

Análise Comparativa da Transposição dos Quadrinhos ao Cinema

Reinaldo dos Santos CORDEIRO¹

Resumo

Este artigo pretende mostrar como os HQs influenciam o cinema há muito tempo e ainda traça uma comparação sobre o *Grafic Novell* “A piada Mortal” de Alan Moore de 1988 e o filme *Batman* de Tim Burton. Os HQs emprestam suas histórias e seus personagens, e em meio aos seus recursos de linguagem e da visualidade inspiram diretores que transmitem às telas uma obra cinematográfica que vão além dos quadrinhos, ampliando as possibilidades narrativas. Para melhor desenvolver este artigo, vamos citar alguns exemplos observando os recursos de linguagem das *Grafic Novells* e do Cinema.

Palavras-chave: HQ. Cinema. Comparação. Batman.

Introdução

As linguagens adequadas pelo cinema para o seu desenvolvimento vêm de diversas fontes. Desta forma, em busca de suas origens, este artigo visa analisar, mais de perto, uma das mais importantes influências do cinema, que são as histórias em quadrinhos, na intenção de mostrar como foi possível e quais os resultados da transposição de um meio que se desenvolveu na ilustração do papel para as telas. Essas adaptações, por sua vez, deixaram rastros que acabaram por se transformar em elementos de linguagem que se tornaram característicos da linguagem cinematográfica, mesmo quando o tema, em princípio, não estava diretamente ligado a uma história em quadrinhos específica. Foi constituída, assim, uma “linguagem” que ajudou a construir os alicerces do cinema e a melhorar sua técnica. Os universos das histórias HQ e do cinema se encontram desde os seus próprios nascimentos. Uma enorme quantidade de produções o cinema vem realizando e adaptando HQ para o cinema como, por exemplo, os filmes protagonizados por personagens como “Batman”, “Sin City” e “Homem-Aranha” e com as novas ferramentas tecnológicas as narrativas audiovisuais vem a cada

¹ Mestrando em Comunicação e Linguagens, pela Universidade Tuiuti, do Paraná.

dia ampliando as super produções e uma verdadeira avalanche cinematográfica nas telas. Para entender melhor tal fenômeno, é necessário examinar se houve influência, em algum outro período, dos quadrinhos sobre o cinema. A influência se nota pela provisão de personagens para as telas, histórias ou temas e ainda as adaptações nas histórias.

Genealogia

Frutos de configurações sociais pós-revolução industrial e modernista que permitiram o desenvolvimento econômico e a difusão dos meios de comunicação de massa a partir do final do século XIX, uma das mais importantes raízes, tanto do cinema quanto das HQ, encontra-se em uma época bem anterior às datas atribuídas como de nascimento² de ambos. Um invento como a Lanterna Mágica nascido por volta do século XVII, projetava imagens estáticas cambiáveis em uma superfície plana e alguém narrando as histórias ali ilustradas, fato que popularizou esses artifícios. E desde momento, de se transmitir uma mensagem através de imagens sucessivas por um significado, que a arte foi se desenvolvendo pelos quadrinhistas e cineastas. O cinematógrafo, desenvolvido pelos irmãos Lumière e longamente utilizado em meados de 1890, apresenta uma releitura técnica das características da citada Lanterna Mágica, onde não se tinha a figura do narrador e utilizando o princípio de imagens estáticas, porém com a ilusão de movimento. Já nas histórias em quadrinhos, conduzem as imagens estáticas para o papel, com a sobreposição das imagens dava a sugestão de movimento e substituem, eventualmente, o narrador oral por texto escrito.

Primeiras Adaptações

Os primeiros registros realizados pelos irmãos Lumière com o seu invento de criação, captação e reprodução de imagens em seqüência, o cinematógrafo, foram voltados a situações do cotidiano, como por exemplo a chegada do trem a uma estação “L’Arrivée d’un train à La Ciotat, FRA, 1895”.

² Alguns registros dizem que o cinema nasceu entre 1893 – 1903 segundo **BORDWELL**, David e **THOMPSON**, Kristin. Film art: na introduction. Nova Iorque: McGraw Hill, 5ª ed., 1997, ps. 441-445. Já os quadrinhos, teria sido nas tiras de Yellow Kid, em 1895. Cf. **MOYA**, Álvaro de. História da História em quadrinhos. São Paulo: Brasiliense, 2ª ed., 1996, p. 17.

É neste momento que a inserção das histórias em quadrinhos como fonte de narrativas interfere notoriamente no desenvolvimento do cinema. A partir da tentativa de reproduzir uma H de Herman Vogel publicada em 1887 na revista *Quantin* através das lentes do cinematógrafo, foi estabelecida uma transposição de temática ou um esforço de adaptação, que teria sido o primeiro caso de adaptação dos quadrinhos da história do cinema. Para o cinema as conseqüências de tal experimento são profundas. Não mais se espera que situações cotidianas espontâneas sejam registradas ao acaso, mas sim que sejam produzidas para captação, com planejamento de cenas e o uso de atores seguindo uma combinação de cenas.

Pode-se citar ainda a série de desenhos animados da personagem *Krazy Kat*, de George Herriman. Nascida nas páginas de um HQ em 1911, *Krazy* sai dos quadrinhos e vai para a tela do cinema em 1916 e leva toa a bagagem e a visualidade das HQ. Mas esta adaptação ocorria dos personagens e não na adaptação dos temas, uma vez que “as adaptações animadas se baseavam nas esquetes de piadas mais que o estilo original de humor do artista”.³ (2) Além disso, essa transposição carregou para o cinema de animação os balões dos quadrinhos, talvez para resolver uma questão pertinente para Herriman, já que *Kat* “pronuncia” palavras da língua inglesa com a grafia incorreta, mais remetendo à sonoridade que à ortografia.

Transposições Recentes

Antes de traçarmos uma relação comparativa entre o filme **Batman** na transposição das Cenas da HQ, *A Piada Mortal* ao cinema, vale lembrar que na *Piada Mortal* de Allan Moore em 1988 ganhou as principais premiações das HQs americanas como: o Harvey Award (Melhor história, desenhista, colorista e graphic novel) e o Will Eisner Comic Industry Award (Melhor escritor, artista e graphic novel). Se o roteiro de Alan Moore é fabuloso, a arte de Brian Bolland não deixa por menos. Boa parte da genialidade da obra está nos seus desenhos hiperdetalhistas, com traços finos e pleno domínio do uso de luz e sombras e a busca das Cores perfeitas por John Higgins. Eles imprimem aos personagens uma noção de expressão corporal e facial poucas vezes vistas nas HQs americanas.

³ SOLOMON, C. *The history of animation: enchanted drawings*. New York: Random House, 2ª ed., 1994, p. 28.

Alan Moore influenciou as HQs ocidentais mais que qualquer outro escritor contemporâneo. Alguns exemplos como *V de Vingança*, *Watchmen*, e, claro, *A Piada Mortal* atingiu o status de obras-primas pela interação entre a arte e o texto que é de uma qualidade e sutileza ímpar. As cores em *A Piada Mortal*, são usadas como referencial emotivo. Assim, as boas lembranças são mostradas com tons claros, e as passagens tristes num alaranjado, que cumpre bem seu papel, chegando a causar desconforto no leitor.

Na análise comparativa a seguir entre o Filme **Batman** de Tim Burton e a HQ de Alan Moore **A Piada Mortal** de 1988, é importante lembrar que no início do filme o diretor já assume que a obra é baseada na HQ.



Pode-se notar nas cenas a seguir a preocupação do diretor do filme em registrar detalhes e cenas como cores e sombras dando aquele ar sombrio e de suspense que a pouca luminosidade transmite.

Transposição de Cena (1)



(HQ - “A piada mortal” de Alan Moore / 1988)

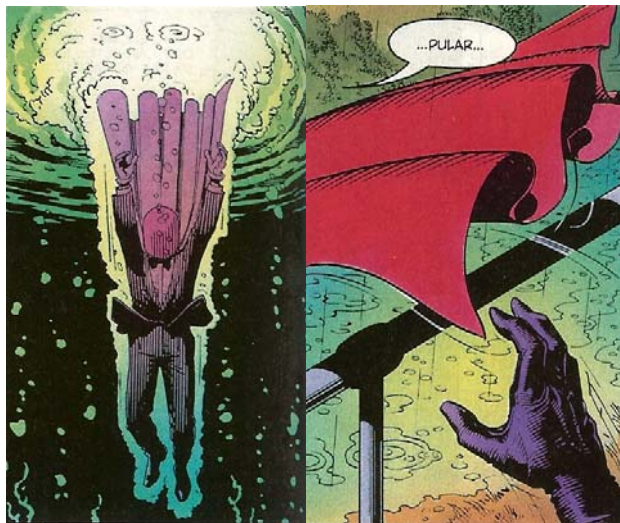
Num momento do filme muito parecido (abaixo) como o quadro (acima) da HQ, o vilão é intimidado pelo herói, ainda seguindo o padrão de pouca luz onde o que destaca são os personagens.



(Cenas do filme Batman de Tim Burton)

Nos quadros e cenas a seguir observa-se que tentou-se reproduzir vários quadros o mais parecido possível, percebendo a influência da HQ no filme, inclusive pela tonalidade do líquido esverdeado e as barras onde os personagens travaram o duelo.

Transposição de Cena (2)



(HQ - "A piada mortal" de Alan Moore / 1988)



(Cenas do filme Batman de Tim Burton)

A seguir uma cena onde Alan Moore transmite com perfeição a mente sarcástica do Coringa e o quadrinho retrata um longo período do criminoso dando gargalhadas pelo prazer na prática do mal e da perversão.

Transposição de Cena (3)



(HQ - “A piada mortal” de Alan Moore / 1988)

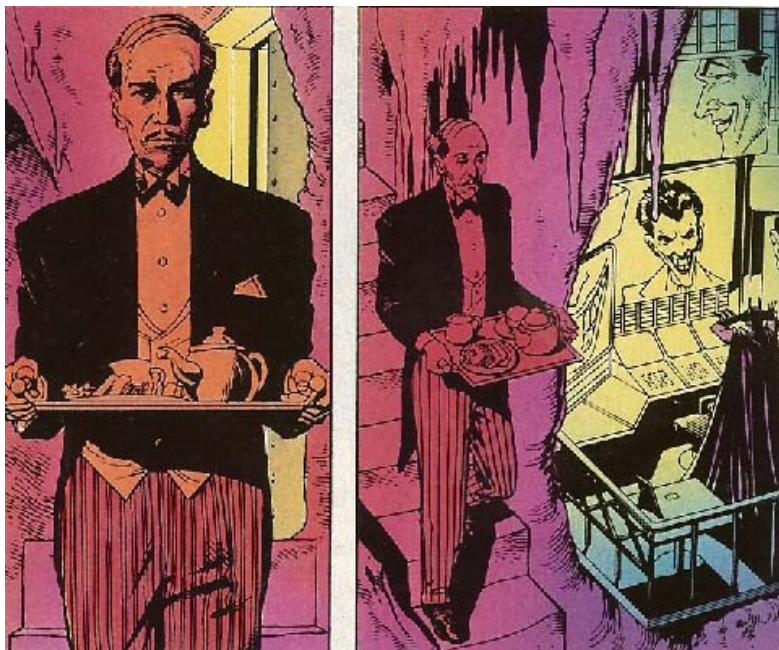
Abaixo um momento muito parecido com um dos quadros do HQ A Piada Mortal em uma cena onde Coringa afronta e tenta abalar o herói numa longa cena onde o vilão dá gargalhadas provocando Batman.



(Cenas do filme Batman de Tim Burton)

Percebe-se nos quadros abaixo a semelhança das composições de cena tanto nos quadrinhos quando nas cenas do filme. O fiel mordomo alinhado e irretocável numa série de cenas onde o autor reproduz o cenário para as telas.

Transposição de Cena (4)



(HQ - “A piada mortal” de Alan Moore / 1988)

Impossível não perceber a atmosfera escura e sombria que retratam momentos de mistério suspense que envolve toda a trama.



(Cenas do filme Batman de Tim Burton)

Linguagem

Diferentes linguagens midiáticas mídias se utilizam de distintos elementos transmissores. Apesar dos quadrinhos e o cinema trabalharem com informações em comum, muitas vezes são díspares ou assim vistos.

“Ambos lidam com palavras e imagens. O cinema reforça isso com som e a ilusão do movimento real. Os quadrinhos precisam fazer uma alusão a tudo isso a partir de uma plataforma estática impressa. O cinema usa a fotografia e uma tecnologia sofisticada a fim de transmitir imagens realistas. Mais uma vez, os quadrinhos estão limitados à impressão. O cinema pretende transmitir uma experiência real, enquanto os quadrinhos a narram. Essas singularidades, claro, afetam as tentativas de aproximação do cineasta e do cartunista.”⁴

Período

Para Eisner “dois elementos cruciais, o quadrinho e o balão, quando cercam fenômenos naturais, servem de apoio ao reconhecimento do tempo. (...) O número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo e a passagem do tempo”⁵.

Existe teóricos que entendem que o tempo nos quadrinhos se passe entre os quadros, “sarjetas” intervalos entre quadrinhos. Já o tempo no cinema, hoje em dia, tem recursos eletrônicos, podem estar num Fade longo ou nas fusões que demarcam as passagens de tempo real. Nos quadrinhos, sessenta páginas podem durar dez minutos ou seis horas. O tempo interno, para as personagens, vai ser variável tanto no quadrinho quando no cinema, a determinação ou sugestão é dada em parte pelo espectador, em parte pelo ritmo criado pelo autor.

Considerações Finais

As transposições e adaptações das HQs ao Cinema já são registradas a muito tempo. Estas composições de linguagens se evidenciam a cada dia influenciando ambos os meios de representação. Desde os primeiros ensaios dos primeiros cartunistas, observa-se o crescente encanto por tais recursos de linguagem, sendo assim,

⁴ EISNER, Will. Narrativas Gráficas. São Paulo: Devir, 2005, p. 75.

⁵ EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial. São Paulo: Martins Fontes, 1999, p. 30.

percebemos que tanto um quanto outro serve de inspiração. Percebendo o incontrolável avanço tecnológico com o advento das novas tecnologias, em pouco tempo não se poderá calcular a abrangência de adaptações pelos infinitos recursos tecnológicos e possibilidades trazidas pela era digital.

Referências

BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. **Film art: na introduction**. 5 ed. Nova Iorque: McGraw Hill, 1997.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

MOYA, Álvaro de. **História da História em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1996

SOLOMON, C. **The history of animation: enchanted drawings**. 2 ed. New York: Random House, 1994

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005, p. 75.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999, p. 30.

SADOUL, Georges. **Louis Lumière**. France: Éditions Seghers, 1964.