digam).

Uma de minhas histórias chamada **Vácuo** mostra um tripulante de uma estação espacial que se revolta e acaba explodindo todo o local. A claustrofobia provocada pelos eternos corredores, pelos ambientes fechados, fizeram com que ele "pirasse". Essa mesma ambientação poderia ter o efeito oposto em outro indivíduo. Sentido-se confortável e seguro dentro de um ambiente fechado, ele poderia se sentir um agorafóbico.

Um exemplo mais famoso: o Batman de *Cavaleiro das Trevas* é violento porque a Gotham City criada por Frank Miller é violenta.

Também é importante saber o máximo possível sobre o local em que se vai passar a história. Antes de começar a escrever o tenente **Blueberry**, Charlier viajou para os EUA e visitou toda a região em que se passaria a HQ.

Se você for escrever uma história sobre o Egito e não tiver dinheiro para a passagem, a melhor alternativa é entocar-se na biblioteca e ler tudo o possível sobre os hábitos, costumes e acidentes geográficos da região. Alan Moore conta que, antes de começar a escrever **Monstro do Pântano**, leu tanto sobre a Flórida que acabou descobrindo algumas coisas curiosas: "Eu sei, por exemplo, que os crocodilos comem pedras pensando que são tartarugas e depois não conseguem digeri-las e essa deve ser a razão pela qual eles têm um temperamento tão irascível", diz.

Criar uma história que se passe no futuro, num planeta longínquo, ou em um planeta atualmente desconhecido pode livrar você da visita à biblioteca, mas certamente não vai facilitar as coisas para sua imaginação. É necessário, nesses casos, imaginar todos os aspectos dessa sociedade: quem governa, se é que há governo, como as pessoas vivem, quais são os seus costumes, como elas se alimentam...

Um exemplo fantástico de criação de ambiente é o álbum **A Fonte de Cian**, de Bourgeon e Lacroix. Os autores criaram não só uma história para o planeta em que se passa a HQ como, ainda, se preocuparam com detalhes mínimos. Tipo: o lugar da letra **O** no nome da pessoa determina a classe social.

Em Cian, quando pessoas importantes morrem, seus corpos são envoltos em barro e jogados no mar. Quanto mais pessoas se unem para impedir a parte final do ato funerário, mais querido era o defunto. Detalhe: a língua falada pelos personagens,

embora muito semelhante ao francês, tem suas próprias regras. Para desespero dos tradutores!

Portanto, se você quiser escrever boas histórias de Ficção científica, ou de fantasia, comece a ler desde já livros de antropologia...

Alan Moore sugere que a melhor maneira de começar uma história é pela idéia, ou tema. O tema é aquilo sobre o que a história fala. Dou um exemplo literário: **A Causa Secreta**, de Machado de Assis, tem como tema a crueldade inata de algumas pessoas que se deliciam com a desgraça ou o sofrimento dos outros.

V de Vingança é uma história sobre o anarquismo em confronto com o totalitarismo.

A Queda de Matt Murdock, de Miller e Mazzuchelli, é uma história sobre loucura e decadência e sobre a incrível capacidade humana de vencer todas as adversidades.

O tema não é o mesmo que a trama da história. Bom lembrar que a maior parte das HQs de super-herói não possui um tema. No máximo, podem ser história sobre a luta entre o bem e o mal. E, no entanto, os super-heróis apresentam grandes possibilidades de desenvolvimento de temas.

O roteirista Kurt Buziek e o desenhista Alex Ross aproveitaram a saga dos X-Men para contar uma história **sobre** o preconceito em **Marvels**.

Talvez seja mesmo mais fácil imaginar um assunto que seria importante desenvolver antes de começar o roteiro. O resultado mais freqüente desse expediente é dar mais consistência ao seu roteiro.



***Sua história deve Ter um tema. O tema do segundo capítulo de Marvels é o preconceito racial.
Marvels. Roteiro de Kurt Buziek, desenhos de Alex Ross.***

CAPÍTULO VI A NARRATIVA

Falaremos agora de um dos temas mais fáceis de serem percebidos e mais difíceis de serem usados numa história em quadrinhos.

Falo da narrativa. O que é a narrativa? É a maneira como a história se desenrola. Com isso não quero me referir aos diálogos e ao texto, assuntos de que trataremos mais tarde e que pertencem ao mundo da FORMA.

O tipo mais evidente de narrativa é a linear. Ou seja, é aquela história com início, meio e fim muito bem delineados.

Por exemplo: um bando de assaltantes resolve roubar um banco. Eles chegam de carro, rendem o gerente, pegam o dinheiro e fogem. É quando aparece o Super-homem e prende todos os malfeitores. Termina a história com os meninos maus atrás das grades e um texto do tipo: "Viram, meninos? O crime não compensa".

Esse é o tipo de narrativa mais comum de se encontrar nos quadrinhos clássicos (claro que não me refiro a algumas pérolas do roteiro, tais como Príncipe Valente, Spirit ou Capitão César). É o que chamamos de roteiro linear. Há um início, um meio e um fim bem delineados. E também não há complicações no miolo da história. As coisas se resolvem facilmente.

Imaginemos, no entanto, que o roteirista queira tornar esse roteiro um pouco mais complexo. Ele pode, por exemplo, focar o Super-homem. O homem de aço está numa reunião no Planeta Diário e percebe que o banco está sendo assaltado. Como sair da reunião sem ser notado? Isso pode criar algumas situações interessantes, que vão tirar a atenção do leitor do assunto principal (no caso, o assalto ao banco).

Isso é bom? Isso é ótimo! O roteirista deve ser, antes de tudo, um sádico. O leitor está louco para saber se o assalto vai se concretizar e você fica enrolando, mostrando Clark Kent tentando se transformar no homem de aço. Chama-se a isso suspense. Toda boa história tem algum tipo de suspense, mesmo aquelas que fogem do esquema comercial.

Mas voltemos à nossa história. Imaginemos que os bandidos estão em dois carros. O pessoal de um carro vê o Super-homem interceptando o outro veículo. Eles estão desesperados e tentam fugir. Mas... o destino e o roteirista são cruéis. O carro não pega. O motorista tenta, mas não consegue fazer o motor funcionar.

Isso vai introduzir um pouco mais de suspense na história e, como já disse, todo suspense é bem-vindo. Podemos, inclusive, melhorar as coisas. Um dos bandidos sai correndo desesperadamente. Ele está fugindo agora. Está entrando em becos escuros, está pisando em latas de lixo e pulando cercas. Tudo o que ele queria agora era estar em algum lugar seguro...

O que acharam? Nossa história melhorou um pouco, hein? Mas, apesar de todo o suspense, ainda é uma história linear. Os acontecimentos se sucedem em perfeita ordem cronológica.

Voltemos ao nosso amigo. Ele corre, fugindo do Super-homem e, enquanto pisa o lixo, pula as cercas e entra nos becos escuros, vai se lembrando do que aconteceu antes. A história é toda contada do ponto de vista das lembranças do personagem. Chama-se a isso flash back. Flash back é tudo aquilo que é contado, mas que aconteceu antes do tempo real da história. É o principal recurso para tornar a história não linear.

Existem vários tipos de flash backs. No simples, as lembranças do personagem seguem uma seqüência cronológica. Assim, nosso amigo vai se lembrar de quando seus comparsas estavam planejando o roubo para depois se lembrar do roubo em si. Um exemplo de flash back simples é *Piada Mortal*, de Alan Moore.

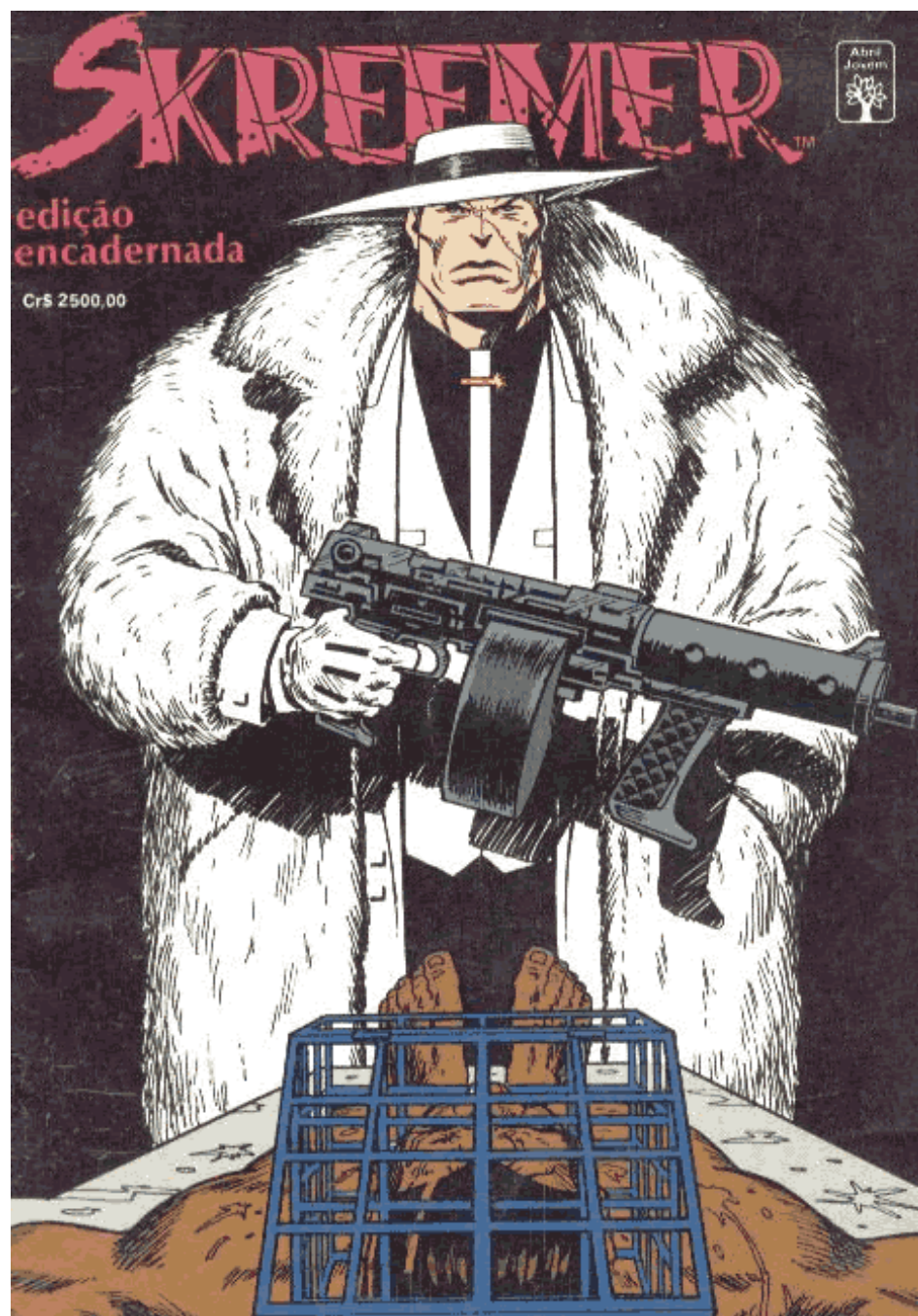
Mas as memórias não precisam, necessariamente, seguir uma ordem. Pelo contrário, elas podem vir embaralhadas, como cartas de um baralho.

Certa vez, eu e Joe Bennet (Bené Nascimento) fizemos uma história em que usávamos esse recurso. Ela começava com o Puritano, o personagem principal, sobre uma clarabóia de vidro. Lá embaixo uma garota estava sendo sacrificada num rito satânico. Ele pula e quebra a clarabóia. O tempo real da história se passa em alguns segundos: é o tempo de chegar ao chão. Toda a trama é contada pelas lembranças, tanto de Puritano quanto da moça.

Poderíamos, claro, ter mostrado primeiro os flash backs da moça e depois os do Puritano. Mas não. Preferimos embaralhar tudo. As lembranças eram mostradas intercalada e numa ordem não cronológica...

Um ótimo exemplo de flash back embaralhado é o capítulo quatro (dois no Brasil) de **Watchmen**, quando Dr. Manhathan está em Marte e começa a lembrar do seu passado.

Outro ótimo exemplo é a mini-série *Skreemer*, de Peter Millingan. Lá existem tantos flash backs não cronológicos e de tantos personagens que o colorista optou por usar tons pastéis nas cenas de passado. Isso para não confundir o leitor. O resultado é que cada releitura de *Skreemer* nos revela novos detalhes da trama. E, falando em detalhes, aí vai um: o tempo real da trama é de 15 minutos, o tempo que *Skreemer* está esperando para soltar seus balões infectados.



***Skreemer é um bom exemplo de uma história não linear.
Skreemer. Roteiro de Peter Milligan, desenhos de Brett Ewins e Steve Dillon.***

Um recurso interessante de narrativa que Alan Moore diz ter emprestado de Gabriel Garcia Marques é contar a história através das narrativas de vários personagens. Só que nenhum deles tem a história completa, de modo que o leitor é obrigado a montar a trama mentalmente, como se montasse um quebra-cabeça.

O filme *Cidadão Kane*, de Orson Wells, mostra uma técnica narrativa semelhante. A história é construída através do depoimento de várias pessoas que conheceram Kane e muitas vezes os mesmos fatos são mostrados de maneiras bem diferentes.

Há um livro da coleção **Perry Rhodan** que leva ao extremo essa possibilidade narrativa. Dois agentes que se odeiam são mandados para realizar, juntos, uma missão em um planeta distante. A aventura é contada através do relatório dos dois. Acontece que os dois documentos são absolutamente discordantes. Um fato é mostrado como heróico em um dos relatórios e patético em outro. O resultado é muito divertido de se ler e, sinceramente, gostaria de ter novamente esse livro.

Torna-se necessário agora que falemos de tramas paralelas. Trama principal é aquela sob a qual está a atenção do leitor durante a maior parte do tempo. Ela nos revela o personagem principal. Mas existem também personagens secundários, que contracenam com o protagonista. Pois bem, a trama paralela acontece quando o personagem secundário ganha importância, dividindo a atenção do leitor com a trama principal.

Um bom exemplo de trama paralela é **Batman Ano Um**, de Frank Miller e Mazuchelli. O personagem principal é Bruce Wayne tentando se tornar Batman. Mas nós também acompanhamos o então tenente Gordon às voltas com a corrupção policial em Gotham. A história do tenente Gordon é uma trama paralela.



***Batman Ano I é um bom exemplo de como utilizar as tramas paralelas.
Batman Ano I. Roteiro de Frank Miller, desenhos de David Mazzuchelli.***

Outro bom exemplo é a história do Demolidor **A Queda de Matt Murdock** (também de Miller). Embora Matt seja o personagem principal, Karen Page e Foggy Nelson também disputam a atenção do leitor.

Mas devo fazer algumas considerações sobre a trama paralela. A primeira delas é que se deve, constantemente, tocar a trama principal. Devemos imaginar a trama principal como uma linha reta e a paralela como uma linha ondulada, que a corta constantemente. Outra consideração é que a trama paralela é um ótimo recurso para injetar suspense na narrativa. E... como é que se diz, crianças? Todo suspense é bem vindo, professor!

Para terminar, um último recurso de narrativa: o gancho. Para o profano o termo pode parecer engraçado, mas quem está acostumado a mexer com quadrinhos provavelmente conhece o termo. O gancho é algo que puxa a história. Na citada *A Queda de Matt Murdock*, o gancho é o fato de Karen Page vender a identidade do Demolidor. É isso que vai dar origem à trama.

Nesses mais de 100 anos de quadrinhos, o gancho assumiu formas. Nas tiras de aventura, por exemplo, o último quadrinho era sempre uma situação de suspense que proporcionava o gancho para a tira seguinte. Por exemplo, no começo de uma nova aventura, Flash Gordon chega a uma floresta. Os primeiros quadrinhos são usados para ambientar o leitor. Mas no último quadrinho irá aparecer uma criatura, que irá atacar Flash. Conseguirá o nosso herói se livrar das terríveis garras do Monstro da Floresta Tempestuosa? Essa situação será o gancho que irá puxar a história seguinte.



Numa tira de quadrinhos o escritor deve recapitular o gancho, resolvê-lo e criar um novo gancho.

Flash Gordon. Roteiro de Harvey Kurtzman, desenhos de Dan Barry.

A vida de um roteirista de tiras de aventura não deve ser nada fácil. Em 3 quadrinhos (no máximo 5) ele deve fazer três coisas: **1 recapitular o gancho da tira anterior** (Flash está sendo atacado pelo monstro da Floresta Tempestuosa); **2 solucionar o gancho** (Flash pega sua arma e atira. O monstro cai no chão, entre convulsões); **3 criar um novo gancho** (Enquanto isso, um grupo de caçadores observa os terráqueos. "Hum... o rei gostaria de ter esses espécimes em seu zoológico", pensa o chefe dos caçadores).

O surgimento dos gibis deixou o gancho para o início e o fim das revistas. Como expliquei anteriormente, tudo que ocasionalmente uma história pode ser considerado um gancho. Mas com Stan Lee surgiram coisas do tipo: "Thor está preso sob os escombros e vai ser atacado pelo Monstro da Dimensão Soturna. Conseguirá ele alcançar o seu Mjorn?". E lá tínhamos motivo para mais uma revista...

Depois começaram a surgir ganchos mais refinados. A história parava no meio, em geral em plena ação, e acompanhávamos um acontecimento aparentemente sem importância, que acabava tendo grande importância mais à frente. Chris Claremont costumava fazer isso nos **X-Men**.

Outros autores são ainda mais refinados. Neil Gaiman é um deles. No primeiro número de **Sadman** vemos que o Senhor dos Sonhos ficou preso durante anos e que, enquanto isso, seus objetos de poder foram espalhados pelo mundo. Sabemos, então, que a primeira saga mostrará o Senhor dos Sonhos tentando recuperar seus objetos.

Esse tipo de gancho específico, além de ser um recurso muito interessante, é também uma delícia para o escritor. Ele serve para que tenhamos em mente os passos que vamos seguir e nos livrar de maiores preocupações, ao menos enquanto durar a saga.

Mas Gaiman trabalha com um outro tipo de gancho, esse mais complexo. São pequenos detalhes no meio da história que, depois, vão puxar outra história ou até uma saga. Assim, vemos no capítulo 4 de **Sandman** que o Mestre dos Sonhos encontra uma mulher no inferno e nos perguntamos quem é ela e em que situação os dois se conheceram. No mesmo número vemos Lúcifer sendo humilhado e prometendo vingança, o que vai dar origem à série Estação das Brumas. Esse tipo de gancho é complexo porque você deve ter uma boa noção do todo. Em entrevistas, Gaiman diz que planejou, desde o começo, toda a história de Sandman, do primeiro ao último número.

Quando um gancho não é resolvido, costuma-se dizer que o escritor deixou uma ponta solta. Pontas soltas são características de maus escritores.

Um último comentário sobre os ganchos é que eles são fundamentais nas histórias policiais. Eles são as pistas deixadas ao leitor. Um bom escritor implanta uma dezena de pistas na história, mas o faz tão disfarçadamente que o leitor, coitado, nem nota...

CAPÍTULO VII

FORMA

Chegamos, finalmente, à parte mais complexa do mister de quadrinhos: a forma. Nove em cada dez pessoas não tem a menor noção do que seja a forma num texto. Se perguntarmos a alguém o que achou da história, essa pessoa provavelmente se restringirá a fazer comentários sobre o enredo: "E aí tinha um monte de terroristas e o Batman chegou e deu porrada neles...". Provavelmente, se perguntarmos para essa mesma pessoa o que achou dos diálogos, ela fará cara de boba: "Como assim, tinha diálogos?".

A questão da forma está intimamente relacionada com o estilo, embora o estilo de um autor possa envolver diversas formas (por exemplo, a forma de **Watchmen** é bem diferente da forma de **V de Vingança**, embora ambas sejam obras do mesmo autor, Alan Moore).

Partindo do princípio de que esse é um assunto difícil para o leigo, limitarei meus comentários apenas a dois aspectos: o texto e os diálogos.

O TEXTO, ou legenda, é um recurso comumente utilizado pela maioria dos bons autores. Ele geralmente aparece nas histórias em balões quadrados, chamados de recordatários. Pessoalmente, não gosto desse nome, pois ele lembra uma época em que a única função do texto era explicar a sequência, ou mesmo o quadrinho para o leitor. Usava-se o recordatário para dizer coisas como "Enquanto isso", "Em outro lugar". "Algum tempo depois", "Flash dá um soco em Ming".

Depois descobriu-se que o leitor não precisava que se lhe explicasse a cena (e devemos isso em grande parte ao trabalho de Will Eisner no **Spirit**). Se o desenho já está explicando a ação para o leitor, porque não utilizar o texto para aprofundar a psicologia do personagem, ou narrar eventos que o desenho não possa mostrar?

Esse em geral o segundo maior defeito dos roteiristas iniciantes: limitar o texto a contar coisas que o desenho pode mostrar sozinho. (O primeiro maior defeito é querer explicar tudo na história segundo a lógica do mundo real. As histórias têm a sua lógica própria, definida pelo roteirista quando ele imagina os personagens e o universo no qual eles vão se deslocar).

Dito isso, podemos analisar algumas técnicas de texto.

O texto pode ser usado, por exemplo, para que o roteirista conte a história. É o que Miller faz em *A Queda de Matt Murdock*. Após observar a luta entre entre Matt e o Rei do Crime (na qual não há texto, pois ele seria desnecessário), vemos ângulos cada vez mais fechados de um carro no fundo de um rio, enquanto o texto diz: "O Rei é um homem cuidadoso. A morte de Murdock não deve ser nem misteriosa e nem suspeita. Não há motivo algum para investigação. Inconsciente, mas vivo, Murdock é colocado num taxi roubado. O taxi é jogado no cais 41, no rio leste. Seu cinto de segurança e a porta são emperrados por um processo indêntico à ferrugem. Murdock é encharcado de bebida".

O texto, portanto, está em terceira pessoa e no presente, mas não está explicando o desenho, ele está contando coisas que o desenhista não poderia mostrar em tão pouco espaço.

O mesmo Miller usa um tipo diferente de texto em **Cavaleiro das Trevas**. Em um sequência, vemos Batman escalando uma gárgula e lemos o seguinte: "A dor que já dura três dias arranha minhas costas. Eu espano o pó das articulações e subo. Isso já foi mais fácil".

O texto, aqui, reflete os pensamentos do personagem. Por isso, ele está no presente e em primeira pessoa. As frases são curtas para dar movimento à cena. Uma vez que as HQs, ao contrário do cinema, não têm movimento, é necessário inventar alguns truques para enganar o leitor e fazê-lo acreditar que está vendo movimento. Um deles é escrever frases curtas e distribuí-las verticalmente pelo quadro. Miller é um mestre nesse tipo de engodo.

Apresentei dois exemplos de Frank Miller para demonstrar como, dentro de um mesmo estilo, pode haver vários formatos de legenda. Antes de seguirmos em frente, no entanto, faz-se necessário definir alguns tipos básicos de textos.

PRIMEIRO TIPO – Narrador em terceira pessoa: É quando o autor, o roteirista, tem a palavra. O texto, portanto, ficará em terceira pessoa, o narrador, portanto, não faz parte da história. A história *Castelos de Areia*, de Gerry Boudreau e publicada na extinta revista *Kripta*, é um exemplo disso. Enquanto vemos uma mulher correndo, o texto diz: "Estava frio e escuro no túnel, como no útero de uma mãe morta. Ela sentiu o ar penetrar por sua pele e cobrir suas artérias como uma fina camada de gelo".

CASTELOS DE AREIA

ESTAVA FRIO E ESCURO NO TUNEL, COMO NO INTERIO DE UMA CAVE MORTA. ELA SENTIU O AR PENETRAR POR SUA PELE E COBRIR SUAS ARTERIAS COMO UMA FINA CAMADA DE GELO.

AS PAREDES ERAM ENRUGAÇAS COMO A PELE DE UM VELHO INDIO. DEGRASAVAM UMA LÍMIDA DE QUE GELAVA. EM CONTATO COM O AR, OS RIOS SUBTERRÂNEOS HÁ MUITO TEMPO TINHAM PARADO DE CORRER. ALI.

O AR ERA PESADO. COISAS MORTAS JAZIAM NO CHÃO, RAIOS E VERMES QUE TINHAM SE PERDIDO E MORRIDO DE FOME. NA ESCURIDÃO, ELA SE ESMAGAVA PEGANDO LUMINOSAS E CABEÇAS DE RAYOS.

DO LADO DE FORA, OS LÉOS DA MONTANHA DEIXAVAM MARCAS NA POEIRA.

SEU NOME ERA MARTI. TINHA PERNAS FORTES E CONSTITUIÇÃO ATLÉTICA, QUE A SERVIAM MUITO BEM. QUANDO ERA PRECISO, PELE ORIENTAL, COMO OURO.

MAS TUDO ERA PARTE DO PODEROSO UNIVERSO DE DEUS, FEITO PELO CRIADOR, ANTIGO E ETERNO... ELA NÃO Tinha MEDO.



ESTAVA COM A SENSAÇÃO DE QUE TINHA ENTRADO NUM LUGAR PROIBIDO... ONDE NÃO DEVA ESTAR... UMA INABORA NUM MUNDO DECADENTE!

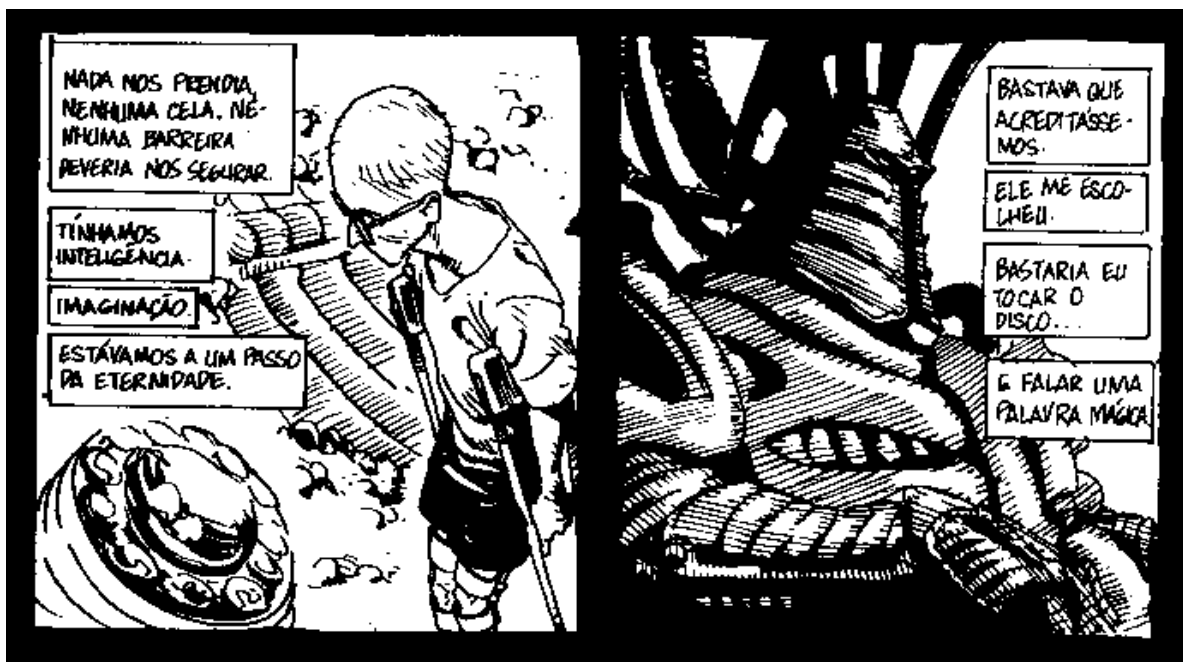


ERA UMA ORENTE, E LA DENTRO, ESTAVAM OS POLCOS QUE REBTAVAM!

ROTEIRO: GERRY BOUDREAU / ARTE: JOSÉ ORTIZ

A história Castelos de Areia é um exemplo de narrador em terceira pessoa. Castelos de Areia. Roteiro de Gerry Boudreau, desenhos de José Ortiz.

SEGUNDO TIPO – Narrador-personagem - é quando um dos personagens narra a história. Um exemplo disso é a história de piratas que o garoto está lendo em **Watchmen**: "Acordando do pesadelo, me encontrei numa lúgubre praia entulhada de cadáveres. Ridley jazia próximo de mim. Os pássaros devoravam seus pensamentos e memórias". Esse tipo de texto também pode ser uma continuação do diálogo, quando a imagem mostra algo do passado. Nesse caso, o texto deve vir entre aspas.



No texto narrador-personagem, quem conta a história é um dos personagens da história.

Família Titã. Roteiro de Gian Danton, desenhos de Bené Nascimento.

TERCEIRO TIPO - Texto diálogo - recurso muito pouco usado, mas bastante criativo. É quando o narrador parece estar conversando com o personagem. Gerry Conway, quando escrevia o Homem Aranha, no início da década de 70, costumava usar muito essa técnica. Numa sequência que mostra o aracnídeo balançando-se sobre a cidade, o texto diz: "As pessoas terminam fazendo o que é preciso... mesmo que se odeiem por isso. E você se odeia por isso, não é Peter? Sim, com certeza". Outro exemplo é a história **Shamballa**, de J.M.De Matteis.

A partir desses três tipos básicos é possível produzir uma enorme variedade de textos.

Ainda sobre o texto é importante considerar algumas questões. A primeira delas é a uniformidade. Se a história começou sendo narrada por um personagem, refletindo seus pensamentos, por exemplo, ela deve ser narrada pelo personagem até o fim, sob pena de dar a impressão para o leitor de que o personagem deixou de pensar. Por outro lado, se começamos no presente, é bom continuar no presente.

Veja esse exemplo, tirado de uma história do **Homem Animal**, de Grant Morrison: "A dor **é** gigantesca. Um sistema nervoso recém-ativado **é** repentinamente inundado por sinais frenéticos... como uma mesa telefônica congestionada. Sua cintura pélvica **se funde**, nutrindo órgãos que rapidamente **se curam**". Observem que há uma uniformidade no texto. Ele não começa no presente e termina no passado.

O leitor, engraçadinho, vai me dizer: mas eu já vi histórias que começam com texto no passado, e terminam no presente. Claro, isso é possível, mas é uma técnica relativamente complexa para um roteirista iniciante. Primeiro atenha-se à uniformidade.



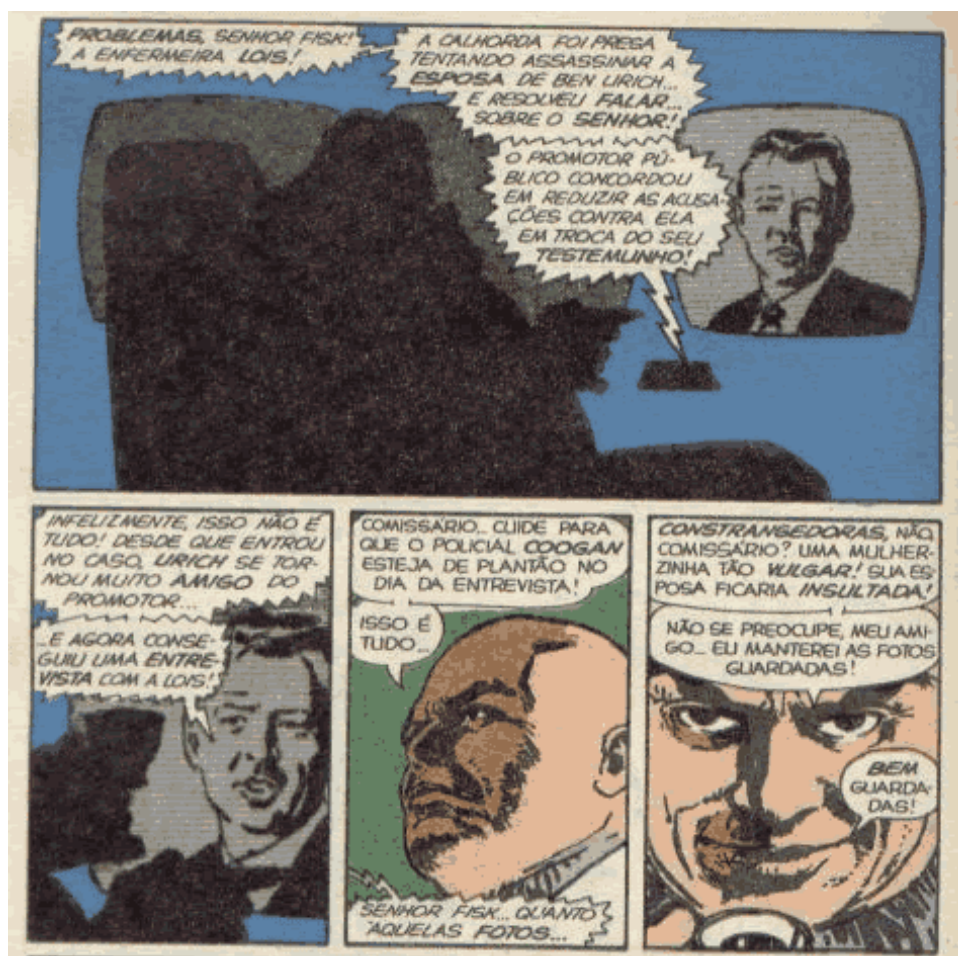
No texto diálogo o narrador parece estar conversando com o personagem. Belzebu. Roteiro de Gian Danton, desenhos de Bené Nascimento.

Agora falemos dos diálogos. Como os textos, há vários tipos de diálogos e várias técnicas. Eis alguns tipos:

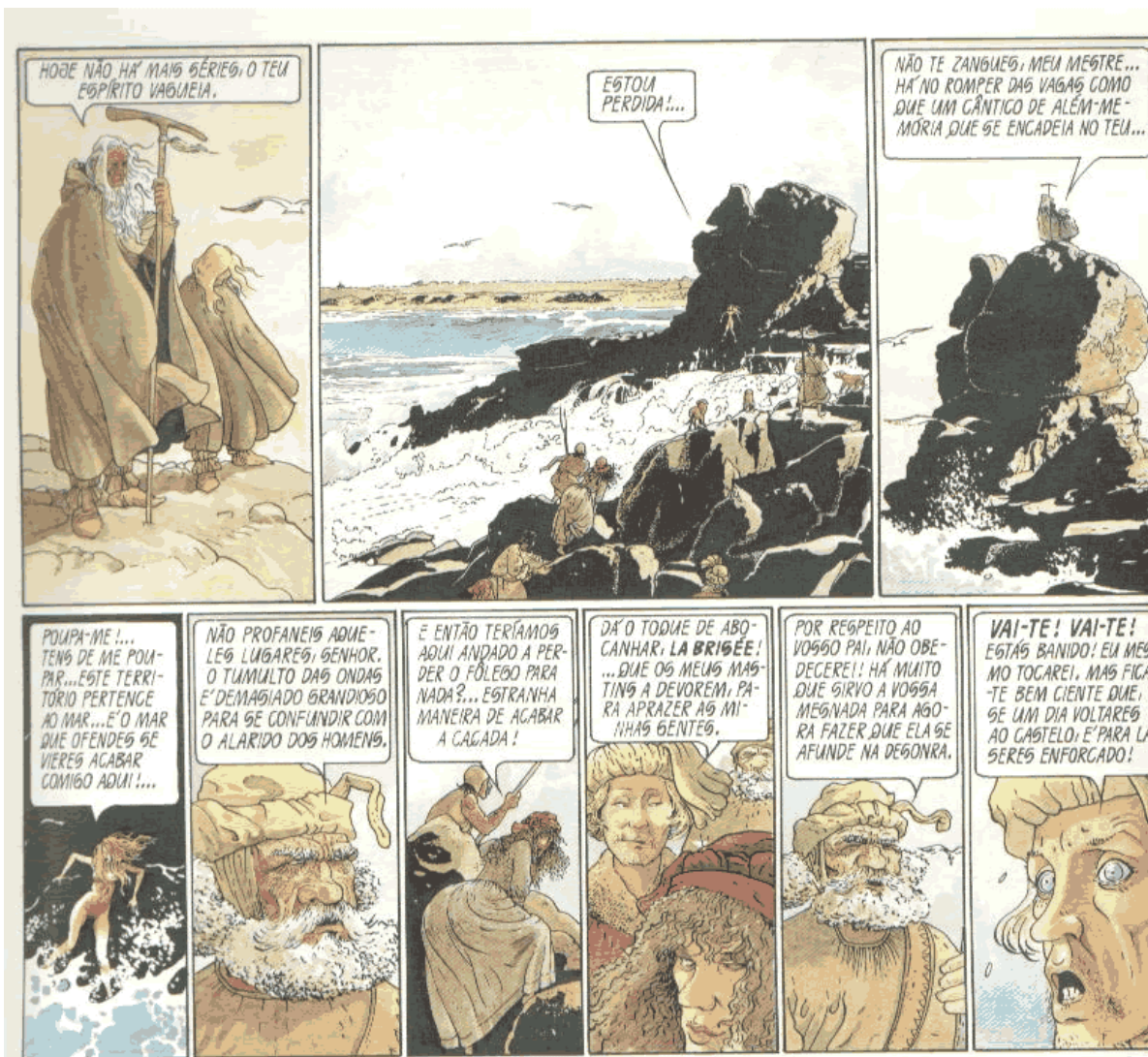
Diálogo realista - um dos principais problemas é como construir um diálogo realista. Alguns roteiristas costumam colocar termos chulos, palavrões, na boca dos personagens. Howard Chaykin costuma fazer isso. De fato, isso dá uma impressão de realismo, pois as pessoas normalmente falam palavrões. O problema é que nem todas as pessoas falam palavrão e mesmo as que falam não o fazem o tempo todo. Então, como construir um diálogo realista? Há algumas técnicas. A principal delas é a do corte. Consiste em cortar o diálogo, mudando de assunto. Isso é muito comum na linguagem do dia-a-dia. Nem mesmo as pessoas mais comenetradas passam mais do que alguns minutos falando de mesmo assunto. O processo natural de um diálogo é feito de cortes: uma idéia puxa outra, que puxa outra, que puxa outra, etc...Assim, começamos falando de vacas e terminamos falando de Platão.

Frank Miller costuma utilizar a técnica do corte para tornar seus diálogos mais realistas. Repare que os personagens estão falando de uma assunto e começam a falar de outra coisa.

Demolidor – A Queda de Matt Murdock. Roteiro de Frank Miller, desenhos de David Mazzuchelli.

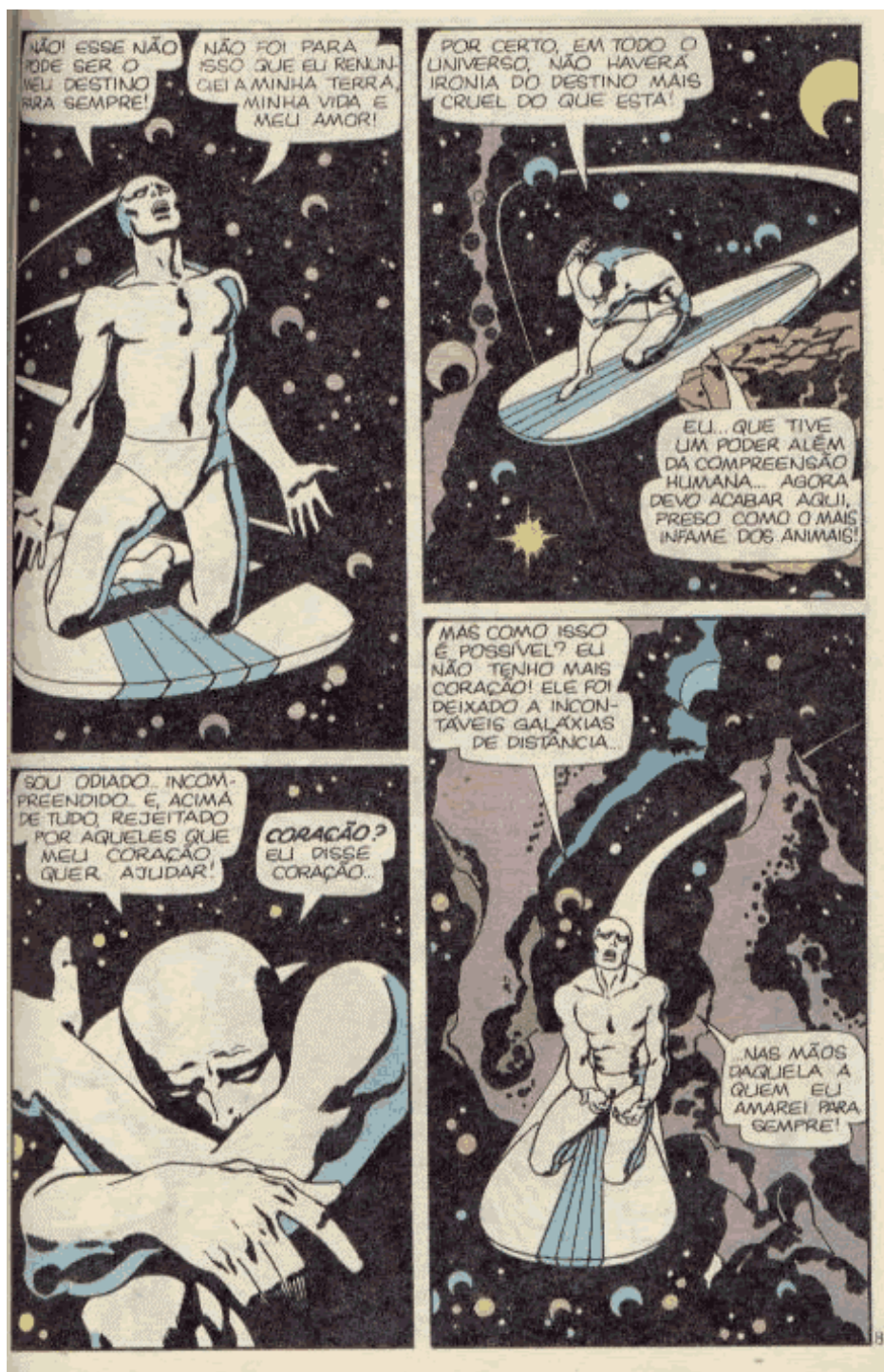


Diálogo literário - Um diálogo bom não é necessariamente realista. O diálogo literário é mais trabalhado que o realista, mais pomposo. Certos personagens pedem um diálogo mais literário (ou teatral). O Shakespeare que aparece nas histórias de Sandman fala de uma maneira bastante literária ou teatral porque é assim que se imagina Shakespeare falando.



O diálogo literário é mais formal e deve ser usado em situações específicas. No álbum *Companheiros do Crepúsculo*, o autor usou esse tipo de diálogo para dar um caráter histórico à sua HQ. *Companheiros do Crepúsculo*. Roteiro e desenhos de Bourgeon.

Monólogo - O monólogo é quando um personagem detém a palavra durante muito tempo. Há um recurso parecido com o do corte, que se usa para monólogos. É a técnica do aposto. Aposto é quando você coloca uma frase dentro de uma frase (os apostos costumam vir separados do resto da frase por vírgulas). Num monólogo a técnica consiste em aproveitar um detalhe da frase e estendê-lo, voltando só depois para o assunto principal. Por exemplo: "Tudo começou naquela noite. Eu estava indo para o ponto de ônibus e encontrei Maria. Maria era uma boa mulher, já na casa do trinta, mas ainda bonita. Era viuva e tinha um filho. Eu falei uma ou duas frases e comecei a ouvir os tiros. Saí correndo. Estavam tentando me matar!".



Stan Lee costumava usar e abusar dos monólogos nas histórias do Surfista Prateado. Seu objetivo era dar ao personagem uma caráter filosófico. Surfista Prateado. Roteiro de Stan Lee, desenhos de John Buscena.

As informações sobre Maria não fazem parte da história, mas dão um tom mais realista ao monólogo. Pessoalmente, considero Benedito Rui Barbosa, autor da novela *Renascer* um ótimo autor de monólogos. E o principal recurso usado por ele é o do aposto.

Bem, há muito mais coisa para dizer a respeito desse assunto, mas o espaço é pequeno. O mais aconselhável é procurar prestar atenção nesses aspectos formais ao ler uma história em quadrinhos. Certamente você aprenderá muita coisa que virá a ser útil.

CAPÍTULO VIII COMO FAZER UM PROJETO

A primeira coisa que se deve fazer ao propor uma história longa (uma graphic novel ou uma minissérie) para uma editora é um projeto.

Ele servirá para o editor perceber se a sua história funciona com muitas páginas e percebe a viabilidade econômica da empreitada.

Mas atenção: o fato de mandar um projeto para uma editora não significa que ele vá ser aprovado. E mesmo que seja aprovado, é possível que seja necessário fazer alguns ajustes. Se a resposta for negativa, não desanime. Muitos grandes roteiristas começaram tendo suas histórias recusadas.

Essencialmente, o que um projeto deve conter? Primeiramente, ele deve conter a trama, deve explicar tudo que vai acontecer na história. O ideal é ser objetivo, mas isso não significa que você não possa fazer considerações sobre a simbologia da HQ. Se, por exemplo, a sua trama for uma adaptação de *Macbeth* ambientada no futuro, isso deve constar no roteiro. Por exemplo: "Essa é uma história na linha *Vertigo*, com suspense, terror e violência. Toda ela será ambientada na penumbra de um velho castelo da Escócia". Em suma, toda indicação é interessante para que o editora saiba, caso a história seja aprovada, qual desenhista alocar para o projeto.

Além do resumo da história, faça um perfil dos personagens principais. Esse perfil pode revelar aspectos da história. Se, por exemplo, um personagem começa a história como amigo do mocinho e acaba traindo-o, isso deve constar no projeto. Veja um perfil, tirado de um projeto de Alan Noronha:

Ariadne – garota forte e pé no chão. Veio do interior. O nome significa "aquela que cura", ou "que alivia". Ela é doce, apesar de firme. Tem traços indígenas e olhos orientais ótimos para metáforas. Leitora de Fernando Pessoa. Tem uma paixão secreta por seu professor.

Como em geral um projeto é usado para histórias longas, nele devem constar, além da trama principal, as tramas paralelas.

O roteirista deve definir também como será contada a história. Ele irá usar flash back? A narrativa será linear? Como será o foco narrativo? No caso do flash back,

como ele imagina que seria feita a diferenciação entre as cenas do passado e as cenas do presente? Todas essas informações são importantes.

Além da forma e dos personagens, o projeto deve conter também a ambientação. Onde se passa a história? Em que ano? Qual o clima da história? No caso de uma história futurística, cabe dissecar os principais aspectos dessa sociedade futurista.

O ideal é que, em uma história longa, tudo seja pensado. Em *Watchmen*, por exemplo, até a lanchonete Gunga Dinner tem uma história. Ela foi fundada na década de 60 por um indiano que emigrou para os EUA fugindo da grande fome que assolou seu país naquela década (claro, tudo isso é fictício).

Especifique o máximo de coisas sobre a ambientação em seu projeto. Isso vai ter dois méritos. O primeiro deles é mostrar ao editor que você realmente tem o domínio sobre o ambiente em que se passa a trama. O segundo é que isso servirá de guia para você mesmo quando estiver escrevendo o roteiro.

No caso de uma HQ que se passe no passado, também é importante acrescentar a ambientação. Até porque você estará demonstrando que pesquisou para escrever sua história. A pesquisa no caso de uma HQ histórica é fundamental. Deve-se assistir filmes, documentários, ler livros, ver ilustrações. Só isso pode impedir que você cometa escorregões.

Digamos, por exemplo, que você coloque um personagem comendo pizza em plena Idade Média. Legal, né? Se vou mostrar um italiano, vou colocá-lo comendo pizza. Só há um problema: a pizza, como nós a conhecemos hoje, só surgiu depois da descoberta da América, pois um dos seus ingredientes básicos, o tomate, não existia na Europa.

Se você fez uma exaustiva pesquisa sobre o período em que se passa a história, demonstre isso no projeto. Isso irá deixar o editor mais tranquilo quanto ao seu conhecimento de causa.

CAPÍTULO IX EXERCÍCIO

Eu seria um ingênuo se ignorasse o fato de que a maior parte das pessoas que se interessam por roteiros de histórias em quadrinhos estão preocupadas em produzir histórias de super-heróis. Pessoalmente, não tenho nada contra. Embora a maior parte do que é feito no gênero não mereça outro destino que a lata de lixo, acredito que é possível escrever boas histórias de super-heróis. Cavaleiros das Trevas, *Watchmen* e *Martins* provam isso.

Assim, elaborei um exercício básico que ajudará na produção desse tipo de história (o exercício também pode ser usado para elaborar histórias em outros gêneros, com alguns ajustes)

A primeira coisa a se saber é que o universo dos gibis de super-heróis tem suas regras próprias. A primeira delas é a **splash page**. "O que diabos é isso?", pergunta-se o leitor, folheando aflito o dicionário de inglês.

A **splash page** é uma página com um único quadrinho que vem, em geral, no início das histórias. Nela devemos ver, de preferência, uma cena de impacto visual e uma situação de suspense que encorage o leitor a folhear o resto do gibi na banca e, quem sabe, comprar...

No caso das revistas seriadas, a **splash page** pode recapitular o gancho da última história. Tipo: "O Homem Aranha está caído, inconsciente e algumas pessoas se aproxima furiosas, dispostas a tirar sua máscara. Conseguirá nosso herói resguardar sua identidade secreta? Descubra isso nesta fantástica história chamada.. A MÁSCARA OU A VIDA!!!!"

É, Stan Lee adorava essas coisas. Como o leitor esperto já deve ter adivinhado, a **splash page** é o lugar da história onde aparece o título e os créditos (nome do roteirista, do desenhista, etc).

A splash page tem dois objetivos: 1- chamar a atenção do leitor para a história; 2 ambientá-lo no contexto da narrativa.

Há outra maneira de trabalhar com a splash page. Reserva-se a primeira página para uma sequência qualquer que desemboque numa grande cena de impacto, que ocupe as páginas 2 e 3. É o que chamamos de página dupla.

Outra coisa. Cada página deve ter uma média de 5 ou 6 quadros. É uma regra válida para todos os tipos de quadrinhos - exceto para a Heavy Metal e para o quadrinho europeu (na Europa, a média é de 10 quadrinhos por página).

Chega de regras. Já estamos, creio, aptos a produzir uma história. Se o resultado sair aquém do esperado, não se preocupe. Nem mesmo os gênios acertam de primeira. A imaginação e o estilo só se desenvolvem com a prática.

Primeiro, você deverá ter um personagem. Se for um super-herói, ele deverá ter um poder. É difícil ser original nesse ponto. A não ser que seu herói tenha o incrível capacidade de balançar o nariz como se fosse um rabo de cachorro (pensando bem, o Homem Borracha já faz isso).

Escolha um poder qualquer, em especial um que você gostaria de ter (está bem, está bem, ter a capacidade de conquistar todas as mulheres do mundo pode ser muito bom, mas terá pouca utilidade numa luta contra um super-vilão). Não se preocupe tanto em ser original, existem tantos super-heróis no ramo que é quase impossível dizer quem é plágio de quem.

Seu personagem precisa ter um nome. Ele também precisa ser humano, precisa ter uma personalidade. Para a construção da personalidade use o exercício de Sherlock Holmes, ao qual me referi no capítulo sobre personagens e ambientação. Também use as informações contidas nesse capítulo para construir o ambiente no qual o seu herói irá se deslocar.

Uma vez criado o personagem e sua ambientação, comece de uma idéia simples. As idéias são como pérolas. De vez em quando uma sujeira qualquer, talvez um grão de areia entra na ostra e a ostra começa a depositar ao seu redor um tipo especial de secreção. Depois de alguns anos o resultado disso é uma linda pérola. Da mesma forma, você poderá partir de uma idéia simples para construir uma trama complexa.

Comece com a idéia mais boba que lhe vier à cabeça e veja como é possível aperfeiçoá-la. Vá introduzindo elementos até sentir que já tem uma história simples, com início, meio e, talvez fim.

A seguir, veja como pode tornar essa história um pouco mais complexa. Essa história pode ser contada por um dos personagens, em flash back? Um expediente interessante é narrar a história do ponto de vista de um personagem secundário, que não tem grande importância na trama. Kurt Buziek fez isso em Marvels e talvez esse

seja o ponto mais importante dessa série. Pela primeira vez uma história de super-herói era contada do ponto de vista de uma pessoa comum. Um luta de super-heróis pode parecer um balé magnífico nos céus, mas para as pessoas normais, que têm os seus carros e as suas casas destruídas, a coisa deve ser um pouco diferente.

A seguir, analise sua história. Veja que pontos podem ser melhor explorados. Há possibilidade de introduzir uma trama paralela? O roteiro precisa ser linear ou pode ser entrecortado?

Feito isso e definida a trama, resta escolher um final, se isso ainda não foi feito. Lembre-se: o final já tem que estar incluído no início. O final deve parecer uma sequência lógica da história, embora inesperada. Uma das possibilidades é usar o que Alan Moore chama de roteiro elíptico: ou seja, a história termina do mesmo jeito que começou, como um bumerangue que volta ao seu ponto de partida.

ALGUMAS PALAVRINHAS QUE VOCÊ DEVE CONHECER

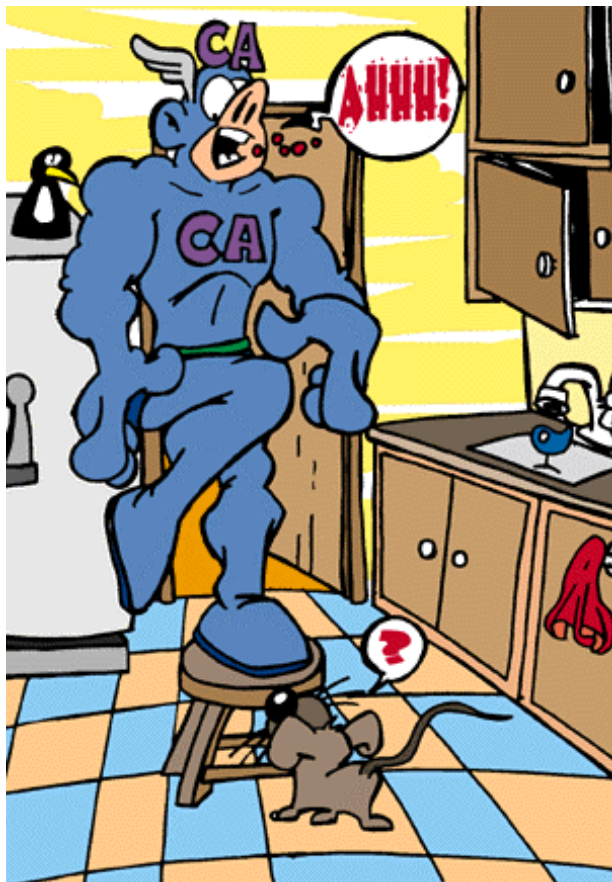
Planos

Os planos surgiram no cinema, mas sua linguagem acabou sendo aproveitada nos quadrinhos. Eles significam como o leitor irá ver o personagem ou a cena. Há diferenças de autor para autor, mas em geral os planos são assim classificados:

Panorâmica – Uma imagem bastante aberta de uma paisagem, com ou sem personagem. Geralmente nos quadrinhos é usado o quadro vertical para as panorâmicas.

Desenhos de Rovel

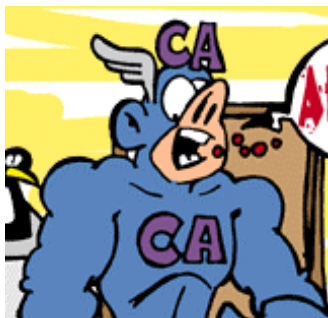
Plano geral – Aqui vemos apenas o personagem e um pouco da paisagem, acima de sua cabeça e abaixo de seus pés.



Plano americano – Diz a lenda que o plano americano foi criado pelos americanos para filmar as películas de faroeste. Era necessário um plano que mostrasse bem o personagem, mas que também mostrasse a arma pendurada na cintura. Assim foi criado um plano que mostrava o personagem pouco acima do joelho até a cabeça.



Plano médio – Nesse caso, o corte é feito à altura do peito, ou da barriga. É quase um close.



Close – ângulo fechado do rosto do personagem.



Big close – e se você quiser mostrar apenas os olhos? Use um big close. É a aproximação de alguma das partes da cabeça, seja um olho, boca, nariz, ou orelha.



Plano detalhe – quando você quiser algo aproximado, mas não for a cabeça do personagem, use um plano detalhe. Uma mão, por exemplo, seria mostrada em plano detalhe, assim como uma caixa de fósforo caída no asfalto.

Primeiro plano e segundo plano – Imagine que João esteja mais próximo do leitor, aparecendo logo na frente de Maria. João estaria em primeiro plano. Maria em segundo plano. Roberto, lá no fundo, estaria em último plano. Essa nomenclatura serve para mostrar ao desenhista quem está na frente e quem está atrás.

Ângulo inferior – é quando o personagem é visto como se estivéssemos abaixo dele. Ou seja, ele é visto de baixo para cima. Esse ângulo aumenta o personagem e lhe dá um certo ar de superioridade. Alex Ross usou muito esse recurso em Marvel para demonstrar a grandeza e poder de personagens como Galactus.

Ângulo superior – é quando vemos o personagem de cima para baixo. Esse ângulo inferioriza o personagem, fazendo com que ele pareça menor e humilde.

Flash back – Um flash back é uma sequência que quebra o tempo normal, retornando ao passado. Uma lembrança de um personagem é um flash back. É aconselhável utilizar algum recurso para demonstrar que aquela cena não faz parte do presente. Antigamente se usava o recurso do texto: “Um ano antes”, ou “O Homem-aranha se lembra do dia anterior”. Mais recentemente o próprio desenho é usado. O requadro, por exemplo, pode ter um formato diferente, mais arredondado. Em Watchmen você sabe que é passado porque o formato do balão muda. Os anos 40 são mostrados com balões irregulares, parecidos com os que eram usados na época. Os anos 60 são mostrados com balões redondos. E os anos 80 com balões meio quadrados. Em Skreemer as sequências de flash back são mostradas com uma coloração mais fria. O importante é fazer com que o leitor perceba que o que está sendo mostrado não faz parte do presente.

Visão subjetiva – é o equivalente quadrinístico da câmera subjetiva. É quando a visão do leitor é a mesma de um dos personagens. Ou seja, ele acompanha a história como se estivesse vendo as coisas pelos olhos de um dos personagens.

Quadro de impacto – Nem todo quadrinho tem a mesma importância para a história e, portanto, eles não precisam ser do mesmo tamanho. Uma sequência que mostra apenas um personagem falando, por exemplo, pode ser um close num quadro pequeno. Mas digamos que ele esteja sendo atacado por um lobisomem. Essa cena tem mais valor, pois tem mais impacto. Leia histórias e procure descobrir quais quadros são de impacto e porque o desenhista o ilustrou em tamanho diferente. Com o tempo você vai perceber qual é o quadro mais importante de sua página e deverá indicar isso ao desenhista. Atenção: não abuse dos quadros de impacto como faz o pessoal da Image. Afinal, se tudo é destacado, nada tem destaque.

Splash page – É um quadrinho que ocupa toda a página. É uma tradição nas histórias americanas de super-herói começar a revista com uma splash page, geralmente com uma situação de impacto ou de suspense. Tipo: o Homem-aranha está caído e desacordado. A multidão se aproxima para tirar sua máscara. Será o fim do cabeça de teia? A splash page também pode ser usada no meio da história para demonstrar situações de impacto.

Off: é quando o personagem que está falando não aparece na cena, mas sua fala sim. Nesse caso, o normal é que o balão aponte para fora do requadro.

O autor dos desenhos dos planos é Rovel.

QUEM É GIAN DANTON?

Gian Danton (pseudônimo de Ivan Carlo Andrade de Oliveira) é roteirista de quadrinhos desde 1989, quando publicou sua primeira história na revista Calafrio.

Em todos esses anos, ele já trabalhou para quase todas as editoras nacionais de quadrinhos e fez parceria com vários desenhistas, entre eles Joe Bennet, que atualmente desenha histórias para a Marvel Comics.

Suas histórias já foram publicadas até nos EUA, pela editora Phantagraphics.

Gian Danton tem lançado diversos livros, muitos deles pela Virtual books.

Seu trabalho mais recente na área de quadrinhos foi o roteiro da revista Manticore, ganhadora dos prêmios HQ Mix 1999 (melhor revista de terror e desenhista revelação), Associação Brasileira de Arte Fantástica (melhor revista em quadrinhos), HQ Mix 2000 (melhor revista de terror) e Ângelo Agostini (melhor roteirista).

Gian Danton tem colaborado com várias publicações e sites, além de manter o Idéias de Jeca-Tatu (www.lagartixa.net/jecatatu), especializado em roteiro para quadrinhos.

Atualmente o autor trabalha como professor universitário em Macapá.