

COMO ESCREVER ESTÓRIAS EM QUADRINHOS¹

¹ Por Alan Moore, publicado originalmente em *The Comics Journal* #119 (Janeiro de 1988), #120 (Março de 1988) e #121 (Abril de 1988).

Parte 1

N. do T.: Para esta primeira parte, é interessante que você tenha à mão, se possível, a excelente edição *Monstro do Pântano, Volume 1*, publicada recentemente pela editora *Brainstore*, ou então as antigas edições de *Novos Titãs* e *Superamigos*, publicadas pela editora *Abril*, com as histórias do *Monstro do Pântano*; *V de Vingança*, da editora *Globo* ou da *Via Lettera*; Qualquer edição de *A Piada Mortal* e edições de *Love and Rockets*.

A maior dificuldade de escrever sobre qualquer atividade criativa, seja escrever sobre ela mesma até escrever sobre como consertar automóveis é que, na maioria das vezes, os artigos ou entrevistas que surgem parecem ser incapazes de se estenderem além de informações técnicas óbvias e listas de instrumentos recomendados. Não quero recair nessa mesma rotina, dizendo qual máquina de escrever eu uso, ou qual tipo de papel carbono acho ser o melhor, já que esta informação não fará a menor diferença na qualidade do que você escreve. Da mesma maneira, não acho que uma análise precisa do meu processo de trabalho seja muito útil, já que imagino que ele varia drasticamente de história para história, e que todo escritor tende a desenvolver sua própria abordagem em resposta a suas próprias circunstâncias.

Além disso, não quero produzir nada que lembre, nem remotamente, algo como “*O Método Alan Moore de Escrever HQ’s*”. Ensinar gerações de novos artistas e escritores a copiar a geração que os precedeu foi uma idéia estúpida de uma época onde a Marvel lançou seu livro *O Método Marvel de Desenhar HQ’s* e seria igualmente irresponsável da minha parte instruir escritores novos ou experientes sobre como escrever títulos idiotas e extravagantes do tipo “*O Alvorecer Transformou O Céu num Matadouro*” ou algo assim. John Buscema foi um grande artista, mas a indústria não precisa de cinquenta pessoas desenhando como ele, e menos ainda de outros cinquenta escrevendo como eu.

Com tudo isso em mente, gostaria de tentar expor algo que acrescente a este extenso capítulo sobre como podemos realmente pensar sobre a arte de escrever quadrinhos, que é melhor do que uma lista de detalhes específicos. Gostaria de falar sobre abordagens e processos mentais que dão suporte a escrita como um todo, ao invés de falar sobre o modo como esses processos são finalmente colocados no papel. Da forma que vejo a situação, o modo como

pensamos ser o ato de escrever inevitavelmente moldará os trabalhos que produzimos. Analisando a maior parte da produção corrente das principais companhias de quadrinhos, me parece que um fator que contribui enormemente ao desânimo geral sejam os estagnados processos de pensamento promovidos por elas. Seguramente, em termos das convenções gerais de escrever quadrinhos atualmente, minha tendência é ver as mesmas como mecânicas estruturas de enredo e a mesma abordagem funcional de caracterização sendo usada várias e várias vezes, até o ponto em que as pessoas encontram uma grande dificuldade em imaginar onde poderiam estar maneiras diferentes de fazer as coisas.

Como nossos pressupostos básicos sobre a nossa profissão vêm se tornando cada vez mais obsoletos, achamos que isso se refere mais a um problema de criar trabalhos de alguma relevância para um mundo que se altera rapidamente, no qual a indústria e os leitores que a sustentam realmente sejam considerados. Por relevância, já que toquei no assunto, não falo de histórias sobre relações raciais e poluição, ainda que elas certamente sejam boa parte disso. Falo de histórias que realmente tenham algum tipo de significado em relação ao mundo ao nosso redor, histórias que reflitam a natureza e a textura da vida nestes últimos anos do século vinte. Histórias que sejam úteis de alguma maneira. Reconhecidamente, seria muito fácil para a indústria viver confortavelmente por um tempo se aproveitando das fraquezas de leitores que acompanham os quadrinhos devido a nostalgia ou por simples escapismo, mas a indústria que trabalha exclusivamente dessa forma é, no meu entender, impotente e digna apenas de um pouco mais de consideração ou interesse do que a indústria de cartões comemorativos.

O motivo pelo qual escrever para os quadrinhos seja talvez até mesmo mais interessante que desenhá-los é que escrever acaba sendo o estopim de todo o processo. Se o que for pensado antes de escrever for inadequado, o enredo é inadequado. Desse modo, até mesmo sob as mãos dos melhores artistas do mundo, a história finalizada vai lamentar a falta daquilo que nenhuma soma de imagens coloridas e impressão poderia substituir ou compensar. Para mudar os quadrinhos, nós precisamos mudar a maneira de pensar sobre sua criação, e a investigação a seguir deve ser vista apenas como os primeiros e toscos degraus para este fim.

Ao buscar um melhor lugar para começar, talvez seja interessante começar por uma extensa consideração sobre os quadrinhos e suas possibilidades, e daí extrair nosso método. Ao pensar sobre quadrinhos, você tem que ter alguma idéia sobre o que é o assunto que está sendo considerado. É aqui que começa a nossa primeira dificuldade: no esforço de definir os quadrinhos, muitos autores têm arriscado pouco mais do que rascunhar comparações entre uma técnica e outra, mais amplamente aceitáveis como formas de artes. Quadrinhos são descritos em termos de cinema e, com efeito, muito do vocabulário que emprego todo o dia nas descrições das cenas para qualquer artista provém inteiramente do cinema. Falo em termos de

close-ups, long-shots, zooms e panorâmicas; é uma útil linguagem convencional de instruções visuais precisas, mas ela também nos leva a definir os valores quadrinhísticos como sendo virtualmente indistinguíveis dos valores cinematográficos. Enquanto o pensamento cinematográfico tem, sem sombra de dúvida, produzido muitos dos melhores trabalhos em quadrinhos dos últimos trinta anos, eu o vejo, quando modelo para basear nosso próprio meio, como sendo eventualmente limitante e restringente. Por sua vez, qualquer imitação das técnicas dos filmes pelos quadrinhos faz com que acabem perdendo, inevitavelmente, na comparação. É claro, você pode usar seqüências de cenas de forma cinematográfica para tornar seu trabalho mais envolvente e animado que o de quadrinhistas que não dominam este truque ainda, mas em última análise, você acaba ficando com um filme sem som nem movimento. O uso de técnicas de cinema pode ser um avanço para os padrões de escrever e desenhar quadrinhos mas, se estas técnicas forem encaradas como o ponto máximo ao qual a arte dos quadrinhos possa aspirar, nosso meio está condenado a ser eternamente um primo pobre da indústria cinematográfica. Isso não é bom o bastante.

Quadrinhos também são vistos em termos literários, ambicionando traçar comparações entre seqüências quadrinhizadas e formas literárias convencionais. Assim, as "histórias curtas" dos quadrinhos seriam aproximadamente baseadas em fórmulas clássicas de escritores como O. Henry e Saki (escritores populares norte americanos da virada do século, que praticamente "inauguraram" esta forma de conto contemporâneo), com o desfecho surpresa no último quadrinho. Com "menos inteligência ainda", uma HQ com mais de quarenta páginas é automaticamente comparada a um romance, uma vez mais perdendo terrivelmente com a comparação. Com toda a boa vontade do mundo, se você tentar descrever a Graphic Novel da *Cristal* nos mesmos termos em que descreveria *Moby Dick*, então você está simplesmente procurando por encrenca. Opondo-se à idéia de filmes sem som nem movimento, teremos romances sem extensão, profundidade ou sentido. Isso também não é bom o suficiente.

Para piorar as coisas, toda vez que se usam técnicas de outras linguagens, há uma tendência dos criadores de quadrinhos em permanecerem firmemente presos ao passado. Olhando o que vem sendo descrito como trabalhos cinematográficos nos quadrinhos, normalmente encontramos alguém falando que tirou suas idéias sobre cinema quase que inteiramente do trabalho de Will Eisner, ou mais precisamente, do que ele fazia há trinta ou quarenta anos atrás. Não é um mal começo, eu admito, exceto que a maioria das pessoas parece se contentar apenas com aquilo. Eisner, no auge de *The Spirit*, utilizou as técnicas cinematográficas de pessoas como Orson Welles, com resultados brilhantes. Seus imitadores também usam as técnicas cinematográficas de Orson Welles, mas de segunda-mão,

esquecendo que Eisner estava aprendendo com a cultura que o cercava naquele tempo. Cinema nos quadrinhos equivalem a Welles, Alfred Hitchcock, e talvez alguns outros mais, tendo todos eles realizado seus melhores trabalhos há trinta anos atrás. Por que não se tenta entender e adaptar o trabalho de pioneiros contemporâneos como Nicolas Roeg ou Altman ou Coppola, se o que estamos procurando é uma abordagem verdadeiramente cinematográfica? Por que os valores literários nos quadrinhos devem ser determinados pelos valores dos velhos pulp fictions de trinta ou quarenta anos atrás, independentemente do valor que estes pulp fictions possam ter?

Melhor que agarrar-se nas similaridades superficiais entre quadrinhos e filmes ou quadrinhos e livros na esperança de que a respeitabilidade e o prestígio dessas linguagens venham purificar-nos, não seria mais construtivo concentrar nossa atenção nas áreas onde os quadrinhos são especiais e únicos? Não seria melhor que, ao invés de persistir em técnicas de filmes que os quadrinhos podem reproduzir, tentássemos talvez considerar as técnicas de quadrinhos que os filmes não podem reproduzir?

Se, por um lado, acreditava-se que a garantia de maior liberdade criativa ou a divisão do conhecimento desenvolvido entre os artistas e escritores na indústria produziria um surto de uma impressionante criatividade e invenção, por outro lado, não é esse o nosso caso. Com muito raras e honrosas exceções, a maioria do material de criação própria produzido pelas editoras independentes quase não se distingue da produção corrente que o precedeu. Me parece que isso demonstra que o problema não é, a princípio, de condições de trabalho ou de incentivo; o problema é de criatividade, e é num nível criativo básico que ele poderá ser resolvido. Não acho que esta solução virá sem uma melhoria drástica do padrão de se escrever para os quadrinhos, uma vez que, como disse no começo, o escritor é o estopim de todo o processo criativo. Para este fim, então, vamos mudar de assunto, onde darei o melhor de mim para descrever alguns dos problemas e do potencial que vejo em vários aspectos na arte de escrever quadrinhos.

Uma vez mais, a dificuldade é saber por onde começar. A lista de considerações a serem feitas, mesmo para a mais simples HQ, é enorme, e ela realmente não interessa para o que nós escolhemos examinar primeiro. Tudo está conectado, e cada item leva ao outro. Dessa forma, podemos igualmente colocar, a princípio, os elementos mais intangíveis e abstratos fora de seu contexto, antes de prosseguir nos aspectos mais refinados e precisos da arte. Um bom ponto de partida talvez seja aquele que repousa exatamente no centro de qualquer processo criativo: a idéia.

A idéia é aquilo sobre o qual a história trata; não é nem a trama da história, nem o desenrolar dos eventos dentro da história, mas aquilo que a história essencialmente é. Como

exemplo do meu próprio trabalho (não porque ele seja particularmente um bom exemplo, mas porque me sinto com mais autoridade para falar dele do que teria se fosse o trabalho de outra pessoa), eu poderia citar a história *A Maldição*. A história trata das dificuldades suportadas pelas mulheres nas sociedades masculinas, usando o tabu comum da menstruação como motivo central. Isso não é a trama da história - a trama diz respeito a uma jovem casada se mudando para uma nova casa, construída sobre o local onde havia uma antiga choupana indígena, que se vê possuída pelo espírito dominante que ainda residia ali, transformando-se num lobisomem. Eu espero que aqui a distinção entre idéia e trama tenha ficado bem clara, pois ela é importante e é ignorada por muitos escritores. A maioria das histórias em quadrinhos possuem tramas nas quais o único assunto é a luta entre dois ou mais antagonistas. O resultado desse confronto, normalmente envolvendo alguma mostra *deus ex machina* de algum superpoder, é igualmente a resolução da trama. Além de uma banalidade extremamente vaga e sem graça do tipo *o bem sempre vencerá o mal*, não há realmente idéias centrais na maioria dos quadrinhos, fora a noção de que o conflito é interessante por si mesmo.

De onde as idéias realmente vêm parece ser, à primeira vista, a maior preocupação da maioria das pessoas interessadas em aprender como escrever quadrinhos, e é, provavelmente, a única questão que as pessoas criativas se perguntam com mais frequência. Sem surpreender, é também a questão que mais têm permanecido sem resposta. Se ameaçassem me torturar para que eu desse uma resposta concisa, provavelmente diria que as idéias parecem germinar na fértil encruzilhada entre as influências de outros artistas e minhas próprias experiências. O estudo do trabalho de outras pessoas fornece indicadores úteis de como formular uma idéia, mas o impulso primordial vem de dentro do escritor ou criador, influenciado pelas suas próprias opiniões, seus preconceitos, por todas as coisas que têm acontecido com eles e por todos os elementos de suas vidas que acabam por definir o tipo de pessoa que eles são. Não há substituto para a experiência prática, e se você quiser escrever sobre gente, você tem o dever de desprezar as revistas em quadrinhos e sair por aí procurando coisa melhor que estudar o modo como Stan Lee ou Chris Claremont descrevem pessoas.

Torna-se um problema de mudar sua percepção para notar pequenas circunstâncias peculiares que poderiam, de outro modo, passar despercebidas, estudando nosso próprio convívio e o relacionamento com as pessoas e os acontecimentos que nos rodeiam até você sentir que desenvolveu uma visão coerente sobre a vida e a realidade, ao menos tão longe quanto ter a perspectiva sobre situações que indiquem a vinda de idéias próprias e originais. Eddie Campbell tem desenvolvido uma visão extraordinariamente singular e perceptiva para a trivialidade da existência, e isso lhe permite transformar coisas que poderiam, de outra maneira, parecerem ordinárias e indignas de nota, em algo ao mesmo tempo revelador e

divertido. Minha tese é que você não pode ensinar as pessoas a terem a mesma percepção e idéias que Eddie tem... você deve apenas seguir as orientações de sua própria cabeça, de um certo modo em direção a como você vê a vida e você perceberá que as idéias então virão espontaneamente, ao final, quase sem nenhum estímulo. Um único e novo ponto de vista nunca é reduzido a uma única e nova coisa a dizer ou sobre a qual falar. Visto da maneira certa, tudo se transforma em uma fonte de idéias. Abrindo o jornal na página de economia e lendo sobre a escalada do déficit internacional, algo que poderia parecer chato e duro de engolir à primeira vista é, na realidade, uma situação primorosamente louca que muito provavelmente vai afetar violentamente a vida de todos os que vivem neste planeta pelas próximas décadas e mais além. Há um jeito disto se tornar interessante, talvez divertido, ou talvez aterrorizante, ao leitor comum? E se você constasse isso em termos de uma fantástica alegoria, situada num planeta alienígena com algo absurdo do tipo pele de rato servindo de dinheiro? A idéia de um punhado de alienígenas imbecis pondo irrevogavelmente seu planeta em polvorosa atrás de um punhado de peles de rato talvez seja divertida? E que tal se fizéssemos uma história implacavelmente séria e realista, substituindo os grandes interesses nacionais envolvidos por indivíduos, pessoas, para que o problema possa ser sentido em pequena escala, em termos de elementos humanos, talvez com um agente de uma companhia de empréstimos tentando cobrar os pagamentos numa inóspita e hostil comunidade rural? Existe alguma coisa aqui capaz de prender o interesse das pessoas por uns dez ou quinze minutos?

De outra maneira, talvez alguns incidentes do nosso próprio passado providenciarão o germe de uma história. Quando criança, por exemplo, se meus pais me flagrassem em algum pequeno delito que eu estivesse convencido que eles não teriam possibilidade de saber, algumas vezes ocorria-me que talvez os adultos pudessem ter algum poder especial de saber de tudo, que mantinham escondido das crianças. De fato, algumas vezes tive a impressão que talvez todo mundo tinha tal habilidade, exceto eu, e que eu era a única pessoa excluída dessa massiva conspiração telepática em massa (se você continuar pensando neste tipo de coisa depois dos nove anos de idade, você pode ser tanto um esquizofrênico paranóico quanto um escritor de quadrinhos, assumindo que você faça questão de manter alguma distinção).

Usando esse medo infantil irracional como trampolim, seria possível alcançar talvez um tipo de fantasia à la Ray Bradbury sobre o universo infantil, ou talvez uma cruel história do horror psicológico sobre a paranóia como fenômeno em si, talvez tendo uma criança que sofria de complexo de perseguição que se tornou um agente da espionagem do baixo escalão, trabalhando incógnito do lado errado do Muro de Berlim, num mundo onde todos os seus horrores de infância tornam-se tangíveis e reais? Por favor, tenha sempre em mente que as idéias colocadas não são necessariamente boas idéias... elas apenas são alguns exemplos

tirados da manga das formas pelas quais as idéias aproveitáveis podem ser conduzidas.

Eu deveria talvez assinalar que, ao construir uma história, nem sempre é preciso começar por uma idéia. É perfeitamente possível arrumar inspiração para uma história pensando apenas em macetes técnicos puramente abstratos ou numa seqüência de cenas ou em qualquer coisa parecida. Em algum lugar do processo, de qualquer maneira, uma idéia coerente deve começar a surgir do trabalho além dos seus simples maneirismos. Se acontecer de você pensar primeiro numa nítida e curta seqüência de quatro quadros, muito bem, mas você deve então tentar explorar mais o tipo de caráter ou de idéia que os quatro quadros melhor expressam. Como exemplo do meu próprio material, uma idéia original que eventualmente é elogiada dos primeiros quatro ou cinco episódios que fiz com o *Monstro do Pântano*, toma forma como um punhado de idéias desconexas para seqüências que tinham um pequeno significado, individualmente: uma última idéia era utilizar a capacidade de camuflagem do *Monstro do Pântano*... talvez ter parte de sua perna ou de seu corpo visível no cenário de tal modo que tanto o leitor quanto os outros personagens não percebam que estão olhando para a criatura do pântano durante alguns segundos. Isto acabou sendo as duas primeiras páginas da história *Possuído pelo Pântano*.

Outra idéia que tive, ao mesmo tempo, envolveu o modo de trabalhar dos outdoors *Burma Shave*, cuidadosamente espaçados e rimados, usados para percorrer ao longo das estradas da América numa seqüência de letreiros rimados de tal maneira que a última linha da rima, ...*Burma Shave*, era, na verdade, mais visível na placa em si que dentro dos espaços das letras. Isto efetivamente aconteceu nas últimas duas páginas do n.º 26, mesmo não tendo nenhuma idéia ao realmente pensar na seqüência sobre a forma como ela se relacionaria ou qual parte dela participaria do conjunto da história. Eu mantive a idéia pendente até ter uma abertura onde pudesse inseri-la, e assim, quando tive de fazer algo drástico com o personagem *Matt Cable*, eu o peguei e joguei numa cena de desastre de carro. O fato é que tive de manter as seqüências guardadas na geladeira até ter uma idéia para as histórias que as completariam. Como eu disse antes, ninguém precisa começar por uma idéia, mas, em algum ponto ao longo do processo, uma idéia de verdade é necessária, admitindo-se que este trabalho deva ser de algum impacto.

Nós assumiremos que, a partir de agora, temos uma idéia trabalhável, algo que gostaríamos de dizer e sentir que podemos dizer com convicção. Antes de encaminharmos o problema, deveríamos perceber que, em qualquer ato de comunicação, existem ao menos dois participantes. Em termos de criatividade, estes participantes são o artista e a sua audiência. Se você está prestes a despende um monte de tempo preparando a sua mensagem, talvez seja vantajoso ao menos gastar um pouco mais numa rápida consideração sobre a pessoa para a

qual a mensagem se dirige. Obviamente, uma vez que estamos falando sobre audiência em massa, de milhares de indivíduos, não há como o artista conseguir entender os gostos e aversões de cada um deles. A resposta convencional ao problema, ao menos como ficou evidente pelo comportamento de muitas das principais companhias de comics, é tentar não ofender ninguém.

Eu tive ao menos um editor do ramo dizendo que não há sentido em tirar da alienação ao menos um leitor que seja, sendo que o melhor a fazer é "*suavizar*" os diálogos ou as cenas em questão até que não haja mais nada que possa ser criticado pelo mais sensível membro da audiência. Levando esse raciocínio ao seu extremo, isso sugere que um leitor hipotético ao qual o artista deve se dirigir como sua história é um afrescalhado moralista extremamente afetado que tem um piripaque é primeira sugestão de algo mais carnal que um beijinho de boa-noite sobre a testa. Isso não apenas reforça a idéia de que os quadrinhos são, de alguma maneira, ofensivos por sua própria natureza, e que só serão tolerados enquanto se mantiverem dentro de suas coleiras - aliás, muito bem apertadas, diga-se de passagem - como também falham por não considerarem o enorme número de leitores em potencial não dispostos a perderem seu tempo com *papinha-de-nenê* literária.

Há algo estranho em ser ofensivamente inofensivo, e, uma vez que não estou sugerindo em nenhum momento que todos os quadrinhos devam ser destinados a depravados cínicos recém-saídos da adolescência, ao menos se deveria perceber que a audiência potencial além desses caras é, de longe, muito variada e grande demais para se aplicar quaisquer critérios restritivos baseados em quadros hipotéticos completamente não-confiáveis de um imaginário "*leitor-padrão*". O conceito de "*leitor-padrão*" é completamente retrógrado, ao tentar criar um leitor que não existe. Eu conheço muito poucas pessoas que se acham "*leitores-padrão de quadrinhos*", e menos pessoas ainda que demonstrem ser realmente convencionais quando examinadas mais de perto. Um meio de comunicação tão pequeno como este tem realmente um padrão significativo que possa ser definido a partir de seu público?

Na minha opinião, a melhor maneira de lidar com o problema é deixar o material encontrar seu próprio nível e sua própria audiência. Mas, uma vez que ao não definirmos nossas hipóteses de trabalho acabamos produzindo leitores imaginários, é óbvio que temos que achar algum meio de compreender a parte que o leitor ocupa no processo criativo. Uma vez mais, eu imagino que fique menos problemático tomar o problema pelo seu outro extremo. Ao invés de pensar sobre o que poderia afetar o leitor negativamente para então expurgar qualquer traço disso no trabalho, por que não pensar sobre coisas que provavelmente afetam o leitor positivamente? Novamente, temos aqui o problema de como definir o que melhor funciona para uma extensa faixa de pessoas, mas, ao menos, neste exemplo, há uma série de modelos

úteis para basear nosso pensamento. Um deles é a banal mas sempre criativa piada.

Piadas não são, em geral, dirigidas a um público específico; elas apenas acontecem! Estranhamente, o critério do que seja uma boa piada não parece ser altamente contestado, como quando falamos sobre filmes, livros ou quadrinhos. Algumas pessoas gargalham alto, a diversão de alguns é um pouco mais contida, um ou dois não riem mesmo. Seja qual for a reação, a piada serviu a seus propósitos e afetou várias pessoas diferentes com o melhor de sua capacidade em relação aos sentidos de humor de cada um. A pessoa que chega a princípio com a piada não faz idéia da pessoa que eventualmente vai escutá-la... ela apenas acha a piada engraçada. Se ela o faz rir, há uma ótima chance dela fazer uma porção de pessoas rirem também. Eu até arriscaria dizer que muitos dos escritores de quadros humorísticos dos programas de TV se contentam em confiar em sua própria intuição sobre o que é engraçado, mesmo que tenham assistido entrevistas com comediantes como Max Wall, parecendo que há um esforço muito grande no pensar sobre o que exatamente faz as pessoas rirem. Há, seguramente, alguns princípios óbvios de humor que são quase certeza de provocar risadas como resposta, não importando qual a disposição ou a situação da pessoa que ouve a piada possa ter. Compreender essas reações humanas imediatas é uma ferramenta de humor criativo muito mais útil que qualquer consideração sobre um "*público-padrão*" possa ser.

Pensando sobre um processo geral básico que afete um amplo espectro de seres humanos muito melhor que uma noção ou idéia específica que não afetaria sequer um único tipo de leitor hipotético, será possível chegar a uma compreensão de um dos mecanismos fundamentais das reações humanas. É possível olhar bem de perto para nossas próprias reações e respostas e fazer algumas deduções felizes sobre as respostas básicas de sua leitura. Se você quiser escrever uma história de horror, pense primeiro no tipo de coisa que horroriza você. Analise seus próprios medos a fundo o suficiente e poderá ser capaz de chegar a algumas conclusões sobre a matéria-prima dos medos e das ansiedades humanas. Seja implacável ao fazê-los, e submeta a si mesmo num enorme sofrimento emocional se for necessário para ter respondida essa questão: o que me deixa horrorizado? Imagens de crianças morrendo de fome na África me horrorizam. Por que isso me deixa horrorizado? Isso me horroriza porque não consigo ficar pensando em crianças minúsculas nascendo num mundo de fome, miséria e horror sem nunca conhecer nada além de dor e medo, e não saber nunca que poderia possivelmente haver algo mais do que precisar de comida tão desesperadamente quanto um homem sufocado precisa de ar e nunca ouvindo nada além de choro, lamentações e desespero. Sim, muito bem, mas *POR QUE* não consigo pensar nisso? Não consigo ficar pensando nisso porque gosto de sentir um mundo como tendo alguma forma de justiça e de ordem sem os quais muito da existência pareceria sem sentido, e eu penso que para essas crianças não há a menor

possibilidade delas sentirem o mundo nesses termos. Também sei que, se estivesse naquela mesma situação, também não seria capaz de ver qualquer situação além de fome e miséria juntas. Então, isso significa que não haveria nenhuma ordem, nenhuma razão para a existência? É isso que me faz cagar nas calças toda vez que vejo aquelas táticas de mosca agonizando no noticiário do horário nobre. É. Provavelmente é isso! O que me assusta mesmo provavelmente não é o que está acontecendo com eles, mas o que isso implica para mim.

Aquilo não é uma nobre causa, incrivelmente fácil de ser encarada, mas é o tipo de trabalho sujo que você tem que encarar para ter alguma compreensão válida do material no qual você está trabalhando. Este material são pensamentos humanos, sentimentos humanos e idéias humanas. Tudo no nosso mundo, desde a estrutura familiar até a bomba de nêutrons, tem sua origem nesta área, e qualquer um que pretenda fazer uma bagunça com a consciência de massa para uma missão vital de estar ciente do material está lidando com e como isso se comporta em certas circunstâncias. Para este fim, se considerarmos uma pessoa que eventualmente for ler sua história em quadrinhos, o denominador comum pelo qual você vai atrás não é o minúsculo denominador comum da receptividade do público, e sim o denominador comum da humanidade básica. Se você está lendo isso, há uma boa chance de que você seja um ser humano. Há também uma boa chance de que, não importa o quão único e especial você seja ou pense que é, existam certos mecanismos básicos que você compartilha com membros conservadores do parlamento inglês, mineiros de Yorkshire, lésbicas radicais e policiais. Se você puder identificar e usar estes mecanismos para sua própria satisfação, então você terá muito mais base para produzir uma arte mais proveitosa que se gastasse tempo alucinando um consumidor-padrão imaginário e tentando desesperadamente marretar seu trabalho numa forma que agrade seus altamente hipotéticos gostos e critérios.

Muito bem, agora então nós temos nossa idéia básica e, ao menos, alguma noção do tipo de coisa que provavelmente é o que melhor afeta uma ampla faixa de nosso leitores. Neste ponto, podemos começar a considerar a forma real que a comunicação de nossas idéias deve ter. Antes de descermos até detalhes mais refinados dos mecanismos internos das histórias, a primeira coisa se considerada é a sua forma básica e a sua estrutura. Para maximizar os efeitos da idéia que você está tentando comunicar é preferível dar à história algum tipo de forma definida, que tenha um certo tipo de unidade e senso de integridade que produzam uma impressão coerente e organizada na mente humana. Há tantas formas de história como existem formas na natureza. Algumas delas são irregulares, outras, regulares, todas elas com suas vantagens e desvantagens e possibilidades. Presumivelmente, você escolherá uma estrutura que pareça acomodar, da melhor maneira possível, o efeito que você deseja para a história, mas, além disso, não importa realmente qual será a estrutura escolhida. O importante

É que você entenda a estrutura do trabalho que está criando, seja qual for a estrutura que possa vir. Se você escolheu desviar-se do assunto, então tudo bem, apenas enquanto você estiver atento ao que está fazendo e atento às consequências no efeito global da história.

Algumas estruturas são óbvias e evidentes por si só. Uma que eu uso muito, provavelmente muito além da conta, é a estrutura básica elíptica, onde elementos do começo da história refletem eventos que estão para acontecer no fim, ou onde uma frase ou imagem particular será usada no início e no fim, agindo como extremidades para situar a história, num senso de esmero e unidade. Outra estrutura é iniciar a partir do meio da história e preencher o passado ao mesmo tempo que avança com a trama no futuro, movendo desse modo ambas as situações com a narrativa ao mesmo tempo. Um exemplo disso seria *Dia de Fuga*. A ação começa no meio, com o *Monstro do Pântano* e *Abby* correndo através do pântano, sendo então preenchida com os eventos que os levaram àquela situação ao mesmo tempo em que mostramos a história prosseguir, desdobrando-se no presente. Uma estrutura mais complexa seria uma que tomei emprestada de Gabriel Garcia Marques, na segunda parte de *Nukeface Paper* em *SWAMP THING* n.º 36. Aqui, temos uma história inteira contada por cada personagem, dependendo do quanto da ação central aconteceu com eles, individualmente. Desse modo, nenhum dos personagens tinha a história toda, mas com cada novo relato dos eventos nós conseguíamos um pouco mais sobre a situação até finalmente percebermos que a montanha-russa está completa e que o quadro todo está finalmente diante de nós, se bem que desdobrado numa forma insólita e - espero eu - interessante. Uma estrutura mais simples seria a de *SWAMP THING* n.º 34 onde a peça central era um poema erótico-abstrato de oito páginas, e, o resto da história, simplesmente a moldura daquela peça central.

Ainda assim, todas essas são estruturas formais e não há razão pela qual escritores de quadrinhos aspirantes devam recolher suas noções de estrutura a partir de parâmetros tão limitados quanto os meus. Retornando novamente a Eddie Campbell, ou, sem dúvida, a Phil Elliot ou Ed Pinsent ou um sem-número de outros instigantes talentos que tem emergido nestes últimos anos, alheios ao mercado corrente de quadrinhos, nós encontramos formas de histórias que são radicalmente diferentes de qualquer das formas mais convencionais descritas acima. Eddie Campbell tende a dar às suas histórias um tipo de estrutura anedótica informal que espelha precisamente o modo no qual as histórias são usualmente recontadas de pessoa a pessoa, intercaladas por pequenas lembranças e desviando-se do assunto deixado intacto. As histórias sugerem ter uma estrutura precisamente controlada, mas parecem, de alguma maneira, muito mais naturais e orgânicas que uma porção de estruturas mais cientes de si mesmas que eu tenho usado ocasionalmente. Phil Elliot descreve suas histórias como tendo um A e um B para definir o começo e o fim com um tipo de narrativa exploratória e não-linear,

que toma lugar entre esses dois pontos. Essas são todas elas abordagens válidas e, olhando para elas com olhos analíticos, certamente se mostram utilizáveis para chegar à idéia do que a estrutura realmente é e o que sua abordagem própria do assunto poderia ser.

Neste ponto, talvez eu deva sublinhar que, muito embora esteja apresentando estas várias facetas e elementos das histórias afim de que pareçam fazer sentido para mim, não há razão pela qual você deva realizar a sua história seguindo esses passos exatamente ao pé-da-letra. Ao invés de começar com uma idéia-base você decide que teve uma ótima idéia para uma estrutura de história e então sai atrás de uma idéia que melhor convenha à essa estrutura. O episódio de *V de Vingança* intitulado *Vídeo*, por exemplo, era uma história onde a estrutura foi concebida primeiro: seria possível contar uma história usando apenas diálogos absolutamente incidentais acontecendo num televisor? A estrutura encabeçou a idéia básica da história, e quando surgiu um lugar conveniente no contínuo dos episódios da série onde essa estrutura podia ser aproveitada, eu a empreguei. Uma simples imagem, uma simples linha de diálogo, qualquer uma delas pode ser o início de uma história. Minha tese é que, em algum lugar ao longo da linha, em qualquer lugar que você comece, todos os vários elementos individuais que discutimos aqui serão examinados caso o trabalho esteja ficando tão bom quanto você possa fazê-lo.

Agora que temos alguma idéia sobre estruturas, o próximo passo é considerar o próprio ato de contar histórias, que, para efeito de discussão, será definido aqui como a forma pela qual as histórias se movem e se comportam dentro dos limites da estrutura. Uma vez que agora atingimos uma área melhor definida da composição de histórias, é muito mais fácil ver os elementos que vão caracterizar as dificuldades do processo de contar histórias. Sem nenhuma ordem em particular, áreas proeminentes dentro de um conjunto de instrumentos narrativos, incluindo cenas de *transição*, *velocidade da narrativa*, *ritmo*, *suavidade do fluxo* e todos os outros aspectos que dizem respeito mais à história em si que ao desenrolar dos eventos dentro da mesma.

Transição, o movimento de uma cena para outra, é um dos mais intrincados e intrigantes elementos de todo processo de escrita. O problema é mover de um lugar ou de um tempo a outro sem forçar algo drástico ou desajeitado que poderia comprometer o delicado envolvimento do leitor com a história. Se a *transição* for tratada da maneira errada, isto fará o leitor "*despertar*" depressa demais para o fato de estar apenas lendo uma história: se você gastou toda a primeira cena construindo o envolvimento do leitor com a trama e os personagens, certamente não vai querer que nada o devolva à realidade. Uma vez que até mudanças de cenário requerem com frequência um tipo de quebra, seguindo uma pausa entre o final de uma cena e o começo de outra, o *intervalo de transição* é um dos lugares onde muito

provavelmente você se arrisca a perder o interesse do leitor se não for trabalhado adequadamente.

Como eu vejo, uma história bem sucedida de qualquer tipo deve ser quase como uma hipnose; você fascina o leitor com sua primeira frase, o conduz mais adiante com a segunda, e o tem em transe suave por volta da terceira. Então, tendo cuidado em não acordá-lo, você o leva adiante por entre os estreitos caminhos de sua narrativa e, quando ele estiver completamente perdido para a história, tendo se entregado a ela, você o acerta com uma terrível violência, como uma tacada de um bastão de softball, e assim, o deixa implorar pela saída na última página. Creia-me, ele vai agradecer por isso.

Uma coisa importante é que o leitor não acorde até que você assim o queira, e a *transição* entre as cenas é o ponto fraco do encanto que você está tendo um trabalhão para lançar sobre ele. De uma forma ou de outra como escritor você tem que vir com seu próprio repertório de macetes e truques com os quais você constrói o seu intervalo de credibilidade que a mudança de cena representa, tomando emprestado alguns conselhos de outros escritores e, se Deus quiser, quem sabe, trazendo um pouco dos seus próprios.

Um que tenho usado em excesso, a julgar pelos comentários que colhi em revisões ou em cartas dos leitores, é o uso da sobreposição ou coincidência de diálogos. Ou seja, é algo muito melhor do que recair no velho e estropeado *Enquanto isso, na Sala da Justiça...* ou algum cacoete parecido, e é mais largamente aplicável que algumas das mais arrojadas idéias experimentais sobre mudança de cena, muitas das quais só possuem, na maioria das vezes, um uso limitado.

Uma coisa que acabo fazendo, e que facilita a *transição* e é, algumas vezes, tudo o que se precisa para realizá-la, é escrever tendo como unidade básica a página, de modo que a ação do leitor de virar a página se torne o *compasso* no qual eu mudo de cena sem perturbar o ritmo da história. Outra abordagem é variar a técnica de *sobreposição de diálogos* e usar a *sincronicidade da imagem* mais que palavras ou até mesmo uma articulação coincidente de idéias vagas e abstratas. É até mesmo possível usar a cor para mudar de cena: o fim de uma cena que tenha uma porção de troca de tiros e derramamento de sangue poderia terminar com um *close* no brilhante sangue vermelho todo espalhado sobre o piso branco. O quadro seguinte poderia, de repente, cortar para uma praça comercial na Itália, num *close* de uma barraca de um florista com uma vasta profusão de flores vermelhas tomando a maior parte da cena. Neste exemplo, a simples manutenção da cor vermelha provavelmente é suficiente para conduzir com sucesso o leitor à *transição*.

A *transição* nem sempre tem que ser suave. Se você for habilidoso o suficiente, algumas vezes você pode usar uma *transição* muito abrupta, com tal elegância que ninguém irá

perceber qualquer quebra no fluxo até que o momento tenha passado e o leitor já esteja devidamente absorvido pela próxima cena da história. Um exemplo que vem do cinema seria o estonteante artifício que Hitchcock usou em *OS PÁSSAROS*: ao encontrar um corpo destroçado pelas aves, com os olhos vazados, a heroína abre sua boca e inspira, obviamente prestes a soltar um grito ensurdecedor. Ao invés de mostrar o grito, Hitchcock corta, de repente, para a próxima cena, num *close-up* de um motor guinchando, o barulho amplificado e dissonante com o que se formou na cabeça de quem assiste, com o grito que se estava esperando ouvir. A mudança brusca na cena é surpreendente, mas Hitchcock consegue usar o senso de surpresa com fins positivos, acentuando o prazer da história muito mais que dispersando a atenção. Isto não funcionaria num meio quadrinhístico, mesmo usando efeitos com *onomatopéias*, mas não há razão pela qual uma mente com iniciativa não possa encontrar uma forma de adaptar as bases deste artifício numa seqüência de palavras e imagens fixas.

Transições, embora importantes em si mesmas, podem também ser consideradas como parte de um tópico geral sobre *espaçamento* ou *compasso*. O *compasso*, apesar de, quando feito corretamente, nem é percebido pelo leitor, é uma parte integrante da história, determinando a história e o timing dos eventos dentro da história para uma melhor impressão. A maneira mais simples de entender o *timing* nos quadrinhos é aprender quanto tempo um leitor gasta num quadrinho antes de passar para o próximo. A princípio, ele leva um certo tempo lendo as legendas e os balões de diálogo. Um quadrinho contendo um padrão de 35 *palavras* levará talvez cerca de *sete a oito segundos* para ser lido, dependendo da complexidade da imagem que o acompanha. Uma simples imagem sem nenhum balão nem legenda talvez tome *três segundos*. Se você ler algumas histórias tendo o *timing* em mente, em breve você terá uma intuição útil sobre quanto o leitor demora em cada quadro. Ainda que isto não lhe dê um rígido controle, tal qual a montagem do tempo desfrutada pela indústria cinematográfica (o qual tem suas próprias desvantagens), sem dúvida ele confere a você algum princípio de controle sobre quanto demora para os olhos dos leitores serem guiados ao longo da página, ou através da história como um todo.

O *compasso* deve engrenar tendo uma cena na mão. Uma cena pensativa que exija atenção provavelmente funcionaria melhor com ritmo completamente lento. Uma cena de ação rápida, talvez uma cena de luta, provavelmente funcionaria melhor ao mover-se tão rápido quanto possível. Compare algumas das cenas de luta silenciosas de Frank Miller - as quais se movem muito rápido, fluindo de imagem para imagem com a velocidade de um conflito em tempo real, não interrompendo o leitor com pausas para ler montes de texto de acompanhamento - e as cenas de luta de escritores menores com algum senso de movimento de cena é entrecortada pelos antagonistas despejando montes e montes de diálogo um ao outro. O

que foi dito acima não são regras rígidas ou de fácil assimilação: tenho certeza que é possível escrever uma cena de ação com ritmo rápido e usar muitos diálogos, bem como sei que é possível aumentar a quantidade de detalhes nas próximas cenas para fazer uma longa seqüência muda que seja lida bem devagar. Ou seja, alguma intuição sobre como compassar as palavras é essencial para a construção de uma história, tanto para construir o suspense numa situação dramática, ou sincronizando uma gag para circunstâncias mais cômicas. Jogue com cenas silenciosas e veja como podem ser usadas para estender o momento de suspense até reforçar o impacto, se necessário.

Experimente a noção de sincronia e veja o que acontece. No episódio *100 Rooms* da série *LOCAS TAMBIEN*, Jaime Hernandez faz algumas coisas incrivelmente fortes com a estrutura do tempo e as executa com genuíno *èlan*. Um exemplo seria quando o amargurado suposto-nobre que tinha "*seqüestrado*" Maggie finalmente retira a mão de sua boca, confiante que ela não vai gritar. Abruptamente, no quadrinho seguinte, cortamos para um momento futuro indefinido, no mesmo quarto; Maggie e seu raptor obviamente fizeram amor e o homem está sentado ao lado da cama, desculpando-se pelo seu comportamento. Esta repentina, desconexa e deliberada quebra do *compasso* da história é desorientante, mas, de uma certa maneira, satisfatória. Não é nada que eu tenha me atrevido a tentar pessoalmente, mas demonstra apenas o que é possível se você tiver talento, nervos e imaginação suficiente. Você pode acrescentar elementos que realmente perturbem o fluir da sua história e ainda conseguir que eles atuem no contexto dela como um todo.

Basicamente, não há limites aos diferentes efeitos de *narrativa* e *abordagem* que sejam possíveis além dos limites impostos pela nossa própria imaginação. Tudo o que se pede é que se pense sobre as técnicas que se está usando, entendendo o que elas são e sabendo onde elas são aplicáveis. Mais importante ainda, deve-se ter em mente que os vários artifícios narrativos só estão ali para dar a melhor expressão de sua história, ou de parte dela. Se você tiver uma brilhante idéia para um artifício desses e ele não for apropriado para a história que você está escrevendo, abandone-o. Quando os macetes narrativos oprimem a idéia que você está tentando conduzir a princípio, então você está trabalhando em detrimento da história muito mais que em benefício dela, eles devem ser riscados sem dó nem piedade.

Como muitas das intrincadas tramas descritas acima, a confiança no que está deixando para trás e o que incluir em qualquer história determinada são coisas que vêm apenas com prática e experiência, mas, uma vez que se saiba pelo menos o que está procurando, provavelmente verá que essas coisas acabam vindo mais rápido que se imagina.

Parte 2

N. do T.: Para esta segunda parte, tenha à mão, se possível, novamente as edições *Monstro do Pântano, Volumes 1 e 2*, publicada recentemente pela editora *Brainstore*, as antigas edições de *American Flag* da *Abril* e o ótimo livro *A Balada De Halo Jones*, publicado a pouco tempo pela *Pandora Books*.

Admitindo que agora você tenha alguma idéia das reais possibilidades abertas para você em como contar uma história, então o próximo estágio é nos movermos em relacionar os elementos dentro do verdadeiro trabalho de ficção em si.

Por razão de conveniência, os principais elementos nessa categoria podem ser divididos em três importantes áreas: *caracterização, descrição do ambiente* e, finalmente, *enredo*. Começemos primeiro com o *ambiente*, pois a natureza do enredo e as motivações dos personagens serão determinados em grande parte pelo mundo no qual eles vivem.

O trabalho do(a) escritor(a), se ele ou ela estiver tentando descrever uma colônia em Netuno no ano 3020 ou a vida social de Londres por volta de 1890, terá que explorar um senso de realidade ambiental tão completa e despercebidamente quanto possível. O caminho mais óbvio para fazer isso é explicar os rudimentos de seu mundo para seus leitores através de legendas com textos explicativos ou diálogo expositório, mas para mim é também o método mais artificial e em muitos casos o menos efetivo. Ele apenas parece ser o mais fácil, o qual seja o porquê de ser usado tão frequentemente. Por outro lado, o melhor modo de dar a seus leitores um senso de ambientação e localização no tempo e espaço é, na minha opinião, o mais difícil, mas também o mais recompensador a longo prazo.

A melhor maneira, para mim, é primeiro considerar o ambiente com o qual você está trabalhando como um todo e em detalhes antes mesmo de você pegar caneta e papel. Antes de escrever *V de Vingança*, por exemplo, me peguei com um volume de informações sobre o mundo e as pessoas que nele vivem, muitas das quais jamais seriam reveladas na HQ pela simples razão de não serem essenciais para o conhecimento dos leitores e provavelmente por não haver espaço suficiente onde colocá-las. Isso não é importante. O que é importante é que o escritor ou escritora deve ter uma clara imagem do mundo imaginado em todos os seus detalhes dentro de sua cabeça durante todo o tempo. Retornado a nossa colônia Netuniana, por enquanto, vamos nos mover através dos tipos de detalhes que são essenciais para se chegar a uma clara imagem do mundo.

Primeiro, como os seres humanos conseguem viver em Netuno? Quais os problemas físicos que devem ser superados antes que as pessoas possam viver em tal mundo e quais métodos parecem ser possíveis para solucionar tais dificuldades? Pode o fato de Netuno ser na

sua maior parte feito de gócs exigir um certo número de ambientes artificiais flutuantes ligados talvez por uma rede doméstica de teletransportação? Como o sistema de teletransportação funciona? Que efeitos a enorme gravidade do planeta tem sobre os seres vivos e a psicologia das pessoas que vivem ali? Qual é o propósito de uma colônia em Netuno? Talvez seja explorar minerais para serem usados na Terra? Quais as situações políticas que prevalecem na Terra neste ponto da História e como ela afetam as vidas dos colonizadores? Há quanto tempo eles estão ali? Estão há um tempo suficientemente longo para desenvolverem adequadamente uma cultura isolada? Se assim for, que tipo de pinturas eles produzem e que tipo de música compõem? É uma arte opressiva e claustrofóbica, resultante das pressões de viver em tal ambiente fechado, ou serão as pinturas e peças musicais plenas de luz e espaço para compensar os arredores deprimentes que os colonizadores são forçados a suportar? Como é mantida a Lei na colônia? Que tipos de problemas sociais existem? Os terráqueos são a única espécie que administram a colônia ou há outras raças de alienígenas envolvidas? Terá a humanidade encontrado outras raças de alienígenas durante todas as décadas de exploração espacial de nossa história ou ainda estarão sozinhos no universo até onde sabemos? Que tipo de economia é adotada num lugar como esse? Como as pessoas se vestem? Como as famílias são fundadas?

Esse foi o processo que usei quando descrevi o mundo dos *Warpsmiths* e o modo como sua cultura foi construída. Também foi o mesmo processo usado em *Balada de Halo Jones* e *V de Vingança*. O ponto é que uma vez que você tenha começado a trabalhar no mundo em seus mínimos detalhes, você será capaz de falar sobre ele despreocupadamente e com completa segurança sem atingir as cabeças de seus leitores com enormes volumes de explicações.

Howard Chaykin fez isso em *American Flagg*. Ele trabalhou nas marcas registradas e nos programas de TV e nas tendências da moda e nos problemas políticos e então ele simplesmente foi franco em seu modo de contar sua história e deixou seus leitores capazes de captá-la naturalmente. Na primeira edição de *American Flagg*, vemos flashes de programas televisivos e um bombardeio de comerciais que nos dão uma impressão muito mais real do modo como essas pessoas pensam e vivem que qualquer quantidade de legendas explicativas poderiam fazer. Além disso, tem a vantagem de parecer muito mais natural, uma vez que segue quase exatamente o modo pelo qual entendemos uma cultura estrangeira quando viajamos para outros países durante nossos feriados. Não entendemos necessariamente tudo sobre a cultura de imediato, mas gradualmente, quando captamos os detalhes ao nosso redor até termos uma completa sensação de todo o ambiente sua atmosfera exclusiva e os elementos sociais que a formam. Quando um escritor lida com o ambiente dessa forma, não temos a sensação de ter uma abundância de estranhos detalhes empurrados em nossa direção apenas porque o escritor

quer que saibamos perfeitamente como ele pensou em tudo. Em vez disso, temos a sensação de um mundo perfeitamente concreto e de detalhada credibilidade, onde coisas ainda se desenrolam fora de nossa visão mesmo se a história não está focalizada nelas. Um mundo construído logicamente para nossa história estar pronto e irá por um bom tempo suspender a descrença de nossos leitores, levando-os a um estado de hipnose que mencionei no capítulo anterior.

Os comentários acima referem-se especificamente em criar ambientes, mas se você pretende usar um lugar que realmente exista, você tem conhecer todos os detalhes da sua concepção do mundo que você está querendo mostrar. Quando comecei a escrever o *Monstro do Pântano*, comecei a ler sobre a Louisiana e o *bayou* tanto quanto pude e consegui colher, através de um árduo trabalho, conhecimento de sua fauna e flora e do lugar em geral. Sei que jacintos aquáticos formam um espesso lençol sobre a superfície da água que parece ser uma base sólida, e que crescem tão rápido que às vezes, no passado, havia a necessidade de queimá-los para que não cobrissem, literalmente, todo o pântano. Sei que os crocodilos engolem pedras acreditando serem tartarugas e que são incapazes de digerir-las. É por isso que os crocodilos tem um temperamento tão irascível. Sei que os *cajuns*, habitantes locais, são chamados de *Coonass* por aqueles que não são *cajuns* como um tipo de ofensa local e que eles, os *cajuns*, têm feito desse insulto uma virtude, trazendo em seus póra-choques um adesivo onde se lê "Orgulho de ser *Coonass*". Sei que o mais popular nome *cajun* é *Boudreaux*. Se quero um nome que soe verdadeiro para um cidadão comum da Louisiana, procuro em meu catálogo telefônico de Houma até encontrar um que me pareça adequado: *Hatie Duplantis* é um bom nome. *Jody Herbert* também. Se quero saber qual estrada um personagem deve tomar para se dirigir de Houma a Alexandria, então procuro em um mapa dos Estados Unidos. São pequenos detalhes como esses que farão da sua descrição de um lugar qualquer convincente e realista. Eles podem ser colocados casualmente nas imagens dos diálogos sem estardalhaço e provavelmente serão mais convincentes e mais triviais e insignificantes do que parecem ser.

Naturalmente, quando consideramos um ambiente, não é apenas a realidade física do lugar que deve ser entendida, mas também a atmosfera e a realidade emocional. Tomemos *Gotham City*, do *Batman*, como exemplo. É apenas outra versão de Nova York? É um enorme pórtico de esquisitices para crianças crescidas lotarem de máquinas de escrever gigantes e enormes *Jack-in-the-boxes*, povoada por criaturas como *Bat-Mirin* e bufões excêntrica e maliciosos como o *Pingüim* ou o *Coringa* dos anos cinquenta? É uma paisagem urbana sombria e paranóica francamente baseada em **Fritz Lang**, aterrorizada por monstros e criaturas deformadas, onde a única defesa é um frio e impiedoso vigilante que se veste de morcego? A maneira que você escolhe lidar com o ambiente irá alterar toda a atmosfera da

história, e é tão importante o efeito final quanto um entendimento dos verdadeiros fatores físicos que moldam o mundo sobre o qual você está escrevendo.

Certo, então temos nosso próprio mundo. Que tipo de pessoas vivem nele e o que podemos fazer para descrevê-las da melhor maneira possível? Isso nos leva a área, aparentemente de altíssima complexidade, da *caracterização*. A abordagem da caracterização nos quadrinhos envolveu, como tudo mais neste meio retrógrado e negligenciado, um ritmo dolorosamente lento nos últimos 30 ou 40 anos. A primeira abordagem encontrada nos quadrinhos foi a simples caracterização unidimensional, geralmente consistindo de *esta pessoa é boa* ou *esta pessoa é má*. Para os quadrinhos da época e o mundo comparativamente simples ao qual eles eram destinados a entreter, isso era perfeitamente adequado. Mas, por volta de 1960, os tempos mudaram e era necessária uma nova abordagem na caracterização. Assim, **Stan Lee** inventou a *caracterização bidimensional*: *esta pessoa é boa mas ela não tem sorte com garotas* e *esta pessoa é má mas pode redimir-se e juntar-se aos Vingadores caso um número suficiente de leitores escrever pedindo por isso*. Novamente, nessa época, isso foi uma impressionante inovação e parecia uma maneira perfeitamente boa de produzir quadrinhos que tinha relevância para a época na qual eles eram produzidos. O progresso, desde esse ponto, tem sido mínimo. Num esforço de se manterem contemporâneos com a época, os próprios personagens tornaram-se mais radicais, brutais, bizarros ou neuróticos, mas a maneira básica de retratá-los sofreu poucas mudanças. Eles ainda são definidos cuidadosamente como personagens bidimensionais, talvez com uma pequena roupagem verbal par torná-los atuais.

Acho que muito da culpa por essa condição recaia na ampla e inquestionavelmente aceitação do dito *se um personagem não pode ser resumido em 15 palavras, então ele não é bom*. Eu pergunto, e quem disse? Do mesmo modo que é certamente possível resumir o personagem e a motivação do *Capitão Ahab* numa simples frase como *este insano aleijado que odeia uma baleia*, **Herman Melville** obviamente pensou de modo adequado ao levar seu trabalho um pouco mais além. Parece-me que o que esta afirmação altamente falsa quer realmente dizer é algo próxima a *se um personagem não pode ser resumido em 15 palavras, então você não conseguirá vendê-lo a um público jovem, que admitimos ter uma inteligência limitada e possuir breves momentos de atenção*.

Verbalizar leis e convencionar sabedorias dessa natureza realmente representa o veneno da indústria, ou pelo menos um dos venenos da indústria. O problema é que eles tendem a fazer com que as pessoas fiquem limitadas a um modo de ver as coisas. Obviamente, se seu personagem necessita ser escrito em 15 palavras, você irá visualizar um personagem de 15 palavras, algo como: *um policial clínico cujo assassinato dos pais o fez usar uma máscara e o*

fez travar uma guerra contra o crime (N. do T.: Se você se deu ao trabalho de contar, verá que a tradução descreve um personagem de **MAIS** de 15 palavras, mas como quis manter o texto o mais perto possível do original, acho que você entendeu o que Moore quis dizer com *um personagem de 15 palavras*, certo?). Apesar desse modo representar o início de um personagem com o qual você pode perfeitamente trabalhar, a tendência parecer ser a de que o escritor não consiga ver mais nada além de um esqueleto de 15 palavras. Uma ou duas vezes em cada história, ele terá de ter certeza de que o personagem disse algo cínico e pensa em retornar a sua carreira como policial. Além disso, um dos personagens secundários terá de dizer: "honestamente! Você é muito cínico!!" o que nosso herói ira replicar "E o que você esperava, idiota? Lembre-se que eu costumava ser um policial!". Se o escritor for comparativamente experiente, pequenas alterações na personalidade terão de ser introduzidas no esquema... É revelada, por exemplo, que nosso cínico ex-policial também coleciona selos. Estranhamente, isso terá de ser amarrado à premissa inicial das 15 palavras: "Bem, aqui estou, sentado com o álbum à minha frente, lambendo selos. Claro, eu não estaria fazendo isso se ainda fosse um policial. De fato, quanto mais penso na situação, mais cínico me sinto".

Se o escritor é aventureiro, ele pode sentir a necessidade de explorar o personagem em maior profundidade. O problema é que, de qualquer forma, a profundidade das águas da alma do personagem ainda podem ser de somente 15 palavras. Talvez o escritor ainda dedique toda uma edição ao personagem, tentando esclarecer os mistérios de seu passado por meio de *flashback* ou algo assim. A história terá um ponto central e um tema, assim como todas as histórias devem ter, provavelmente seguindo as linhas de "O que fez o personagem se tornar tão cínico?" Durante as próximas 20 e tantas páginas, percorreremos através dos anos de desenvolvimento do personagem até alcançarmos o evento apocalíptico no meio da história. "Ali estava eu, olhando para meu álbum de selos e a coleção sem preço que levei anos para reunir, até que subitamente percebi que coleí todos eles, ingenuamente, com um potente adesivo industrial, e eles ficaram irremediavelmente desvalorizados. Então entendi que o universo era uma piada cruel para a humanidade, e que a vida não possuía propósito. Tornei-me completamente cínico em relação à existência humana e vislumbrei a essencial estupidez de todo o esforço e empenho humano".

O fato é que, como as concepções iniciais de trabalho sobre as quais os personagens são construídos são limitadas e altamente inviáveis, então também assim serão os próprios personagens. Se os escritores de quadrinhos resolvem os problemas de desenvolver seu nível de caracterização a um nível onde ela não muda com o tempo, talvez não seja uma má idéia descartar alguns desse modelos antiquados e encarar o problema por outro ângulo. Um ponto lógico por onde se começar pode ser simplesmente sair e observar algumas pessoas do mundo

real. Considere a natureza do modo de ser das pessoas ao seu redor e considere também sua própria personalidade, sob uma luz tão imparcial e objetiva quanto possível. Em um curto espaço de tempo, você pode descobrir que quase ninguém pode ser resumido em 15 palavras, pelo menos não de modo significativo ou relevante. Você pode também perceber que as pessoas mudam sua personalidade dependendo de com quem elas estejam falando. Elas têm uma linguagem diferente quando estão falando com seus pais da linguagem que usam quando se dirigem aos seus colegas de trabalho. Elas variam sua atitude e seu temperamento a todo instante. Com frequência, farão coisas que parecerão completamente estranhas à sua natureza. Observações simples e comuns como estas ajudam a impulsionar a mente criativa à um entendimento mais completo de caracterização bem mais do que curtas generalizações sobre o fenômeno.

É importante olhar para como as pessoas de outras áreas resolvem o problema da verossimilhança. Um artista que quer aprender a desenhar realisticamente o corpo humano provavelmente irá começar a partir do ambiente ao seu redor, observando como as pessoas ficam em pé ou se curvam ou se movem. A menos que ele seja incrivelmente estúpido em não tentar capturar a vida apenas seguindo um duvidoso pronunciamento como *figuras bem-feitas têm queixos enormes* ou algo dessa natureza.

Estudar a si mesmo e as pessoas ao seu redor em detalhes, e tentar não deixar passar nada... cada pequeno cacoete vocal e de hesitação, cada vaga nuance de postura corporal ou cada gesto inconsciente das mãos. Perceba o modo como elas falam e tente recriar suas linguagens em sua cabeça com todos os costumes e maneirismos intactos. Mesmo se, com todas as probabilidades, você nunca venha alcançar todo seu sucesso na ocupação de criar um personagem que é perfeitamente verossímil, o esforço irá ao menos o levar mais perto dessa meta e a um entendimento dos problemas envolvidos.

Outra ferramenta útil de caracterização pode ser emprestada do teatro. Eu tinha mencionado antes que eu tentei obter um método de representação teatral aproximado para a caracterização quando possível, e parece que ele produziu resultados razoáveis. Como um exemplo de como aproximei um personagem para esse método, cito o modo como *Etrigan, o Demônio* foi escrito em *Monstro do Pântano* #25-27. Desenvolver a personalidade de *Jason Blood* não representou nenhuma dificuldade real, Mas como o próprio *Demônio* representa uma criatura do inferno, imaginei que sua psicologia e impulsos pudessem requerer um pouco mais de reflexão. Sabia que ele era um personagem raso e limitado, e percebi que ele provavelmente seria denso e violento, com resultado direto de viver e sobreviver no inferno num dia-a-dia normal. O imaginei pesado, como se fosse feito de ferro sólido, e a temperatura interna de seu corpo seria aproximadamente tão quente quanto magma. Isso me sugeriu um

tipo de intensidade ardente em seus pensamentos e ações junto com uma massa corporal esmagadora, como resultado de sua compacta densidade.

Percebi que nos esboços originais de **Steve (Bissete)** e **John (Totleben)** para o tratamento proposto ao personagem, os caninos eram mais pronunciados e a boca tinha um leve formato felino, com uma fissura no lábio superior. Isto sugeria que a voz do personagem pudesse ser levemente malformada, a fala dificultada pela deformação no lábio e dentes.

Munido com todas essas informações, fechei as cortinas do meu escritório para que os vizinhos não me se preocupassem e enviassem um assistente social ou algo assim, e tentei então imaginar qual seria realmente a sensação de ser o personagem. Imaginei o imenso peso do seu corpo, que era agora muito menor, e vi que isso poderia dar aos movimentos do seu corpo um tipo de momentum terrível. Com a natureza selvagem sugerida pelos caninos proeminentes em mente, coloquei a prova a sensação de arquear-me como Quasímodo e agachava-me levemente enquanto caminhava. Após sentir que tinha captado a sensação física do personagem, experimentei então a voz, empurrando meus dentes superiores para fora e enrolando meu lábio superior até eu sentir dificuldade de falar claramente. Fez algum sentido, afinal, parecer necessário falar muito devagar, o que sugeria uma espécie de qualidade de *som-de-gramofone-tocado-em-baixa-rotacão* na voz, muito profunda e muito gutural. Eventualmente, imaginei que a voz exata que eu estava procurando era um tipo de versão de tratamento eletrônico da voz de **Charles Laughton** em *Mutiny on the Bounty*. Tendo intuído a voz e a postura do personagem, você pode fixar a impressão em sua mente para utilizá-la quando chegar a hora de colocar os personagens em ação e produzir um diálogo realista para eles interpretarem.

Uma conclusão a qual cheguei é que quase todo mundo tem um número praticamente infinito de facetas em sua personalidade, mas que preferem focalizar em apenas um punhado delas na maior parte do tempo. Temos áreas em nosso interior que são cruéis, impetuosas, covardes, libidinosas, violentas, mesquinhas... Se pudermos descrever um personagem com estes atributos, poderemos estar preparados para encarar áreas de nossa personalidade que sentimos menos confortáveis à nossa vista e fazer uma avaliação honesta de o que vemos. Reciprocamente, todos temos facetas que são nobres, heróicas, altruístas ou carinhosas, se nos importar admiti-las ou não. Ao criar um personagem nobre, você deve primeiro tentar enxergar qualquer fagulha de nobreza que possa haver em você, mesmo que seja improvável a possibilidade de sua existência durante seus momentos de exposição.

Quanto mais você experimentar na caracterização, mais confiante você se torna para eliminar alguns dos mais específicos e complicados da arte. Com escritor masculino, por exemplo, heterossexual assumido, como posso escrever sobre personagens homossexuais, ou

personagens negros, ou personagens femininos? Teoricamente, claro, deve ser mais fácil escrever pessoas de outra raça, gênero ou inclinação sexual do que escrever sobre vegetais conscientes, ubermenschen alienados ou criaturas das profundezas. Quando isso ocorrer, se você errar na caracterização do seu vegetal ambulante, você não vai ofender, machucar ou desrespeitar ninguém que exista de verdade. Relacionar os vários tipos diferentes de personagens que você provavelmente irá criar ao longo de sua carreira é, ao mesmo tempo, absorver e processar informações. Um dia você será uma criança assassina em Nova York, no outro, um criatura cristalina sábia em Altair 4, e em outro, uma freira de setenta anos trabalhando com os sobreviventes da Segunda Peste em Londres durante o ano de 2237. Você será forçado a levar em conta pessoas que são política e moralmente ofensivas para você e tentar entendê-las.

Isso pode às vezes ser pessoalmente e profissionalmente recompensador, mas o resultado principal é que, ao escrever sobre personagens durante o curso do seu trabalho, você atingirá o nível certo de cuidado e aspiração requerido para um grau de autenticidade e estilização com completa compreensão dos princípios envolvidos. Lembre-se de que tudo na história é um personagem, mesmo que aconteça dele apenas passear pelo cenário sem dizer uma palavra e jamais venha a ser visto novamente. Toda vez que começar uma história, você estará criando um mundo e o povoando. Mesmo se você não disponha de tempo para gastar os costumeiros sete dias por semana para isso, você deve ao menos estar ciente de que deu a isso tanta reflexão quanto foi necessária.

Parte 3

N. do T.: Para esta terceira parte, é interessante que você tenha à mão, se possível, a edição em P & B de 2002 (formato magazine) *Alan Moore - Super-Homem*, da *Opera Graphica Editora*, que apresenta a história *O Homem que Tinha Tudo*, ou ainda, a revista *Superpowers 21*, da Ed. Abril, que contém a mesma história. Tenha também à mão edições de *Love and Rockets*.

Agora que temos nossa ideia, nossa estrutura, nossa aproximação do *storyteller*, nosso ambiente e a caracterização de nossos personagens, suponho que podemos também nos preocuparmos em desenvolver um *enredo* (embora como você possa ter percebido se você já leu muitos dos meus trabalhos, eu muito frequentemente posso não ter me incomodado com essa formalidade). Assim, o que diabos é um *enredo*? Com o que ele se parece? Um *enredo* não é o ponto principal da história ou a principal razão de a história existir. É algo que está aqui mais para sustentar a ideia central da história e os personagens envolvidos nela do que dominá-los e forçá-los a preencher suas restrições. Um *enredo* é a combinação do ambiente e dos personagens com o elemento de tempo adicionado a ele. Se a combinação do ambiente e dos personagens pode ser chamada de *situação*, o *enredo* é uma situação vista em quatro

dimensões. Usando um exemplo que emprestei do excelente *Report on Probability A*, de **Brian Aldiss**, vamos pensar sobre outras coisas além de quadrinhos para termos uma perspectiva diferente da idéia. Consideremos uma pintura específica, *The Hireling Shepherd*, do pintor pré-rafaélico **William Holman Hunt**.

Nesta pintura, vemos uma mulher sentada, encarando-nos diretamente de frente com uma belíssima e luminosa paisagem pastoral por trás dela, banhando-a na luz dourada do fim-de-tarde. Encolhido ou ajoelhado atrás da mulher, vemos um rapaz, o pastor assalariado do título. ele tem um de seus braços por sobre um dos ombros dela, como se ele tentasse estabelecer uma intimidade física com o braço ao seu redor. Entretanto, no momento descrito na pintura, sua mão ainda não a tocou. Presa cuidadosamente na palma da mão do rapaz, há uma mariposa "cabeça da morte". A expressão tanto do formoso pastor quanto da jovem mulher são ambíguos. O pastor parece desejoso enquanto a mulher parece cortejada. Visto de outro modo, a expressão do rapaz é levemente mais sinistra enquanto a expressão dela torna-se uma de preocupação reprimida. Por trás do casal, nos campos ingleses banhados de ouro, um rebanho de ovelhas vaga quase desinteressadamente, sem supervisão e desprotegidas enquanto o pastor flerta com sua bela jovem no gramado acima de seu pasto. O pastor parece sorrir como se estivesse preparando-se para mostrar à jovem a mariposa "cabeça da morte", e ela não parece descontente com seu avanço. O rebanho pasta, a mariposa estremece, o momento está congelado, sem nenhum passado nem resolução. A pintura é um único segundo retirado de um *continuum* do qual não sabemos mais nada sobre ele. Não sabemos nada das existências prévias desses personagens; não sabemos onde o pastor cresceu ou mesmo onde ele dormiu na noite anterior. Não sabemos se a mulher chegou àquele caminho apenas casualmente ou se concordou previamente em encontrar-se com o rapaz naquele lugar. Do futuro deles, sabemos menos ainda. Quando ele mostrar a mariposa, será que ela ficará encantada ou enojada? Eles farão amor, ou simplesmente conversar, ou talvez discutir? Isso fará com que as ovelhas se tornem menos desinteressadas? Com um olho no aparentemente nefasto simbolismo da mariposa "cabeça da morte", haverá algo mais sombrio implicado? Não necessariamente algo melodramático como a possibilidade de o pastor está quase para assustar a moça, mas talvez alguma referência à mortalidade e os caminhos nos quais dissipamos a substância de nossas vidas? É esse eterno momento que vemos, capturado na tela, um momento do relacionamento ou o fim do mesmo?

A beleza de uma boa pintura é que a mente e os sentimentos podem vagar interminavelmente dentro dela, seguindo seus próprios padrões e movendo-se em seu próprio espaço através do lugar atemporal que a pintura representa. *The Hireling Shepherd* mostra-nos uma *situação*. Tal *situação* não muda ou move-se, mas nós mesmos podemos nos mover dentro dela, mentalmente, desfrutando as sutis mudanças na perspectiva e significado.

Agora, se adicionar-mos a dimensão do tempo naquela *situação*, o trabalho de arte será completamente alterado. Em vez de ter infinitas possibilidades, deverá seguir apenas uma única rota. A estrutura de eventos ao longo desta rota é o *enredo*. A garota da pintura percebe a mariposa e ela fica tanto intrigada quanto um pouco assustada por ela. Conduzida essa forma

dentro da conversação com o carismático pastor assalariado, a mulher encontra-se igualmente fascinada por ele. Eles fazem amor, após o rapaz libertar a mariposa "cabeça da morte". quando o primeiro encontro sexual deles termina, eles descobrem que o rebanho de ovelhas foi roubado ou misteriosamente desapareceu durante esse intervalo. Sem querer encarar a cólera do irado fazendeiro que contratou o pastor para cuidar das ovelhas, o feliz e despreocupado trabalhador decide deixar a vizinhança sem reportar o roubo e procura por trabalho em outro condado. Após algumas semanas, a mulher descobre que está grávida. Seu pai e seus irmãos tomam conhecimento disso e juram localizar o pastor assalariado e oferecer a ele a escolha do casamento ou da morte... e etc e etc.

Reconhecidamente, o que foi descrito acima é uma desajeitada e feia extrapolação, sem nenhuma poesia ou charme ou sutileza da pintura original, mas acho que ela indica que esboçar um *enredo* é um tipo de fenômeno quadrimensional, usando o tempo por este ser a quarta dimensão. A situação apresentada na pintura é uma representação de um mundo tridimensional que, com a adição do tempo, torna-se quadrimensional e muda de uma situação para um *enredo*.

Assim, para considerar o processo de *enredo* em qualquer maneira que valha a pena, você deve tentar pensar em termos quadrimensionais. Veja o mundo que seus personagens habitam como um *continuum* com um passado, um presente e um futuro. Veja o modelo como um todo, e você será mais capaz em ver como os elementos dentro desse design global relacionam-se uns com os outros com uma clareza muito maior. *Watchmen* foi concebida precisamente dessa maneira. Em tempo real, a história começa em outubro de 1985 e termina poucos meses depois. Tenho todos os eventos dentro daquele período precisamente desenvolvidos. Em termos mais amplos, entretanto, a história relaciona eventos acontecidos desde 1940, com seqüências individuais iniciadas nas décadas de 40, 50, 60, 70... O que nos dá uma impressão de, eu espero, ser um mundo com um senso crível de profundidade e História, junto com personagens que partilham das mesmas qualidades. Sendo capaz de vislumbrar 45 anos arrancados da História [do homem] e relacionados ao mundo, minha história está amarrada antes mesmo de tentar escrever uma única sílaba sobre esse mundo. Sou capaz de perceber padrões de eventos e eventos os quais espelham-se uns aos outros, conceptualmente, atraindo elementos potenciais da história e mostrando que posso enfatizar e salientar com a história irá progredir. Eu vi oportunidades em amarrar elementos do *enredo* ou da estrutura temática do livro e apresentar um todo mais coerente e efetivo como resultado. Também, desde que eu tenha a história desse mundo e seus vários personagens mapeados de modo avançado, talvez eu possa perceber interessantes justaposições de personagens ou eventos, os quais poderiam logicamente acontecer em algum ponto da história e poderiam sugerir uma cena interessante ou momento de ação ou troca de diálogo.

Estabelecer seu *continuum* como um padrão quadrimensional, com comprimento, largura, profundidade e tempo, e então escolher uma linha simples de narrativa que o conduza de forma mais interessante e mais reveladora através da paisagem que você criou, seja ela literalmente uma paisagem ou algo mais abstrato e psicologicamente mais mundano. Esta linha de narrativa é o seu *enredo*. Como o *enredo* move-se através do bem-visualizado *continuum* que você criou para existir nesse *enredo*, você irá perceber que é fácil obter uma impressão despercebida mais realística e admirável de um mundo realista que encontra-se além dos confins da verdadeira história que estamos contando. Um bom exemplo disso pode ser os mundos que **Jaime** e **Gilbert Hernandez** criaram em *Love and Rockets*. Nos *storylines*

de *Locas Tambien* e *Mechanics* de **Jaime Hernandez**, temos a sensação de toda uma massa crível de detalhes pairando além das bordas dos quadrinhos e dos confins da própria história. Após ver o nome referido nos vários pedaços de grafites durante meses, finalmente aprendemos que *Mísseis de Outubro* é o nome da banda de *Hopey*, do mesmo modo casual que descobrimos que seu sobrenome é *Glass* ou que a tia de *Maggie*, *Vicky Glori*, uma vez esteve em um *Body Contested Championship Hour* com *Rena Titanon*. Em *Heartbreak Soup*, **Gilbert** fez um trabalho igualmente impressionante com sua descrição de uma comunidade em *Palomar* durante um período de quinze ou vinte anos de tempo da história. Vemos *Jesus*, *Heráclio*, *Vicente* e os outros crescendo e assentando-se em suas próprias e distintas vidas adultas. Vemos a xerife *Chelo* começar sua carreira como uma *Banadora* (uma mulher que dá banho em homens) antes de ser expulsa do negócio pela bela *Lube* e ser obrigada por imposição da Lei. Nas seqüências posteriores vemos quão perfeita ela se tornou em sua nova vocação e vemos que ela se torna gradualmente mais magra e bem mais atraente, enquanto *Lube* começa a parecer mais desgastada e consciente do quanto ela perdeu da liberdade de sua juventude, junto com o anúncio, quiçá, da transitoriedade de sua beleza. O mundo é real e tridimensional. Leva quinze anos de tempo de história antes de começarmos a perceber que *Vicente* está mais preocupado por sua desfiguração que originalmente parecia estar. Observamos duas crianças com mães diferentes, ambas pensando no recém falecido jovem *Manuel*, nas brincadeiras que faziam juntas durante um banquete público, enquanto a vida adulta chega para elas. Temos a sensação de um completo *continuum*, no qual tudo assume seu próprio grau de importância e torna-se uma parte vital do trabalho global de arte.

Nós temos uma idéia que desejamos comunicar e um *enredo* que enfatiza e revela a idéia de um modo interessante. Temos personagens sólidos e adaptados para a história acontecer **de acordo** e um mundo igualmente sólido e acreditável **no qual** ela aconteça. O primeiro passo é pegar nossa história, a qual, presumivelmente, tenhamos chegado à ela com a noção de quantas páginas serão necessárias para que seja impressa, e ver exatamente quão bem ela combina com as restrições que temos. Como exemplo de como esse processo funciona, citarei a história que criei para o anual do Super-homem, de 1986 (**N. do T.:** trata-se da história *Para O Homem que Tinha Tudo*).

Nessa história, a idéia era examinar mundos de sonhos de escapismo e fantasias, incluindo os idealizados tempos de felicidade no passado e os aguardados momentos no futuro onde finalmente alcançamos nossos objetivos, quaisquer que sejam eles. Queria captar o quão útil essas idéias realmente são e o quão larga é a lacuna entre a fantasia e a realidade. Foi uma história, se você preferir, para pessoas que conheci que possuíam fixação sobre algum momento no futuro onde elas podem finalmente ser "felizes". Pessoas que dizem, *se eu apenas tivesse entrado na faculdade e terminasse ela mais cedo, me estabilizado, amadurecido para o mundo, pego aquele emprego que recusei...*, ou àquelas que dizem *quando a hipoteca for paga, então poderei me divertir. Quando eu for promovido e ganhar mais dinheiro, então terei dias melhores. Quando os filhos estiverem crescidos, finalmente poderei ter meu romance publicado...*, pessoas que são escravas de suas próprias percepções de passado e de futuro, incapazes de experimentar apropriadamente o presente antes que ele acabe.

O *enredo* que escolhi foi pegar essa idéia que envolvia a mente do *Super--homem* ser escravizada por um parasita telepótico que alimenta uma ilusão do desejo de seu coração: um planeta *Krypton* que nunca explodiu. Isso faz parte do plano de *Mongul*, um inimigo alienígena

do *Super-homem*, que o quer fora do caminho para que possa dominar o universo ou o quer seja que esses tipos tirano desejem. A história acontece durante o aniversário do *Super-homem*, na *Fortaleza da Solidão*, com seqüências simultâneas de dentro da mente do *Super-homem*, onde ele imagina a si mesmo como alguém que ele poderia ter sido em *Krypton*. No decorrer da história, vemos que isso eventualmente não seria tão feliz quanto parecia ser, e finalmente o *Super-homem* abandona a fantasia. Ao mesmo tempo, ele vê sua inútil nostalgia por um planeta destruído como realmente é, e aprende algo sobre si mesmo dessa experiência.

Ok... então o problema é como apresentar esse *enredo* e sua idéia organizada dentro das restrições que são impostas pelo espaço ocupado pela edição, pelo mercado para o qual ela é direcionada e assim por diante. A restrição mais concreta e imediata é que a revista tem 40 páginas. Isso significa que devo ajustar minha história precisamente à esse número de páginas sem que ela pareça comprimida ou preenchida com ar. Assim, meu primeiro passo é usualmente pegar umas folhas de papel e escrever os números de um a quarenta no lado esquerdo do rodapé. Então começo a esboçar as cenas que já tenho em mente e tentar desenvolver quantas páginas elas irão ocupar.

Eu já desenvolvi aquilo que quero apresentar como um contraste entre o mundo de *Krypton* dos sonhos do *Super-homem* e a realidade externa de sua situação, paralisado e imóvel na *Fortaleza da Solidão* com um fungo alienígena aderido ao seu peito, alimentando-se de sua bio-aura. Para que isso funcione, necessito de algo interessante que se desenrole na *Fortaleza da Solidão* enquanto o *Super-homem* dorme, e que eu possa colocar entre uma envolvente cena do mundo dos sonhos e uma cena igualmente engajada que se desenvolve simultaneamente no "mundo real". Já que era o aniversário do *Super*, pareceu-me lógico que alguns de seus amigos super-humanos o visitasse (no caso, *Mulher-maravilha*, *Batman* e *Robin*) e providenciar algum conflito incidental interessante com *Mongul*, que está avaliando sua obra.

O tosco esquema poderia funcionar mais ou menos assim: Eles chegam e deixamos que os personagens aproximem-se por alguns breves momentos e mostramos como eles reagem uns aos outros. Com o diálogo deles, deixamos o leitor saber que é aniversário do *Super-homem*. Estabelecemos que tanto a *Mulher-maravilha* quanto a dupla dinâmica trazem presentes. A *Mulher-maravilha* traz um enorme embrulho que ela se recusa em revelar seu conteúdo, enquanto que *Batman* e *Robin* têm uma rosa especial batizada de "*Krypton*", criada para homenagear a ocasião. Ao entrar na *Fortaleza*, eles encontram o *Super* com uma estranha massa de rosas que aparentemente cresce em seu peito. Ele encontra-se imóvel e totalmente em coma. Enquanto tentam imaginar o que ocorreu, *Mongul* anuncia sua presença e revela o seu plano em detalhes. A *Mulher-maravilha* tenta cuidar dele, mas ela é atingida por um brutal ataque que a arremessa através da sala de troféus da *Fortaleza da Solidão* e da parede da sala de armas, onde o armamento alienígena ali encontrado se mostra inútil contra *Mongul*. Enquanto isso, *Batman* está friamente tentando reviver o *Super-homem* apenas com uma esperança real de salvar a situação. Mais como um resultado do crescente desencanto do *Super* com o mundo de fantasia no qual se encontra do que pelos esforços do *Batman*, a criatura solta-se e agarra-se imediatamente ao *Batman*. Neste ponto, livre da influência da criatura, o *Super-homem* desperta. A fantasia que ele havia vivido foi demais para ele e as duas linhas narrativas fundem-se em uma só, e os eventos começam a consolidar o *clímax* da edição.

Ok... Agora temos que trabalhar o que sobrou desenvolvendo um esquema similar de eventos dentro da cabeça do *Super-homem*: abrimos com *Kryptonópolis*, onde estabelecemos

que o *Super-homem* está vivendo como *Kal-El*, que tem uma esposa e dois filhos e trabalha longas e cansativas horas como um arqueólogo. Aprendemos que *Krypton* parece ser uma sociedade em declínio. O pai de *Kal-El*, *Jor-El*, foi menosprezado pela comunidade científica desde que suas previsões em relação ao destino de *Krypton* provaram ser infundadas e, com a morte de sua esposa *Lara*, ele tornou-se um velho frustrado e amargurado, que flerta com grupos políticos extremistas numa tentativa de deter o declínio que ele observa no padrão de vida kryptoniano. Isso o faz entrar em conflito com seu filho, que é mais liberal, deixando-os mais afastados. Vemos eventos virem à tona quando descobrimos que a sobrinha de *Kal-El*, *Kara*, foi atacada e ferida por membros armados de um grupo que apoia a abolição da *Zona Fantasma* e que nutrem um rancor contra qualquer parente, mesmo que remoto, daquele que é o inventor do aparelho que abre passagem para a *Zona Fantasma*: *Jor-El*. Alarmado com esses acontecimentos, vemos *Kal-El* e sua família tentando sair de *Kryptonópolis* em meio a um cenário de manifestações iluminadas por tochas, tumultos e demonstrações públicas, enquanto *Krypton* começa a se dirigir cada vez mais rápido para o colapso social. Finalmente, *Kal* não pode mais aceitar os termos de sua fantasia, e nem de longe está preparado para pagar o preço necessário para sustentá-la. Ele liberta-se da ilusão e agora encontra *Batman* prisioneiro do parasita, e as duas linhas narrativas tornam-se uma só.

O passo seguinte foi integrar esta seqüências num todo coerente, e elas foram conduzidas em paralelo na primeira metade das 40 páginas do livro. Isso significa que tenho de alocar algumas páginas para a fantasia do *Super-homem* e algumas páginas para as cenas dentro da *Fortaleza*, com *Batman* e Companhia, decidindo grosseiramente o que transcorre em cada página, sem deixar de fazer de cada página esboçada uma cena completa em si. Eu sabia que tudo isso deveria partir do início da revista, cobrindo as primeiras 25 páginas ou algo assim. Isso significava que eu deveria intercalar pontos de junção bem cronometrados entre as duas linhas narrativas, tentando conduzi-las até o final e fazer isso de maneira grosseira, tudo ao mesmo tempo. Para estabelecer um bom início, eu tinha uma escolha imediata: se eu deveria iniciar com a chegada dos heróis visitantes ou jogar o leitor diretamente na ilusão do *Super-homem*, sem explicações. Pareceu-me mais adequado que essa última direção iria surpreender e intrigar o leitor. Escolhi começar com uma cena com a *Krypton* ilusória do *Super-homem*, através de imagens induzidas pelo parasita. Com sorte, o efeito sobre o leitor poderia ter sido algo como *Hã? Onde estamos? Em Krypton? Mas Krypton explodiu. Essa história ocorreu no passado? Não! Há Kal-El, e ele apresenta a mesma idade que ele tem agora, mas parece um pouco diferente. Ele parece comum, e ele usa óculos e tem um trabalho comum e uma esposa e dois filhos. O que está acontecendo aqui?* Se essa primeira página for suficientemente intrigante, então você começou a percorrer um longo caminho adiante para fisgar o leitor.

Tendo estabelecido a situação básica sobre esta *Krypton* Imaginária, nós viramos a página e partimos diretamente para o círculo Ártico, com chegada dos três visitantes para o aniversário do *Super*. Enquanto eles têm um diálogo que seja, espero, natural e ainda assim casualmente descritível, eles caminham em direção à fortaleza. Como estou ciente que as páginas dois e três estão respectivamente do lado esquerdo e do lado direito, pode ser vantajoso guardar algum surpresa de grande impacto visual na página quatro, que o leitor não verá enquanto não virar a página. Assim, a página três termina com uma implicação. Tendo entrado na fortaleza, os três heróis são vistos com uma expressão de surpresa e terror crescente, olhando na direção de algo que encontra-se fora do painel. Isso sugere algo suficientemente

intrigante para fazer com que o leitor passe para a página quatro. Como há um anúncio de passagem de cena imediatamente após a página quatro e como eu quero muito ter um grande quadrinho de página inteira, tanto para mostrar o título da história quanto para sugerir uma premissa com algum peso e importância e para significar que a história começou propriamente, a página quatro é impactante: o *Super-homem* encontra-se em pé e imóvel com uma abominável massa preta e vermelha crescendo em seu peito. Com um pouco de sorte, o leitor estará intrigado por esta inusitada situação para acompanhar a história até a página cinco, do outro lado da folha, onde temos uma página mostrando as reações dos amigos do *Super*, enquanto tentam descobrir o que há de errado com seu camarada. Esta página termina com um *close-up* frontal da face do *Super-homem*, enquanto *Batman* encontra-se atrás dele, observando que ele está em mundo só seu. Movemos nossos olhares para o topo da página seis. Aqui, temos uma imagem daqueles ecos das imagens do quadrinho anterior. Uma vez mais, *Kal-El* está de frente para nós, mas agora estamos de volta à *Krypton* dos sonhos do *Super-homem*, literalmente no "mundo só dele". Assim, a coincidência das imagens e a ironia da observação de *Batman* fornecem uma transição suave e semi-significativa entre as duas cenas sem perder a atenção do leitor (N. do T.: Esse recurso é característico de **Moore**, usando inúmeras vezes por ele, principalmente em *Batman: A Piada Mortal* e *Watchmen*). Mostramos na página seis o relacionamento entre *Kal-El* e sua esposa com algum grau de detalhe emocional e usamos seus diálogos para esclarecer o leitor um pouco mais sobre a situação deles. A página termina com a imagem do anoitecer no prédio onde moram, contra um belo céu noturno azul e róseo, imediatamente após *Kal* ter mencionado que ele irá ver seu pai no dia seguinte.

Viramos a página e temos a visão de um outro prédio kryptoniano, desta vez contra um céu matutino vermelho, amarelo e laranja. Obviamente, ainda estamos em *Krypton* e, obviamente, esta é a manhã do dia seguinte. Vemos três páginas de confronto entre *Kal* e seu amargurado pai, terminando na página nove com *Jor-El*, extravasando sua raiva fútil em uma das árvores ornamentais de vidro em seu terraço, despedaçando um petrificado passarinho de vidro, congelado no ato de alimentar seus filhotes. A última visão que temos é a da cabeça despedaçada do pássaro de vidro, com uma minhoca de vidro pendendo em seu bico. Isso mostra uma imagem simbólica do rompimento do relacionamento entre pai e filho de *Kal-El* e seu pai, que é acompanhada paralelamente com uma esclarecedora legenda afixada ao quadrinho, que é um tipo de fala expandida do quadrinho seguinte, onde lemos, Na verdade, é apenas uma questão de unir todas as peças. Esta sentença na verdade relaciona-se com o comentário do *Batman* através do processo dedutivo usado para descobrir o que está de errado com o *Super-homem*, mas também tendo uma aparente relevância à imagem do pássaro quebrado, transformado em pedaços que são impossíveis de serem colados. Isso nos leva à página dez, que começa uma seqüência de quatro páginas, nas quais *Mongul* chega e começa uma luta entre ele e a *Mulher Maravilha*. Essa seqüência termina com *Mongul* dizendo, Obrigado, acho que você respondeu minha pergunta, enquanto atinge a *Mulher Maravilha* com um *Super-homem* imóvel ao fundo, acompanhando tudo com seu olhar cego. Na página seguinte, voltamos à *Krypton*, em um hospital. À frente, temos *Allura*, a mãe da *Supergirl*. Ao fundo, mais ou menos em uma posição relativa às figuras a frente, como se estivesse em um quadrinho anterior, *Kal-El* entra no hospital da sombria cidade lá fora. *Allura*, desesperadamente inquirindo uma enfermeira sobre a condições de sua filha, diz, *Eu lhe fiz*

uma pergunta. As cenas continua sendo intercaladas de modo similar, indo e vindo por vários métodos até que alcancemos a página 25, com o despertar do *Super-homem*.

Tendo mapeado a primeira metade da história, fui capaz de ver quanto espaço eu teria de preencher com as coisas que aconteceriam até o fim. Sabia, por exemplo, que eu precisaria de uma boa e forte página final, precedida por um par de páginas que seriam gastas com as consequências da ação e com o estabelecimento de uma atmosfera de retorno a normalidade e reflexão sobre as lições que tenhamos aprendido. Isso leva mais ou menos umas quatro páginas até o fim. Isso significa que as páginas de 26 a 36 serão deixadas para o clímax da batalha final entre o *Super-homem* e *Mongul*, que parece bem longa.

Usando os mesmos procedimentos brutos descritos anteriormente, pretendo transformar essa seqüência de ação de dez páginas em um interessante fluxo de eventos menores, com o *Super-homem* e *Mongul* se gladiando através do interior da fortaleza. Para isso dar certo, usei extensivamente como referência um esquema da fortaleza, que me foi emprestado por **Dave "Fanboy" Gibbons**. Eu sabia que o *Super-homem* seria o primeiro a encontrar *Mongul* na sala de armas, onde o gigante alienígena ainda espancava a *Mulher Maravilha*. Se *Mongul* atingir o *Super-homem* com força suficiente para arremessá-lo através do teto até os andares superiores, ele poderia acabar no zoológico alienígena, imediatamente acima. Digladiando-se ao longo do zoológico, eles poderiam chegar na sala de comunicações com seus arquivos de computador. Se nesse ponto eles se batem até serem arremessados através do piso e esparramarem-se no chão em frente a uma estátua gigante de *Jor-El* e *Lara* suspendendo o planeta *Krypton* entre suas cabeças. Este parece um bom lugar para concluir a batalha, com os ecos de um mundo que *Super-homem* passou a primeira metade da história imaginando. Enquanto isso se desenrola, acompanhamos os progressos de *Robin* enquanto imagina o que fazer com o organismo retorcido que ele retirou do *Batman*. Ele segue os rastros de destruição que *Super-homem* e *Mongul* deixaram para trás até que, finalmente, ele forneça o elemento vital necessário para deter *Mongul*. Novamente, tudo foi feito naturalmente, conduzindo ambas as linhas narrativas (*Robin/parasita* e *Super-homem/Mongul*) ao seu final, simultaneamente.

Mongul é finalmente subjugado pelo organismo com o qual pretendia prender o *Super-homem*. Após três páginas de retorno a normalidade, nas quais os heróis relaxam e conversam após a batalha, temos *Batman* presenteando [o *Super-homem*] com sua rosa "*Krypton*" cultivada especialmente para a ocasião, mas que foi esmagada durante o confronto. *Super-homem* aceita calmamente a morte da rosa, bem como a morte de *Krypton*, fornecendo um ponto emocional perfeito, o qual leva a história ao seu fim com a idéia central explorada e parcialmente resolvida. A página final, espelhando a primeira página, nos dá um vislumbre da terrível e sangrenta realidade onírica conjurada por *Mongul* sob influência do parasita, mostrando que ele está mais desesperançosamente preso dentro de seus próprios sonhos do que o *Super-homem* poderia estar com os seus, e providenciando um contraponto ao eventual sucesso do *Super-homem* e seu próprio e eventual fracasso.

Certo. Agora temos nossa história completamente dissecada, com um entendimento de mais ou menos o que exatamente acontecerá em cada página, e também um entendimento de como todos os diferentes elementos que estamos considerando irão funcionar entre si para formar o todo. As únicas etapas restantes são processos finais puramente criativos de se chegar à linha exata que contém tanto a narrativa verbal quanto a narrativa visual.

A aplicação da melhor estratégia de "forjar palavras" é importante, pois o uso de uma linguagem volumosa ou enfadonha ou sem vida contém uma enorme chance de distrair o leitor da história que você está tentando contar. Você deve aprender como usar as palavras da melhor maneira possível, uma vez mais, aplicando pensamentos reais aos processos envolvidos. O que, por exemplo, separa uma sentença interessante de outra enfadonha? Isso não é o mais importante... Um bom escritor pode pegar o assunto mais mundano que existe e torná-lo interessante. É alguma coisa na disposição das palavras que dá significado à toda a estrutura, provocando uma poderosa impressão no leitor. Ao observar os trabalhos dos escritores com os quais você tem algum interesse - seja um poema ou um romance ou uma história em quadrinhos - é possível ver certos padrões que foram discutidos anteriormente. O elemento-surpresa é, com frequência, a coisa mais interessante em um texto; o uso surpresa de uma palavra, ou uma justaposição surpreendente de dois conceitos interessantes. Usando um exemplo que eu pessoalmente gosto muito, mas que a maioria das pessoas parecer achar que é a pior coisa que escrevi, há uma linha em *O Monstro do Pântano* sobre, "*nuvens parecendo pedaços de algodão ensangüentados tapando inutilmente os pulsos cortados do céu*". Essa foi uma descrição de um pôr-do-Sol, e a intenção era descrever algo de beleza inquestionável em termos mais horríveis e sórdidos e depressivos. Achei que a justaposição de duas sensações estimularia e entreteria o leitor mas, aparentemente, para um monte de pessoas, ela cruzou a linha da auto-paródia. Pode parecer um mau julgamento de minha parte, mas provavelmente eu o faria de novo e de novo até o fim de minha carreira. Criar uma simples história requer que você faça milhares e milhares de pequenas decisões criativas baseadas em qualquer teoria que você aprecie e a aplicação de grandes doses de intuição. Por mais que eu quisesse que fosse de outra forma, não há ninguém que esteja certo o tempo todo, e se você comete um engano, a única coisa que você pode fazer é analisá-lo, ver se você concorda com seus críticos e responder de acordo. Deixando reações adversas de lado, ainda acredito que o fator surpresa por trás de uma sentença seja o melhor caminho, mesmo que a sua execução deixe a desejar.

Tenha consciência do ritmo que você impõe aos seus textos e do efeito que ele terá no tom de sua narrativa. Sentenças longas e plenas, com grandes quantidades de imagens detalhadas, provocarão um efeito. Sentenças curtas e limitadas, mostradas com a velocidade de uma bala, terão outro efeito. Às vezes, repetir um ritmo verbal é quase como se fosse música, onde várias frases musicais são repetidas continuamente para emprestar-lhe sua estrutura. Cada *palavra-ritmo* tem seus próprios atributos, e há um infinito número de ritmos diferentes a serem descobertos por alguém com imaginação suficiente.

Cada diálogo também deve ter seu ritmo próprio e individual, dependendo de qual personagem irá dizê-lo. Uma excelente regra prática é ler o diálogo em voz alta e ver se ele soa natural o bastante para ser usado em uma conversa com seus amigos sem que fiquem olhando para você de um jeito estranho, imaginando porque você está falando tão engraçado. A maioria dos diálogos apresentados nos quadrinhos não passam nesse teste. Lidos em voz alta, soam falsos e ridículos. Ao desenvolver um ouvido para os diálogos e uma consciência dos princípios envolvidos, será mais simples evitar tal armadilha e produzir um intercâmbio de diálogos ou um monólogo em primeira pessoa que sejam autênticos e convincentes e naturais.

A narrativa visual de uma história em quadrinhos é simplesmente o que se desenvolve nas imagens. Para isso, é vital que o escritor pense visualmente e tire vantagem de quanta

informação é possível transportar para dentro de uma imagem de forma casual e sem exageros, seja um painel com estranhos detalhes ou uma legenda com longas descrições. Mesmo se sua habilidade como desenhista seja tão pequena quanto a minha, é mais fácil desenvolver uma sensibilidade visual habituando-se a fazer um esboço grosseiro de cada página antes de escrevê-la, mostrando os elementos visuais que serão mostrados em cada quadrinho. Você irá obter uma idéia de o que é possível mostrar em cada quadrinho, e terá alguma noção de como a página completa funcionará: há muitos imagens de *close-ups* de rostos ou de corpo inteiro? Será que todas as imagens são vistas pelo mesmo e maçante ângulo? Poderia a imagem onde você quer estabelecer uma sensação de ameaça ser melhor apresentada se ela fosse vista através de um ângulo superior, para que pudéssemos captar uma sensação quase subliminar de alguma coisa olhando sobre os inocentes personagens abaixo dela, pronta para atacar? Poderia essa seqüência de quatro quadros que aproxima-se lentamente dos olhos do personagem tomar muito espaço e desbalancear a página? Não seria melhor apresentar essa seqüência com apenas três quadros, e usar o quadro restante para mostrar algo mais? Será que não há informação demasiada nesse quadrinho? E se ele tivesse espaço suficiente para ser dividido em dois outros quadrinhos, isso facilitaria a sua leitura? Dicas desse tipo permitirão ao artista entender o efeito que você irá experimentar e o propósito por trás disso, o qual ele usará como um ponto de partida para qualquer força visual que ele queira adicionar, tendo em mente que o artista terá quase que certamente uma sensibilidade visual cinquenta vezes mais intensa e experiente do que a sua.

Além disso, a habilidade de pensar visualmente lhe permitirá planejar os numerosos e pequenos elementos subliminares que aumentarão enormemente o divertimento periférico do leitor pela história. Com um pouco de imaginação, é possível inserir pequenos eventos que ocorrem em primeiro e segundo plano em uma imagem, aparentemente sem nenhuma relevância com a história subliminar, mas reforçando as idéias da própria narrativa. Será ótimo se conseguir apresentar furtivamente seu ponto de vista sem ser enfadonho ou agressivo. Por exemplo, em uma história de minha autoria chamada *Vigilante*, feita em duas partes, há uma cena onde *Vigilante* e *Fever* estão dirigindo pela cidade enquanto *Fever* dá uma lição de moral improvisada e de algum modo abrangente sobre os males da autoridade e seus efeitos sobre a sociedade. Como o carro move-se através da cidade, pedi a **Jim Baikie** para incluir algumas pequenas e discretas cenas em segundo plano mostrando autoridades em ação. Em um quadrinho, um oficial de polícia adverte alguns punks de rua sentados no capô de um carro. Em outro quadrinho, uma mãe grita furiosamente com sua relutante e birrenta filhinha. Em outro, um padre aponta seu dedo para uma velhinha. Todos esses detalhes incidentais, irrelevantes por si só, adicionam um tipo de ressonância extra às coisas que são ditas nos quadrinhos, aumentando a sensação de reverberação da história.

Basicamente, é isso. Tendo terminado sua história, volte e veja se há alguma coisa que necessite de mudanças, e faça os últimos ajustes necessários para atingir o grau exato de lapidação. Suas histórias em quadrinhos estão agora tão boas quanto lhe é possível, e você irá esperar por longos meses para ver o que os leitores acharam dela, o que geralmente é um tempo muito chato e irritante. Você encontrará a si mesmo experimentando violentas mudanças de humor, onde alternadamente estará considerando essa HQ como o melhor trabalho que você já fez e depois concluirá que é, do início ao fim, uma besteira tão ruim e embaraçosa que provavelmente marcará o fim de sua carreira, caso alguém realmente comprometa-se em lê-

la. Isso é uma neurose irritante mas, de minha parte, acho que se me tornasse muito envolvido com uma história após fazê-la da melhor maneira que pudesse, eu me encontraria confinado a uma preocupação obsessiva até vê-la nas prateleiras das Comic Shops e perceber que mais ansiedade seria inútil.

Relendo o que foi dito até aqui, tenho a sensação de ter me desviado de todas as situações pertinentes e falhado em explicar as coisas tão claramente quanto eu gostaria. Isso porque o campo da escrita, como qualquer trabalho no qual você dedica-se completamente, é tão amplo e complexo para aprofundar-se que mesmo um cansativo discurso como esse pode apenas começar a arranhar sua superfície. Há coisas que omiti com essa pequena explanação, mas espero que, em última análise, ao menos ela possua alguma coisa que os aspirantes a escritores sejam capazes de usar. Se não, espero que o desgosto e o tom desconexo desse texto sirva como um terrível alerta para demonstrar o que essa bizarra e obsessiva profissão faz com seu cérebro. Os tímidos não necessitam se aventurarem até aqui. No mais, espero que esse mapa toscamente esboçado ao menos permita que vocês evitem o piores percalços e remendos e armadilhas e encontrem uma carreira tão emocionante e intelectualmente recompensadora quanto a que estou usufruindo atualmente.

Alan Moore, abril de 1988.

Para saber mais:

O site (<http://www.jmtrevisan.hpg.com.br>) do escritor **J. M. Trevisan** também apresenta a primeira parte desse texto de **Moore**, com uma excelente tradução de ..., muito mais interessante por apresentar preciosos comentários que eu, por não possuir a experiência e astúcia necessárias, não adicionei em minha tradução. Espero que as partes 2 e 3 sejam logo divulgadas (e comentadas) por ele.

Procure também o excelente *Como Escrever HQ*, de **Gian Danton**, na seção de virtualbooks do site do .

Por fim, a *TopShelf* prometeu uma versão atualizada desse pequeno e precioso manual de **Alan Moore**. A edição trará ilustrações de **José Villarubia**.