

O ROTEIRO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Gian Danton



Introdução

Antes de começar a falar diretamente de roteiro e suas técnicas, seria interessante, creio, traçar uma imagem do panorama do assunto no Brasil.

Observa-se, antes de mais nada, uma total falta de tradição de escritores nessa mídia. As histórias em quadrinhos brasileiras têm se caracterizado pelo seu pendor cíclico. Tivemos uma era de ouro dos quadrinhos nacionais na década de 60. Várias editoras publicavam revistas de terror nacionais e algumas se aventuravam até por outros gêneros, como os super-heróis. Nessa época, os poucos roteiristas que atuavam não assinavam seus trabalhos e revelavam nítida inexperiência no ramo. Alguns revelaram que nunca haviam lido HQs e que não começaram a ler, mesmo depois de terem se tornado roteiristas. Desse período um único nome se destaca: Ruben Luchetti.

Depois tivemos um longo período em que as HQs nacionais sumiram das bancas, quase desaparecendo por culpa da invasão dos comics norte-americanos e, principalmente da censura imposta pelo regime militar.

Durante grande parte da década de 70 o panorama das Hqs foi dominado pelo underground, também chamado de undigrundi. A preocupação estética dessas publicações suplantava a preocupação com o roteiro e não vamos ver o surgimento de nenhum roteirista underground. A maior parte dos artistas escrevia e desenhava suas histórias.

O surgimento das editoras Vecchi e Grafipar, no final da década de 70 é que dará ensejo ao aparecimento de roteiristas, tais como Luiz Antônio Aguiar, Júlio Emílio Brás, Ataíde Brás e Nelson Padrella.

No entanto, com a crise financeira que tomou conta do país no início dos anos 80, as revistas fecharam suas portas e os roteiristas migraram para outras mídias. Júlio Emílio Brás e Luiz Antônio Aguiar tornaram-se escritores de livros infanto-juvenis de grande sucesso. Outros se dedicaram à publicidade e ao jornalismo.

O resultado disso é que cada nova geração de roteiristas que surge, em geral, não tem qualquer contato com as geração anteriores. Não há uma transmissão de experiências, ao contrário do que acontece nos EUA, em que os roteiristas novos são orientados pelos mais velhos.

No Brasil a maior parte dos roteiristas não sobrevive no ramo tempo o bastante para apurar o estilo. Por outro lado, aqueles que permanecem atuantes são obrigados a submeter a um tratamento desrespeitoso. Os editores publicam as histórias e omitem o nome dos escritores, ou cortam o texto. Em geral, considera-se o texto menos importante que o desenho e há um certo consenso de que os direitos autorais da HQ pertencem unicamente ao desenhista.

O resultado desse estado de coisas é um círculo vicioso: os roteiristas não têm tempo de se aprimorar e, no geral, abandonam os quadrinhos quando estão minimamente experientes. Os jornalistas e editores, na falta de bons roteiristas, desmerecem o trabalho do texto. A falta de reconhecimento faz com que os roteiristas permaneçam menos tempo no meio.

Este texto é uma tentativa de transmitir uma experiência pessoal, uma tentativa de quebrar o círculo vicioso em que os novos escritores são obrigados a “reinventar a roda” a cada geração.

Desde 1989 venho publicando histórias em quadrinhos em diversas editoras sob o pseudônimo de Gian Danton, algumas delas, inclusive, nos EUA, pela editora Phantagraphics.

O relato que se segue é o resultado de minhas observações ao **escrever** quadrinhos, **escrever sobre** quadrinhos e **ler** quadrinhos. Boa parte dos exemplos citados serão provenientes da HQ americana ou européia, o que revela uma forte influência dessas escolas. Talvez no futuro surja uma geração influenciada por roteiristas nacionais. Será o primeiro passo na criação de uma linguagem de quadrinhos tupiniquim.

A Linguagem de Quadrinhos

A primeira coisa se observar quando se fala em roteiros para de quadrinhos é que essa mídia tem uma linguagem própria. É certo que ela tanto influenciou quanto foi influenciada por outras mídias, como a literatura, o cinema e as artes plásticas. Mas com o tempo a arte sequencial adquiriu métodos próprios de contar histórias. Essa é a razão pela qual as adaptações de quadrinhos para o cinema e TV têm se mostrado desastrosas.

As Hqs não dispõem dos recursos de movimento e som do cinema. Imaginemos, por exemplo, um filme de terror. É possível transmitir ao espectador o clima tenso utilizando-se apenas de sons subliminares, trilha sonora e movimentos de câmera, sem que seja necessário recorrer ao texto. Nos quadrinhos a mesma cena ficaria, no melhor dos casos monótona e, no pior, incompreensível.

O principal recurso para se criar o clima da história nos quadrinhos é o texto. Ao contrário do que dizem alguns críticos, as Hqs não têm o defeito de darem a história pronta para o leitor. Na verdade, o leitor participa ativamente ao completar a ação entre um e outro quadro. (Ver McCloud, Scott. Desvendando os Quadrinhos). Assim, o melhor texto não é aquele que explica o desenho ao leitor, mas aquele que faz com que ele use ainda mais sua imaginação, completando aspectos que não estão sendo mostrados pelo desenho. Vamos encontrar ótimos exemplos disso no Monstro do Pântano, de Alan Moore. Na primeira história, Lição de Anatomia, observamos um velho correndo do Monstro, enquanto o texto diz:

Estou pensando no velho. Estou pensando no ranger de suas articulações enquanto corre. Estou pensando no terror de seu coração carcomido e atrofiado. Este é o prédio dele, sabe? Esse é o lugar onde ele se sentia seguro! Agora, o vidro opaco e o metal indiferente zombam do ancião, refletindo sua imagem pequena e amedrontada... como um besouro numa caixa. Como um verme num labirinto. (MOORE, Alan, BISSETE, Stephen & TOTLEBEN, John. Lição de Anatomia. Obras Primas Vertigo: Monstro do Pântano., São Paulo, Metal Pesado 1997, p. 25-26)

O exemplo acima constitui aquilo que costumo chamar de *texto de ambientação*. Não há aqui qualquer preocupação narrativa. O objetivo é ambientar o leitor no clima da história, criando um efeito parecido com o da trilha sonora nos filmes. É uma utilização do texto aparentemente exclusiva dos quadrinhos. O cinema dificilmente usa o texto em off e a literatura, como não dispõem dos desenhos para contar a história, fica presa à função narrativa.

Durante um longo tempo os roteiristas se limitaram à função narrativa. A descoberta de que, ao contrário da literatura, uma HQ pode ser contada apenas com imagens, libertou o texto para exprimir sensações, cheiros, pensamentos e divagações do autor.

Não estou dizendo que narrativa quadrinística é superior à cinematográfica ou à literária, mas ela é diferente e isso deve ser lembrado por qualquer um que pretenda escrever quadrinhos.

Alan Moore ressalta a importância desse tipo de consciência:

Ao invés de procurar semelhanças dos quadrinhos com o cinema e a literatura, por que não focamos nossa atenção onde os quadrinhos são especiais e únicos? Por que, ao invés de nos preocuparmos com as técnicas cinematográficas que não encontramos nos quadrinhos, não procuramos as técnicas quadrinísticas que os filmes não podem reproduzir? (MOORE, Alan. Escrevendo Quadrinhos - tradução condensada de Gian Danton. Sequência, 3. Curitiba, set. 1993, p. 17)

Conteúdo

Uma vez estabelecida a importância de se encarar os quadrinhos como uma linguagem própria, com seus recursos únicos, torna-se conveniente dividir o roteiro de uma HQ em dois aspectos: conteúdo e forma. O conteúdo é a história em si, a trama, o plot. A forma agrupa os recursos de texto usados para contar essa história.

O conteúdo caracteriza-se pela capacidade de ser condensado. É possível fazer um resumo, ou um sinopse do conteúdo, mas não da forma de uma história. Qualquer tentativa nesse sentido resultaria numa adulteração da forma.

Uma experiência curiosa foi feita pela extinta editora Warren. Eles juntaram uma equipe de desenhistas e roteiristas e apresentaram uma sinopse da história - uma variante do filme King Kong em que a mulher se torna gigante e carrega o macaco para o alto do Empire State. (Essa história foi publicada no Brasil na revista Kripta, 14. Ed. Rio de Janeiro, RGE, 1977) Embora o conteúdo básico fosse o mesmo, essa sinopse resultou em seis histórias completamente diferentes.

A trama pode ser simples e linear. Boa parte das Hqs clássica envolviam tramas simples e lineares: um grupo de bandidos resolve assaltar um banco. No momento do assalto aparece o Super-homem e os prende, provando, assim, que o crime não compensa.

A história linear caracteriza-se por ter um início, um meio e um fim bem delineados e dispensar qualquer complicação no desenvolvimento da trama. As histórias lineares são uma herança da época em que se achava que os quadrinhos fossem uma leitura exclusivamente infantil. Os editores achavam que os leitores seriam incapazes de compreender qualquer tipo de complexidade.

Com o tempo descobriu-se que a faixa etária dos leitores de Hqs era muito mais adulta do que se pensava. Além disso, os recursos gráficos permitiam uma maior liberdade na trama.

A primeira tentativa nesse sentido foi explorar os personagens secundários em tramas paralelas. O Spirit, de Will Eisner, já revelava esse recurso.

Temos, a seguir, o uso do flash back, que subvertia a ordem cronológica da história, tornando-a não linear. O flash back levou um longo tempo para se desenvolver nos quadrinhos. No começo era inevitavelmente acompanhado de uma indicação textual de que os fatos narrados não pertenciam à sequência normal dos acontecimentos, como podemos observar no exemplo abaixo, retirado de uma história do Homem Aranha da década de 70:

Afetado pela drogas presentes nas garras do Chacal, ele se lembra com dificuldade dos eventos dos últimos dias... de quando foi jogado de cima da ponte do Brooklym pelo Chacal e seu aliado temporário, o Tarântula. (CONWAY, Gerry. Mesmo Vivendo, Eu Morro. Origens dos Super-Heróis Marvel, 6. São Paulo, Abril, agosto de 1997, p. 88)



Os recursos gráficos dos quadrinhos, entretanto, permitiam que essa mudança de tempo pudesse ser feita sem a ajuda do texto. Alan Moore, certamente, apresentou uma inestimável contribuição nesse sentido, tanto em Batman: A Piada Mortal quanto em Watchmen. Aqui a passagem de tempo era indicada por imagens semelhantes. Numa cena de flash back em A Piada Mortal, vemos o Coringa estendendo a mão

para a esposa, que ri. No outro quadro, já no presente, ele estende a mão na direção de um boneco de palhaço.

O sucesso de *A Piada Mortal* demonstrou que o público de quadrinhos estava perfeitamente preparado para compreender uma narrativa não-linear e abriu caminho para experimentações, levadas a cabo, em geral, por artistas ingleses.

Uma das mais interessantes é *Skreemer*, de Peter Milligan. A história é narrada pelo neto de um personagem secundário, Finnegan, o segurança do mafioso Veto Skreemer. Todos os personagens principais têm direito a flash backs. Além disso, o narrador conta uma trama paralela, a da família Finnegan. O resultados poderia se tornar incompreensível, não fosse a utilização das cores. O colorista Tom Ziuko alterna tons contrastante (para indicar as ações do tempo presente) e suaves (para indicar as lembranças).

Em uma das histórias do *Monstro do Pântano* (publicada no Brasil em *Superamigos*, 35. São Paulo, Abril), vemos um recurso curioso: a trama é contada do ponto de vista de vários personagens, nenhum deles, entretanto, tem noção do conjunto. Assim, o leitor é obrigado a *montar* a história mentalmente, como se encaixasse peças de um quebra-cabeça.

Sabe-se que o leitor participa da narrativa quadrinística, completando o vácuo entre um quadro e outro. Entretanto, tais narrativas não lineares reforçam essa participação, sendo, portanto, mais interativas.

Um outro aspecto a se explorar no âmbito do conteúdo é o do gancho. O gancho é algo que puxa a história.

Nesses últimos anos o ganchos assumiu muitas formas. A primeira e mais elementar delas é aquela usada nas tiras de aventura, como as de *Flash Gordon*. O roteirista deveria em cada tira recordar o gancho da tira anterior, resolvê-lo e criar um gancho para a tira seguinte. Um trabalho difícil que não deixava muito espaço para a profundidade da trama ou dos personagens.

Com o surgimento dos gibis em série, em especial os da Marvel da década de 60 o gancho foi jogado para início e o fim das revistas. No final de cada gibi, Thor estava envolvido com um perigo do qual parecia impossível escapar. Na edição seguinte o herói, evidentemente, desvencilhava-se da ameaça.

Um ponto a ser elucidado sobre o gancho é que ele, à primeira vista, parece associado a situações de suspense, o que é falso. Embora o gancho possa ser usado, com ótimos resultados, para o suspense, essa não é a sua principal aplicação. Como foi dito anteriormente, o gancho puxa a história, ou acontecimentos da história. Uma boa HQ deve ter ganchos que indiquem como será o seu final.

Provavelmente, o gênero em que o gancho é mais facilmente indetectável é o policial. O gancho, nesse tipo de narrativa, é o

assassinato de alguém e as indicações de quem é o assassino. Em geral as pistas são jogadas disfarçadamente na história, fazendo com que o leitor não preste atenção nelas e foque sua atenção nas pistas falsas. Não apresentar pistas é um pecado grave nas narrações detetivesca e o mesmo acontece nas histórias em quadrinhos de qualquer gênero.

Ainda no campo do conteúdo, temos um último aspecto importante. Aquilo que Moore chama de *idéia* da história:

A IDÉIA é aquilo sobre o que trata a história. Não a trama, ou o desenvolvimento da história, mas aquilo sobre o que é a história essencialmente. Como exemplo posso citar a história A Maldição, publicada na revista Monstro do Pântano, 3, editora Abril. Essa história é sobre as dificuldades encontradas por uma mulher em uma sociedade machista, usando o tabu da menstruação como motivo central. Essa não é a trama da história - a trama fala de uma mulher em uma nova casa construída sobre uma tribo indígena e sendo possuída por um espírito que a torna um lobisomem. (MOORE, Alan. Escrevendo Quadrinhos, p. 18)

Difícilmente um roteiro pode ser bom sem ter um tema. Há casos em que a *idéia*, ou *tema* da história pode ser facilmente percebida. É o caso da HQ Guerra de Idéias, de Flávio Calazans, que trata da luta entre idéias autoritárias e libertárias. V de Vingança, de Alan Moore, trata do mesmo assunto, mas o tema está tão envolto na trama que não é tão facilmente discernível. Parece óbvio que qualquer um que escreva quadrinhos deveria ter mente o tema de sua história, o que auxiliaria, inclusive, no desenvolvimento da trama.

Forma

Chegamos, então, ao reino da forma. Esse é um dos aspectos mais difíceis de serem compreendidos e há pouquíssimos estudos a esse respeito. A forma compreende o texto e o diálogo.

Já nos referimos anteriormente, ao texto de ambientação. Vamos encontrar um exemplo desse tipo de texto no álbum Os Companheiros do Crepúsculo, de Bourgeon:

Esta durou, diz-se, cem anos... Nada a distinguiu verdadeiramente daquelas que a perceberam, nem das que lhe seguiram... como o raio e a peste, a guerra abate-se sobre os campos quando menos se espera. De preferência quando os celeiros estão cheios e as jovens são belas... (BOURGEON, François. Os Companheiros do Crepúsculo, 2 : Os Olhos de Estanho da Cidade Glauca. Lisboa, Meribérica, 1989, p. 3)

Novamente, aqui temos um texto sem teor narrativo. Observe-se a linguagem empolada e literária, que distingue a legenda de Bourgeon. O objetivo do autor era adequar seu texto à narrativa histórica (a HQ se passa na Idade Média Européia).

Além do texto de ambientação, há outros tipos. Há, claro, o narrativo, como o abaixo, retirado de uma HQ de Sandman, de Neil Gaiman:

E Madoc levou Calliope para sua casa, e trancou-a no quarto mais alto, que havia preparado para ela. Seu primeiro ato foi violentá-la, na velha e mofada cama de armar. Ela nem mesmo é humana, ele disse a si mesmo. Ela tem milhares de anos. Mas sua carne era quente, e seu hálito doce, e ela segurava as lágrimas como uma criança enquanto ele a feria. (GAIMAN, Neil et alii. Sandman, 17. São Paulo, Globo, 1991, p. 8)



Esse tipo de texto, embora de teor narrativo, não é uma simples explicação da ilustração. Ele condensa fatos que levariam várias páginas para serem contados na narrativa quadrinística normal. Esse é, em geral, o tipo de texto narrativo mais facilmente encontrado nos quadrinhos atuais.

A seguir temos os textos que expressam reflexões do personagem. O objetivo aqui é chamar atenção para aspectos que o leitor seria incapaz de perceber apenas pelo desenho. No exemplo abaixo, retirado de *Starman*, de James Robinson, o autor refere-se a aspectos olfativos:

Hm. eu nunca me canso do cheiro. É sempre assim quando abro a loja... toda vez que inalo, de novo, o ar deste lugar. Respiro fundo. Encho os pulmões. E nunca me canso. Do cheiro de coisas velhas. (ROBINSON, James & HARRIS, Tony. Starman, 1. São Paulo, Magnum, 1997, p. 8)

Dentro do gênero reflexivo, há um tipo provavelmente só encontrado nas Hqs. O roteirista conversa com o personagem, ao mesmo tempo em que narra a história. É caso de *Shambala*, de J.M.De Matteis:

Mestre das Artes Místicas. Desde que assumiu esse majestoso título, parece ter eliminado a malícia e a mesquinhez de seu coração. Pena que ainda não aprendeu a sorrir. Você caminha, uma criança brincando com as sombras da memória: a imagem do desgraçado que foi se reflete na neve ofuscante. (DE MATTEIS, J.M. & GREEN, Dan. Dr. Estranho em Shamballa. Série Graphic Novel, 17. São Paulo, Abril, novembro de 1989, p. 6-7)

Quanto ao diálogo, a primeira questão que se apresenta é se eles devem ser realistas ou não. No campo dos diálogos realistas um grande avanço foi dado por Frank Miller, em *Cavaleiro das Trevas*, como podemos observar no diálogo abaixo, entre o Comissário Gordon, um advogado e um policial:

Gordon: Seu cliente entra e sai da cadeia desde que aprendeu a andar! Seu cliente fugiu da cena do crime e baleou um policial com uma arma ilegal! Onde eu pus os charutos, Merkel?

Policial: Na gaveta!

Advogado: Não houve roubo, comissário! Ele não foi identificado como o homem que baleou o policial! Quanto à arma...

Policial: Devia parar de fumar...

Advogado: ... Batman a deixou ali durante sua investida que resultou em dois homens em estado de choque... Outro bem

ferido... e meu cliente com um fêmur fraturado! Seus traumas físicos e emocionais...

Gordon: Fósforos, Merkel!

Policial: No colete! (MILLER, Frank. Batman: O Cavaleiro das Trevas, 1. São Paulo, Abril, 1987, p. 37)

O trecho acima exemplifica a técnica de conversa paralela, um dos recursos mais bem sucedidos para tornar um diálogo realista. Gordon faz perguntas ao policial enquanto conversa, demonstrando claramente seu desinteresse pela fala do advogado. A conversa paralela pode ser considerada como uma variante da técnica de corte, muito usada nas histórias em quadrinhos. Nela, o diálogo é subitamente cortado, passando os personagens a falar de outro assunto. Alan Moore usa o recurso na história da Super-Homem Para o Homem Que Tem Tudo:

Lyla: Kal? Por que ainda está olhando pela janela? Todo mundo já foi para casa!

Kal-EL: Por nada! É só que... Bom... eu queria que meu pai tivesse vindo!

Lyla: Bom, ele foi convidado... mas quando eu disse que Allura e Kara estariam aqui, seu pai falou que estava ocupado! Sei que ele brigou com o irmão, mas Zor-EL morreu há três anos...

Kal-EL: E meu pai ainda não fala com Allura e Kara. Totalmente sem sentido!

Lyla: Exato! Por que não visita Jor-EL amanhã, depois do trabalho? Não quero que se preocupe com ele esta noite! Hoje é seu primeiro-dia! Os robôs mordomos vão limpar tudo. Vamos pra cama!

Kal-EL: Lyla, por que você trocou o teatro por isto?

Lyla: Sei lá, Kal! Importa? (MOORE, Alan & GIBBONS, Dave. Para o Homem Que Tem Tudo. Superpowers, 21. São Paulo, Abril, 1991)



Como se vê, o diálogo, que vinha tomando um certo rumo, muda subitamente, dando uma impressão realista, já que na vida real isso acontece na maioria das conversas.

Mas um diálogo não precisa, necessariamente, ser realista. São comuns histórias que exigem diálogos não realistas. É o caso do álbum *Os Companheiros do Crepúsculo*. No instante em que os habitantes de um feudo preparam-se para matar Marionette, pensando-a comparsa de um grupo de soldados que havia saqueado o local, chega o Senhor, que trava com eles o seguinte diálogo:

Senhor: *Que raio! Quem ousou fazê-lo? Os franceses ou os ingleses?*

Mulher: *Franceses, ingleses? Vá-se lá saber... Nenhum desses cavalheiros fala como nós, mas todos se põem de acordo para nos rapinar, violar e deitar-nos fogo também!*

Homem: *Esta galdéia acompanhava-os! ... e como parece que gosta deles tesos e quentes, vamos grelhar-lhe a pássara. (BOURGEOIN, François. *Companheiros do Crepúsculo*, p. 5)*

Observe-se que o diálogo segue um caminho linear. Não há mudanças bruscas de assunto. Além disso as impressões são antiquadas. Com isso o autor, Bourgeon, busca reproduzir o falar de

uma Idade Média romanesca, diferenciando-a culturalmente de nossos dias.

Bibliografia

- BOURGEOIN, François. *Os Companheiros do Crepúsculo, 2 : Os Olhos de Estanho da Cidade Glauca*. Lisboa, Meribérica, 1989, p. 3
- COMPARATO, Doc. Roteiro: arte e técnica de escrever para cinema e televisão. Rio de Janeiro, Nórdica, 1983.
- CONWAY, Gerry. Mesmo Vivendo, Eu Morro. *Origens dos Super-Heróis Marvel*, 6. São Paulo, Abril, agosto de 1997
- DE MATTEIS, J.M. & GREEN, Dan. *Dr. Estranho em Shamballa*. Série Graphic Novel, 17. São Paulo, Abril, novembro de 1989
- GAIMAN, Neil et alii. *Sandman*, 17. São Paulo, Globo, 1991
- Kripta, 14. Ed. Rio de Janeiro, RGE, 1977
- LYPSZYK, Enrique. História em quadrinhos e seu argumento. in MOYA, Álvaro. *Shazan! São Paulo, Perspectiva, 1977.*
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo, Markron Books, 1995
- MILLER, Frank. *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, 1. São Paulo, Abril, 1987
- MILLIGAN, Peter & EWINS, Brett. *Skreemer*. São Paulo, Abril, 1990.
- MOORE, Alan, BISSETE, Stephen & TOTLEBEN, John. *Lição de Anatomia. Obras Primas Vertigo: Monstro do Pântano.*, São Paulo, Metal Pesado 1997
- MOORE, Alan. *Escrevendo Quadrinhos - tradução condensada de Gian Danton. Sequência*, 3. Curitiba, set. 1993
- ROBINSON, James & HARRIS, Tony. *Starman*, 1. São Paulo, Magnum, 1997

Informações Sobre o Autor

Ivan Carlo Andrade de Oliveira, é jornalista, professor, roteirista e escritor. Mestre em comunicação pela Universidade Metodista de São Paulo.

Sua produção literária, grande parte sob o pseudônimo de Gian Danton, inclui um livro infantil (*Os Gatos*, editora Módulo), um artigo na coletânea de artigos acadêmicos *Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e prática*, o livro *Spaceballs*, publicado pela Associação Brasileira de Arte Fantástica, o *Manual de Redação Científica*, publicado pelo CEAP (Centro de Ensino Superior do Amapá) e o *Manual de Redação Jornalística*, publicado pela Faculdade Seama, além de diversos livros eletrônicos para a editora Virtual Books.

Também sob o pseudônimo de Gian Danton, tem produzido roteiros de quadrinhos desde 1989, quando estreou na extinta revista Calafrio, em parceria com o consagrado desenhista Joe Bennett. Sua produção de roteiros para quadrinhos inclui histórias para as editoras Nova Sampa, ICEA, D´arte, Brazilian Heavy Metal, Metal Pesado e para a editora norte-americana Phantagraphics.

Seu trabalho mais recente na área de quadrinhos foi o roteiro e a edição de texto da revista Manticore pelo qual ganhou os prêmios Ângelo Agostini (melhor roteirista de 1999) e HQ Mix (melhor lançamento de terror).

É professor titular do Centro de Ensino Superior do Amapá – CEAP e da Faculdade SEAMA.

Para se corresponder com Gian Danton, escreva para: calliope@uol.com.br