

Gian Danton

# O ROTEIRO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS



Gian Danton

## O ROTEIRO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS



Paraíba, 2016

# O roteiro nas Histórias em Quadrinhos

Gian Danton

(Ivan Carlo Andrade de Oliveira)

2016 - Série Quiosque, 44 - 2ª edição



**MARCA DE FANTASIA**

Rua Maria Elizabeth, 87/407  
João Pessoa, PB. 58045-180  
marcadefantasia@gmail.com  
www.marcadefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia - CNPJ 19391836/0001-92 e um projeto de extensão do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Diretor/editor: Henrique Magalhães

Conselho Editorial:

Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP; Gazy Andraus, UNIMESP;  
Marcos Nicolau - UFPB; Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos -  
USCS/SP; Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Capa: Antonio Eder

Esta é uma obra exclusivamente de análise, que visa contribuir para a discussão sobre a Comunicação e as Artes. Usa-se as imagens apenas com o objetivo de estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610. Todos os direitos dos textos e imagens pertencem a seus detentores.

---

D194r

Danton, Gian

O roteiro nas Histórias em Quadrinhos - 2ed. / Gian Danton, pseud. Ivan Carlo Andrade de Oliveira. - Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.

104p.: il. (Série Quiosque, 44)

ISBN 978-85-67732-51-0

I. História em quadrinhos. 2. Comunicação de massa. I.

Título

CDU: 741.5

---

# Sumário

|   |     |
|---|-----|
| Apresentação  | 5   |
| 1. O que é um roteiro e para que serve                                | 6   |
| 2. Os tipos de roteiro  | 12  |
| 3. Como formatar o roteiro  | 19  |
| 4. O conflito   | 26  |
| 5. Criação de personagens e ambientação                               | 29  |
| 6. A narrativa  | 39  |
| 7. Forma  | 58  |
| 8. Como fazer um projeto  | 66  |
| 9. Adaptações   | 70  |
| 10. Gêneros   | 73  |
| 11. Manticore: análise do processo de criação<br>de uma graphic novel | 85  |
| Indicações bibliográficas   | 100 |
| Referências   | 102 |
| Autor   | 103 |

## Apresentação

**E**ste trabalho é resultado de mais de 20 anos de prática de quadrinhos, seja escrevendo, seja dando aulas sobre o assunto. Ele é resultado também de outros trabalhos, como o fanzine *A difícil arte de escrever quadrinhos* e o *Manual do roteirista*, escrito em parceria com ABS Moraes, um dos mais talentosos escritores de quadrinhos da nova geração.

Nele, o neófito pode encontrar todas as dicas para se tornar um roteirista de qualidade. Mas vale lembrar que nenhum livro ou curso, 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 roteiristas de quadrinhos, mas só leem gibis e, pior, só de super-heróis. Um bom roteirista deve ler tudo: livros de história, de psicologia, de antropologia, de filosofia, romances, contos e revistas dos mais variados tipos. Em qualquer lugar pode estar uma ideia 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 mãos.

## I. O que é um roteiro e para que serve

**D**urante 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.

Proposta de exercício: Leia pelo menos duas histórias em quadrinhos e tente imaginar que você é o roteirista. Como você faria para passar ao desenhista como queria que os quadrinhos fossem desenhados? Faça alguns esboços de um possível roteiro e guarde-os para acompanhar sua evolução.

## 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.

**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 es-

taria 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. Segundo Will Eisner, o ângulo inferior cria um maior envolvimento do leitor com o personagem.

**Ângulo superior** – é quando vemos o personagem de cima para baixo. Esse ângulo inferioriza o personagem, fazendo com que ele pareça menor e humilde. Para Will Eisner, o ângulo superior cria uma impressão de distanciamento da cena.

**Flashback** – Um flashback é uma sequência que quebra o tempo normal, retornando ao passado. Uma lembrança de um personagem é um flashback. 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 quadro.



Lee Falk foi um dos primeiros grandes roteiristas de quadrinhos. Personagens como O Fantasma pertenciam a ele, não ao desenhista. ©King Features Syndicate

## 2. 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*.

### O argumento ou Marvel way

Na década de 1960 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.

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. 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 ideia 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



Stan Lee foi o criador do Marvel Way, método usado por ele em revistas como Quarteto Fantástico, desenhada por Jack Kirby. ©Marvel Comics

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*.

**Proposta de exercício:** Leia uma história em quadrinhos, de preferência uma da Marvel. Agora faça um roteiro Marvel Way da mesma. Lembre-se que seu roteiro deve ser curto e necessariamente não deve incluir diálogos, mas seu texto precisa ter todos os aspectos da história. Faça primeiro um roteiro no estilo Stan Lee, com um texto curto descrevendo uma história curta. A seguir faça um roteiro mais completo, descrevendo a ação de apenas uma página.

## Roteiro 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 se torna impossível o desenhista “escorregar”, ou seja, fazer alguma besteira.

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

Veja como seria a versão à prova de desenhista da sequência acima (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 para 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 1.80m.; 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. Mas cuidado: esse tipo de roteiro extremamente detalhado pode ser uma armadilha. Se o desenhista não gostar de ler, ele pode se prender apenas aos diálogos e esquecer o resto, fazendo a história como acha que deveria ser.

**Proposta de exercício:** Leia uma história em quadrinhos e tente fazer um roteiro full script de uma página dela. Não se esqueça de

colocar a descrição das cenas, os diálogos e o texto. Ao terminar, compare com o primeiro texto produzido por você no exercício do capítulo 1. Seu texto está agora mais claro, ficou mais fácil do desenhista visualizar a história?



Os trabalhos de Alan Moore, como Watchmen, são o melhor exemplo de roteiro full script à prova de desenhistas. ©DC Comics

### 3. Como formatar o roteiro

**B**em, 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 adivinhe isso.

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

Dito isso, passemos ao roteiro em si.

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

descrições, e do lado direito as falas dos personagens, além da narrativa.

Pessoalmente não gosto do roteiro em T porque ele limita muito a ação do roteirista. Nele, cada página 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 InDesign, 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 quadrinhos. Quando mudar a página, a numeração dos quadrinhos volta ao 1.

Veja um exemplo:

## O Livro dos Dias

### Roteiro de Gian Danton

#### Página 1

Quadro 1 – Quadro grande, de ambientação. Vemos um cavaleiro cavalgando sobre um campo florido. É um cavaleiro medieval, mas com uma série de modificações que o identificam como sendo a versão marciana de um cavaleiro medieval. Atrás dele há um céu bonito e montanhas ainda 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 do tipo:

Quadro 2 – João e Maria estão andando na rua.

- Que dor de cabeça!

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

Quadro 2 – João e Maria estão andando na rua.

João: Que dor de cabeça!

Agora sim, sabemos que 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 coisas impossíveis de serem desenhadas. Devem ser especialmente evitadas aquelas descrições que incluem mais de uma ação. Tipo:

Página 1

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

Quadro 2 – João abre a geladeira, coloca suco no copo e traz de volta à sala e oferece para o visitante.

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?

## 4. 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 da determinação.

Na nossa HQ o destino poderia ser representado por contratempos 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.

**Proposta de exercício:** Vamos trabalhar agora com o conflito da história. Vou apresentar abaixo várias situações. Escolha uma delas e introduza algum tipo de conflito. Imagine também uma forma de solucionar o conflito.

**Situação 1:** João e Maria são namorados. Eles telefonam um para o outro e marcam se encontrar na praça. João chega primeiro e fica esperando a namorada sentado em um banco. Então ele vê Maria se aproximando...

**Situação 2:** O Capitão Albatroz receberá a chave da cidade das mãos do próprio prefeito em vistas dos serviços prestados à população. Todo o povo de Ignópolis se junta na praça para ver o grande evento. Mas, no momento em que o prefeito estende a chave na direção do herói...

**Situação 3:** Um bando de assaltantes irá assaltar o banco de Ignópolis. Eles se aproximam do banco, todos armados com suas pistolas e metralhadoras, quando...

## 5. Criação de personagens e ambientação

**P**or 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 leem uma história empolgante.

Já a forma é a maneira como essa história é escrita. O roteirista pode escolher, dentre várias maneiras 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.

## Personagens

Mas falemos de diálogos mais tarde. Por enquanto nos detemos 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 algumas dicas.

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

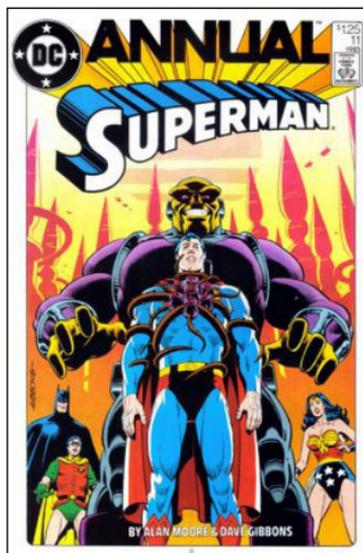
Há um exercício muito útil: observar as pessoas no ônibus. Escolha uma pessoa e comece a observá-la, dando uma de Sherlock Holmes. Através da aparência externa, tente descobrir quem é aquela pessoa, como ela pensa, de onde vem...

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.



A história “Para o homem que tem tudo” mostra o maior sonho do Super-homem se realizando. ©DC Comics

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.

Ainda sobre a criação de personagem, é importante ter em mente o que ele significa, o que ele repre-

senta. Batman é um homem obcecado pela ideia 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 incumbiu 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.

Os personagens normalmente podem ser divididos em categorias, de acordo com o grau de importância dos mesmos na trama. Assim, temos:

**Protagonista** – é o personagem principal, aquele que o leitor irá acompanhar. A história será vista do ponto de vista do protagonista.

**Antagonista** – é o vilão, muito comum em histórias de super-heróis e filmes.

**Personagens secundários** – são aqueles personagens que convivem com o protagonista. Boas histórias costumam ter personagens secundários bem desenvolvidos, com uma personalidade e uma história de vida.

**Personagem bucha de canhão** – essa categoria é uma brincadeira feita entre roteiristas e se refere àqueles personagens que não têm importância nenhuma na trama. Eles surgem na história só não têm importância nenhuma na trama, estão lá só para dar o gancho de alguma situação. Pode ser, por exemplo, o assaltante que rouba o dinheiro do protagonista, fazendo com que ele caia numa maré de azar que será o tempero da trama.

Do ponto de vista da personalidade, os personagens podem ser divididos em:

**Personagem unidimensional** – é o personagem que tem uma dimensão, uma só característica que domina seu comportamento. Por exemplo, a Magali é comilona, o Cascão é sujo, a Mônica é brava. No começo dos quadrinhos de super-heróis a maioria dos personagens eram unidimensionais. Na década de 1990, na era Image, também predominaram personagens unidimensionais.

**Personagem bidimensional** – são personagens mais elaborados. Nos quadrinhos de super-heróis, um grande responsável por tornar

mais bidimensionais os heróis foi Stan Lee. Seus heróis sempre tinham um pé de barro, algo que os fazia mais humanos. Assim, Thor é um ser extremamente poderoso, mas também é Don Blake, um médico aleijado; Demolidor é o homem sem medo, mas também é cego; Homem de ferro é invencível, mas sofre com problemas no coração...

**Personagem tridimensional** – São personagens muito parecidos com pessoas normais, que têm uma personalidade complexa e não podem ser definidos apenas por uma ou duas características. Personagens tridimensionais têm motivações inconscientes, e estudar um pouco de psicologia ajuda a criá-los. Frank Miller, por exemplo, transformou o Demolidor em um personagem tridimensional. Ele acrescentou mais uma camada ao herói ao mostrar que, além de corajoso e cego, ele também tinha ódio do pai por este tê-lo obrigado a estudar ao invés de seguir a carreira de lutador.

## Ambientação

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...



Aldebaran é um ótimo exemplo de construção de ambientação

## Tema

Alan Moore sugere que a melhor maneira de começar uma história é pela ideia, 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. *Os Livros da Magia*, de Neil Gaiman, é uma história sobre a transição entre a infância e a idade adulta.

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

frequente desse expediente é dar mais consistência ao seu roteiro.

**Proposta de exercício:** Faça o exercício Sherlock Holmes que eu proponho no texto. Fique em um lugar público (praça, ponto de ônibus, interior de um ônibus) e comece a observar as pessoas. Procure criar uma história para elas a partir do que foi observado.

Crie uma ambientação para seus personagens. Escolha um local em que deverá ocorrer a história (outro planeta, como nas histórias de ficção científica, ou um passado longínquo da Terra, como em Conan ou O Senhor dos Anéis). Imagine como funciona essa sociedade: como as pessoas vivem? Quais são seus hábitos? Como são suas leis? Quem governa? J.R. Tolkien, o criador da Saga O Senhor dos Anéis, criou até as línguas que eram faladas por seus personagens.

Leia histórias em quadrinhos e tente encontrar o tema das mesmas. Elas têm um tema? Sobre o que é a história?

## 6. 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 sequência 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 claraboia de vidro. Lá embaixo uma garota estava sendo sacrificada num rito satânico. Ele pula e quebra a claraboia. 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.



Em *Skreemer*, os tons pastéis diferenciam os flash backs da narrativa no presente. ©DC Comics

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

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

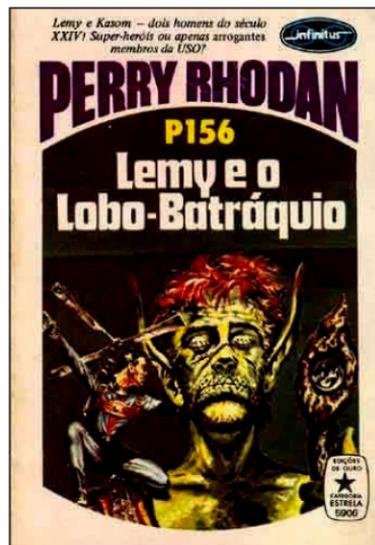
Outro ótimo exemplo é a minissérie *Skreemer*, de Peter Milligan. Lá existem tantos flash backs não cronológicos e de tantos personagens que o colorista optou por usar tons pastéis nas cenas de passado. Isso para não confundir o leitor. O resultado é que cada releitura de *Skreemer* nos revela novos 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.

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 heroico em um dos relatórios e patético em outro. O resultado é muito divertido de se ler.

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.



O episódio 156 da série Perry Rhodan, escrito por K. H. Scheer, mostra os mesmos fatos por dois pontos de vista opostos. ©VPM

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.

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.

Na graphic novel *Manticore*, de minha autoria, o leitor acompanha o protagonista, um detetive, mas encontra, como trama secundária, a história do próprio ET e do misterioso velhinho que o ajuda.

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, unindo-se no final. Em *Ronin* as tramas são ao final unidas em uma só. 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.

A vida de um roteirista de tiras de aventura não deve ser nada fácil. Em três quadrinhos (no máximo cinco) 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 ocasiona 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*.

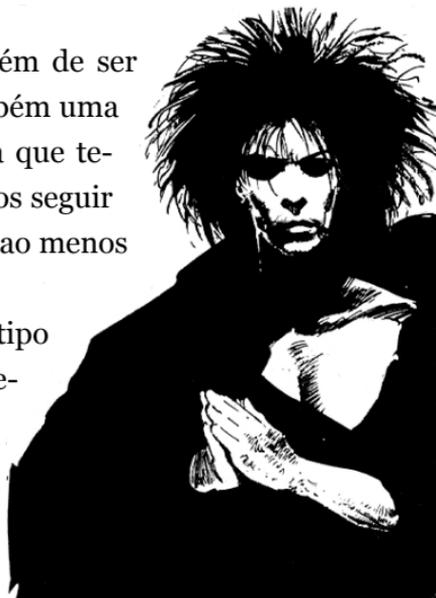
Outros autores são ainda mais refinados. Neil Gaiman é um deles. No primeiro número de *Sandman* vemos que o Senhor dos Sonhos ficou preso durante anos e que, enquanto isso, seus objetos de poder foram espalhados pelo mundo. Sabemos, então, que a primeira saga mostrará o Senhor dos Sonhos tentando recuperar 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 outro tipo de gancho, esse mais complexo. São pequenos detalhes no meio da história

Neil Gaiman bolou toda a série *Sandman* colocando ganchos ao longo da história.

©DC Comics/Vertigo



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 sobre quem é o assassino. Um bom escritor implanta uma dezena de pistas na história, mas o faz tão disfarçadamente que o leitor, coitado, nem nota...

Outra forma de tornar a narrativa menos linear é introduzir a chamada virada, ou seja, um fato que modifica completamente o entendimento que o leitor tinha da história até então. O final surpresa é um exemplo de virada. Esse recurso é muito bem usado em filmes como *Clube da Luta*, *Sexto Sentido* e *Corpo Fechado*. As viradas introduzem informação na trama, tornando-a mais interessante.

## Os três atos

Desde o momento em que o homem começou a narrar as primeiras histórias, percebeu-se que havia uma certa divisão que tornava a narrativa mais fluida e interessante. Eram os atos, que, bem utilizados, prendiam a atenção do receptor. O paradigma dos três atos foi proposto pelo roteirista e estudioso norte-americano Syd Field. Embora muito criticado por engessar a narrativa chegando a detalhar até em que página deveria haver uma virada, ele pode ser útil se visto de forma mais generalista. Segundo essa teoria, um roteiro deve ser dividido em três partes. A primeira parte ocuparia um quarto do texto. A segunda parte teria metade do roteiro. A terceira, um quarto.

No primeiro ato, são apresentados os personagens e o ambiente em que se passa a história. Essa parte tem a importante função de situar o receptor e fazê-lo simpatizar com o protagonista. É nessa fase que acontece a transferência e o leitor passa a se ver como o herói da história. No final do primeiro ato, ocorre um gancho, que puxa a história. O conflito se estabelece.

O segundo ato engloba a ação e a tentativa do protagonista em resolver o conflito.

Finalmente, no terceiro ato, temos a resolução do conflito.

Na história *A Piada Mortal*, de Alan Moore e Brin Bolland, os três atos são bem claros. No primeiro ato, acompanhamos Batman, que entra no presídio e conversa com o Coringa. Ele des-

cobre que se trata de um impostor e que o verdadeiro Coringa fugiu. Enquanto isso, vemos o Coringa comprando um velho e perigoso parque de diversões. Os personagens são apresentados, assim como a ambientação da história. Sabemos que a trama irá girar em torno de Batman e Coringa e sabemos que a tentativa do Homem Morcego de entender a relação entre os dois será o tema da história. Ao mesmo tempo, vemos os flash backs do Coringa, mostrando sua tentativa de se tornar um comediante e a morte de sua esposa grávida. Toda essa introdução é usada para criar um clima de interesse no leitor e trazer à baila o tema principal da história: a dualidade, nem sempre nítida, entre loucura (Coringa) e sanidade (Batman).

Então, vemos o Comissário Gordon em sua casa, conversando com sua filha. Ela abre a porta. É o coringa e ele atira em sua coluna. Nesse momento temos o gancho que puxará toda a história. O Coringa sequestra o Comissário e o submete a um grande stress, obrigando-o a ver a foto de sua filha nua e baleada. Temos duas narrativas paralelas: a busca de Batman em encontrar o Coringa e a tentativa deste de provar que todos são loucos.



Em A piada mortal, a invasão do Coringa à casa do Comissário Gordon marca o início do segundo ato. ©DC Comics

O segundo ato termina quando Batman chega ao parque de diversões. A partir desse momento, a história se desenvolve no sentido de sua resolução. Ao contrário do que acreditam os pouco avisados, a Piada Mortal não trata de um conflito físico, mas um conflito mental. A tentativa de resolução é no sentido dos dois personagens compreenderem sua relação. Alan Moore, que adora roteiros em espiral, marca esse gancho com uma frase: “Olá, eu vim conversar.”, a mesma frase que inicia a história. É uma dica de que o conflito se aproxima de sua resolução.

Em outra história do Batman, Cavaleiro das Trevas, temos essa estrutura de três atos a cada capítulo. No primeiro ato, descobrimos que Gotham se tornou uma cidade extremamente violenta e que Batman se aposentou. Agora, Bruce Wayne passa o tempo arriscando a vida em corridas de automóvel. Também descobrimos que o Duas Caras, aparentemente curado, é solto. Sabemos também que Bruce Wayne tem pesadelos com o dia em que caiu num buraco e se viu frente a frente com uma nuvem de morcegos. No mesmo ato, descobrimos que o Duas Caras voltou ao crime. O primeiro ato tem o seu gancho na lembrança da morte dos pais de Bruce Wayne e no morcego que entra pela janela.

A página seguinte, em que uma senhora é atacada por um ladrão, já faz parte do segundo ato. Batman começa ali sua saga para lidar com seus medos, seus demônios interiores. Enfrentar e vencer Harvey Dent é um passo simbólico nesse sentido.

O momento em que o Duas Caras ataca as torres gêmeas marca o início do terceiro ato.

O primeiro ato pode se tornar pouco interessante para o leitor, já que ele é usado para ambientar a história e apresentar os personagens. Há pouca ação. Para tornar a narrativa um pouco mais agitada, alguns autores adotam uma espécie de prelúdio para fisgar a atenção do leitor.

Exemplo disso é Starman, de James Robinson. Na primeira revista vemos Starman sobre um prédio, preparando-se para alçar voo. O texto exalta o poder do herói e de seu bastão cósmico. Quando, na página 3, o herói começa a voar, um tiro transpassa seu peito. Na página 4, ele está morto no chão de um beco sujo. Esse fato é o gancho que puxa o segundo ato. Na ordem cronológica, ele deveria ser mostrado no final do primeiro ato, já que é a morte do irmão que fará Jack Knight assumir o bastão cósmico, mas isso é antecipado. Só depois desse prelúdio é que conhecemos o personagem principal e o mundo em que ele vive. Essa antecipação do gancho cria interesse no leitor, que continuará lendo para saber como a trama chegou até ali.

Um detalhe importante é que o primeiro ato não pode se estender muito. Em média, ele ocupa um 25% da história. Mais do que isso, a história pode se tornar cansativa. Afinal, o leitor quer ação, intriga, suspense, e isso só acontece de fato no segundo ato.

## Motivação

Todo personagem tem uma motivação, algo que o leva em frente e o faz enfrentar os desafios oferecidos pelo conflito.

Muitas vezes essa motivação pode ser representada por um ou mais objetos. Na primeira saga de Sandman, a motivação do personagem era recuperar os objetos de poder que lhe haviam sido roubados: a algibeira de areia, o elmo e o rubi.

Normalmente, os objetos materiais são apenas representações de motivações psicológicas, tanto que Sandman, após conseguir os objetos de volta, entra em depressão, pois a busca dos objetos era o que lhe dava forças para enfrentar racionalmente o fato de ter ficado tantos anos preso.

Em *A Piada Mortal*, a motivação do Coringa é provar que todos podem ficar loucos se tiverem um dia ruim. A motivação do Batman é exatamente o oposto. Claro que, nesse roteiro muito bem construído, as respostas não são tão simples e, no final, parece que nenhum dos dois consegue alcançar totalmente a sua motivação.

Durante boa parte da fase de Alan Moore no *Monstro do Pântano*, a motivação do personagem é saber mais sobre si mesmo, conhecer-se, o que leva o personagem a seguir John Constantine.

No livro *Homens do Amanhã*, Gerard Jones faz uma interessante análise das motivações do Capitão América, relacionando-as com as motivações de seus criadores: “Ele é o garoto subnu-

trido do gueto que adquire uma força desmedida ao agarrar as oportunidades americanas”. Sua luta contra o nazismo é também a luta de seus criadores em busca de confiança em um mundo que perseguiu os judeus. Assim, quando o Capitão América soca Hitler em uma das primeiras capas, jogando-o no lixo, ele representa as motivações de todas as pessoas que se sentem oprimidas e gostariam de serem capazes de dar a volta por cima, vingando-se de seus opressores.

No filme UP, a motivação do velhinho ao voar com sua casa é voltar aos tempos de infância. A motivação do escoteiro, que quer ganhar mais um distintivo é, na verdade, conseguir a atenção do pai. O distintivo é apenas o objeto que representa a motivação do personagem.

Batman, o cavaleiro das Trevas, apresentou uma motivação global para o personagem ao mostrá-lo como alguém que luta contra seus próprios medos, tanto que adota a imagem dos morcegos que tanto lhe causaram pavor na infância. Essa motivação aparece, inclusive, na Piada Mortal.

Em Cavaleiro das trevas, Batman é alguém que luta contra seus próprios medos Essa motivação serviu de base para outros trabalhos posteriores. ©DC Comics



Há HQs, criadas por roteiristas iniciantes, em que os personagens parecem não ter motivação. São só bonecos de palha, joguetes, que passam pela história, lutam, mas não se sabe porque estão fazendo isso. A falta de motivação os faz ociosos por dentro.

## Suspensão de descrença

Em uma história em quadrinhos, tudo é possível. Tudo mesmo. O Super-homem pode voar, ter visão de raio-x, o Hulk pode sacudir o asfalto, como se fosse um tapete, o Homem-Aranha pode escalar paredes... isso para ficarmos apenas nas histórias de super-heróis. Se formos ampliar para gêneros como a ficção-científica, teremos viagens espaciais em poucos segundos, alienígenas que falam inglês... os exemplos são muitos.

A verdade é que o leitor pode acreditar em qualquer coisa que o roteirista escrever, mas para isso é necessário criar um pacto de verossimilhança, é necessário convencê-lo a acreditar e a entrar com sócio dessa história que contamos e que se passa todinha dentro da mente dele.

Há muitas maneiras de estabelecer esse pacto e convencer o leitor sobre a verossimilhança da história, por mais impossível que ela possa parecer.

Os criadores do Super-homem adotaram uma visão rasa da ciência ao argumentar que, se uma formiga podia carregar várias vezes o seu peso, uma pessoa também poderia fazê-lo se viesse de

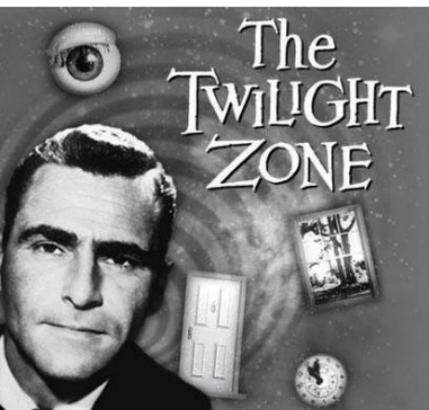
outro planeta. A primeira página, da primeira história do personagem fala justamente disso. Os leitores engoliram a pílula e acreditaram que, sim, aquele homem com cuecas sobre as calças e usando uma capa vermelha podia ter super-força e dar saltos enormes. Daí para acreditarem que ele voava foi um passo. Daí para acreditarem que ele tinha visão de raio-x foi fácil. Depois que o leitor engole a pílula, ele entra na história e aceita todas as regras ditadas pelo roteirista, desde que este não seja incompetente a ponto de entrar em contradição. Se, de uma hora para outra, o Super-homem se tornasse incapaz de voar sem nenhuma explicação plausível, o encanto se quebraria e o leitor deixaria de acreditar.

Existem outras formas de criar esse pacto de verossimilhança. Uma delas é colocar na trama um personagem que não acredita na parte fantástica da história. Mas é um personagem louco, sem noção ou simplesmente chato. Ao antipatizar com ele ou ver que ele tem uma visão equivocada da realidade, o leitor, por tabela,

acredita em tudo aquilo que ele está dizendo que é impossível.

Em um episódio do seriado Além da Imaginação, policiais entram em uma lanchonete de beira de estrada procurando o ocupante de uma nave

Os episódios do seriado Além da imaginação usavam várias técnicas para suspender a descrença dos telespectadores



extraterrestre que desceu nas redondezas. Há ganchos que ajudam o receptor a acreditar que o fantástico é real, como o fato de todas as pessoas na lanchonete serem de um ônibus, e, segundo a contagem do motorista há uma pessoa a mais. Mas o que faz realmente as pessoas acreditarem é um chato meio maluco que o tempo todo ridiculariza a busca dos policiais. Ele é tão irritante que não há como não discordar dele. Portanto, logo acreditamos que uma das pessoas ali é, de fato, um marciano. A propósito, quem assistir ao episódio (disponível em: [http://www.youtube.com/watch?v=b3Bk\\_HuMOEM](http://www.youtube.com/watch?v=b3Bk_HuMOEM)) perceberá os vários ganchos que serão amarrados no final da história.

Apesar de surpreendente, o final é perfeitamente perceptível para quem prestar atenção a detalhes como olhares dos personagens, etc. Uma das formas de criar a ilusão de realidade é colocar um protagonista cético, se ele começar a acreditar, o leitor também acreditará.

No filme 1408, de Mikael Hafström, baseado em um conto de Stephen King, um escritor vive de visitar locais assombrados e escrever sobre suas experiências. Ele nunca viu um local realmente assombrado, assim ele não acredita



O filme 1408 usa a técnica do protagonista que começa a acreditar aos poucos na trama.

quando o gerente do hotel lhe diz que coisas realmente terríveis acontecem no quarto 1408. Assim como ele, nós também não acreditamos. Mas quando pequenas coisas inexplicáveis começam a acontecer, o ceticismo dele passa a ser abalado. Quando ele entra em desespero, ao perceber que está de fato em um quarto assombrado, nós entramos em desespero com ele. Afinal, nesse ponto nós já compramos a história e acreditaremos em tudo que vemos.

Eu usei um recurso desse tipo na graphic Manticore. O detetive, protagonista da primeira parte, é um homem que diz não acreditar em papai Noel ou coelhinhos da páscoa. Portanto, ele não acredita que uma criatura extraterrestre está andando solta por aí. Como tempo, ele começa a ter provas em contrário e passa realmente a acreditar. E o leitor junto com ele.

**Proposta de exercício:** Leia a história abaixo e tente tornar sua narrativa menos linear. Imagine como ficaria a história como flash-backs, tramas paralelas, ganchos e até mesmo viradas e finais surpresa.

Um cavaleiro andante chega em um reino governado por um rei gordo e chorão. O Rei fica muito feliz com a chegada do cavaleiro, pois, segundo ele, a sua filha, a princesa, foi sequestrada por um dragão que a levou para uma caverna. O cavaleiro vai em busca da moça, encontra e mata o dragão. Os dois voltam para palácio, onde são recebidos com festa pelo Rei. A princesa e o cavaleiro se casam e vivem felizes para sempre.

## 7. Forma

Chegamos, finalmente, à parte mais complexa do mister de quadrinhos: a forma. Nove em cada dez pessoas não têm 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 recordatórios. 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 recordatório 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 é 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 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 idêntico 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.

Na história *Manticore* eu usei o texto para, junto com o desenho, criar suspense. Enquanto o detetive está sendo perseguido pelo chupacabra, o texto diz: “Essas são balas de verdade. Elas perfuram a carne e, se pegar direito, podem arrancar um braço. Eu acerto ele. Uma, duas, três vezes... e atiro de novo para ter certeza”. O texto leva a crer que o alienígena foi morto, mas o desenho não diz isso. Como não tem a confirmação do desenho,

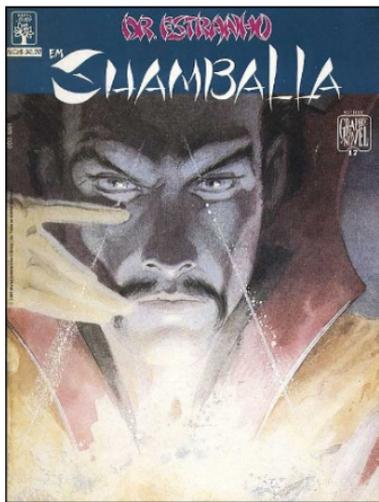
o leitor se sente inquieto sobre o que está acontecendo. Na página seguinte, descobre-se que o ET continua vivo. O texto, em situações como essa, serve como uma espécie de trilha sonora, despertando ansiedade no leitor.

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”.

**Segundo tipo** – Narrador-personagem: é quando um dos personagens narra a história. Um exemplo disso é a sequência em que o Orquídea Negra está dormindo na minissérie homônima: “Quando despertar não vou me lembrar de nada. Em seguida, o tempo me leva pra longe. Por um instante, chego à superfície. Então o sonho me leva para longe... e uma vez mais eu desço caindo”. Esse tipo de texto também pode ser uma continuação do diálogo, um recurso muito usado por J. M. Straczynski em *Poder Supremo*. Nesse caso, o texto deve vir entre aspas.

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.



Em *Shamballa*, J. M. de Matteis usa o texto-diálogo com ótimos resultados. ©Marvel Comics

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.

## Diálogos

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 compenetradas passam mais do que alguns minutos falando de mesmo assunto. O processo natural de um diálogo é feito de cortes: uma ideia puxa outra, que puxa outra, que puxa outra, etc. Assim, começamos falando de vacas e terminamos falando de Platão.

**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.

**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 viúva e tinha um filho.

Eu falei uma ou duas frases e comecei a ouvir os tiros. Saí correndo. Estavam tentando me matar!”.

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 quadri-nhos. Certamente você aprenderá muita coisa que virá a ser útil.



Stan Lee usava muito a técnica do monólogo no Surfista Prateado.  
©Marvel Comics

## 8. 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 perceba 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.

Primeiramente, um projeto 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 a 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 moço 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, não? Se vou mostrar um italiano, vou colocá-lo comendo pizza. Só há um problema: a pizza, como nós a conhe-

As sátiras da revista MAD exigem uma pesquisa exaustiva. ©DC Comics



ceamos 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.

## 9. Adaptações

Vamos falar de adaptações.

Para começo, gostaria de explicar que nunca vi um texto sobre esse assunto, então minhas observações vão ser puramente empíricas, ou seja, a partir de minha experiência como roteirista. Ok?

Bem, a primeira coisa que se devem fazer é ler com atenção a obra que vai ser adaptada. Essa leitura deve ser feita de forma a tirar do texto aquilo que Alan Moore chama de ideia e eu chamo de tema. Sobre o que é a história? Vocês podem mudar tudo, podem mudar a ambientação, os personagens, mas o essencial, que é o tema, deve se manter.

O ideal é que também o tipo de narrativa se mantenha, se você quiser se manter fiel ao autor (e não estiver fazendo uma adaptação apenas para ridicularizá-lo, como faziam os Mutantes com as músicas antigas).

Se você for adaptar *Viagens de Gulliver*, deve se lembrar a todo instante que a história é uma alegoria política. Ao invés de ser uma navegante, o Gulliver de sua história poderia ser uma astronauta, mas, mesmo assim, as situações em que ele se envolvesse deveriam ser alegorias políticas.

Gostaria de me reportar a um caso específico: o livro *Coração das Trevas*, de Joseph Conrad. Esse livro teve uma ótima

adaptação nas mãos de Coppola. E eu também me arrisquei a adaptá-lo.

O livro é sobre como situações limites podem mexer com a cabeça das pessoas.

No livro, um homem chamado Marlow está em um navio com outros homens e ele começa a contar a história de quando trabalhava como mercador de marfim nos países que eram colônia da Inglaterra.

O filme de Coppola se passa durante a guerra do Vietnã. Minha história é uma ficção científica e se passa em um planeta distante.

Como vocês podem ver, tanto eu quanto Coppola mudamos a ambientação. Mas a essência se manteve.

Eu defino a essência da história logo na primeira página, quando o personagem narrador diz: “Vou contar uma história, senhores. Ela é sobre um homem. A trama e os detalhes talvez não importem. Apenas o homem importa”.

No livro de Conrad não acontece quase nada. O mais importante, para Conrad é a descrição psicológica dos personagens e a análise de como eles se comportam em situações limites. Isso foi mantido tanto na minha adaptação quanto na de Coppola.

De resto, há várias diferenças e semelhanças entre minha adaptação e a de Coppola. Eu mantive a ideia de uma pessoa contando história para outras. Coppola eliminou isso, mas manteve a narrativa densa, pesada, característica de Conrad.

Também acho importante ser fiel à forma do autor. Na minha adaptação, fiz questão de usar frases que não são características de minha prosa, mas que você encontra muito no livro de Conrad. Exemplo: “Mesmo sem o terem visto, vocês se lembrarão dele pelo resto da vida. Para quem o conheceu, talvez a lembrança de seu rosto possa ser levada até para depois da morte”.

O livro de Conrad também é sobre a crueldade do imperialismo. No caso dele, o imperialismo britânico. No caso de Coppola, o imperialismo norte-americano. Eu transportei a situação para o futuro para dar à história um caráter mais universal. A empresa de minha história pode ser qualquer grande império.

Ah, como homenagem ao filme *Apocalypse Now*, eu pedi ao desenhista que fizesse os cenários como se fosse uma espécie de Vietnã alienígena.



Coração das Trevas, adaptação de Gian Danton e Jean Okada para a obra de Joseph Conrad

## 10. Gêneros

Constantemente um roteirista precisa escrever histórias que se encaixem dentro de um determinado gênero, seja policial, terror, infantil, humor, super-heróis, ficção-científica ou qualquer outro que exista ou venha a existir.

A primeira coisa a fazer é ler o máximo possível de histórias dentro daquele gênero, para perceber a linguagem e as convenções do mesmo.

Sim, existem formas estabelecidas de fazer histórias dentro de determinados gêneros. Nos super-heróis, por exemplo, é padrão começar a história com uma splash page ambientando o leitor e, ao mesmo tempo, criando uma situação de suspense e impacto.

Mas, mais importante do que perceber as convenções, é compreender a essência daquele gênero, o que muitas vezes permitirá que você faça um trabalho inovador.



Vou dar um exemplo. O gênero terror tem sua origem no revolucionário trabalho de Edgar Allan Poe. Poe achava que se deveria escrever a história de trás para frente. Ou seja, primeiro se criava

Edgar Allan Poe estabeleceu as características do gênero terror

um final fantástico, surpreendente, e depois se criava uma trama que desembocava nesse final apavorante.

Qualquer um que já tenha lido um conto de Edgar Allan Poe sabe que essa técnica provoca mesmo um efeito terrível no leitor. É como se o final surpresa tirasse o chão debaixo dos nossos pés, como se suas certezas fossem abaladas.

A editora americana EC Comics levou esse conceito ao extremo na década de 1950. Nada era o que parecia nas histórias da EC. Até mesmo os padrões dos quadrinhos eram desrespeitados para dar ao leitor um final surpresa. Assim, um homem educado, de óculos, lendo jornal, podia ser um louco. Um bom policial podia ser, na verdade, um assassino, e assim por diante.

A revista nacional *Calafrio*, publicada no Brasil na década de 1990, transformou essas convenções em regra fixa. Assim, existiam dois tipos de histórias na *Calafrio*: 1) a vítima que volta do túmulo para se vingar; 2) o personagem bonzinho que vira monstro (ou vampiro, ou demônio, ou lobisomem) no final. O resultado disso é que, o que deveria surpreender, virou tédio. O leitor sempre sabia que a vítima sempre voltava da morte para se vingar e que os personagens bons sempre viravam monstros no final.

Melhor do que seguir um padrão rígido, portanto, é procurar entender os objetivos do gênero. No terror, por exemplo, o objetivo é deixar o leitor com medo. Existe um livro chamado *O Cemitério*, de Stephen King. O próprio King achou-o tão apavorante que relutou anos antes de deixar que o publicassem. A contraca-

pa dizia que era uma obra que tinha deixado com medo o próprio mestre do horror. O que tem em *O cemitério*? O que poderia ser tão apavorante a ponto de fazer com que King não quisesse publicar? Simples, o filho do personagem principal morre. Isso pode parecer bobagem para uma pessoa solteira, mas é o horror dos horrores para quem é casado e tem filhos pequenos (como era o caso de King, na época). Ou seja, ele colocou o seu medo mais íntimo no livro – e isso o assustou – e continua assustando milhares de pessoas até hoje.

Dessa forma, ao fazer pela primeira vez uma história infantil, leia várias histórias infantis (de preferência de autores diferentes) e procure identificar como eles fazem, mas, acima de tudo, procure lembrar do que você gostava de ler quando era criança. Se for possível, converse com uma criança, afinal ela será o seu público alvo.

Maurício de Sousa, embora tenha lido muitos quadrinhos infantis (a influência de Charlie Brown é óbvia), criou seus personagens baseando-se nas lembranças dos amigos da infância e nas suas filhas.

Ao fazer uma história de ficção-científica, lembre-se de que esse é um gênero que tem como objetivo levar o leitor até onde nenhum homem jamais esteve (como já dizia a abertura de *Jornada nas Estrelas*). Ou seja, é um gênero que vai ultrapassar os limites de nossa imaginação.



Ainda referenciando essa revista, a edição que fez mais sucesso foi uma em que fizemos um especial sobre buracos. Macapá é provavelmente a capital com mais buracos do país. No *brainstorm* de criação, nós nos lembramos de todas as situações ruins pelas quais já havíamos passado por causa dos buracos e até das piadas que já tinham nos contado. O resultado disso foi que a revista captou a revolta popular. Uma das piadas criadas nesse número (de que o asfalto usado na cidade era sonrisal, dissolvia na água) é contada até hoje pelos amapaenses. Nós havíamos captado um aspecto importante do gênero: o princípio de que o humor é uma forma de expressar revolta.

Posteriormente, comecei a escrever roteiros para a *MAD* e descobri que o humor não tem limites, especialmente numa revista anárquica. Na sátira do *Big Brother* coloquei o programa acontecendo em uma favela. Deu certo. Muita gente elogiou pela ousadia.



A revista MAD criou um tipo único de humor. ©DC Comics

## Como escrever histórias de terror

A primeira vez que escrevi uma história de terror, foi de maneira inusitada. O Bené Nascimento chegou com uma história pronta, chamada Floresta Negra, e me pediu para colocar o texto.

Confesso que até ali eu nunca tinha lido uma HQ de terror e, claro, cometi trilhões de erros. O maior deles foi repetir insistentemente as palavras terror, pavor, medo etc.

Logo descobri que o roteirista não precisa lembrar o leitor a todo instante que ele está lendo uma HQ de terror. Há outras maneiras de fazer o pobre coitado roer as unhas. Algumas delas mortalmente eficientes.

A primeira coisa que o roteirista deve se lembrar é o objetivo do gênero. O objetivo do humor é fazer rir. O objetivo do horror é não deixar as pessoas dormirem de noite. Como fazer isso? Alan Moore diz que a melhor maneira é procurar dentro si, coisas que o apavorem. Pergunte-se: o que me dá medo?

Quando eu era adolescente, algo que deixava eu e meus amigos apavorados era a musiquinha do plantão do Jornal Nacional. Pensávamos: “Pronto, a ditadura voltou”. Por alguma razão, achávamos que seríamos alvos preferenciais dos militares e isso era apavorante.

Eu e Bené usamos essa ideia em uma HQ chamada Phobos, em que o ex-guerrilheiro que delatou os colegas se suicida com medo que os amigos mortos voltem para se vingar.

Uma vez descoberto algo assustador para se falar, o próximo passo é realizar a história.

As HQs de terror têm, em média, 6 a 8 páginas, o que não deixa muito espaço para tramas paralelas. Esse tipo de história deve ser direta e evitar o famoso vai e vem. Imagine: o mocinho está sendo perseguido por um monstro. Ele saca sua serra elétrica e fatia o monstro. Mas, pasmem, o monstro se recompõe e o mocinho é obrigado a fazê-lo em picadinho. O leitor percebe que essa segunda sequência é apenas uma repetição da primeira e pensa lá consigo: “Esse cara está querendo me enrolar”.

Um aspecto importante é que o terror, mais que qualquer outro gênero, exige profundidade psicológica. Não adianta mostrar monstros nojentos se o leitor não se identificar com sua vítima. Se alguém vai morrer em uma história de terror, deixe o leitor se acostumar com ele, gostar dele, para que sua falta seja sentida.

É difícil dar profundidade aos personagens usando apenas os diálogos em uma história curta. Por essa razão, o texto em profusão é tão característico do gênero terror quanto o traço sujo e sombrio.

Lembre-se de uma regra simples criada por Edgar Allan Poe: no terror, a história se desenvolve na direção de um final surpreendente (razão pela qual muitos roteiristas criam primeiro o final). Mas não tome isso como uma fórmula. Transformar o personagem principal em um monstro pode ser surpreendente

da primeira vez, mas se usado mais de uma vez, o leitor poderá antecipar o final.

O melhor é não seguir regras e deixar que sua intuição trabalhe. Se o final agrada você, provavelmente agradará o leitor. Se ele parecer óbvio para você, certamente parecerá óbvio para o leitor.

## Como escrever histórias de super-heróis

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 não a lata de lixo, acredito que é possível escrever boas histórias de super-heróis. *Cavaleiros das Trevas*, *Watchmen* e *Marvels* provam isso.

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 encoraje 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 aproximam 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).

Sua história deverá ter um personagem principal, assim como um grupo de amigos e um ou mais inimigos. Se seu protagonista é um super-herói, ele deverá ter um poder. É difícil ser original nesse ponto. A não ser que seu herói tenha a 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 interessante, mas terá pouca utilidade numa luta contra o Doutor Octopus). Não se preocupe tanto em ser original, existem tantos super-heróis no ramo que é quase impossível dizer quem é plágio de quem.

Muita atenção aos vilões. São eles que definem o gênero de super-heróis, uma vez que as histórias de ficção-científica também podem trazer heróis com poderes extraordinários. A diferença é que nos gibis de super-heróis estes têm vilões à altura.

Quanto melhor, mais bem elaborado for o vilão, melhor será o resultado geral. Se você observar, os personagens de sucessos são aqueles que têm ótimos antagonistas. O Demolidor, por exemplo, só virou um sucesso depois que Frank Miller transformou o Rei e o Mercenário em grandes vilões.

## Exercício

Agora você está preparado para realizar seu próprio roteiro. Esse será o seu trabalho de conclusão de curso e, ao contrário dos exercícios anteriores, é obrigatório.

Crie uma história curta, entre cinco e dez páginas, e faça um roteiro da mesma. Há várias técnicas para isso. Meu método pessoal consiste em escrever primeiro todos os textos e diálogos à mão, em um caderno, para só depois, no computador, forma-

tar aquelas informações na forma de roteiro. Com isso me sinto mais livre para criar e, depois, no processo de roteirização, tiro as arestas do texto, cortando palavras desnecessárias e corrigindo eventuais erros de português. Você deve encontrar o método que funciona melhor para o seu processo criativo.

Sua história pode ser humorística, infantil, de terror, de ficção científica ou mesmo urbana.

A HQ deverá ter um protagonista. Ele 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. Não se esqueça de criar os personagens secundários.

Uma vez criado o personagem e sua ambientação, comece de uma ideia simples. As ideias 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 ideia simples para construir uma trama complexa.

Comece com a ideia 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 person-

gens, 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.

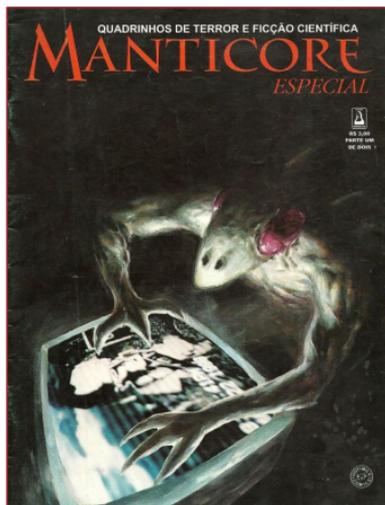
A seguir, analise sua história. Veja que pontos podem ser melhor explorados. Há possibilidade de introduzir uma trama paralela? O roteiro precisa ser linear ou pode ser entrecortado?

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.

## II. Manticore: análise do processo de criação de uma graphic novel

**O** objetivo deste capítulo é fazer uma análise do processo de construção de um roteiro de HQ. A escolha do objeto recaiu sobre a história Chupacabra, graphic novel em duas partes publicada como Manticore Especial, pela editora Monalisa, de Curitiba. A história é de minha autoria em conjunto com o desenhista Antonio Eder Semião (com desenhos do Antonio, de José Aguiar, Luciano Lagares e Márcio Freire).

A história Chupacabra surgiu da iniciativa de um editor de Curitiba, que pretendia lançar uma revista em quadrinhos aproveitando a popularidade do personagem. Ele chegou a produzir um esboço no qual uma nave espacial caía na Terra e dela saía um extraterrestre. A sequência mostrava o ET pensando se deveria ou não sugar o sangue de uma ovelha.



Nossas considerações partiram desse esboço. Primeiramente decidimos que, se a história deveria seguir uma linha de suspense e ficção científica, não convinha mostrar o ET pensando. Isso por duas razões. A primeira delas referia-se ao fato de que seria impossível, ou muito difícil, reproduzir a lógica do pensamento de um extraterrestre.

Uma tentativa nesse sentido corria o risco de cair no ridículo, o que não era nosso objetivo. A segunda razão é que queríamos deixar em suspense a origem da criatura, incitando a imaginação do leitor e criando um gancho para o segundo capítulo da história. Tudo isso nos levou a uma opção por um discurso indireto para a criatura, como pode ser percebido no texto inicial, que, aliás, destaca justamente a dificuldade em se reproduzir o discurso

de um ser não humano:

“Este não é o seu mundo. Ele não entenderia nosso raciocínio e sua lógica seria tão estranha para nós quanto um quebra-cabeça caótico. Ele não é deste mundo. Mas se falasse nossa lín-



A primeira página da história fala justamente da dificuldade de reproduzir o pensamento de um alienígena

gua, suas preocupações poderiam ser resumidas em uma única palavra... fome.”

Entretanto, precisávamos de um personagem que fosse o fio condutor da história. Alguém com quem o leitor pudesse se identificar e compartilhar de suas dúvidas. Optamos, então, pela criação de um detetive, Milton Flamel, que seria contratado para descobrir o animal. Embora não seja nosso objetivo fazer uma análise da história do ponto de vista da teoria da literatura, podemos recorrer à classificação de Norman Friedman para a caracterização da narração a partir do ponto de vista do detetive. Nosso personagem se encaixaria, assim, no modo narrador-testemunha.

A personalidade do detetive é apresentada na primeira fala, quando ele se diz céptico. Isso servia a nossos propósitos, uma vez que pretendíamos incutir a dúvida na cabeça do leitor, fazendo-o perguntar: “Quem, ou o que é o Chupacabra?” e, finalmente “Ele realmente existe, ou é uma fraude?”.

Mas, como pretendíamos realizar uma graphic novel e uma das características desse tipo de obra é a profundidade no tratamento dos personagens, convinha que o personagem não fosse bidimensional. Assim, ele também tem seus momentos de crença, até para permitir a suspensão de descrença (à medida que o protagonista acredita, o leitor acredita junto com ele). Quase sempre, quando pensa no Chupacabra, ele o faz em referência a algum personagem mítico típico das histórias infantis: “Quando criança, eu nunca acreditei em Papai Noel ou no Coelho da

Páscoa. Eu ria de quem me falava em Bicho-Papão. Eu sabia que não havia nada embaixo da cama... nada dentro do armário. Nenhum segredo... Nenhum mistério. Eu sempre acreditei em meus olhos. Mas agora... mal consigo acreditar... em meus olhos.”

Embora identifique a criatura que está perseguindo com um pesadelo infantil (ele inclusive sonha como Chupacabra), ele teme que seus sonhos se tornem realidade.

Há uma certa regra não formulada de que os personagens principais devem aparecer nas primeiras páginas da história. Assim, depois do Chupacabra e do detetive, providenciamos a aparição do fazendeiro (O Coronel) e do velho (Nicolau Batzin).

Devo admitir, quando criamos esses dois personagens, não tínhamos a menor ideia da importância que eles teriam na trama, em especial na segunda parte da história. Eles surgiram por uma pura questão de conveniência. O fazendeiro era o motivo para que o detetive saísse à caça da criatura. Precisávamos de alguém que contratasse o detetive e, no processo de elaboração do esboço, à medida que discutíamos os personagens, percebemos que o fazendeiro seria um ponto chave na trama e decidimos colocar um gancho ali, em sua primeira aparição, para de certa forma avisar o leitor disso.

O velho surgiu porque precisávamos de alguém para contracenar com o Chupacabra. Alguém humano e cujas reações fossem previsíveis para nós. A sua própria presença nos permitiria trabalhar a criatura mais próxima de algo humano. Além disso,

o velho nos permitiria deslocar o Chupacabra para Curitiba, um cenário que conhecíamos melhor.

## Ganchos

A aparição desses dois personagens dá origem aos primeiros ganchos da história. Numa HQ os ganchos são aqueles fatos aparentemente irrelevantes, mas que acabam “puxando” acontecimentos importantes. Eles funcionam como uma espécie de aviso ao leitor. No caso de uma história policial, por exemplo, o gancho pode ser aquele momento, aquele acontecimento que deverá ser usado pelo detetive, mais tarde para desvendar o mistério. Seria desonesto o detetive descobrir quem é o criminoso graças a fatos que o leitor desconhece. Numa história de aventuras, por exem-



A primeira aparição do Coronel já traz um gancho sobre sua participação posterior na trama

plo, o herói está preso no meio do inimigo, prestes a ser sacrificado. Então aparecem seus amigos e o salvam. Seria desonesto para como leitor se esses amigos do herói aparecessem apenas nesse momento. O bom roteirista os introduziria anteriormente na trama e os faria sair da história, com a recomendação de que voltariam a qualquer momento. Assim, quando eles aparecessem para salvar o herói, o leitor não se sentiria lesado.

Na primeira aparição do fazendeiro, temos o primeiro gancho da HQ. O detetive percebe que o fazendeiro é, na verdade, um militar e esse fato tem importância significativa na história. Estrategicamente, essa cena foi colocada nas primeiras páginas, antes de uma cena de ação, para que o leitor se esquecesse dela.

O segundo gancho é aparição do velho Nicolau. Ele conduz a criatura para sua casa e lhe mostra um livro no qual há um desenho de uma espécie de dragão. A cena conota que há uma explicação mítica para a criatura.

Esses dois ganchos dão conta de dois aspectos importantes da trama: 1. Qual a origem do Chupacabra; 2. Por que e por quem ele está sendo perseguido.

Outros ganchos são acrescentados a seguir. Na página 8 aparece um helicóptero não identificado. Na página 10 alguém liga para Nicolau e diz: “Soube que você está vindo para Curitiba e está trazendo companhia. Talvez a coisa seja maior do que imaginávamos”.

Claro, todos esses ganchos não trazem informações suficientes para que o leitor decifre toda a trama. Na verdade, eles ser-

vem mais para incitar a curiosidade do mesmo. Mas eles permitem também algumas conclusões. Permitem, por exemplo, que se deduza a existência de dois grupos interessados na criatura, um formado por místicos, outro por militares, ou paramilitares. Permitem que se perceba a existência de outros Chupacabras e nos conduzem a uma possível explicação mítica para a existência da criatura.

O objetivo é que, ao se deparar com uma situação importante e, de certa forma, inusitada, o leitor volte ao momento do gancho e diga algo como “Oh, sim. Claro. Como não percebi isso antes?”. As melhores histórias, as tramas mais trabalhadas têm essa característica de adiantar ao leitor o seu próprio encaminhamento.

## Suspense

Outro aspecto que se torna importante na história é a questão do suspense, já que essa era a principal sensação que queríamos incutir ao leitor. Embora tenhamos procurado trabalhar situações de suspense em toda a trama, a maior carga de suspense, no primeiro capítulo, pode ser encontrada no final, quando o detetive finalmente confronta-se com o Chupacabra. Nessa situação nós brincamos com os nervos do leitor, fazendo-o ficar, primeiramente tenso e depois relaxado, para só depois desencadear a ação.

Quando o detetive está dentro do carro e ouve o barulho lá fora, o leitor sabe, ou imagina saber, que algo vai acontecer. Entretanto,



O suspense da sequência em que o detetive surge da dúvida: o personagem vai sobreviver ou não?

como a sondagem se revela infrutífera, o leitor se deixa convencer pelo texto, passando a acreditar que não existe mais perigo.

Surpreender o leitor é uma das regras das histórias de suspense e isso ocorre quando o Chupacabra aparece refletido no espelho do carro.

Nós, então, enganamos novamente o leitor, fazendo-o acreditar que a criatura foi morta. Para isso, usamos um artifício maroto: nós simplesmente não mostramos os eventos que estão sendo narrados. A narrativa visual foca-se no detetive e o leitor é obrigado a acreditar na sua versão dos fatos. Com isso exploramos ao máximo as possibilidades tanto do texto, quanto do desenho, fazendo com que esses não sejam redundantes.

Dessa forma, criamos o efeito de suspense. Para Isaac Asimov, “o que é necessário para que haja suspense é uma ‘insuficiência de informações’”. Assim, o leitor se sente aflito não porque o personagem vai ser morto, mas porque não sabe se ele irá morrer ou se

salvar. É essa falta de informação que cria o suspense da cena e o fato de não se mostrar o Chupacabra amplia ainda mais o efeito.

Asimov, entretanto, lembra que “tanto a falta de conhecimento quanto o conhecimento total acabam com o suspense”. Em outras palavras, se o leitor não soubesse que o personagem corre perigo, não haveria suspense. O leitor precisa, portanto, ser avisado de que a situação é perigosa. No cinema isso é feito através da trilha sonora, que providencia um clima de tensão para a cena. Na HQ, como não há trilha sonora, esse efeito é conseguido através do texto.

No outro extremo estaria o leitor que tivesse certeza a respeito da morte do detetive. Esse também não experimentaria qualquer suspense. Embora a maior parte das pessoas tenha gostado do final, um amigo meu criticou-o duramente. Para ele o final era previsível. A razão disso é simples. Ele já havia lido muitas de minhas histórias e sabia de minha compulsão por matar os protagonistas de minhas histórias. Assim, ele já esperava a morte do personagem, sendo o final redundante para ele, enquanto o mesmo final é informativo para a maioria dos leitores...

## ○ texto

Depois de analisar os aspectos mais relacionados ao conteúdo, nos deteremos aqui sobre os aspectos da forma, aqui entendida como a maneira como se constrói o texto e os diálogos.

Uma simpática jornalista belenense, resenhando a publicação, escreveu: “ ‘Chupacabras’ traz sequências bem construídas e diálogos cuidadosamente encadeados”.

Como disse, muito simpática, pois me atribuiu um talento que não tenho, ou seja, de construir bons diálogos. Esse defeito fez com que a história tivesse predominância de textos. É natural que um escritor trabalhe suas limitações, transformando-as em qualidades. Alexandre Dumas recebia por linha e, por isso escrevia monumentais e inesquecíveis romances. Borges, sendo cego, precisava construir mentalmente seus contos e decorá-los para depois ditá-los à secretária. Isso o transformou no mestre da literatura sintética.

Da mesma forma, a dificuldade com os diálogos fez com que eu trabalhasse mais as legendas. Assim, há vários tipos de legendas na HQ, numa visível predominância destas sobre os diálogos.

O narrador principal do primeiro capítulo é o detetive e ele o faz em primeira pessoa, no tempo presente. Essa escolha não foi de modo algum aleatória, pois um narrador no presente é muito pouco onisciente, e tínhamos interesse que fosse assim para preservar o suspense sobre algumas questões. Mas há outra razão. Queríamos, também, com esse tipo de texto, forçar uma associação com os romances policiais noir, que em geral eram narrados dessa maneira.

O nosso detetive é, portanto, um detetive noir. Ele não senta em sua poltrona e procura decifrar o enigma através de seu

raciocínio lógico, como certamente faria Sherlock Holmes. Ele se envolve nos acontecimentos e, embora seja bastante perspicaz (como demonstra a cena em que ele descobre que o fazendeiro é na verdade um militar), sua capacidade de raciocínio não parece extraordinária.

A narrativa é caótica: os fatos são mostrados de várias maneiras, formando o chamado caos semiótico. As sequências do Chupacabra são acompanhadas de um texto em terceira pessoa, há as sequências do documentário de TV (essas, escritas pelo desenhista Antonio Eder), há a lenda inca, que conta a origem do Chupacabra e há um momento (página 5 do primeiro capítulo) em que o texto representa o pensamento de Nicolau.

Há uma única sequência do primeiro capítulo que é narrada apenas com diálogos. Trata-se da operação militar na caverna de Minas Gerais. A escolha pelos diálogos se deveu a dois motivos: 1. Provocar uma quebra na história, mostrando que se tratava de uma cena independente; 2. Evitar que o leitor se identificasse com qualquer um dos personagens militares.

Esse segundo item deve-se ao fato de que o texto, a legenda, implica em alguma cumplicidade do leitor e do autor com o personagem. No caso do detetive, por exemplo, o leitor comunga de seus pensamentos, e passa a se identificar com ele. Como consequência, sua morte no final do capítulo será sentida com grande intensidade, enquanto que a morte dos soldados é vista apenas como uma notícia de jornal. Há um distanciamento.

Essa não identificação com determinados personagens é, inclusive, aconselhada por Platão: “O homem ponderado, segundo me parece, quando tiver de se referir, numa narração, uma frase, ou uma ação de um homem bom, procurará exprimir-se como se fosse esse homem (...) E quando tiver de falar de um homem indigno dele, não se permitirá imitá-lo a sério”.

Da mesma forma, quando, no segundo capítulo, me referi ao novato que espera por Nicolau em sua casa, dei a palavra a ele. Ele demonstra sua aflição diante da ausência de Nicolau e do Chupacabra, preocupação essa que é compartilhada pelo leitor, que não os vê desde o final do primeiro capítulo e não sabe o que aconteceu com eles.

Mais tarde, no final do segundo capítulo, ele é escolhido para narrar os acontecimentos posteriores ao contato com os extraterrestres. O texto poético e as informações a respeito de uma visão otimista de futuro levam a uma identificação com o leitor: “O céu é um campo de girassóis dominado pela luz prateada de nossas naves. Quarenta minutos. Esse é o tempo que nos separa do planeta rodeado por quatro luas”.

Por outro lado, quando precisei me referir ao Coronel, também no segundo capítulo, para contar sua história, eu o fiz em terceira pessoa, forçando um distanciamento. Queríamos que ele fosse uma espécie de figura mítica, um arquétipo da teoria da conspiração, influenciando diretamente nos principais acontecimen-

tos da história brasileira nos últimos 50 anos. Sua caracterização é feita já nas primeiras frases:

“Ele se recosta calmamente no banco, acariciando a maleta de armas. O Coronel é um homem convencional. Ele acredita na permanência, não na mudança. Tudo deve continuar como está. Cada coisa em seu lugar. Nada de mudanças”.

Notem a insistência na frase “nada de mudanças”, que se repete por todo o texto. Isso faz com que o leitor tenha uma predisposição negativa com relação ao personagem, já que na cena anterior o velho já havia convencido esse mesmo leitor da necessidade de se mudar um modelo de sociedade baseado na destruição da natureza, na desigualdade social e no consumismo: “Este é um mundo moribundo. Não temos muito tempo até que chegue o fim”.

O texto constantemente é a caracterização do estilo de um autor. Como já disse Borges, o estilo é formado pela redundância de certos temas, certas predileções. Quando fazia o ‘letreiramento’ da segunda parte da história, o letrista comentou, acertadamente, que tenho uma certa empolgação pelas cenas de delírio, ou sonhos.

De fato, minhas cenas prediletas, em termos de texto, são o sonho do detetive no primeiro capítulo e o delírio de Roberto antes de ser morto, no segundo capítulo. Esse é o tipo de cena que não precisa ser real, permitindo ao roteirista soltar sua imaginação. Eis o texto do sonho:

“Eu tive um sonho. Sonhei que estava num ônibus e havia um extraterrestre entre nós. Era uma figura estranha. Um vulto que

se esgueirava entre os cantos. O motorista abria a porta e a criatura fugia... a multidão corria atrás dela, tentando pegá-la. Eu corria junto com eles, gritando por sangue alienígena. Então, em um momento, eu me tornava o alienígena e me sentia como ele se sentiria, sendo perseguido por uma multidão enfurecida”.

O texto, como se vê, narra acontecimentos de forma condensada, sumariando em quatro quadros o que poderia ser mostrado em quatro páginas. Baseados na distinção de Lubbock, poderíamos batizar essa categoria de texto de sumário.

Observe-se que, embora narre a história, o sumário não é redundante em relação ao desenho. Não é uma daquelas situações em que o desenho mostra Flash Gordon socando Ming e o texto diz: “Flash dá um soco em Ming”.

Enquanto o texto se refere ao pesadelo, o desenho mostra a cidade com o sol nascendo e, depois, o detetive se levantando da cama. Essa não redundância aumenta em muito a quantidade de informação da página. (Como ensina a cibernética, quanto menor for a probabilidade de uma mensagem ocorrer, maior



Na sequência do sonho foi usada a técnica do texto sumário

será a sua carga de informação. Ou seja, quanto mais inusitada a mensagem, mais informação ela terá. No caso da cena analisada, o texto óbvio e menos informativo seria algo como: “O sol se levanta sobre a cidade. O detetive acorda. Ele está preocupado com o Chupacabra”. Tal texto acrescentaria muito pouco ao desenho, sendo redundante com relação a este).

## Indicações bibliográficas

### Roteiro de quadrinhos

<http://roteiroquadrinhos.blogspot.com>

O blog Roteiro de quadrinhos é o único no Brasil especializado em divulgar exemplos de roteiros (geralmente acompanhados de uma página desenhada). Ótimo para quem está começando. Capitaneado pelo roteirista Gian Danton, o blog traz também entrevistas com roteiristas, biografias, enquetes e artigos sobre a técnica de quadrinhos. Também está fazendo uma relação dos roteiristas nacionais.

### Roteiro de cinema

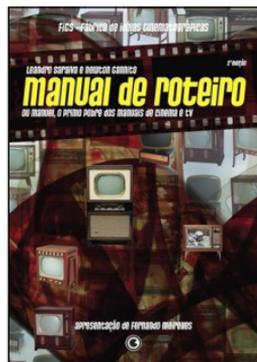
[www.roteirodecinema.com.br](http://www.roteirodecinema.com.br)

O site Roteiro de Cinema, do roteirista curitibano Fernando Marés, é o maior banco de roteiros do Brasil. Além disso, traz manuais e textos. O Marés também tem um blog com notícias sobre roteiros e roteiristas:

<http://roteironews.blogspot.com/>

### Manual de roteiro

Manuel. Esse é o apelido do manual de roteiro escrito por Leandro Saraiva e Newton Cannito. Os autores defendem que não existe fórmula pronta para escrever roteiros e dão



dicas valiosas sobre a estrutura narrativa que também servem para quem quer escrever quadrinhos.

## Como escrever quadrinhos

O livro Como escrever quadrinhos, lançado em 2015 pela Marca de Fantasia, é uma mistura de manual com auto-biografia.

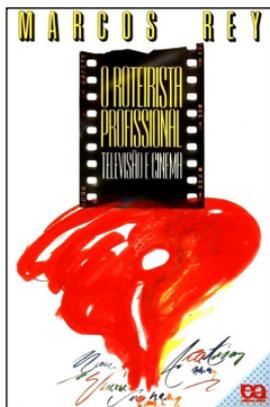
Danton conta casos sobre o processo de produção de algumas de suas HQs, como a premiada Manticore e a cultuada Família Titã, e a partir daí ensina o passo-a-passo da produção e roteiro, com foco principalmente nas especificidades do texto quadrinístico.



## O roteirista profissional: televisão e cinema

Marcos Rey é mais conhecido como autor de livros juvenis, como

O mistério do Cinco estrelas, mas tem grande experiência como roteirista de televisão e cinema. Ele foi um dos autores, por exemplo, da adaptação do Sítio do Pica-pau Amarelo da década de 1970. Em O roteirista profissional: televisão e cinema ele fala um pouco de sua experiência e ensina algumas de suas técnicas.



## Referências

COMPARATO, Doc. **Roteiro**: arte e técnica de escrever para cinema e televisão. Rio de Janeiro: Nórdica, 1983.

DANTON, Gian. **A difícil arte de escrever quadrinhos**. Curitiba: 1997.

LOMEÑA, Andrés. **Curso de Guión del Cómic**. Disponível em: <[www.escueladeescritores.com/comics](http://www.escueladeescritores.com/comics)>. Acesso em: 22 dez. 2004

MACHADO, Jorge. **Vocabulário do roteirista**. Disponível em: <[http://www.webwritersbrasil.com.br/dicionario\\_r.asp](http://www.webwritersbrasil.com.br/dicionario_r.asp)>. Acesso em: 18 dez. 2003.

MARAT, Marcelo. **A palavra em ação**: a arte de escrever roteiros para histórias em quadrinhos. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2002.

MOORE, Alan. Escrevendo quadrinhos. **Seqüência**, Curitiba, n. 3, p. 16-19, sete. 1996. Tradução de Gian Danton.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos. **Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares de Comunicação**. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/xxi-ci/gt24/GT2407.PDF>>. Acesso em 12 out. 2002.

SHUTT, Craig. **Como escrever uma história em quadrinhos**. São Paulo: Wizard, n. 9, 1997.

## 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 é autor dos romances Galeão e O uivo da Górgona, ambos pela editora 9Bravos. Pela editora Marca de Fantasia lançou Ciência e Quadrinhos e Watchmen e a teoria do caos, em 2005 e o volume Como escrever quadrinhos, em 2015.

Em 2010 lançou o ebook Caligari: do cinema aos quadrinhos.

Um dos seus trabalhos mais conhecidos é a 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 Angelo Agostini (melhor roteirista). Escreveu textos para edição War – histórias de guerra, com arte de Eugênio Colonesse, publicada pela Opera Graphica. Foi roteirista da revista MAD. Foi um dos autores escolhidos para o álbum MSP+50, em lançado em homenagem a Maurício de Sousa.

Gian Danton tem colaborado com várias publicações e sites e mantém um blog, o Professor Ivan Carlo (<http://ivancarlo.weblogger.com.br>). É professor da Universidade Federal do Amapá.

# O ROTEIRO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Gian Danton

Neste livro sobre roteiro para História em Quadrinhos o neófito pode encontrar todas as dicas para se tornar um roteirista de qualidade. Mas vale lembrar que nenhum livro ou curso, por melhor que seja, é capaz de realizar milagres. Escrever quadrinhos, ao contrário do que se pensa, exige muito esforço, dedicação e perseverança. E exige também muita leitura. O primeiro passo é ler este livro.

