

A pergunta que mais me fazem é "que conselho você pode me dar sobre escrever Quadrinhos?" Os detalhes variam e, às vezes, há uma questão que se segue. Mas é a mesma pergunta de cara.

Bem, veja. Há alguns lugares diferentes sobre escrever quadrinhos no meu site.

Que é <http://www.warrenellis.com>. Fácil achar. Os artigos estão na seção "Writing" [Escrever], e na área "Gutters" ["calhas", ou os "brancos" entre um quadrinho e outro] da seção sobre escrita. Dê uma olhada nelas.

Mas o que vou fazer aqui, só para ser um Cara Legal e te ajudar, é dar a você o Guia do Blefador para Digitar Histórias Com Poucas Palavras e Desenhos Grandes. Que é o termo técnico para Histórias em Quadrinhos que Scott McCloud deixou de fora no seu DESVENDANDO OS QUADRINHOS [UNDERSTANDING COMICS].

Não, sério.

1. PREPARAÇÃO.

Tranque seus gibis num armário por enquanto. Você vai à biblioteca. Não se pode aprender a escrever lendo gibis. Você vai ler alguns livros de verdade por enquanto. Assim é como todo escritor que conheço aprendeu a escrever: estudando grandes escritores e aplicando as lições aprendidas para seus próprios interesses e objetivos. Você não conseguiu Alan Moore sem Thomas Pynchon, você não conseguiu Eddie Campbell sem Henry Miller, nenhum Grant Morrison sem William Burroughs. Olhe o modo como escritores sérios estruturam suas histórias. Olhe o modo como apresentam o diálogo. Olhe os efeitos que eles conjuram, e esquematize como eles fazem isso. Fique um tempo com Dickens. É, é, eu sei. Cale a boca. Ele tem aplicação especial nos Quadrinhos, porque Quadrinhos ainda são uma forma seriada, e Dickens é o escritor da língua inglesa mais eficiente neste formato que já existiu. O ponto é: entenda como os meninos e meninas grandes colocam palavras juntas no Mundo Real. Ache o que você gosta. Encontre o que funciona para você. E traga isso de volta.

Agora você pode desenterrar seus gibis de novo. Porque você vai destruir suas chances de jamais ter um simples divertimento com eles de novo. Você vai se sentar com aqueles que acha que são realmente bons e vai rasgá-los para descobrir o que está dentro deles. Frank Miller não conseguiu ser Frank Miller até que rasgou e abriu Will Eisner e Johnny Craig e Bernie Krigstein e todas as outras malditas coisas em que ele colocou suas mãos – e descobriu como funcionavam. Você vai ler e apontar e anotar e olhar fixamente pra essas coisas até nunca mais querer vê-las de novo (o efeito se desfaz em uns dez anos).

Você no momento tem quatro ferramentas-extras disponíveis consigo. E pode se considerar sortudo pra cacete por tê-las, porque elas não estavam por aí quando eu era um garoto, vivendo numa vala ao lado da estrada.

São livros.

QUADRINHOS E ARTE SEQÜENCIAL [COMICS AND SEQUENTIAL ART] e GRAPHIC STORYTELLING de Will Eisner. Will Eisner é com certeza o maior inovador ainda vivo do formato Ocidental, e eu diria que ele esqueceu mais sobre

Quadrinhos do que a maioria do resto de nós sabe na realidade – mas ele não esqueceu, porque colocou nesses livros. Eles vão te fornecer muitas teorias para considerar, e conselhos para você pegar ou largar à medida que constrói sua própria abordagem, e eles também vão te ajudar a começar a escrever visualmente.

DESVENDANDO OS QUADRINHOS [UNDERSTANDING COMICS], de Scott McCloud, é uma boa e longa olhada em toda a mídia [de HQ], em escala global, esgueirando-se por dentro dela para mostrar a você o material bom. Eisner e McCloud são ambos escritores/desenhistas, então a experiência deles na mídia pode não ser a sua, mas são todos livros fascinantes e educativos.

WRITERS ON COMICS SCRIPTWRITING [ESCRITORES FALANDO DE ROTEIRIZAÇÃO DE QUADRINHOS] é um compêndio de entrevistas exclusivas com escritores de quadrinhos, cada qual acompanhada de uma amostra da sua escrita, tirada das páginas de roteiros originais. Foi publicado pela Titan Books em 1999 [Nota: não no Brasil, blé]. Os entrevistados incluem Garth Ennis, Frank Miller, Grant Morrison, Neil Gaiman e eu. Entenda, esses livros não são bíblias. São visões atentas e informadas sobre a mídia por pessoas que têm feito isso há mais tempo que você.

2. O FORMATO.

Há duas maneiras geralmente aceitas de escrever um roteiro para quadrinhos. A primeira é o estilo desenvolvido por Stan Lee para escrever pencas de malditos gibis por mês. Quando deu o pontapé inicial na Marvel Comics nos anos 60, ele era muito por sua conta responsável por alimentar uma manada bem grande e crescente de desenhistas, em mais de meia dúzia de títulos por mês. QUARTETO FANTÁSTICO, HOMEM-ARANHA, OS VINGADORES, quaisquer gibis em que o DR. ESTRANHO e HOMEM DE FERRO e CAPITÃO AMÉRICA e todos aqueles outros personagens estivessem aparecendo... ele escrevia todos. Era uma produção heróica, uma explosão assustadora de poder criativo sustentado. Mas vai ficar claro que nenhum ser humano pode produzir essa quantidade de roteiro

completo [full script] dentro daqueles prazos – e ele estava editando a maldita linha de revistas também, lembre-se.

(Suspeito que haja um livro sobre esses primeiros dias da Marvel que precisa ser escrito – sempre me pareceu ser o Velho Oeste das publicações de quadrinhos; homens estranhos de meia-idade batendo sem parar nas teclas e pranchetas noite adentro, sendo capazes de suportar-se tempo suficiente para produzir esse monte de trabalho seminal, destruidor da saúde.) Então Stan Lee desenvolveu o que chamamos hoje de Marvel-style [estilo Marvel]. Isso envolve primeiro separar a história em prosa, muito rusticamente, deixando para o artista interpretá-la, traduzi-la em quadrinhos desenhados. Essa fase é chamada de Plot [Argumento], e normalmente se parece com isso:

PÁGINA UM

Mad Joe Babymaker ["Zé Maluco Faz-Neném"] abre com um empurrão a porta da cabana, usando seu uniforme roubado da polícia, armado com seu disparador de pregos e carregando sua sacola de testículos decepados. Dentro da cabana, na cama improvisada feita de caixotes e pessoas gaulesas, sua bela esposa e assassina psicótica Silky ["Sedosa"] está violentamente cavalcando Kurt Busiek [Nota: famoso roteirista de super-heróis]. Mad Jack liga com um tranco seu disparador de pregos – o cano gira em velocidade num zumbido horrível. Ele está mortiferamente enraivecido. "Kurt", ele diz. "Eu tenho negócio a resolver contigo, seu bastardo manchado de bebida suja".

Sim, você está certo. Essa página de argumento foi mesmo tirada do novo título de Rob Liefeld, YOUNGBLOOD; SHAG ME BACKWARDS, A NEW GENERATION BABY [YOUNGBLOOD; ME COME POR TRÁS, UMA MINA DA NOVA GERAÇÃO]. Desculpe por isso, Rob.

Mas você pegou a idéia. Você transmite o que precisa acontecer em cada página para o desenhista, que então interpreta isso. Estou cuidadosamente usando essa palavra, "interpretar". Desenhistas não são como você e eu. Os cérebros deles não têm a fiação montada da mesma forma. Para usar meu exemplo favorito, um exemplo da vida real — onde você vê uma cena com dois personagens

conversando entre si, explicando partes cruciais do enredo e construindo sua personalidade, um artista pode ver a oportunidade para uma imagem muito grande de um dinossauro. Quer dizer, se você estiver trabalhando com George Pérez, você tem cobertura. George é um excelente contador de histórias. George vai cuidar de você e na realidade vai fazer você parecer melhor do que você é de verdade, como descobri. Mas vamos encarar os fatos. George é ocupado e as chances são boas de você conseguir [trabalhar com] o Caipira [Hillbilly Guy]. O Caipira tem três olhos, está fodendo a mãe, a prima e a irmã e são todas a mesma mulher, e ele acha que troncos e esquilos mortos são realmente 'bunitu'.

Então eventualmente a redação editorial vai mandar pra você a arte para completar a segunda fase do seu trabalho. Essa fase, confusamente, é chamada Roteiro [Script]. Aqui, você tem de escrever o diálogo, casando-o com a arte. Aí é que a dor do Marvel-style penetra na pele. Na Página Um, você planejou a revelação que Silky Babymaker estava dando uma com Kurt, “o terror da bebedeira de cerveja caseira dos sete mares e banheiros externos de todos os lugares”. Mas o Caipira te deu uma página de imagens belamente representadas por troncos com cortes em talhos, esquilos mortos pendurados em toda volta. Ah, merda, você diz. Ah, merda.

Mas você tem de colocar diálogo nisso de qualquer forma. De fato, com mais frequência que se espera, você precisa marcar na fotocópia da arte onde o diálogo deve ir. Considera-se de certa ajuda se você numerar cada pedaço de diálogo seqüencialmente, e casar esses números com os que você colocou nas indicações da arte. Então se a primeira fala é Silky berrando "Oh meu Deus! Eu só caí em cima dele, sério!", então você desenha um balão vindo da boca da moça com um número 1 nele, e a primeira fala do roteiro dessa página diz:

SILKY 1: "OH MEU DEUS! EU SÓ CAÍ EM CIMA DELE, SÉRIO!"

Até onde eu sei, na verdade só há duas maneiras de escrever uma HQ: a maneira errado e a maneira de Deus. O caminho a seguir, minhas crianças, é o caminho puro. Roteiro completo ["full script"]. Vamos pegar o exemplo usado antes:

PÁGINA UM

Painel 1;

Mad Joe Babymaker ["Zé Maluco Faz-Neném"] abre com um empurrão a porta da cabana, usando seu uniforme da polícia roubado, armado com seu disparador de pregos e carregando sua sacola de testículos decepados. Dentro da cabana, na cama improvisada feita de caixotes e pessoas gaulesas, sua bela esposa assassina psicótica Silky ["Sedosa"] está violentamente cavalcando Kurt Busiek [famoso roteirista de HQ de super-heróis]. Mostre essa tomada por trás de Jack, pegando por sobre o ombro dele para dentro da cabana. Essa é sua grande tomada

Painel 2;

Close na mão de Jack, à medida que vemos a sacola de bagos deslizar de seus dedos chocados. –(sem diálogo)

Painel 3;

-- e esses mesmos dedos agarram com força seu disparador de pregos.(sem diálogo)

Painel 4;

Inverta o ângulo e abra uma panorâmica; damos de cara com Jack pela primeira vez, à medida que ele levanta seu disparador de pregos – que começa a girar em velocidade, soltando vapor, brilho vermelho formando-se nas aberturas de pregos. Jack está em ebulição, pronto para matar.

JACK; -----KURT.

JACK; -----TENHO NEGÓCIOS A -----
RESORVER CONTIGO.

JACK; -----SEU MONSTRO DE CERVEJA
----- ASQUEROSO COMEDOR DE -----
ESPOSA, Ô SEU.

Pronto. Esquematizado painel por página, diálogo e outros elementos textuais seguindo imediatamente a descrição para o painel em que aparecem. Simples. Esse é o jeito de Homens e Mulheres de Verdade fazerem, até onde eu sei. Você tem de foder de verdade com o estilo-Marvel, transformá-lo em algo que pareça mais um roteiro de animação, antes que você consiga qualquer coisa além de resultados medíocres, a menos que você esteja trabalhando como unha e carne com seu desenhista. O roteiro completo, no entanto, vai te dar uma história em quadrinhos que faz um certo sentido sempre.

Entretanto, nem todo desenhista que você encontrar vai concordar. Alguns desenhistas acham o roteiro completo psicologicamente limitante. Outros acham que ele não tem razão de ser em quadrinhos comerciais guiados mais pela arte. Carlos Pacheco [desenhista] pediu para eu mudar de roteiro completo para o estilo Marvel porque estávamos fazendo gibis de super-heróis americanos, na Marvel, e então deveríamos estar fazendo-os do jeito que Stan [Lee] e Jack [Kirby] os faziam. Para o Carlos, era um processo holístico, uma magia simpática [que reproduz a intenção final para consegui-la]. (E maldita Marvel por ter dado a ele o QUARTETO FANTÁSTICO para escrever e ilustrar – eu tive de comprar.) Nessas situações, combine os dois; a ambientação mais solta do estilo Marvel, com a inclusão de diálogo marcado do roteiro completo. Deixe o desenhista ver a fluidez toda, mostre ao desenhista onde você vai precisar de diálogo e quanto.

Algumas poucas perguntas óbvias respondidas: Por que o diálogo está em letra maiúscula? Bem, vou ser honesto; nem todo mundo faz isso. Alan Moore, de fato, escreve suas descrições de painel em letra maiúscula e seu diálogo em letra minúscula. Mas eu os escrevo em letra maiúscula porque o letreiramento é feito em letras maiúsculas. Usar as maiúsculas me permite ter uma noção de como o diálogo vai se mostrar no papel, e me dá uma sensação de quais efeitos na prosa vão funcionar e quais não. A letra em negrito no diálogo naturalmente indica onde o letrista deve usar negrito no letreiramento. Isso também pode ser indicado ao se

sublinhar as palavras necessárias. Alan, escrevendo seu diálogo em letra minúscula, indica negrito colocando a palavra devida em maiúscula. Você precisa fazer tanto trabalho descritivo quanto eu fiz?

Possivelmente. Eu me encaixo entre os dois extremos da escrita de quadrinhos – Alan Moore e John Wagner. Muita gente já descreveu os roteiros de Alan como "romances". John Wagner, criador do JUDGE DREDD e provavelmente o escritor mais influente nos quadrinhos britânicos escreve roteiros no que uma vez Dave Gibbons [desenhista] descreveu como "uma série de telegramas empolgantes." O Painel 1, no estilo de Alan, se pareceria com isso:

Painel 1;

Há quatro painéis nesta página; esse primeiro pega a metade de cima da página, os três seguintes são de tamanho igual e enfileirados um após o outro ao longo da metade de baixo. Zé Maluco Faz-Neném abre com um empurrão a porta da cabana, suas ripas de madeira tremendo com a violência do ato. Ele está usando seu uniforme da polícia roubado (o sangue do usuário original agora encrostado em volta dos três buracos de bala na parte de trás do agasalho), e está armado com seu pesado disparador de pregos feito de ferro cru e carregando sua velha sacola de testículos decepados em série. Sangue escrotal e líquidos ainda pingam vagorosamente da base da sacola sobre a grama mal-cortada embaixo. Dentro da cabana, iluminado por um velho lampião de mina pendurado num gancho do teto, achamos a bela esposa psicótica assassina de Zé, Silky, vestida de meia calça preta de borracha, sapatos de couro curtido brilhante preto e marcas vermelhas de látex pintado sobre seus peitos e barriga. Kurt Busiek está nu e amordaçado, de costas, com as palavras PAPAI SPANDEX cortadas no seu peito, provavelmente com uma lâmina. Eles estão numa cama improvisada feita de caixotes de laranjas dos anos 40 e de pessoas gaulesas, e ela está montando violenta e energicamente nele, gritando bem alto. Faça essa tomada por trás de Zé, olhando por cima de seu ombro para dentro da cabana.

SILKY; -----OH, UH, EH, OOH, EE, AH, AH...

JACK; -----HURM.

E, no estilo de John Wagner:

Painel um:

Zé, vestido num uniforme policial com arma e saco de bagos, abre a porta da cabana. Dentro, Silky está fazendo sexo com Kurt.

SILKY: É VERRUGUENTO! DROKK! DROKK, EU DIGO!

JACK: STOMM!

Acho que você pode ver a diferença. Garth Ennis e Grant Morrison escrevem em estilos reduzidos similares. Eu sugiro apontar em algum lugar entre os dois [estilos]. O roteiro completo dá a você a escolha dos papéis; você pode ser o escritor, e você pode ser o escritor e o diretor. Seu desenhista, no entanto, é o diretor de fotografia e o técnico de iluminação e o produtor e o elenco e qualquer outra pentelhação que você pode pensar. Diga a eles as tomadas que quer, as atuações que quer, a iluminação e a cor, desde que você entenda – se você estiver falando merda, eles vão te dizer. E você vai ter de aprender a não ficar reclamando e aceitar isso e trabalhar com eles para consertar. Você está lá pra fazer eles parecerem bons.

Mas: tudo começa com você. Ninguém faz merda até você ter feito seu trabalho. Então se certifique de que saia do jeito que você viu originalmente na sua cabeça. Essa é a razão do roteiro completo – tirar a imagem da sua cabeça e colocá-la na página de modo que o artista possa ver o que você está vendo.

Pratique isso. Dê uma olhada nos seus gibis favoritos e veja como seus efeitos específicos foram conseguidos através da direção do roteiro. Trabalhe com a forma até que você se sinta confortável com ela. Você pode achar exemplos com pedaços de roteiros completos em vários lugares. O livro WRITERS ON COMICS SCRIPTWRITING. Há uma edição encadernada de Sandman [em inglês] com alguns roteiros de Neil Gaiman lá (Gaiman tende para o lado Alan Moore do formato, e adapta-se bem a seus desenhistas – Jill Thompson o chama de

"bastardo passivo"). Steve Bissette publicou um livro contendo um bom pedaço dos roteiros do FROM HELL de Alan Moore. Use a internet, também – Chuck Dixon, Devin Grayson, Steven Grant e um monte de outros têm amostras de seus manuscritos on-line.

3. DECISÕES.

Por que você quer ser um escritor de Quadrinhos? Uma vez falei com uma pessoa que queria ser escritora de Quadrinhos porque ela queria ser famosa. Se você quer ser famoso, chupar uma figura pública é um método mais rápido e francamente menos desagradável de atingir seu objetivo.

Já encontrei muitas pessoas que querem ser escritores de Quadrinhos porque querem ficar ricas. Se você quiser ficar rico, roube um banco, ou arrume um emprego apropriado. Ou chupe figuras públicas e cobre delas por isso. Diabos, eu voltaria para a prostituição se não fosse pelo peso que ganhei depois de largar o cigarro três anos atrás. Apesar de seus novos trabalhos regulares, você pode achar Mark Millar [um dos roteiristas do momento] nas ruas de Coatbridge, com a mão enfiada sem coordenação na parte da frente das suas calças de bondage

manchadas de sêmen, balbuciando "Tem jogo? Vinte mangos pra você, grandão. Tem jogo?"

Encontrei várias pessoas que querem escrever de Quadrinhos só para poderem escrever seus personagens favoritos. Eu tenho dito a essas pessoas que, se entrarem na profissão, vou usar todo truque sujo em meu poder para dar um fim em suas carreiras e fazer com que seus dedos sejam cortados fora e dados de comer a lagartos dragões do Komodo. A menos que esteja preparado para ficar uma quantidade extraordinária de tempo trabalhando pra cacete, e a menos que possa trazer algo de novo para o meio de Quadrinhos, e a menos que esteja pronto para ser ter a cabeça cagada por muitas pessoas que mal poderiam se passar por seres humanos – muito menos conseguir emprego em outras áreas – e que vão controlar seu meio de vida e a direção do meio que escolheu... Então, francamente, você não serve pra nós. Para os que ficaram ouvindo; o próximo passo é vender seu trabalho.

4. A PROPOSTA [THE PITCH].

Certo. Você tem sua história. Agora você vai tentar vendê-la para alguém. Seu pobre bastardo condenado. Okay, primeiro, faça sua pesquisa. Você tem acesso à Internet. Visite os sites das editoras, veja o que dizem sobre lidar com amostras. Não dê a eles uma desculpa para recusarem sua proposta. Companhias como a Dark Horse têm políticas de propostas muito específicas. Muitas delas vão dizer algo como, cozinhe sua idéia até que vire um parágrafo, ou uma página, nos dê o menos possível pra decidir, vai se foder. Porque, francamente, elas não estão assim tão interessadas. Seu trabalho é fazê-las ficarem interessadas.

Elas querem que você cozinhe sua idéia até virar algo que, nos termos de Spielberg, "você possa segurar em sua mão".

Já ouvi muitos editores me contarem que eles procuram pela proposta "de alto-conceito". Isso basicamente quer dizer escrever a versão publicitária da sua idéia, em contraste com o tratamento amadurecido para o qual essas pessoas deviam estar arrumando o tempo pra ler.

Fazer isso vai também te ensinar uma habilidade valiosa: escrever seu próprio material publicitário. Não me entenda mal, alguns dos criadores de anúncios nas várias editoras são bons. Mas havia um cara que enviava press releases sobre novos desenhistas que incluíam detalhes sobre como ele teve de ir correndo ao toalete e cagar nas calças violentamente quando as novas páginas deles chegavam. Eu fiz os destinatários desses releases em várias revistas me ligarem pra ler esse material em voz alta pra mim. Sabe o quanto de atenção aqueles caras tiveram? Bem, eles não estão trabalhando mais no ramo. Aprenda a escrever seus próprios anúncios. Eu escrevi todo o texto promocional de PLANETARY, THE AUTHORITY e TRANSMETROPOLITAN, os slogans etc, e apesar de eles não me terem feito ganhar nenhum grande prêmio de propaganda, prefiro fazer isso a ver letras de tamanho 48 proclamando o efeito da minha HQ no intestino grosso de algum engravatado.

Então é isso que você vai fazer: cozinhar e resumir, destilando a idéia até uma forma reduzida. Não, não vai ser completo como o que você realmente quer mostrar a eles, e não vai indicar a riqueza e complexidade do que você está fazendo. Francamente, você tem de viver com isso. Pegue a atenção deles usando isso e mostre a eles o bom material depois. Porque se você não fizer de um jeito que ao menos se pareça o jeito deles, eles não vão nem olhar o material pra começo de conversa.

Todos os editores e as empresas são assim? Não. O editor Andrew Helfer da DC uma vez me disse que ele gosta que sinopses e propostas sejam longas, mostrando a ele tudo. Ele quer ter uma sensação do que está lá. No entanto, a verdade nua e crua é que Andrew Helfer produziu tantos quadrinhos em 1999 quanto Joe Madureira. Ele é uma exceção à regra, geralmente marginalizado, e o resto do clube dos editores está tramando jeitos de fazer com que ele seja esterilizado neste exato momento.

Obviamente, áreas específicas da proposta vão depender do que você está propondo. Se você estiver falando de uma mini-série, então o esqueleto essencial do argumento é exigido, o toque da história do começo ao fim.

E quero dizer somente o esqueleto; você está extirpando toda a carne e apenas explicando a estrutura, o caminho do argumento - da abertura à resolução - sem vesti-lo. Pratique isso em coisas que você não tenha escrito, primeiro – pegue um filme e tente resumir sua estrutura para, digamos, meia folha de A4 digitada. Se, por alguma razão esquecida por Deus, você estiver propondo algo mais longo, então lembre-se – você ainda tem de fazer o serviço em uma única página para ir de encontro com as necessidades da maioria das editoras.

Por anos, pra acabar com a restrição de uma página, eu criei o que chamo de Folha de Chamada [Shout Sheet]. Uma página extra que continha o título do projeto, meu nome, endereço e marca de copyright, que ia acima da página da proposta. Mal ficava dentro das regras - e, crucialmente, liberava espaço na página da proposta. Se eu tivesse um slogan da série, ou talvez uma frase de abertura de alto-conceito, esses iriam na Shout Sheet também.

A pior coisa sobre tentar entrar no mercado como escritor é que você não pode apenas enfiar um portfólio embaixo do nariz de um editor numa convenção ou encontro. Você tem de alguma forma convencer o editor a se sentar no escritório e ler seu trabalho. Às vezes, sim, é mais fácil colaborar com um desenhista e conseguir que alguma coisa seja desenhada e letreirada primeiro. E tenho dito já por um tempo que o melhor jeito de entrar nos quadrinhos nesse momento é conseguir ser publicado no setor independente e usar seu trabalho 'indie' como cartão de visita.

Mas há um segredo. Noventa e cinco por cento de todas as amostras de escritores são bosta absoluta.

Sério.

Quer impressionar um editor? Aprenda a soletrar. Monte sua proposta limpa e elegantemente. Seja coerente. Soube de um escritor que escrevia as sinopses mais claras, mais lúcidas e lindamente estruturadas que alguém já havia visto. Os roteiros na verdade, quando chegavam, eram puro tagarelado incoerente, não faziam sentido algum, haviam sido claramente escritos sob efeito de ácido. Mas as

malditas coisas foram autorizadas e pagas por força de propostas claras. Seja bom. Isso é que vai capturar a atenção do editor.

Porque 95% daquela pilha de amostras do lado deles é imperdoavelmente ruim, e eles sabem disso. Você vai se destacar da multidão porque não há manchas de sêmen na sua proposta, porque um exame corrido mostra que você têm um compreensão básica de Inglês, porque ela procura a concisão e parece profissional em sua abordagem, porque a carta de apresentação não possui no cabeçalho "Caro Bastardo", Etc.

Metade deste trabalho é sobre ter sede de sangue e não parar até você conseguir o que quer. Não tem a ver com possuir educação formal – eu não fiz faculdade, nem Garth Ennis ou Alan Moore ou Grant Morrison fizeram, e nenhum de nós fez qualquer curso especial sobre Como Escrever Quadrinhos porque não havia mesmo algum. Todos os escritores profissionais que conheço apenas viram algo que quiseram fazer e martelaram até que estavam fazendo isso bem pra diabo.

Algumas Dicas.

Há uma regra de improviso para escrita de diálogo que você pode querer experimentar. Stan Lee usou isso, Alan Moore usa isso. Um quadrinho (ou "painel") pode suportar vinte e oito palavras de diálogo. Tente isso por um tempo, antes de ir

pelo seu próprio caminho; não mais que vinte e oito palavras em cada painel. Larry Hama tem um truque para manter as páginas sendo viradas e o olho fluindo pela página. Ele se certifica de que tem uma tarja ["box"] ou um pedaço de diálogo no canto esquerdo superior da página e no canto inferior direito. Tente isso por sua conta, olhe o efeito que pode criar em histórias de ação.

Tenha certeza de que está descrevendo algo que pode ser ilustrado. O exemplo disso que sempre uso é uma história que David Lloyd contou sobre Alan Moore da produção de V DE VINGANÇA onde Alan pediu um personagem que estivesse em pé de costas para nós, sorrindo ironicamente. Tente desenhar isto. Esteja também ciente das limitações humanas. Já vi roteiros em que escritores haviam coreografado as ações de cada participante numa cena de luta com vinte pessoas – numa tomada de um único painel dentro de uma página com nove quadrinhos.

O pobre coitado do desenhista ficou doido tentando encaixar uma tomada de vinte pessoas naquela página. Há vários de nós [escritores] que muitas vezes esboçam as histórias em papel de rascunho para nos assegurarmos que não estamos pedindo ao artista para desenhar algo impossível.

E lembre-se; eles estão sempre errados. Você está sempre certo. Porque você é o escritor.