



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
MARCIO LUZ SCHEIBEL

UM DIÁLOGO ENTRE O CINEMA HOLLYWOODIANO
E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS AMERICANAS
DE SUPER-HERÓIS

Palhoça
2009

MARCIO LUZ SCHEIBEL

**UM DIÁLOGO ENTRE O CINEMA HOLLYWOODIANO
E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS AMERICANAS
DE SUPER-HERÓIS**

Projeto de Dissertação
apresentado ao Curso de Mestrado em Ciências
da Linguagem da Universidade do Sul de Santa
Catarina, como requisito parcial à obtenção do
título de Mestre em Ciências da Linguagem.

Orientador: Fernando Simão Vugman

PALHOÇA – SC

2008

MARCIO LUZ SCHEIBEL

UM DIÁLOGO ENTRE O CINEMA HOLLYWOODIANO
E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS AMERICANAS
DE SUPER-HERÓIS

Trabalho apresentado como
requisito parcial à obtenção do grau de
Mestre em Ciências da Linguagem, Curso
de Pós-Graduação em Ciências da
Linguagem – Mídias, Unisul -
Universidade do Sul de Santa Catarina.

Palhoça, 1 de novembro de 2008.

Professor e orientador Fernando Simão Vugman, Dr.
Universidade do Sul de Santa Catarina

Profª. Marci Fileti Martins, Drª.
Universidade do Sul de Santa Catarina

Profª. Rosana Kamita, Drª.
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico este trabalho à
minha esposa, que sempre me apoiou e
incentivou, e à minha pequena filha, que
já demonstra grande interesse pelas artes
visuais seqüenciais.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os Professores do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da Unisul, especialmente aos Professores Fernando Vugman, Marci Filetti Martins, Fábio de Carvalho Messa, Aldo Litaiff e Antônio Carlos Gonçalves dos Santos.

Agradeço também meus amigos, que me incentivaram, apoiaram e colaboraram durante essa longa e árdua jornada, seja diretamente na dissertação ou na conciliação dos estudos com o trabalho. Especialmente Célia Antonacci, Marcelo Medeiros, Ana Paula Bertoldo, Beatriz Vieira, Camila Paz, Elisiane Rios, Célia Penteadó e Gabriela Mager.

Agradeço especialmente a minha família, meus pais Marli e Walmir Scheibel, minha esposa Cristiani Bertoldo, e à minha filha - Bárbara, às quais dedico este trabalho.

RESUMO

Cinema e Quadrinhos são duas linguagens visuais contemporâneas. Suas origens e desenvolvimento estão continuamente interligados e inter-relacionados, uma influenciando a outra ao longo de sua evolução na arte de criar uma linguagem própria.

O cinema Hollywoodiano tem sua marca registrada na história da evolução do cinema, e suas técnicas e inovações - mesmo que muitas vezes incentivadas mais pela indústria e retorno comercial do que pela inspiração artística – ajudaram em muito a levar o cinema mundial na posição que se encontra hoje.

Os quadrinhos americanos - tão recentes na indústria de entretenimento quanto o cinema - começaram na aventura e ficção e se estreitaram em gênero até se transformarem em sinônimo de super-heróis, tendo como ícone maior o primeiro de todos: “Super-Homem”.

Neste trabalho observamos os fatos que direcionaram a história do cinema Hollywoodiano e os Quadrinhos americanos de Super-Heróis, incluindo suas influências mútuas, até chegar na atual fase de interligação através de adaptações bem-sucedidas de super-heróis para o cinema.

Palavras-chave: Linguagem. Cinema. Quadrinhos. Super-Heróis. Hollywood. Artes Visuais. Artes Seqüenciais. Linguagem Visual.

ABSTRACT

Cinema and Comics are both contemporary visual languages. Their origins and development are continuously linked together, inter-related, influencing - one each other – the course of its evolution in the art of create an own language.

The Hollywoodian cinema has its Mark impressed in the cinema evolution history, and his techniques and innovation – even most of them leaded by commecial interests more than artistic inspiration – helped a lot to bring cinema to its actual situation.

The american comic books – so recent in entertainment industry as cinema – start your path in adventure and fiction, narrowing in genre untill became synonymous of super-heroes, with his greatest icon – the first super-hero ever: “Superman”.

Here, we observe the facts that lead the history of Hollywood cinema and american super-heroes comic books, including their mutual influences, untill came to the actual stage of interconnection through sucessful adaptations of super-heroes to the big screen.

Keywords: Science of Language; Cinema; Comics; Comic Books; Super-Heroes; Hollywood; Visual Arts; Sequential Arts; Adaptation; Visual Language.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Capa da revista DC Comics Presents No. 61, de Setembro de 1983.	27
Figura 2: Comparação entre quadros da revista com frames do filme Sin City	29
Figura 3: Comparação entre quadros da revista com frames do filme "300"	30
Figura 4: Semelhanças entre o personagem "O Sombra" e "Darkman"	37
Figura 5: Capas das revistas que mostram as primeiras aparições de Superman e Batman	41
Figura 6: TIME de 20 de Dezembro de 1948 e foto ilustrando a matéria intitulada "Americana"	45
Figura 7: O Selo do Código de Ética dos Quadrinhos Americanos e sua aplicação, na direita.	48
Figura 8: Capa de "Quarteto Fantástico #1", a primeira revista da nova Era Marvel.	50
Figura 9: "Flash#123", e a primeira e última edição da série "Crise nas Infinitas Terras"	55
Figura 10: Edições de "Crise nas Infinitas Terras" em que morreram os heróis "Flash" e "Supermoça"	56
Figura 11: Capa da revista Hulk #420, em que o personagem "Jim Wilson" morre	58
Figura 12: Elementos básicos de uma página de quadrinhos	65
Figura 13: Exemplo de quadrinho sem borda	66
Figura 14: Eisner usando a borda do quadrinho como câmera	67
Figura 15: Eisner e o uso criativo da borda do quadrinho	67
Figura 16: Balões clássicos	68
Figura 17: Balão de Narração	69
Figura 18: Balão de pensamento clássico	70
Figura 19: Balões distorcidos	70
Figura 20: Balão de "engasgo"	71
Figura 21: Gritos e Vozes Distorcidas	71
Figura 22: Balão de "rádio". Extraído de Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons.	72
Figura 23: balões de cochicho extraídos da obra "Watchmen", de Alan Moore e Dave Gibbons	73
Figura 24: Gritos e Onomatopéias	73
Figura 25: Você está ouvindo? (Quadrinhos extraídos e editados a partir do original)	74
Figura 26: Muito tempo em um único quadrinho	75
Figura 27: Tempo acelerado: Miller com fortes influências de "Lobo Solitário"	76
Figura 28: Câmera-lenta e <i>Flashbacks</i> (duas páginas de "The Return of The Dark Knight", por Frank Miller)	77
Figura 29: Câmera se aproxima – tensão e medo em traços impressionistas	78
Figura 30: Páginas 1 e 2 do livro 1 – início de cena de ação	81
Figura 31: Páginas 3, 4 e 5 – planos gerais e grua	82
Figura 32: Páginas 6, 7 e 8 – quadrinhos divididos e muita televisão	84
Figura 33: Páginas 9, 10 e 11 – flashback do morcego	86
Figura 34: páginas 12 e 13 – início do flashback	87
Figura 35: Páginas 14 e 15 – seqüência do flashback em câmera lenta	89
Figura 36: Páginas 16 e 17 – insert de flashbacks, sombras da janela, e morcego	90
Figura 37: Páginas 18 e 19 - a chegada da tempestade	91
Figura 38: Páginas 20 e 21 A tempestade aumenta, quadrinho dentro de uma onomatopéia	92
Figura 39: Páginas 22, 23 e 24 - Caça aos criminosos e perseguição policial	94
Figura 40: Páginas 25 e 26 - Plano da chegada de Batman	95
Figura 41: Páginas 27 e 28 - Quadrinho dentro da onomatopéia - intensidade do som	96
Figura 42: Páginas 29, 30 e 31 - Cortes rápidos e final com câmera em Pan	98
Figura 43: Páginas 32, 33 e 34 Plano geral para começar nova cena - cenas em paralelo	99
Figura 44: Páginas 35 e 36	100
Figura 45: Página 37 - Plano Geral com pan do Bat-Sinal até os personagens	101
Figura 46: Páginas 38 e 39 - Close no Coringa e início da seqüência final	102
Figura 47: Páginas 40 e 41 - Seqüência final – o início do clímax	103
Figura 48: Páginas 42, 43 e 44 - Ação Hollywoodiana	104
Figura 49: Páginas 45 e 46 - Final com pan silenciosa	106
Figura 50: Livro 2, Páginas 1 a 4	108
Figura 51: Livro 2, Páginas 5 e 6	109
Figura 52: Páginas 7, 8 e 9	110

Figura 53: Páginas 10 e 11	110	
Figura 54: Páginas 12 e 14	111	
Figura 55: Páginas 16, 17 e 18 – Batman contra a gangue mutante em grandes planos gerais	112	
Figura 56: Páginas 19, 23 e 27: insert quebrando a ação, visão borrada e mixagem de cena	113	
Figura 57: Páginas 30, 39 e 40 - Grande Plano Geral da Caverna em <i>Pan</i> , Gabinete <i>noir</i> , silhueta expressiva	114	
Figura 58: Páginas 43, 45 e 46 - Revanche com ação e encerramento com <i>pan</i> e PG. Final tranquilo.	114	
Figura 59: Livro 3, Páginas 1, 14 e 16 - Início com ação, Superman interage com a TV, Ratos	115	
Figura 60: Páginas 20, 22 e 24 - Ataque do Coringa em paralelo com Batman enfrentando a polícia	116	
Figura 61: Páginas 15, 25 e 27 - Superman e repetição do Flashback	117	
Figura 62: Páginas 31, 32 e 33 - Mulher-Gato (com <i>flashback</i>), ação e situação cômica	117	
Figura 63: Páginas 40, 41 e 46 - Espelhos, Gargalhada e final "gancho" para a última parte	118	
Figura 64: Parte final - páginas 1, 11 e 14 - continuação do gancho, inspiração no filme e explosão negra	119	
Figura 65: Páginas 16, 17 e 18 - Avião, censura, balão de fala no fogo, e "NÃO" 120		
Figura 66: Páginas 19, 20 e 23 - Cena congelada; plano-detalle, irregular, vazio, escuridão e dinamismo	120	
Figura 67: Páginas 25, 26 e 30 – Efeitos especiais, histórias em paralelo no caos, e chegada de Batman	121	
Figura 68: Páginas 37, 43 e 45 - Beco do Crime, Mortes e Ressuscitação	122	
Figura 69: Última página da série - conclusão	123	
Figura 70: Cena do filme onde é revelada a presença sabotadora de Elijah Price em vários locais de acidentes. Observe também o "uniforme roxo" do super-vilão.	124	
Figura 71: Os reflexos do mal.	125	
Figura 72: Dualidade entre os dois personagens, simetria.	125	
Figura 73: Primeira página da história "Os Bons e Velhos Tempos", publicada pela Editora Abril em Fabulosos X-Men #17	126	
Figura 74: Quadrinhos retirados da revista "Daredevil: Man Without Fear" #4 - o apelido de infância	126	
Figura 75: A ficcional "Active Comics", com o logo idêntico a "Action Comics" da Editora DC. O "roxo" usado pelo super-vilão já aparece no papel do presente.	127	
Figura 76: Elijah Price explicando a origem dos quadrinhos na antiguidade. Novamente o roxo.	128	
Figura 77: O confronto físico com Serial-Killer laranja – não é o arquiinimigo	128	
Figura 78: Página da revista "Man of Steel #1", de John Byrne, onde o jovem Clark Kent, futuro Super-Homem, joga futebol americano, assim como o personagem David Dunn em "Corpo Fechado"	129	
Figura 79: Quadrinho na tela do cinema. Silhuetas inspiradas nos traços de diversos artistas contemporâneos, como Frank Miller.	129	
Figura 80: A capa de chuva da segurança do estádio como uniforme de super-herói	130	
Figura 81: A fraqueza do super-herói na tensa cena da piscina - primeira aventura quase fatal	130	
Figura 82: Primeira investida de Bruce Wayne contra o crime, quase fatal.	131	
Figura 83: O uniforme verde-escuro do Super-Herói - a capa de chuva	132	
Figura 84: Mais um vilão "uniformizado": o serial-killer "laranja"	132	
Figura 85: Loja de quadrinhos, com quadrinhos reais.	133	
Figura 86: O filho de David Dunn com seus brinquedos de Super-Herói	133	
Figura 87: "Sentryman" com logo que lembra "Superman"	134	
Figura 88: O retrato falado no jornal igual a um quadrinho de super-herói	134	
Figura 89: "Quarteto Fantástico" como logo do canal de notícias da TV que noticia o acidente de trem	135	
Figura 90: O contato entre o bem e o mal	135	
Figura 91: "Waking Life" e "Lord of The Rings: The Two Towers": atores dando vida à desenhos e monstros.	137	

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	11
2.	História das Artes Seqüenciais.....	15
2.1.	<i>O cinema Hollywoodiano, seus heróis, e super-heróis</i>	15
2.2.	<i>Os quadrinhos americanos de Super-Heróis.....</i>	40
2.2.1.	A Era de Ouro dos Super-Heróis	41
2.2.2.	A crise dos anos 50 e a censura nos quadrinhos	47
2.2.3.	A Era de Prata e a Era Marvel	49
2.2.4.	Os quadrinhos resistem e se reinventam.....	54
3.	Linguagem das Artes Visuais.....	60
3.1.	A Linguagem Cinematográfica	60
3.1.1.	Cenário.....	60
3.1.2.	Atores.....	60
3.1.3.	Iluminação	61
3.1.4.	Câmera (enquadramento e movimentos).....	61
3.2.	Linguagem dos Quadrinhos.....	65
3.2.1.	Página.....	65
3.2.2.	Quadrinho	66
3.2.3.	Balão e texto	68
4.	CAPÍTULO COM ANÁLISE DO OBJETO	79
4.1.	O Retorno do Cavaleiro das Trevas.....	79
4.2.	Corpo Fechado.....	124
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	136
6.	GLOSSÁRIO	140
7.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	144

1. INTRODUÇÃO

Desde jovem me apaixonei por histórias em quadrinhos, e como toda criança, adorava os super-heróis. Primeiro conheci o Hulk, e logo em seguida, o Super-homem, respectivamente pertencentes às editoras Marvel e DC, as duas grandes editoras americanas de super-heróis, criadoras de dois grandes “universos” ficcionais que desenvolveriam minha imaginação, meu gosto por apreciar histórias de ficção e fantasia, e me ajudariam em muito a aprender a ler.

Mais tarde, já na adolescência, me apaixonei também pelo cinema. Era final dos anos 80, e trilógias como “*Indiana Jones*” e “*De Volta Para o Futuro*” dominavam e representavam a época. Algumas adaptações de quadrinhos de super-heróis para as telas do cinema foram feitas nesta época, como os filmes do Super-Homem (o primeiro foi feito em 1978, mas passou na TV aberta nos anos 80) e *Batman* (1989). Para a TV, apareceu até um longa-metragem piloto de um seriado do *Flash* (1989).

Passado algum tempo comecei a perceber que havia muito em comum nessas duas paixões, que não era um simples triângulo amoroso. Fora o óbvio nestes temas, que eram os super-heróis (dominante nesses quadrinhos) e a ficção-fantasia (dominante nos filmes citados, e com forte presença nos anos 80), e o fato de ambas as técnicas contarem histórias, existiam ligações mais intensas, como o estilo de se contar uma história e as influências que uma história produzia na outra. Vários “super-heróis” do cinema não são chamados de “super”, pois por muito tempo super-heróis e quadrinhos não se misturavam com cinema e eram consideradas coisas “pobres” culturalmente, e muitas pessoas tinham aversão a estas duas palavras. A aversão aos quadrinhos nos Estados Unidos da América atingiu seu ápice nos anos 50, em grande parte por causa do livro “*Sedução dos Inocentes*”, em que o psiquiatra Frederic Wertham acusa os quadrinhos de serem os grandes responsáveis pela delinqüência juvenil. Foi então instituído um “selo de qualidade” para os quadrinhos que cumprissem as metas determinadas, o que levou à falência diversas editoras, como a E.C. - que fazia quadrinhos de suspense e horror. Estes episódios determinaram a homogeneização dos gêneros nas histórias em quadrinhos, que passou a ser de animais falantes ou super-heróis superficiais. E a opinião pública consolidou a idéia de que quadrinhos contém super-heróis, e que são apenas para crianças. O meio de expressão

“quadrinhos” se vinculou totalmente a esse conceito, de tal forma que quadrinhos para adultos, com temas sérios ou dramáticos, eram impensáveis (pelo menos nos Estados Unidos e países ocidentais influenciados por ele). Isso se refletiu também no cinema. Temas adaptados direto de quadrinhos eram normalmente produções de baixo orçamento, com raríssimas exceções, e sempre “Censura Livre”, afinal, a lógica do senso público era que não teria sentido adaptar quadrinhos se o público não fosse crianças. O público rejeitava realmente filmes com super-heróis, então se passou a fugir das expressões “quadrinhos” e “super-heróis”, o que garantiu o sucesso de alguns filmes que se encaixavam nessas categorias, mas elas nunca haviam sido citadas, como por exemplo: “Highlander – O Guerreiro Imortal” (*Highlander*, 1986, de Russell Mulcahy) - uma pessoa que não morre jamais e luta com espadas me parece um super-herói não? “O Exterminador do Futuro” (*The Terminator*, 1984), filme dirigido e roteirizado por James Cameron, teve a idéia principal copiada de uma revista em quadrinhos do Super-homem e Omac, publicada um ano antes da produção do filme. Apesar do sucesso que a super-produção “Superman: The Movie” (1978) de Richard Donner obteve, seus produtores não tiveram a visão de Donner e o despediram no segundo filme, e deste filme em diante, a série “superman” no cinema foi afundando cada vez mais, atingindo um ponto sem volta na credibilidade e opinião pública, que não via mais o competente primeiro filme isoladamente, mas sim a “série” como um todo – um “todo” muito ruim por sinal (a parte 3 é uma comédia com algumas gags visuais típicas de filmes comédia/paródia dos anos 80 – mas que com certeza não era o que fãs de filmes de ação de super-heróis queriam ver, e não tinha nenhum link com os dois primeiros filmes – nem mesmo a presença de vários dos atores principais, como Gene Hackman). Cabe ressaltar também que os produtores do filme Superman não citavam diretamente quadrinhos ou a palavra “comic book¹”, utilizando-se apenas da fama já existente do personagem inclusive em seriados e desenhos animados. Duas décadas depois vieram os irmãos Andy e Larry Wachowski com seu “Matrix” (*The Matrix*, 1999) que utilizando uma linguagem típica de quadrinhos, trouxeram seu super-herói, o “escolhido” Neo para o cinema e deram à Hollywood o que ela queria: um mega-sucesso comercial, inspirado em quadrinhos (dito com todas as letras pelos diretores/produtores). Bastou isso acontecer para ser dada carta branca a várias adaptações cinematográficas engavetadas

¹ Comic Book é como os quadrinhos são chamados nos Estados Unidos. A palavra Comic persistiu devido à sua gênese em tiras cômicas de jornais.

de super-heróis clássicos da Marvel – no caso, Homem-Aranha e X-Men (com roupas inspiradas em Matrix, afinal, Hollywood odeia arriscar não seguindo fórmulas que deram certo antes). Com essa onda de adaptações de sucesso, que trouxe dinheiro aos cofres dos produtores, houve uma conseqüente mudança na fórmula: as palavras Quadrinhos e Super-Heróis não eram mais para ser evitadas, e sim, utilizadas como chamariz. E como Hollywood gosta de ganhar sozinha, sem dividir lucros com ninguém (no caso, as editoras que detém os direitos dos personagens), começou a criar seus próprios super-heróis, como nos recentes “Jumper” (2008, de Doug Liman) e “Hancock” (2008, de Peter Berg). A fórmula é a mesma de filmes como “Highlander” (1986) – ou seja, uma pessoa descobre ter poderes sobrenaturais e precisa aprender a utilizá-los ao mesmo tempo em que enfrenta alguma grande ameaça/super-vilão - com a diferença de que agora a coisa é chamada de “Super-Herói”. O filme “Hancock” por sinal cita o fato também mencionado neste trabalho (que se iniciou antes da produção do filme) de que a mitologia dos “super-heróis” sempre esteve presente na história humana. “- *Antes éramos chamados de deuses, hoje, somos super-heróis*” – é uma das falas do filme.

Enquanto o cinema “sugava” as idéias oriundas dos quadrinhos (mesmo quando os quadrinhos não eram citados como fonte de inspiração), estes, por sua vez, pareciam “absorver” várias técnicas cinematográficas². O Super-homem (da editora D.C.), por exemplo, foi reformulado nos quadrinhos (toda a sua origem recontada, começando a história desde o princípio) em 1985, por John Byrne, que declarou em entrevista que se baseou na adaptação do cinema feita em 1978 por Richard Donner, principalmente para caracterizar o novo Lex Luthor, antes de 1985, um cientista louco *hi-tech*, e após a reformulação de Byrne, um multimilionário ambicioso no estilo de outro grande vilão dos quadrinhos: o Rei do Crime (arquinimigo do Demolidor, da Editora Marvel). A reformulação do super-homem foi feita por que o personagem estava poderoso e distante demais dos leitores, e as vendas estavam muito mal. Dentre as inúmeras obras cinematográficas influenciadas e inspiradas pelos quadrinhos, podemos citar “Matrix”, “Corpo Fechado” e “Kill Bill”, por exemplo, além de várias adaptações diretas (de uma história específica) bem sucedidas, como “V de Vingança”, “300” e “Sin City”.

² Forma de se expressar e apresentar o conteúdo. Técnicas narrativas. Apresentação e condução das cenas e personagens. Caracterização dos personagens e uso de mitologias: mitologia do super-herói - inspirada em mitologias gregas de deuses, semi-deuses, monstros e demônios.

As histórias em quadrinhos e o cinema parecem ter evoluído conjuntamente, tanto tecnicamente quanto artisticamente, e vários de seus grandes artistas adoravam ambas as técnicas. Frederico Fellini por exemplo, sempre comentou que era apaixonado por quadrinhos, em especial pelo personagem “Mandrake”, de Lee Falk³. Ele inclusive escreveu nos anos 80 uma história em quadrinhos desenhada pelo grande artista também italiano Milo Manara, onde levava sua visão cinematográfica surreal para a página impressa⁴.

Neste trabalho, iremos analisar a história e a linguagem dos quadrinhos e do cinema, para depois apontar elementos do cinema presentes nas histórias em quadrinhos e vice-versa, utilizando obras selecionadas.

Os exemplos selecionados serão em sua grande maioria de histórias em quadrinhos e filmes com temática de super-heróis, não tendo sido selecionados com relação ao valor artístico ou histórico, mas apenas para exemplificar a linguagem de cada meio utilizando um dos temas desta dissertação: o universo americano dos super-heróis.

³ Segundo Patati e Braga, no capítulo dedicado a Super-Heróis do “Almanaque dos Quadrinhos”

⁴ No álbum “Viagem a Tulum” (*Viaggio a Tulum*, 1988), Escrito por Fellini e ilustrado por Milo Manara. Publicado no Brasil em 1992 pela editora Globo.

2. História das Artes Seqüenciais

Falaremos do conceito de quadrinhos segundo Scott McCloud⁵, e sobre os quadrinhos na antiguidade, e de como ele se transformou com a invenção da imprensa. A seguir trataremos do surgimento da fotografia e mais tarde, do próprio cinema, e como eles influenciaram os quadrinhos. Aliás, até hoje temos a tendência de imaginar, nos quadrinhos, cada quadrinho como uma fotografia congelada no tempo, o que não é verdade.

O cinema e os quadrinhos se influenciaram mutuamente, fato perceptível nos anos 30 e 40, com Will Eisner⁶, Sergei Eisenstein⁷ e Orson Welles⁸, e suas respectivas inovações em cortes e ângulos de câmera.

Esses ângulos inovadores (*plongé*, *contra-plongé*, etc.), *close*, e outras características conhecidas como cinematográficas foram simultaneamente utilizadas nos quadrinhos com maestria por gênios e precursores, como Eisner, nas histórias de *Spirit*.

2.1. O cinema Hollywoodiano, seus heróis, e super-heróis

Não é o objetivo deste subcapítulo construir um histórico apurado sobre o cinema dos Estados Unidos, mas sim focar nos pontos relevantes a este trabalho. Por isso, é um histórico bem resumido, contendo inevitáveis simplificações e omissões. Lembramos que as características que serão apresentadas se encaixam em boa parte dos filmes produzidos para a grande massa pela indústria cinematográfica de Los Angeles.

⁵ Scott McCloud (1960-) é um dos principais estudiosos de quadrinhos da atualidade. Seu primeiro livro, "Understanding Comics", lançado em 1993, surpreendeu a comunidade teórica de então, ao abranger inúmeros aspectos dos quadrinhos de forma inovadora e com apresentação revolucionária. Seu site www.scottmcccloud.com, no ar há mais de 10 anos, apresenta constantes exemplos, inovações e estudos experimentais sobre os quadrinhos.

⁶ Will Eisner (1917 – 2005) foi um aclamado artista e escritor americano, considerado o mais importante defensor dos quadrinhos como expressão artística e maior educacional e literário. O primeiro teórico a escrever livros sobre a mídia e até hoje reconhecido como uma das maiores autoridades no assunto. Em 1988 foi criado um prêmio anual para a indústria de quadrinhos que utilize o seu nome (Will Eisner Comic Industry Awards), evento que sempre contou com sua presença enquanto ainda vivo. Ele é o criador do termo "Graphic Novel", ao lançar sua revolucionária "Um Contrato com Deus e Outras Histórias", e seu trabalho no personagem Spirit, criado por ele, é considerado extremamente precioso, criativo, e influenciou muitas gerações de artistas de quadrinhos.

⁷ Sergei Eisenstein (1898 – 1948) foi um revolucionário cineasta e teórico do cinema russo, lembrado principalmente por sua obra-prima "Encouraçado Potemkin", considerada ao lado de "Cidadão Kane" uma das obras mais importantes da história do cinema. Seu trabalho influenciou profundamente o cinema da época, devido ao seu inovativo uso da montagem, bem como seus livros sobre o assunto. Ele é constantemente relacionado ao movimento de arte de vanguarda russa e da consolidação do cinema como meio de expressão artística.

⁸ Orson Welles (1915 – 1985) é um aclamado ator, diretor, roteirista e produtor de cinema americano, que trabalhou também no teatro, na televisão e no rádio. Ele atuou também como ilusionista, arte que o fascinava. "Cidadão Kane", sua principal e mais influente e famosa obra, até hoje aparece em seleções entre os maiores filmes do cinema, e constantemente em primeiro lugar.

A cidade de Los Angeles, no estado da Califórnia, foi escolhida para ser o centro da indústria cinematográfica norte-americana por diversos fatores: mão-de-obra barata; bom clima, sem muita chuva e com bastante sol em boa parte do ano, permitindo filmagens externas com facilidade e diminuindo custos e atrasos na produção; e também porque ficava distante da “Edison Company” e da “Motion Pictures Patents Company” (que controlava as patentes para o cinema a partir de 1908⁹) e que tentavam monopolizar a produção de cinema - fato posteriormente contestado, e que perdeu um processo anti-monopólio anos mais tarde.

Hollywood passou por épocas de crise, alternadas com grandes bons momentos. Segundo PARAIRE¹⁰, nas décadas de 1910 e 1920, o Cinema Mudo e a gênese da linguagem cinematográfica dominaram Hollywood, e cineastas como David Griffith, Cecil B. de Mille e Charles Chaplin são os primeiros a contar histórias com sucesso apenas com o auxílio da imagem. David Griffith obtém enorme sucesso de público com “O Nascimento de uma Nação”, em 1914. De Mille ensaia um *western* com “Amor de Índio” em 1913, depois o filme histórico “Joana D’Arc”, em 1914, e mais tarde sua primeira versão de “Os Dez Mandamentos”, em 1923. A conquista do oeste está próxima, e John Ford roda “O Cavalo de Ferro” (Iron Horse, 1924). A comédia em geral abusa das tortas, com alguns criadores mais inspirados fugindo do comum, como Chaplin e “O Garoto” (The Kid, 1923), primeiro filme a superar a renda de “O Nascimento de uma Nação”; e Buster Keaton com “A General”, em 1926. Muitos astros e realizadores europeus vêm para os Estados Unidos, fugindo da Europa esgotada pela guerra.

Mas a crise econômica traz miséria e realidade para Hollywood, interrompendo o sonho da prosperidade eterna. Junto com a revolução técnica do cinema falado, os anos 30 trouxeram dois grandes desafios para serem superados por Hollywood. Os atores e diretores que não se adaptaram ao Cinema Falado foram afastados, como Buster Keaton e o próprio precursor David Griffith. Charles Chaplin conseguiu ainda vários sucessos, mesmo se mantendo no cinema mudo (como por exemplo, “Tempos Modernos”, lançado em 1936). A crise econômica por sua vez, mostrou que Hollywood estava atenta ao público, gerando duas grandes vertentes: uma mostrava a delinquência, a miséria e as injustiças, através de algumas biografias de

⁹ COSTA, Flávia Cesarino. **Primeiro Cinema** in MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. 2006.

¹⁰ PARAIRE, Philippe. **O Cinema de Hollywood**. 1994.

gângsteres e utilizava também alguns elementos herdados ou inspirados no expressionismo alemão para dar ênfase a essas situações urbanas (chuva, sombras, noite, contrastes de luz e sombra – a gênese do estilo que foi chamado mais tarde por vários autores de “cinema *noir*”¹¹) ou ressaltar emoções como o ódio e o medo; a outra vertente centrava no escapismo e realizava grandes produções para fazer o público esquecer a cruel realidade, utilizando um universo de sonhos e aventuras, cujo objetivo é o divertimento puro. O contraste entre a vida luxuosa das estrelas e a crise econômica, aumentou ainda mais o mito e o *glamour* das estrelas e de Hollywood, que se tornou o último refúgio do sonho de riqueza e progresso dos anos 20. O faroeste transporta o espectador para uma época em que o futuro estava sendo “heróicamente” conquistado do inimigo “selvagem” indígena. O filme de aventura leva a regiões ou épocas longínquas, por muitas vezes fictícias. Em 1937, é lançado “Branca de Neve e os Sete Anões” consagrando o domínio dos estúdios Disney no gênero da animação e gerando um mundo de fantasia; seguido em 1939 por “E o Vento Levou”, o maior êxito de bilheteria até então, e um dos filmes mais vistos no cinema até hoje¹². Os anos 30 assistiram à reestruturação técnica, temática e estilística do cinema hollywoodiano, que se mostrou capaz de superar as crises da década.

Mas a segunda grande guerra começa sua devastação na Europa e se estende ao mundo todo em 1941 (Japão ataca os Estados Unidos, e Hitler ataca a União Soviética), e Hollywood reage ativamente criando o cinema de guerra. Junto com “E o Vento Levou”, grande sucesso da M.G.M. ainda em cartaz, um outro filme muito diferente e menos caro, vanguardista pelos seus temas e pela sua forma, revoluciona o mundo profissional em Hollywood: “Cidadão Kane” (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941). Rejeitado pelo júri do Oscar (Welles ganhou apenas um Oscar de roteiro, compartilhado com Herman Mankiewicz, apesar de ter sido indicado também para Melhor Filme, Melhor Diretor e Melhor Ator), o filme impressiona pelo grande número de inovações¹³: técnica narrativa influenciada pelo teatro, roteiro imitando uma

¹¹ Aqui nesta obra, consideraremos a existência do termo *noir* para definir uma obra que apresente características inerentes a este “gênero”, como: luzes e sombras em contraste intenso influenciadas pelo expressionismo alemão, ventiladores de teto, persianas entreabertas, a presença de um crime, sensualidade e erotismo – possivelmente expressados através de uma “loira fatal”, narração em *off*, complexidade de tramas, uso de *flashback*, câmeras angulares (*plongée*), escadas, espelhos, relógios, chuva, noite urbana, ruas escuras e desertas. MASCARELLO, Fernando. **Film Noir in História do Cinema Mundial**.

¹² Com a inflação do dólar ajustado, “E O Vento Levou” (*Gone With The Wind*, 1939) permanece em primeiro lugar como a maior arrecadação de todos os tempos – segundo o site <http://www.boxofficemojo.com/alltime/adjusted.htm>

¹³ Segundo PARAIRE, Philippe. **O Cinema de Hollywood**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

investigação jornalística, voz em *off*, ângulos inclinados, profundidade de campo, uma história escandalosa e um mistério. Outra inovação estava na liberdade dada ao criador: Orson Welles foi diretor, ator, roteirista e produtor do filme, um domínio total sobre a criação que Hollywood nunca vira antes (e que nem o próprio Welles conseguiria em seus filmes seguintes) a não ser nos filmes de Chaplin, com a diferença de que Chaplin era um dos donos do estúdio (a United Artists, que fundou junto com Mary Pickford, Douglas Fairbanks e D. W. Griffith). A década de 40 também viu a ascensão e consolidação do cinema *noir*, incluindo sucessos embalados pela propaganda anti-nazista, como “Casablanca” (Michael Curtiz, 1942) e outros sucessos como “Relíquia Macabra” (John Huston, 1941), “Pacto de Sangue” (Wilder, 1944), “Gilda” (Charles Vidor, 1946), e “Paixões em Fúria” (John Huston, 1948). A década de 40 também marcou a presença de Alfred Hitchcock¹⁴ em Hollywood, com sucessos como “Correspondente Estrangeiro” (Foreign Correspondent, 1940), “Quando Fala o Coração” (Spellbound, 1945), “A Sombra de Uma Dúvida” (Shadow of a Doubt, 1943), “Interlúdio” (Notorius, 1946), e “Festim Diabólico” (Rope, 1948).

O fim dos anos 40 e a década de 50 trazem mais um problema à Hollywood: a guerra fria. A investigação McCarthy elabora sua lista negra de suspeitos de comunismo, que são presos, perturbados ou interrogados, com nomes que incluíam Paul Muni, Elia Kazan, John Huston e Charlie Chaplin. A década de 50 acrescentou ainda pelo menos mais um problema: a ascensão da televisão. Para combater a televisão, o cinema tornou-se mais grandioso, e uma das inovações tecnológicas foi a criação do *CinemaScope*®, que trouxe a tela larga (wide-screen) ao cinema. O cinema está também migrando para ter todas as suas produções coloridas. Por causa da guerra fria, o cinema promove assuntos históricos antigos a fim de evitar os debates do momento – apesar de tratar do assunto de forma “disfarçada”, como nos filmes de ficção-científica da época – encerrando-se a era do filme social e do *noir* hollywoodiano. O faroeste aproveita enormemente o uso das cores e principalmente das panorâmicas da tela larga para mostrar a imensidão do “velho oeste”, mantendo sua fórmula de heroísmo, romance, confusão e “índios malvados”. John Ford consolida seu

¹⁴ Sir Alfred Joseph Hitchcock (Londres, 13 de Agosto de 1899 — Los Angeles, 29 de Abril de 1980) foi um cineasta anglo-americano, considerado o mestre dos filmes de suspense, sendo um dos mais conhecidos e populares realizadores de todos os tempos. Autor de filmes famosíssimos como “Psicose”, “Um Corpo Que Cai”, “Janela Indiscreta”, “Os Pássaros”, “O Homem Que Sabia Demais” e “Intriga Internacional”.

domínio do gênero faroeste em Hollywood com o sucesso de crítica e público “Rastros de Ódio” (1956), um exemplo de filme que não obedece à “fórmula” padrão.

Marilyn Monroe surge em 1953, eclipsando todas as outras estrelas e sendo um mega-sucesso comercial explorado até as últimas conseqüências por Hollywood¹⁵. Hollywood foca-se no espetáculo, normalmente criado por fragmentos históricos ou religiosos, romanceados e adicionados de chamarizes como efeitos especiais inimagináveis, cenários gigantescos construídos e milhares de figurantes. Como exemplo deste cinema temos obras como “O Manto Sagrado” (Koster, 1951), a refilmagem de “Os Dez Mandamentos” (Cecil B. De Mille novamente, 1956), e “Ben-Hur” (Wyler, 1959). Alguns épicos se sobressaem, através de produções mais bem cuidadas como o impressionante realismo de “Spartacus” (Kubrick), o aceitável “Os Vikings” (Fleischer, 1958) e o surpreendente “Moby Dick” (Huston, 1956). A década de 50 também viu sucessos de um gênero antigo, o musical, como “Cantando na Chuva”, “Os Homens Prefrem as Loiras” e os filmes com Elvis Presley.

Apesar do domínio do espetáculo, alguns filmes são impregnados pelo momento social e pelo clima anti-comunista da guerra fria, como “Intriga Internacional” (North by Northwest, 1959), de Alfred Hitchcock; bem como pela inquietação dos americanos decorrente da guerra fria, de ter seu país invadido ou de uma guerra atômica, o que gera a ascensão de mais um gênero que falava dos temas de forma indireta: Ficção Científica. “Guerra dos Mundos” (Byron Hashkin, 1953) e “O Dia em Que a Terra Parou” (Wise, 1951) são exemplos-chave de sucessos relacionados a estes temas.

Nos início dos anos 60, se aproveitando da “dormência” de Hollywood - que parece não sentir a necessidade de se inovar - a Inglaterra adapta o personagem “James Bond” de Ian Flemming para o cinema conquistando sucesso mundial em 1962 com “O Satânico Dr. No” (Terence Young), e iniciando uma das franquias de maior sucesso do cinema. A Inglaterra realizou também super-produções históricas como “Lawrence da Arábia” (David Lean, 1962). A Itália também aborda o gênero western tendo como seu principal representante o diretor Sérgio Leone.

Hollywood parece ignorar essas boas produções, permanecendo um bom tempo no marasmo, e até Hitchcock amarga um fracasso - “Os Pássaros” (The Birds,

¹⁵ Marilyn Monroe (nascida Norma Jean Baker Mortenson, em 1926) suicidou-se em 1962 – com apenas 36 anos - após se tornar o maior mito de Hollywood. Teve uma vida atribulada que incluiu até supostos casos com o presidente americano, e se tornou um ícone da beleza e glamour do mundo ilusório das estrelas de Hollywood. (PARAIRE)

1965). Algumas exceções são Sam Peckinpah, com “Meu Ódio Será Tua Herança” (1962); Kubrick, com “Lolita” (1962); Shlesinger, com “Perdidos na Noite” (1969); Artur Penn, com “Bonnie e Clyde – Uma Rajada de Balas” (1967); todos mostrando sexualidade e uma violência mais crua. O western pró-índio e o filme anti-racista são consagrados com dois grandes sucessos: “Pequeno Grande Homem” (1970), de Arthur Penn, e “Adivinhe Quem Vem Para o Jantar?” (1967), de Stanley Kramer, que se tornaram clássicos do cinema crítico. O renascimento do cinema progressista Hollywoodiano condenou ao fracasso as super-produções espetáculo típicas dos anos 50, como “Cleópatra” (1963), de Mankiewicz.

Mas estes fracassos de superproduções agravaram a crise financeira em Hollywood, e os estúdios entraram na década de 70 em crise total, comprando gravadoras de discos e alugando os estúdios para a televisão para sobreviver. Em paralelo, a situação americana não estava nada boa: o caso Watergate, descrença na política, derrota na Indochina, avanço no Comunismo mundial, e criminalidade nas alturas, com drogas, corrupção na polícia e nos meios de comunicação. Isto se reflete nos filmes mais marcantes do início da década: “Os três dias do Condor” (Piollack, 1975), “Operação França” (Friedkin, 1971), “Serpico” (Sidney Lumet, 1973), “O Poderoso Chefão” (Francis Ford Copolla, 1972), “Desejo de Matar” (Winner, 1974) e “Perseguidor Implacável” (Siegel, 1972) apenas para citar alguns. A perturbação americana é visível ainda em filmes como “Um Estranho no Ninho” (Milos Forman, 1975). Na mesma estratégia adotada anteriormente em situações de crise, Hollywood apresentou também um novo cinema de entretenimento, no caso, iniciado com os filmes catástrofe: “Aeroporto” (George Seaton, 1970), “O Destino do Poseidon” (Neame, 1972), Terremoto (*Earthquake*, Mark Robson, 1974) e Inferno na Torre (1975).

E então entra Spielberg com “Tubarão” (*Jaws*, 1975) e inicia-se uma nova era em Hollywood, agora com a idéia dos *blockbusters*. De acordo com Mascarello¹⁶, “Tubarão”, ao lado de “Guerra nas Estrelas” (*Star Wars*, George Lucas, 1977) mudaram o formato estético-industrial corrente em Hollywood e lançaram o chamado *blockbuster high concept*¹⁷, termo que se refere a uma ruptura com os padrões do cinema hollywoodiano clássico, ruptura esta motivada por uma pressão qualitativa e quantitativa do econômico sobre o estético, modificando estilo, narrativa e tratamento

16 "Cinema hollywoodiano contemporâneo", de Fernando Mascarello. In **História do cinema mundial**. São Paulo: Papirus. 2006.

17 MANEVY, Alfredo. HOLLYWOOD: A Versatilidade do Gênio do Sistema in MASCARELLO, Fernando. Cinema mundial contemporâneo.

temático para atender às demandas das novas estratégias de *marketing* e venda em diversas mídias, integradas horizontalmente (televisão anunciando cinema, filme no cinema, filme no mercado de vídeo doméstico, filme nas TVs a cabo, filme nas TVs abertas e todas suas conexões com: brinquedos, roupas, acessórios, jogos, etc.)

O cinema cria tendências, dita moda, gerando mais dinheiro com a venda de inúmeros produtos relacionados ao filme. Apresenta astros e estrelas famosos em todo o mundo, que atraem mais público, aumentando as bilheterias e, conseqüentemente, gerando ainda mais lucro. Esses astros estão sempre na mídia e sua participação num filme é boa para promover a obra, criando um atrativo e um “selo de qualidade” para o produto. Há, porém, um lado negativo na utilização constante de pessoas de renome: por serem garantias de sucesso, diretores com boa reputação ou grandes estrelas são disputadas pelos grandes estúdios, o que acarretou um crescimento exagerado em seus salários e no custo para se fazer um filme.

A indústria californiana de cinema utiliza também todo um enorme aparato de divulgação, usando publicidade maciça na grande mídia, até porque muitas das produtoras de filmes também são donas ou parceiras de grandes redes de comunicação. O filme também sofre o controle criativo do produtor para assegurar que a fórmula utilizada terá sucesso.

Hollywood normalmente tem medo das novidades e de filmes de alguma maneira diferentes, e assim sempre calculam os riscos de um provável insucesso antes de investir numa película. Seguindo basicamente essa mesma fórmula de produção padrão, com a standardização dos filmes do chamado cinema hollywoodiano, é essencialmente um cinema de entretenimento. Os filmes apresentam uma estética apurada, ou seja, se valem de um aparato visual e sonoro avançado. Aqui a forma vale mais do que o conteúdo e, para isso, são utilizadas muitas trucagens e efeitos especiais, o que encanta e torna a obra mais surpreendente para o público médio.

Outra característica do cinema de Hollywood são os já citados blockbusters, ou seja, filmes de grande orçamento, que utilizam grandes astros, apresentam paisagens exóticas e magníficos cenários montados (*stage*), figurino trabalhado, milhares de figurantes, cenas espetaculares, com efeitos, explosões e sangue. Os filmes têm ampla e mundial divulgação e são marcados por grandes estréias. São superproduções quase sempre bem-sucedidas e populares, gerando grande retorno financeiro.

O ritmo da montagem do cinema hollywoodiano, principalmente nos filmes de ação, se caracteriza por planos curtos e cortes rápidos, excitando o espectador. É como se seguissem o lema capitalista de maximizar o lucro, cortando o supérfluo. Racionalizam a obra, como racionalizam a vida. Além disso, com o advento da TV, videogames e afins - competidores pela audiência - os filmes tiveram que se tornar cada vez mais impactantes e criativos para fazer sucesso.

Direcionando nossa pesquisa sobre Hollywood ao nosso tema, “super-heróis”, podemos dizer que os “heróis” sempre foram presença marcante em Hollywood. Eles têm, sobretudo, uma grande compaixão pelo próximo, arriscando a vida pelo bem comum. A própria palavra “herói” deriva de um radical grego que significa “proteger e servir”. Normalmente, os heróis apresentam habilidades incomuns, são realizadores de façanhas, carismáticos, espertos, têm uma grande força de vontade e são idealistas. Eles transformam suas idéias em práticas, agem para atingir seus sonhos. São sempre belos e têm um físico privilegiado, atraindo o público. Também representam uma dicotomia direta com seus antagonistas, sendo o herói bom, generoso e justo, de acordo com os padrões americanos de cada época. O vilão é feio, mau, arrogante, cruel e ganancioso, e assim, por direta oposição, realça as qualidades do herói¹⁸. Também não tem compaixão pelo próximo como tem o herói, buscando todas as glórias para si, além de não aprender nada com a sua jornada, como acontece com o herói. Normalmente, estes personagens, heróis e vilões, apresentam uma faceta psicológica pouco profunda, pouco trabalhada, agindo coerentemente com seus papéis.

Com o tempo, as narrativas se atualizaram, fazendo com que as vezes, o vilão pudesse ter atitudes boas e o herói atitudes más, e ambos também pudessem apresentar fraquezas, com o intuito de tornar os personagens mais reais e mais humanos, aumentando a identificação com o público.

Segundo Vugman¹⁹, a produção Hollywoodiana apresenta um amplo retrato dos Estados Unidos simultaneamente simplificado e simbólico, cada gênero se concentrando em torno de um mito, como nos melodramas, que giram em torno da família “ideal” americana: branca, burguesa, cristã, patriarcal, monogâmica, heterossexual e sexualmente reprimida. Nos gêneros de “ação”, o mito central é o da afirmação da violência individual masculina, que se justifica pela superioridade moral

18 VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor*.

19 VUGMAN, Fernando. *WESTERN in MASCARELLO*, Fernando. *História do Cinema Mundial*. 2006.

da “causa” do protagonista, onde o herói costuma aparecer na defesa de elementos supostamente inferiores da sociedade, como a mulher, as crianças, ou na defesa do progresso da civilização americana em geral (contra os índios - rotulados superficialmente como “selvagens” - por exemplo).

Os roteiros do cinema hollywoodiano de espetáculo seguem uma estrutura básica, num esquema que normalmente irá atingir grande sucesso. Christopher Vogler, em seu livro *A jornada do Escritor*²⁰ (1992), explica que os filmes apresentam um protagonista principal, o herói, que tem como uma de suas principais características o sacrifício pessoal em nome de algo maior do que ele, do bem comum. Através do filme, durante sua jornada pessoal, ele deve passar por uma série de provas, resumidamente:

- a) Mundo comum: vida normal do herói, seu mundo cotidiano;
- b) Chamado à aventura: acontece algo que incita ao herói abandonar ou mudar o seu mundo comum;
- c) Recusa ao chamado: o herói hesita, tem de medo de sair de sua vida cotidiana e partir ao desconhecido;
- d) Encontro com o mentor: o mentor ensina e dá informações que tiram o medo do herói e lhe dá segurança para iniciar sua jornada;
- e) Travessia do primeiro limiar: a partir daqui não há mais volta para o seu mundo normal, o herói assume o compromisso com a aventura;
- f) Testes, aliados e inimigos: o herói tem suas forças testadas. Encontra seus aliados e descobre seus inimigos;
- g) Aproximação da caverna oculta: o herói se aproxima do lugar mais sombrio de sua aventura, o território inimigo. Aqui, ele enfrentará seus maiores medos;
- h) Provação suprema: o herói entra na caverna oculta e enfrenta a morte, simbólica ou física. Aparentemente sem saída, o herói confronta o perigo e, após quase morrer, ele consegue triunfar;
- i) Recompensa: após triunfar sobre o grande desafio, “morre” o herói do mundo comum e renasce um novo herói, com maior experiência e maior compreensão do mundo especial. Ele recebe recompensas por sua luta e bravura, como armas ou conhecimentos. Tenta agora retornar ao mundo comum;

20 O autor explora a grande viagem da escrita - "Um fascinante labirinto de mitos, sonhos, psicologia, dramaturgia, narrativa, misturados com a própria vida". Muitas das histórias que contamos hoje em dia têm relação com os antigos mitos, principalmente os mitos dos heróis. Os personagens arquetípicos dos mitos fornecem a base da narrativa moderna, assim, a jornada do escritor é a jornada do herói, com suas provações até chegar à vitória final. Neste livro o autor mapeia alguns padrões mitológicos e sugere matriz para a estrutura da narrativa moderna, principalmente para roteiros de filmes e vídeos.

j) Caminho de volta: o herói, agora, enfrenta as conseqüências das mudanças que trouxe ao mundo especial. Perseguido pelas forças obscuras, em uma tentativa de vingança, ele irá combatê-las novamente e possivelmente terá de se sacrificar, normalmente perdendo um aliado ou o seu mentor;

k) Ressurreição: o antagonista faz sua última tentativa de derrotar o herói. O herói derrota definitivamente o seu inimigo e consegue retornar ao seu mundo comum. Porém, agora, muito mais sábio e forte. Ocorre também uma segunda morte simbólica, onde o herói deixa as armas e a luta de lado para retornar à sua vida comum;

l) Retorno com elixir: o herói traz ao mundo comum a recompensa por sua luta e a repartirá com seus companheiros, possibilitando, assim, uma nova vida no mundo comum ou no mundo especial.

Com relação aos personagens básicos, além do herói, temos o mentor, que, experiente, guia e ensina o herói, ajudando-o a iniciar ou a seguir sua aventura. O mentor pode ter sido algum herói passado que empreendeu com sucesso uma determinada jornada ou que tenha falhado, mas que, mesmo assim, adquiriu conhecimentos. O arauto é um personagem ou um fato que traz ao herói a vontade ou a decisão que lhe faltava para se lançar na aventura. O guardião do limiar é um antagonista menor que serve de teste inicial ao herói, podendo tornar-se um aliado no futuro. O camaleão é um personagem que não tem suas intenções bem definidas, sendo importante para acabar com a previsibilidade da história e gerar suspense. O pícaro é um personagem que tem como função dramática quebrar a tensão do filme, trazendo humor à história. Ele nos ajuda a perceber a nossa hipocrisia através de situações cômicas, alertando sobre situações que vão do ridículo ao absurdo. O sombra é o antagonista, o inimigo do herói, tendo a função dramática de impor desafios a ele, para que se lance na aventura e transcenda sua vida comum.

Esse sistema de construção (que também é utilizado por diversos escritores, roteiristas e filmes fora de Hollywood, devido a sua coerência e utilidade) tem um único objetivo: o sucesso do filme, pois o cinema de Hollywood é, acima de tudo, uma indústria e busca, em primeiríssimo lugar, o lucro. O importante é vender, não interessando a qualidade inerente do filme. Melhor ainda, claro, se a obra tiver qualidade, mas esse não é o objetivo final. Por exemplo, se um determinado filme faz sucesso, a fórmula tende a ser repetida, gerando seqüências ou filmes similares, pois, se a fórmula já “deu certo” uma vez, é mais uma garantia de um provável retorno financeiro.

Graças a esse esquema de repetir fórmulas, os quadrinhos entraram em moda no cinema do século 21, pois renderam lucros aos cofres dos estúdios. Esta alta rentabilidade obtida torna-se óbvia considerando-se a idéia do *blockbuster high concept*²¹, por vários motivos, como:

- os quadrinhos são uma fórmula pronta para se vender produtos agregados (bonecos, revistas, álbuns, camisas, etc.);

- muitos já possuem ícones reconhecidos (o morcego do Batman, o “S” do superman);

- tem uma gigantesca base de fãs instalada;

Enfim, possuem todos os ingredientes necessários para um bom retorno financeiro.

Algumas investidas anteriores em personagens de quadrinhos adaptados para cinema já haviam funcionado, obtendo sucesso de público - e muitas vezes de crítica também - mas sem citar a palavra quadrinhos: “Superman – The Movie” (Richard Donner, 1978) veio no embalo da gênese do *blockbuster high concept*, junto com “Tubarão” (*Jaws*, 1975, Steven Spielberg) e “Guerra nas Estrelas” (*Star Wars*, 1977, George Lucas). A década de 80 afundou a franquia de “Superman” no cinema com filmes cada vez mais medíocres, e Hollywood achou que o motivo era que adaptações de quadrinhos não davam certo no cinema, quando na verdade eram roteiros absurdos (que juntavam comédia fraca com situações totalmente inverossímeis – mesmo dentro da premissa do personagem – além de fugir totalmente das características do personagem original – o que afugentou os últimos espectadores fiéis: os fãs do personagem dos quadrinhos), aliados a fraquíssimos efeitos especiais²². Até uma tentativa de ampliar a franquia foi feita, com “Supermoça” (*Supergirl*, 1984). Outra adaptação lamentável é “Howard o Super Herói” (*Howard The Duck*, 1986), cujo personagem principal era um pato trazido de outro planeta para cá, imitando o personagem de *Superman*, e foi a única produção do século XX (considerando “X-Men”, produzido no ano de 2000, como século XXI) baseada em personagem da Editora Marvel que tinha o luxo de ter altos custos. Foi produzido por George Lucas

²¹ MASCARELLO, Fernando. “Cinema hollywoodiano contemporâneo” in **História do cinema mundial**. São Paulo: Papirus. 2006.

²² Hoje algumas das cenas do primeiro filme da franquia Superman ficam com os efeitos visuais pouco convincentes (como algumas cenas de vôo sem cabos), mas são muito poucas. Nos filmes seguintes, porém, principalmente na terceira e quarta parte, os efeitos são muito inferiores, sendo perceptíveis as montagens em quase todas as cenas (o primeiro usou muito a técnica de cabos para fazer o personagem voar e pousar, dando uma imersão melhor do personagem na cena, ao contrário das trucagens com montagem e fundo azul utilizadas nos posteriores).

(Guerra nas Estrelas), com roteiro de Willard Huyck e Gloria Katz ("American Graffiti" e "Indiana Jones and the Temple of Doom"), e efeitos especiais da empresa de Lucas e Spielberg, a "Industrial Light&Magic". Estes fatores por si só já ajudariam no fracasso do filme por causa da gigantesca expectativa gerada - inclusive na divulgação da exorbitância gasta no filme (mais de 37 milhões de dólares, um custo absurdo para a época - quase o valor de toda a trilogia de "Guerra Nas Estrelas"). O personagem de Steve Gerber nos quadrinhos era direcionado para adultos, com um animal inusitado enfrentando vilões bizarros típicos de quadrinhos, em constante crítica e paródia aos quadrinhos, à política e a cultura americana. Inclusive a relação entre Howard e sua namorada foi muito mais sexual do que a mostrada no filme, que se fosse adaptar fielmente o personagem teria obtido censura 18 anos ("R" rating, na classificação americana). Os produtores, no entanto - ajudados pela lamentável crença de que quadrinhos são para crianças e de que animais falantes também (tomara que nunca adaptem "MAUS", de Art Spiegelman pensando a mesma coisa) - decidiram amenizar o teor adulto, deixando o filme censura livre ("PG" rating: Censura Livre, desde que acompanhados dos pais). A história acaba sendo tola demais para adultos, e assustadora e complicada demais para crianças, não agradando a ninguém. As reações dos personagens ao conhecer um pato falante são totalmente irreais (eles se espantam mais com o discurso do que com o fato de um pato gigante falar). Junte a isso cabos aparecendo, um *stop-motion*²³ que não foi convincente mesmo na época e várias falhas na história, e temos um justificado fracasso de bilheteria. O fracasso do filme enterrou as carreiras de Huyick e Katz e lamentavelmente levou ao cancelamento da revista em quadrinhos.

Já "Conan - O Bárbaro" (*Conan The Barbarian*, John Milius, 1982) obteve êxito de crítica e de público, justificadamente, pois foi um filme relativamente fiel ao original em quadrinhos e se levou a sério em sua adaptação cinematográfica. O êxito comercial incluiu uma continuação inferior, "Conan - O Destruidor" (*Conan The Destroyer*, Richard Fleischer, 1984). Temos em seguida o terror adaptado do personagem DC criado por Len Wein, "O Monstro do Pântano" (*Swamp Thing*, Wes Craven, 1982), dirigido pelo especialista de terror Wes Craven, famoso pela franquia "A Hora do Pesadelo" (*Nightmare On Elm Street*). O filme é competente, considerando o

²³ *Stop-motion* é um modalidade de animação que utiliza modelos reais em diversos materiais, como massa de modelar, ou bonecos articulados, que são movimentados e fotografados quadro a quadro. Estes quadros são posteriormente montados em uma película cinematográfica, criando a impressão de movimento.

personagem na época e o estilo “B” de filmes de terror. Infelizmente ele adapta o personagem antes da injeção de criatividade e revitalização do personagem feita por Alan Moore de 1983 a 1987 (que transformou um personagem que iria ter a revista cancelada num dos maiores sucessos da DC na época), falando sobre os desejos e medos reais dos seres humanos. Em 1984, James Cameron se transformou em sucesso nos *blockbusters* americanos iniciando uma bem-sucedida franquia de ficção-científica com “O Exterminador do Futuro” (*Terminator*, Cameron, 1984), filme cujo roteiro teve a idéia principal plagiada da história “The Once-and-Future War”, escrita por Len Wein e desenhada por George Pérez (Figura 1: Capa da revista DC Comics Presents No. 61, de Setembro de 1983.), onde um robô assassino é enviado ao passado para matar o ancestral do herói Omac, impedindo sua existência no futuro. Omac viaja de volta para o passado e se alia ao Super-homem para deter o robô assassino.



Figura 1: Capa da revista DC Comics Presents No. 61, de Setembro de 1983.

Inúmeros outros filmes adaptados de quadrinhos marcaram presença nas telas do cinema, como *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990) é uma adaptação dos quadrinhos de Chester Gould, que foram escritos e desenhados por ele de 1931 até 1977. As cores utilizadas no filme são exatamente as mesmas usadas nas tiras de

quadrinhos do personagem Dick Tracy: vermelho, azul, preto, branco, amarelo, verde, laranja e lilás. A produção e direção de arte do filme reforçam as origens e a caracterização dos personagens como oriunda dos quadrinhos. “Rocketeer” (John Johnston, 1991), é uma adaptação do personagem de quadrinhos escrito e desenhado por Dave Stevens, numa homenagem aos Pulp Heroes dos anos 30 e 40. Assim como Rocketeer, outra Graphic Novel adaptada para as telas do cinema foi “Estrada Para a Perdição” (*Road to Perdition*, Sam Mendes, 2002), dirigida pelo vencedor do Oscar Sam Mendes e estrelada por Tom Hanks, Jude Law e Paul Newman. A história em quadrinhos homônima foi criada por Max Allan Collins, e o filme foi criticado por não conseguir colocar na tela a emoção criada no original.

“O Sombra” (*The Shadow*, Mulcahy, 1994) adapta o misterioso personagem dos quadrinhos para o cinema, interpretado por Alec Baldwin. “O Máscara” (*The Mask*, Chuck Russel, 1994) é adaptado das histórias em quadrinhos da Editora Dark Horse criadas por Mike Richardson (novamente nunca citado pelo marketing do filme), que eram muito mais sinistras, pois a remoção das inibições e limites das pessoas, aliada a capacidade de alteração da realidade, transformava todos em anti-heróis perigosos. Após o filme, desenho animado e a enxurrada de produtos e brinquedos correlatos, o Máscara foi associado apenas com o filme de comédia. “Timecop – O Guardião do Tempo” (Peter Hyams, 1994) é outro filme adaptado de quadrinhos criados por Mike Richardson para a Dark Horse e cuja trama central é similar: um oficial de uma agência secreta que controla as viagens no tempo quebra as regras para impedir o assassinato da esposa. Uma personagem criada por Chris Warner nos quadrinhos publicados pela Dark Horse apareceu no filme “BarbWire” (Dark Hogan, 1996), um fracasso de público e crítica, que serviu apenas como mais um veículo de divulgação da atriz Pâmela Anderson, que interpretou a protagonista. O sucesso gótico “O Corvo” (*The Crow*, Alex Proyas, 1994) foi adaptado de uma série em quadrinhos underground de sucesso, criada por James O’Barr e publicada pela Caliber Comics em 1989. “O Juiz” (*Judge Dredd*, Danny Cannon, 1995) mostra Sylvester Stallone interpretando Juiz Dredd, personagem criado por John Wagner, Carlos Ezquerro e Pat Mills, que foi publicado na revista britânica “2000 AD” a partir de sua segunda edição, em 1977. “O Fantasma” (*The Phantom*, 1996) assim como o Sombra, foi outra adaptação de quadrinhos clássicos do início da era heróica de quadrinhos. Homens de Preto (*Men in Black*, 1997) também é uma adaptação de quadrinhos, criados por Lowell Cunningham e publicada pela Aircell Comics em 1990. Cunningham se

inspirou na lenda de Homens de Preto do governo, com nomes que são apenas uma inicial e que ocultariam segredos alienígenas, parte da cultura popular Americana de UFOs, e utilizados em quadrinhos e cinema diversas vezes antes. “Spawn – Soldado do Inferno” (1997) é uma adaptação do principal personagem da Image Comics, assim como “Hellboy” (Guillermo Del Toro, 2004), filme adaptado dos quadrinhos criados pelo artista e escritor Mike Mignola e publicado pela editora Dark Horse a partir de 1993, que obteve grande êxito comercial e já tem uma sequência, realizada em 2008 mantendo os mesmos produtores, diretores e atores. “30 Dias de Noite” (David Slade, 2007) é uma produção baseada na Graphic Novel de Terror lançada em 2002 em três edições pela Editora IDW, escrita por Steve Niles, e ilustrada por Ben Templesmith. “O Procurado” (*Wanted*, Timur Bekmanbetov, 2008), estrelado por Angelina Jolie e Morgan Freeman, é livremente inspirado na mini-série escrita por Mark Millar, ilustrada por J. G. Jones e publicada pela Editora Top Cow entre 2003 e 2004. O protagonista da série é um supervilão com poderes paranormais que desconhecia até então.



Figura 2: Comparação entre quadros da revista com frames do filme Sin City

Frank Miller é um artista e escritor renomado de quadrinhos que teve algumas de suas obras adaptadas para o cinema, como “Sin City – Cidade do Pecado” (Robert Rodriguez, 2005), considerada a melhor adaptação do “estilo” de um quadrinho para o cinema. O filme reproduz com exatidão as “cenas” do quadrinho, como visto na Figura 2, em seus tons reforçando o preto e branco, típico do estilo *noir* presente em grande parte da obra de Miller nos quadrinhos. Miller trabalhou junto à Robert Rodriguez na direção, sendo creditado como co-diretor. Já em “300” (Zack Snyder, 2006), Miller foi apenas consultor do filme. No entanto, o filme altera pouca coisa em relação ao original, mantendo o espírito e reproduzindo com exatidão diversas cenas e todo o clima da *Graphic Novel* publicada em 1998 pela editora Dark Horse.



Figura 3: Comparação entre quadros da revista com frames do filme "300"

O filme tem um visual único, já que foi diretamente inspirado no quadrinho, inclusive foi filmado em ordem cronológica (algo muito incomum em produção de cinema), onde o diretor Zack Snyder filmava cada cena no intento de reproduzir com exatidão um quadro da *graphic novel* de Miller (Figura 3).

Alan Moore é outro conceituado e premiado artista e escritor de quadrinhos que teve diversas de suas obras adaptadas para o cinema, como “Do Inferno” (*From Hell*, 2001), uma adaptação resumida de sua *graphic novel* sobre Jack, O Estripador (o título da revista e do filme faz referência a carta que teria sido escrita pelo próprio assassino). A revista é um denso trabalho de pesquisa que especula quem era e quais os motivos do assassino, em 572 páginas escritas por Moore e ilustradas por Eddie Campbell, publicada em 1999 pela Eddie Campbell Comics/Top Shelf Productions. “A Liga Extraordinária” (*The League of Extraordinary Gentlemen*, Stephen Norrington, 2003) é baseado na *graphic novel* homônima de Alan Moore e Kevin O’Neil que reúne heróis famosos da literatura em uma história em que eles se reúnem para enfrentar grandes ameaças. Os autores citavam a obra como uma “Liga da Justiça da Inglaterra Vitoriana”. A revista original era mais densa e psicológica, mostrando personagens menos heróicos e mais “humanos”. O filme focou na ação habitual das produções hollywoodianas estilo *blockbuster*. “V de Vingança” (*V for Vendetta*, James McTeigue, 2005) é baseado na obra de Alan Moore e David Lloyd, que começou a ser publicada em preto e branco pela revista britânica *Warrior* em 1982, e depois foi concluída e relançada a saga completa em 10 edições encadernadas (e colorizadas) pela editora DC Comics em 1988. O filme foi produzido pelos irmãos Wachowski, de “Matrix”. “Constantine” (Francis Lawrence, 2005) é um “Detetive do Oculto”, personagem criado por Alan Moore para a revista *Monstro do Pântano*, e que apareceu pela primeira vez na edição 37. Mais tarde apareceu em outras edições como “Os Livros da Magia”, escritos por Neil Gaiman, e constantemente na revista *Hellblazer*, do selo Vertigo, divisão de quadrinhos direcionada para “adultos” da editora DC Comics.

A Marvel teve diversas adaptações de seus personagens para as telas do cinema. “Capitão América” (1990) é um filme de baixíssimo orçamento que tenta adaptar o personagem para o cinema de forma frustrante e com efeitos especiais e produção nada convincentes. O filme acabou sendo lançado direto para o mercado de Home Vídeo. O filme tem o mesmo estilo “B” do nunca lançado “Quarteto Fantástico” de Roger Corman, e reforçou a impressão de que os filmes inspirados em personagens da Marvel são sempre produções baratas. Outro personagem que teve uma versão direto para a TV (em vídeo) foi o Homem Coisa no filme “Homem-Coisa” (*Man-Thing*, Brett Leonard, 2005). Já “Blade – O Caçador de Vampiros” (1998) iniciou uma franquia de sucesso no cinema de filmes de ação com inspiração no terror, adaptado do personagem homônimo (e não tão conhecido) dos quadrinhos Marvel.

O sucesso absoluto da Marvel e o início de uma nova era de adaptações de quadrinhos para o cinema viriam com “X-Men” (Bryan Singer, 2000), adaptação da super equipe de heróis mutantes que fez sucesso nos quadrinhos nas mãos de Chris Claremont e John Byrne (que fizeram um título prestes a ser cancelado no carro chefe da empresa, e lançou um personagem que viria a ser um dos mais populares da editora: Wolverine). O filme nas telas do cinema infelizmente virou um *blockbuster* vazio com desenvolvimento de personagens quase nulo (apenas Wolverine e Vampira tem alguma atenção no roteiro), mas foi um sucesso imediato devido à grande fama dos personagens, grande base de fãs, e cenas de ação com efeitos especiais que costumam cair nas graças do grande público em filmes de verão americano. O sucesso foi suficiente para garantir já duas seqüências filmadas, e alguns outros filmes contando as origens isoladas dos personagens (como Wolverine e Magneto).

Com a fórmula “quadrinhos-da-Marvel-de-super-heróis-podem-ser-sucesso” testada, os outros estúdios de Hollywood começaram a comprar direitos (vários estúdios já detinham os direitos desde os anos 90) e iniciarem suas próprias franquias de super-heróis. A de maior sucesso foi a de um já consagrado personagem dos quadrinhos: o Homem-Aranha. “Homem-Aranha” (*Spider-Man*, Sam Raimi, 2002) foi assumido pelo mesmo Sam Raimi que sempre quisera filmar quadrinhos e havia criado “Darkman” uma década antes. Fã declarado do Homem-Aranha, Raimi conseguiu fazer a primeira parte do filme no mesmo clima de aproximação do personagem e descoberta de poderes que levou o filme de Super-Homem de Richard Donner ao sucesso 25 anos antes. Infelizmente a segunda parte do filme enfraquece com a imposição da atual fórmula de filme de super-heróis: um super-vilão pra desafiar o

herói e acrescentar “na marra” efeitos especiais em abundância. No caso, o vilão foi o Duende Verde, nem um pouco convincente para os espectadores que desconheciam as histórias em quadrinhos. O filme obteve grande êxito comercial, e duas seqüências foram filmadas: “Homem-Aranha 2” obteve merecido êxito comercial, com o Herói passando por diversas crises similares aos quadrinhos e efeitos especiais competentes aliado a grandes cenas de ação como os confrontos com o Super-Vilão Dr. Octopus, muito melhor construído e interpretado com competência por Alfred Molina. A terceira parte da série, no entanto, tenta melhorar ainda mais a fórmula acrescentando dois super-vilões ao mesmo tempo: o Homem-Areia e Venom - um simbiote alienígena. A presença de Venom no filme é tão desnecessária quanto confusa, o roteiro é extremamente falho no desenvolvimento, inclusive alterando idéias bem acabadas dos outros filmes (como a morte do tio de Peter Parker), e ainda esquece quase por completo a existência do “Sentido de Aranha”. O filme lamentavelmente obteve o melhor êxito de bilheteria dos três (considerando a arrecadação de bilheteria mundial²⁴), o que ajuda a reforçar para os produtores, a idéia da fórmula de “quanto mais melhor” - no que se refere a super-personagens e efeitos especiais - em detrimento do roteiro.

Outro personagem Marvel adaptado na onda do início do Século foi “Demolidor” (*Daredevil*, Mark Steven Johnson, 2003). O filme tenta adaptar vários anos de desenvolvimento do personagem nos quadrinhos em um único longa de uma hora e meia, tentando contar a origem de dois super-heróis (Demolidor e Elektra) e acrescenta pelo menos dois super-vilões (O Rei do Crime e o Mercenário). Como sempre, o excesso de personagens condena qualquer aprofundamento nos personagens ou possibilidades interessantes no roteiro. O filme fez sucesso suficiente para o lançamento posterior de “Elektra” (Rob Bowman, 2005) onde a personagem secundária do filme anterior ganha mais destaque, em uma pretensa adaptação livre das histórias que Frank Miller havia desenvolvido com a personagem. A Marvel erraria mais uma vez em termos de criação, apesar de certo retorno financeiro, com “Motoqueiro Fantasma” (*Ghost Rider*, 2007) que parece se inspirar mais no sub-gênero conhecido nos anos 80 como “terror” (terror cômico onde os sustos e os risos se alternam, popular nos anos 80 e só completamente esquecido após o êxito de “O Sexto Sentido” de Shyamalan) do que nas histórias contemporâneas sinistras do personagem.

²⁴ Dados obtidos através do site oficial www.boxofficemojo.com

Uma outra equipe de super heróis da Marvel já havia tido um filme tipo “B” nos anos 90, que nunca havia sido lançado²⁵. No início do século XXI, com a moda dos quadrinhos, a Fox retornou ao projeto e lançou “Quarteto Fantástico” (*Fantastic Four*, Tim Story, 2005), razoavelmente fiel aos heróis, apesar de algumas alterações no vilão. O filme fez sucesso suficiente para obter uma sequência, “Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado” (*4: The Rise of The Silver Surfer*, Tim Story, 2007) que foi mais bem recebido pelos fãs dos quadrinhos apesar da bilheteria ser inferior ao filme de estréia.

A Marvel já havia arrecadado dinheiro suficiente com suas adaptações para criar um estúdio próprio, a Marvel Studios, e então começou a ter autonomia em seus filmes. “Homem de Ferro” (*Iron Man*, John Favreau, 2008) é o início da estratégia do *cross-over*²⁶ lançando a integração do “Universo Marvel” nos cinemas. No cinema, a Marvel tem planos de lançar filmes para vários personagens e depois juntá-los em uma super equipe de super-heróis com o nome de “Vingadores” e que provavelmente enfrentarão alguma gigantesca ameaça num típico *blockbuster high concept* de verão.

Alguns personagens haviam tido versões recentes no cinema, antes da Marvel Studios assumir o controle. “Hulk” (Ang Lee, 2003) foi a primeira tentativa de levar o personagem para as telas do cinema, com o personagem nas mãos da Sony Pictures (que havia comprado os direitos ainda nos anos 90). Após o projeto passar por vários diretores e roteiros, e ser iniciado e interrompido várias vezes, finalmente foi concluído nas mãos de Ang Lee, que foi contratado após o sucesso com “O Tigre e o Dragão”. Infelizmente a visão dramática de Lee para o personagem não coincidiu com a visão de filme de ação dos produtores nem com a equipe técnica de efeitos especiais, e o filme ficou perdido entre direção, roteiro e efeitos visuais. O roteiro altera muita coisa sobre a origem em relação aos quadrinhos (sem nenhum motivo forte o suficiente para tais alterações) criando uma imediata rejeição dos fãs de quadrinhos, e a inserção de cachorros-gama e a união de quatro personagens em um só (Nick Nolte faz o papel do pai de Banner, que é misturado com outros três super-vilões dos quadrinhos: “O Líder”, o “Homem-Absorvente” e “Zzzaxx”) não ajudou nem um pouco na credibilidade e aceitação do filme, salvo apenas pela cena da luta de Hulk com o exército no deserto. O

²⁵ O “Quarteto Fantástico” de Roger Corman foi produzido em 1994 como uma jogada do estúdio para não perder os direitos que havia adquirido e que iriam expirar caso não fosse produzido nenhum filme com os personagens. A FOX investiu pouco em uma produção “B” e manteve os direitos sobre os personagens, para 10 anos depois fazer um filme estilo Blockbuster: mais efeitos, mais dinheiro, e roteiro mediano.

²⁶ *Cross-Over* é uma idéia que a Marvel iniciou nos quadrinhos e conquistou inúmeros fãs, que seria um personagem de uma revista fazer uma aparição em outra revista, mostrando que ambos estão no mesmo universo, que ficou conhecido como “Universo Marvel”.

filme foi uma das maiores quedas de bilheteria da história do cinema hollywoodiano, batendo vários “recordes” neste sentido, compreensivelmente (grande campanha, grande expectativa, e filme mal-resolvido entre ação exagerada vazia e drama psicológico). A Marvel após assumir o controle de seus filmes, decidiu reiniciar o Hulk no cinema, apenas cinco anos depois lançando “O Incrível Hulk” (*The Incredible Hulk*, Louis Leterrier, 2008), filme que ignora por completo o filme anterior, muito mais próximo do personagem original dos quadrinhos, e fazendo inúmeras referências ao antigo seriado de TV de sucesso do final dos anos 70. Este filme está dentro dos planos maiores dos Estúdios Marvel de fazer um gigantesco Cross-Over, idéia que diferenciou a Marvel nos quadrinhos e conquistou inúmeros fãs. No final do filme do Hulk, Robert Downey Jr. aparece no mesmo papel que fez em Homem-de-Ferro, propondo formar uma equipe de heróis. O filme também contém referências a outros personagens de quadrinhos, inclusive ao Capitão América e seu soro de “super soldado”²⁷.

Outro personagem Marvel que teve diversas versões cinematográficas foi o Justiceiro. “Justiceiro” (*The Punisher*, Mark Goldblatt, 1989) é a primeira das três tentativas de levar o personagem para as telas. Esta primeira produção é de baixo orçamento e tinha como único “atrativo” ao público o ator de filmes de ação Dolph Lundgren. “Justiceiro” (*The Punisher*, Johnathan Hensleigh, 2004) foi a segunda tentativa de adaptação do personagem, agora na onda das adaptações de super-heróis de quadrinhos, e com orçamento razoável – apesar de muito inferior ao requisitado pelo diretor e ao padrão de filmes de ação com efeitos, mas foi possível contratar John Travolta para encarnar o vilão. Uma terceira tentativa de adaptação está em “Justiceiro: Zona de Guerra” (*Punisher: War Zone*, Lexi Alexander, 2008) reiniciando novamente o personagem e ignorando o recente filme de 2004, no mesmo estilo que a Marvel fez com o personagem do Hulk.

Além da Marvel, a editora DC teve diversos personagens adaptados depois da bem iniciada e depois “afundada” franquia de Super-homem, como o lançamento da super produção “Batman” (Tim Burton, 1989) com Michael Keaton e Jack Nicholson (roubando a cena em seu milionário papel de “Coringa”). O filme decepcionou muitos fãs, mas foi um grande sucesso comercial, um *blockbuster high concept* que iniciou uma franquia que incluiu quatro continuações, cada vez mais inferiores, sendo que apenas a

²⁷ Nos quadrinhos, o “soro” para criar o super-soldado era um experimento do exército americano para enfrentar os alemães durante a segunda grande guerra mundial.

segunda manteve a direção de Burton. “Steel” (Kenneth Johnson, 1997) foi um fracasso de bilheteria e crítica, baseado no personagem homônimo criado por Louise Simonson em 1993. Ironicamente, a ascensão dos personagens da Marvel no cinema parece ter feito a DC “desaprender” suas investidas anteriores razoáveis (Superman de 1978 e Batman de 1989), mantendo sua fama de filmes ruins com “Mulher-Gato” (*Catwoman*, Pitof, 2004), um fracasso total de crítica e bilheteria, considerado um dos piores filmes de super-heróis já feito, e que inclusive ganhou diversos prêmios de Pior Filme, Pior Direção e Pior Atriz (para a anteriormente oscarizada Hale Berry – em 2001, por “A Última Ceia”, de Marc Forster). O filme ainda altera a personagem principal, modificando suas origens (acusadas de plágio com o filme “O Corvo”) e até o nome da personagem principal, que era Selina Kyle nos quadrinhos, e foi mudado para Patience Philips no filme. A volta por cima da DC/Warner (a editora DC faz parte do grupo Time/Warner) viria com “Batman Begins” (Christopher Nolan, 2005), um novo início para a franquia de Batman no cinema, levada a sério, e com clima e idéias inspiradas no livro “Batman Ano Um” de Frank Miller e David Mazuchelli. O filme foi um grande sucesso, o que animou a DC/Warner a tocar mais dois projetos seus, o novo filme do Super-homem, e uma sequência para “Batman Begins”. O novo filme de Superman foi chamado de “Superman – O Retorno” (*Superman Returns*, Bryan Singer, 2006), onde considera os dois primeiros filmes da franquia anterior e ignora por completo a existência do terceiro e do quarto filmes. O filme teve recepções controversas e foi uma decepção financeira para a DC/Warner. Em 2008, logo em seguida do enorme sucesso de “Homem de Ferro”, a DC/Warner lançou a sequência de “Batman Begins”, intitulada “Dark Knight” (Christopher Nolan, 2008) mantendo o diretor e o excelente elenco (Christian Bale, Morgan Freeman, Gary Oldman, Michael Caine) e introduzindo Heath Ledger na pele do personagem Coringa. Ledger faleceu após as filmagens e meses antes do lançamento do filme, o que aumentou ainda mais a popularidade do filme, devido a sua elogiada performance sinistra do personagem. O clima do filme é extremamente denso e tenso, e o filme foi um sucesso estrondoso, atingindo em cheio aos fãs de Batman, que sempre esperaram um filme “dark” do Cavaleiro das Trevas, conforme a geração anos 80 havia visto na visão de Frank Miller. O filme é a segunda maior arrecadação em bilheteria de todos os tempos nos Estados Unidos, ficando atrás apenas do *mega-blockbuster* “Titanic” (1997) de James Cameron. Seu sucesso provavelmente vai gerar uma série de filmes sérios de super-heróis, como a própria Warner já anunciou

para alguns de seus personagens, incluindo o Superman, que agora seria reiniciada a franquia, ignorando todos os filmes anteriores, incluindo o recente “Superman Returns”.

Outro filme que merece ser citado nesta lista é “Os Incríveis” (*The Incredibles*, Brad Bird, 2004), animação produzida pela Pixar para o cinema, que se inspirou em diversos elementos dos quadrinhos: a equipe do Quarteto Fantástico, o Homem de Gelo dos X-Men, A proibição dos heróis de agirem - como foi feito em *Watchmen* por Alan Moore. O filme de Brad Bird é o segundo maior sucesso comercial da Pixar (perdendo apenas para “Procurando Nemo”) e obteve excelentes críticas, ganhando inclusive vários prêmios de melhor animação do ano.

Alguns filmes apresentam personagens com poderes, habilidades ou comportamento típicos de super-heróis de quadrinhos, apesar deles não serem adaptações diretas de quadrinhos, muito menos citarem a palavra super-herói em momento algum. Dentre estes filmes podemos citar:

- “Highlander – O Guerreiro Imortal” (Russel Mucalhy, 1986), que apresenta a história de guerreiros imortais que lutam com espadas e só podem morrer se forem decapitados por outros imortais;
- “Robocop – O Policial do Futuro” (Paul Verhoeven, 1987) conta a história em um futuro próximo, do policial que “morre” violentamente vítima de uma quadrilha, mas consegue ser ressuscitado pela tecnologia e incorporado a um projeto de criar um policial perfeito e indestrutível, dentro de uma armadura para combater o crime. O personagem foi declaradamente inspirado nos personagens de quadrinhos Juiz Dredd e Homem de Ferro;
- “Darkman – Vingança Sem Rosto” (Sam Raimi, 1990) foi um herói criado pelo diretor Sam Raimi, que sempre sonhou em adaptar um quadrinho para o cinema, mas não conseguiu obter os direitos de adaptação dos personagens Batman e Sombra, dois de seus favoritos. O personagem Darkman tem muito de “inspirado” no Sombra: o chapéu, o sobretudo esvoaçante (lembrando uma capa), a arma, o estilo sinistro, e até o rosto coberto (cachecol no Sombra, bandagens em Darkman). Nos quadrinhos, apesar da identidade secreta, originalmente o rosto do Sombra parecia ser desfigurado (antes de ser inventada uma identidade secreta para o personagem) tal qual é o rosto de Darkman.



Figura 4: Semelhanças entre o personagem "O Sombra" e "Darkman"

- Matrix (Irmãos Wachowski, 1999) lançou um novo tipo de efeitos visuais e de cenas de ação – como o efeito “*Bullet Time*”²⁸ (que foi insistentemente usado em diversos filmes de ação – e até trailers! – ao ponto do espectador não suportar mais vê-lo). As inúmeras referências aos quadrinhos (visual, criação do herói) e ao próprio cinema (como a cena do duelo, que inclui até o jornal voando ao vento), junto com um roteiro inteligente que retira idéias de ficção científica e até critica o modo de comportamento do ser humano em geral, fizeram de Matrix uma revolução cinematográfica. Os irmãos Wachowski, declarados fãs de quadrinhos, incluíram todos os elementos necessários para agradar a larga base de fãs de quadrinhos ávidos por filmes que se levam a sério. Infelizmente, como o filme fez um sucesso estrondoso de bilheteria, os estúdios solicitaram continuações que, segundo rumores nos bastidores, tinham sempre seus roteiros rejeitados pela Warner. Acabou que após inúmeros atrasos e o cancelamento da *prequel* (uma sequência que se passaria antes da história do primeiro filme), os irmãos Wachowski lançaram duas continuações que são praticamente um filme só, e de uma mediocridade lamentável, incongruente com a genialidade do primeiro filme. Matrix Reloaded (2003) pode ser classificado em um novo e inédito gênero cinematográfico: “Video-Game”, com sub-gênero de “Artes Marciais” – é simplesmente um filme de luta com tanto excesso de efeitos especiais que até as seqüências que deveriam ser interessantes ao

²⁸ O efeito reproduz uma cena em câmera super lenta, com a câmera girando em torno do assunto da cena, normalmente o protagonista.

espectador interessado em ação e divertimento passam desapercibidas. *Matrix Revolutions* (2003) encerra a “trilogia” de forma banal e decepcionante, tendo um único trunfo para os fãs de quadrinhos e super-heróis: a seqüência final da luta do Super-Herói “Neo” com o Super-Vilão “Agente Smith” (um homem de preto?) é uma luta de super heróis como todo fã de quadrinhos sempre sonhou ver nas telas do cinema - pelo menos no quesito ação - com direito a coreografia de vôo e tudo;

- “Corpo Fechado” (*Unbreakable*, M. Night Shyamalan, 2000) é um suspense dramático que conta a história de um homem que descobre ter poderes sobrenaturais e paranormais, e com o auxílio de um fanático por quadrinhos, é iniciado na arte de ser um “super-herói”. O filme será objeto de estudo mais aprofundado neste trabalho;
- “Capitão Sky e o Mundo do Amanhã” (*Sky Captain and the World of Tomorrow*, Kerry Conran, 2004) foi uma criação do diretor e escritor Kerry Conran com cenários totalmente feitos em computador, e o visual inteiro do filme é inspirado no design e nos quadrinhos dos anos 30 e 40 que Kerry lia então. Os robôs, as naves e a cidade lembram os antigos desenhos do Superman de Max Fleischer, bem como as ficções científicas da época. Kerry também declarou as influências do designer Norman Bel Geddes e da New York World’s Fair de 1939.
- “Sky High - Escola de Super-Heróis” (Mike Mitchell, 2005) é uma comédia adolescente dos Estúdios Disney que se passa em um mundo onde super-heróis existem em quantidade e são aceitos. O filme tem um clima (e efeitos) que lembra as produções “B” com temáticas de super-herói feitas nos anos 80 e 90;
- “Minha Super Ex-Namorada” (*My Super Ex-Girlfriend*, Ivan Reitman, 2006) é uma comédia romântica onde a mocinha do par romântico é uma super-heroína, vivida por Uma Thurman. Outro filme que lembra os anos 80, inclusive com um diretor de sucesso da época (Ivan Reitman, de “Os Caça-Fantasmas”);

- “Jumper” (Doug Liman, 2007) é a história de um rapaz que descobre que tem o dom de se teleportar. Ele se afasta de todos, mas acaba sendo descoberto e perseguido por um grupo que tem intenção de matá-lo. O filme é uma adaptação livre do romance de ficção científica escrito por Steven Gould e publicado em 1992 pela Tor Books;
- “Hancock” (Peter Berg, 2008) é o único filme desta lista que cita a palavra “Super-Herói” em sua campanha de marketing. Super-Heróis agora são sinônimos de sucesso de bilheteria para Hollywood, e para não ter que pagar direitos autorais para escritores e editoras de quadrinhos, Hollywood decidiu criar seu próprio Super-Herói. As primeiras versões do filme eram mais sérias e não conseguiam pegar censura 13 anos pela MPAA (Motion Pictures Association of America), que era uma “prioridade” para os produtores, que então começaram a deixar os temas mais brandos, tiraram várias cenas de violência e usos de palavrões e os produtores também pediram para a campanha focar no uso de ação e humor, e não na violência, seriedade e temas alcoólicos. Infelizmente essas alterações, junto com algumas faltas de liberdade do diretor - que queria retirar algumas cenas de luta como a que foi feita inteiramente em computação gráfica aonde até um caminhão é arremessado contra Hancock – provavelmente fizeram dele inferior ao que poderia ter sido, e infelizmente também, foi um sucesso de bilheteria, o que faz os produtores acreditarem que fizeram o melhor (ou será que depois do “Batman Dark Knight” de Christopher Nolan ser a segunda maior bilheteria de Hollywood eles ficaram na dúvida?).

2.2. Os quadrinhos americanos de Super-Heróis

Alguns personagens ao estilo dos atuais super-heróis foram criados antes do grande boom dos quadrinhos norte-americanos, na forma de livros, pulps, e pela cultura popular, como “Spring Heeled Jack” (Folclore Popular que virou super-herói – capaz de pulos gigantescos, adaptado por Charlton Lea em 1867), “The Scarlet Pimpernel” (criado pela Baronesa Emmuska Orczy em 1903), “O Espantalho” (Russel Thorndike, 1915) e o até hoje famoso “Zorro” (Johnston McCulley, 1919).

O personagem “O Sombra” (Maxwell Grant e Walter B. Gibson, 1930), iniciou no rádio, com grande sucesso, indo para as *pulps* e finalmente para o formato em tiras de quadrinhos a partir de 1938. “O Sombra” influenciou inúmeros personagens criados posteriormente, inclusive “Batman”. Antes do “Sombra” chegar aos quadrinhos, outros dois personagens famosos até os dias de hoje marcariam presença e fariam muito sucesso: o mágico “Mandrake” (Lee Falk, 1934) e o “Fantasma” (*The Phantom*, Lee Falk, 1938). Ambos criados no embalo do sucesso das tiras de quadrinhos de aventura populares na época, como “Terry e os Piratas”, de Milton Caniff. Eles eram muito mais icônicos e marcantes do que os quadrinhos de aventura da época, e isso contribuiu para seu sucesso imediato e para serem lembrados até hoje. “O Fantasma” foi um dos primeiros personagens bem ao estilo dos super-heróis que dominariam o gênero em breve: colante colorido e máscara. Todos esses heróis, apesar de truques, engenhocas e artimanhas fantásticas, ainda não tinham super poderes.

Em fevereiro de 1935 foi lançada New Fun Comics. Seu criador, o Major Malcolm Wheeler-Nicholson, se recusou a pagar o preço que os jornais cobravam pela republicação de suas velhas tiras de quadrinhos. Ele então conseguiu material novo, que não estava sendo publicado nos jornais, e abriu sua própria editora, a National Allied Publications Inc., que lançou o título num formato muito maior, de tablóide, com 25,4 x 38,1 cm. New Fun foi a primeira revista em quadrinhos que a companhia, mais tarde chamada DC, publicou e também foi a primeira a trazer propaganda. Na sexta edição, a New Fun passou a ter 64 páginas e publicou o primeiro trabalho de uma dupla que viria a ser muito importante: Jerry Siegel e Joe Shuster, os pais do Super-Homem. Eles criaram um personagem conhecido como Dr. Oculto, que havia tido uma aparição anterior sob o nome de Dr. Místico em *The Comic Magazine*, lançado em 1936.

Em março de 1937, foi lançada **Detective Comics #1**, que é considerada a primeira revista em quadrinhos da DC. Essa foi a primeira produção das duas

companhias que no futuro iriam formar a DC. O Major Malcolm Wheeler não estava lucrando muito com seus quadrinhos, ele se juntou a seu distribuidor, Harry Donenfeld, para produzir esta revista. No ano seguinte, Donenfeld comprou as revistas de Wheeler e se tornou o único dono. Detective Comics é a revista em quadrinhos de maior duração já existente. Isso graças a um personagem que viria a tomar conta dela algum tempo depois.

2.2.1. A Era de Ouro dos Super-Heróis

Em junho de 1938 foi lançada a revista *Action Comics*, onde aparecia um homem vestido de azul e vermelho levantando um carro acima de sua cabeça! Era o “Super-Homem” (*Superman*, Jerry Siegel e Joe Shuster, 1938), o primeiro personagem de quadrinhos que possuía poderes superiores aos de um homem normal. É claro que “Flash Gordon” e “O Sombra” eram muito legais, mas não conseguiam levantar um carro e muito menos jogá-lo sobre alguém! Também não podiam deter balas de revólver no peito, correr mais rápido do que um trem ou saltar mais alto que um prédio. Para dizer o mínimo, “Super-Homem” era um nome mais do que apropriado. O surgimento do “Super-Homem” mudou os quadrinhos americanos para sempre, e seus criadores conseguiram a síntese icônica aliado a uma sensibilidade da época frágil (social e economicamente) em que viviam. Os desenhos e textos eram muito mais toscos do que o que havia nos jornais, para os quais, aliás Jerry Siegel e Joe Shuster já haviam tentado vender a idéia do personagem diversas vezes, sempre rejeitado sob a alegação de que o público jamais acreditaria o suficiente num personagem tão poderoso e tão primário. Suas idéias foram rejeitadas tantas vezes que um dia Joe Shuster rasgou seus desenhos do “Super-Homem” e afirmou que talvez um dia ele refizesse o personagem da forma certa. Mas Superman foi um sucesso imediato e gigantesco, gerando uma onda de imitações e novos personagens super-heróicos.

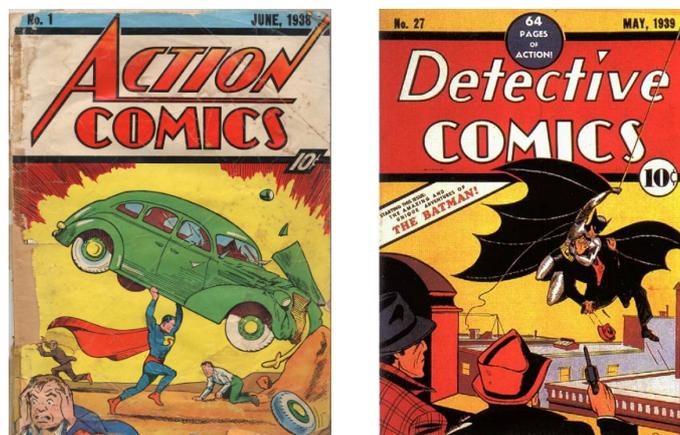


Figura 5: Capas das revistas que mostram as primeiras aparições de Superman e Batman

Um outro personagem de extremo sucesso foi criado um ano depois: “Batman” (1939, Bill Finger e Bob Kane) apareceu pela primeira vez na revista “Detective Comics #27”, encomendado pela mesma editora do Superman (a National Periodical Publications, que mais tarde viria a ser a DC Comics), que queria mais super-heróis em suas publicações. Ao contrário do Super-Homem - herdeiro das *pulps* de ficção científica de seu tempo, Batman era sombrio, sem poderes super-humanos, e herdeiro dos quadrinhos e romances policiais. Nesta revista, o vilão cai num tanque de ácido ao final da história e morre. Sem mostrar nenhum remorso por ter causado sua morte, o herói comenta: "Um fim apropriado para alguém de sua laia." O Homem-Morcego foi criado por Bob Kane e desde então nunca deixou de ser publicado. Na época em que os quadrinhos de super-heróis não vendiam tanto, ele sobreviveu graças às suas habilidades como detetive. Nesta época, o Superman foi o primeiro super-herói a ganhar uma revista própria. Segundo PATATI e BRAGA, Superman e Batman apresentam vários aspectos constitutivos dos super-heróis como um todo: habilidades fora do comum, identidades secretas, galeria de super-inimigos exóticos, motivações centradas em episódios fundadores de mitologias pessoais e uma origem traumática, sendo Superman o único sobrevivente de seu planeta, e Batman, o único sobrevivente do crime que matou seus pais.

Em outubro de 1939, foi lançada a “Marvel Comics #01”. Um grupo de criadores de super-heróis, veteranos da Funnies Inc., contataram o editor Martin Goodman e lhe propuseram uma revista em quadrinhos totalmente pronta e finalizada todos os meses, em troca de uma taxa por seus serviços. Neste grupo estava Bill Everett, o criador de “Namor, o Príncipe Submarino”. Outro herói famoso que surgiu na revista foi o “Tocha Humana”, criado por Carl Burgos. Esta companhia teve três nomes diferentes: o primeiro foi Timely Comics; o segundo, Atlas; e o terceiro e atual, Marvel Comics. Burgos e Everett inventaram também a prática hoje comum do “*cross-over*” (cruzamento) de personagens, onde dois ou mais personagens se encontram em uma única história. Normalmente, eles primeiro se enfrentavam e depois terminavam como amigos.

Continuaram surgindo inúmeras imitações do “Superman”, incluindo o “WonderMan”, criado sob encomenda pelos estúdios de Will Eisner. “WonderMan” teve sua carreira rapidamente interrompida por um bem-sucedido processo de plágio. E continuou-se a busca de criar algum herói “mais super” do que o super, sem ser tão

parecido, e então surgiu o “Capitão Marvel”, de Charles Calvin Beck e Bill Parker no roteiro, logo em seguida substituído por Otto Binder. Criado para a Fawcett, o personagem tinha um cuidado com a qualidade, inclusive só foi lançado após várias histórias prontas, para não haver detrimento de qualidade em função de prazos. Apesar das semelhanças nos poderes e aparência, suas origens eram muito diferentes: Superman era um alienígena, e devia seus poderes a este fato singular. O Capitão Marvel é um jovem (Billy Batson) que é convocado por um mago (Shazam) para combater os sete pecados capitais usando os poderes de entidades mitológicas: Salomão, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles e Mercúrio. Billy Batson se torna radialista, e, tal qual Clark Kent (identidade secreta do Superman, que atua como jornalista) está sempre por perto do perigo ou interado de aonde precisam de sua presença.

O Capitão Marvel (também conhecido como Shazam no Brasil) tinha um tratamento mais bem acabado, consciente e intencionalmente humorístico, sem o “palavrório científico” dos outros “supers” de seu tempo, e sem mesmo qualquer pretensão de ser realista, pautado completamente na magia, e foi um enorme e ameaçador (para o Superman da DC Comics) sucesso, que acabou sendo processado por plágio. Em 1953 a DC Comics ganhou um processo de plágio e tirou o Capitão Marvel de cena. Ele só retornaria nos anos 70, nas mãos da própria DC Comics, que havia adquirido a Fawcett.

Em 1940 surgiria o primeiro parceiro juvenil de um super-herói, estilo aprendiz, buscando identificação com o público infantil. Seria Robin, o Menino-Prodígio (The Boy Wonder), que formou com Batman a famosa Dupla Dinâmica. Devido a sua grande popularidade, outros heróis começaram também a ganhar parceiros juvenis.

Em 1941 surgiu a Mulher-Maravilha, criada pelo psicólogo William Moulton Marston, e desenhada por H. G. Peter. Marston atribuiu seus poderes ao fato de ela ser uma antiga Amazona, que morava em uma ilha junto de outras amazonas, que teriam se afastado do “mundo dos homens” cansadas de seus machismos e suas guerras. A heroína seria inclusive adotada por grupos feministas mais tarde.

Ainda em 1941, antes do ataque a Pearl Harbour, a editora Timely lançou um gibi intitulado “Capitão América”, que vinha com a história do personagem título, fato inédito até então (nunca antes se havia arriscado em lançar um personagem direto em sua revista solo, ele era testado em popularidade nos outros títulos da editora). A capa da revista mostrava o “Capitão América” esmurrando a face de ninguém menos

que Adolf Hitler. O sucesso do título foi imediato, consagrando os talentos de Joe Simon e Jack Kirby. O paralelo da ação do Capitão América com a Segunda Guerra, realmente acontecendo, aliado a dinâmica da dupla Simon e Kirby transformou-o no mais popular de sua época. Segundo PATATI e BRAGA, o estilo e a velocidade da narração da revista se tornaram quase uma “gramática” para as histórias em quadrinhos de super-heróis. Mais tarde, esta técnica ficaria conhecida como o “Estilo Marvel”, que inclusive anos mais tarde (quando a Marvel se firmou como uma das duas editoras mais importantes de super-heróis, nos anos 60) virou livro de Stan Lee e Jack Kirby.

“Capitão América” tinha um parceiro juvenil, “Bucky”, fórmula de sucesso iniciada com a dupla dinâmica Batman e Robin. A fórmula de identificação com o leitor rendeu parceiros juvenis a quase todos os super-heróis mais famosos. “Tocha-Humana” tinha o “Centelha” (*Toro*, 1940), “Superman” tinha “Jimmy Olsen”, e assim por diante. Esse direcionamento também diminuiu a violência nos quadrinhos, e não foi mostrado mais assassinatos (antes disso, era comum os super-heróis matarem bandidos “que mereciam”).

Os quadrinhos no entanto, já eram criticados e vistos com preconceito nessa época, como quando o crítico literário Sterling Noth publicou um editorial (em 8 de maio de 1940, no *Chicago Daily News*) com sua opinião sobre os quadrinhos:

"Mal desenhado, mal escrito e mal impresso - um choque para os olhos e sistemas nervosos de nossas crianças - o efeito desses pesadelos em papel vagabundo é o mesmo que o de um estimulante violento. Os seus negros e vermelhos grosseiros acabam com o senso de cores natural das crianças; as suas injeções hipodérmicas de sexo e crime as deixam sem paciência para histórias melhores, mais calmas. Se quisermos evitar que a próxima geração seja ainda mais agressiva que aquela dos dias de hoje, os pais e professores de toda a América devem se unir para acabar com as revistas em quadrinhos."

Este tipo de ataque fez com que companhias como a DC formassem seus próprios conselhos editoriais, compostos de psiquiatras, cidadãos famosos e especialistas em bem-estar infantil, cujos nomes saíam impressos na parte interna da capa. Esse procedimento ajudou a aliviar as críticas feitas aos quadrinhos, mas não por muito tempo. Cinco anos depois, o Dr. Frederic Wertham montou uma clínica para pessoas pobres. Logo depois de abri-la, passou a se interessar pelos efeitos que os

quadrinhos tinham nas crianças. Em 1948, o Dr. Wertham declarou-se publicamente contra as HQ's, numa entrevista intitulada "Horror no Berçário", publicada na Collier's Magazine. Essa entrevista seria o início do estudo de sete anos feito pelo psicólogo sobre o efeito dos quadrinhos nas crianças. Na entrevista, ele declarou: *"Não vale a pena discutir a quantidade de 'boas' histórias em quadrinhos, mas o grande número daquelas que se passam por 'boas' merece ser minuciosamente investigado."* Algumas semanas depois o Dr. Wertham foi a um simpósio em Nova York chamado "A Psicopatologia das Histórias em Quadrinhos". A reação do público às suas impressões foi imediata. Um mês depois, em abril, a revista *Time* trouxe uma opinião do Comissário de Polícia de Detroit, Harry S. Toy, que teria examinado todas as revistas em quadrinhos disponíveis em sua comunidade e afirmou que elas eram *"carregadas de ensinamentos comunistas, sexo e discriminação racial"* ²⁹. Em maio de 1948, ele apresentou outro artigo na *Saturday Review of Literature*.

Henry E. Shultz discorreu da seguinte forma sobre as condições dos gibis na edição de dezembro de 1949 do *Journal of Educational Society*: "Em cidades, comunidades e municípios de todo o país, os legisladores eram incitados a tomar alguma providência, e muitos deles fizeram o possível para apaziguar o ódio liberado. Leis e ordens, comitês de legislação, censores, de fato todos os dispositivos que poderiam atormentar e confundir os lojistas, distribuidores e editores de quadrinhos foram criados e sancionados - revistas foram banidas e, finalmente, para completar o clímax, a queima em massa de gibis era feita em público em várias comunidades."

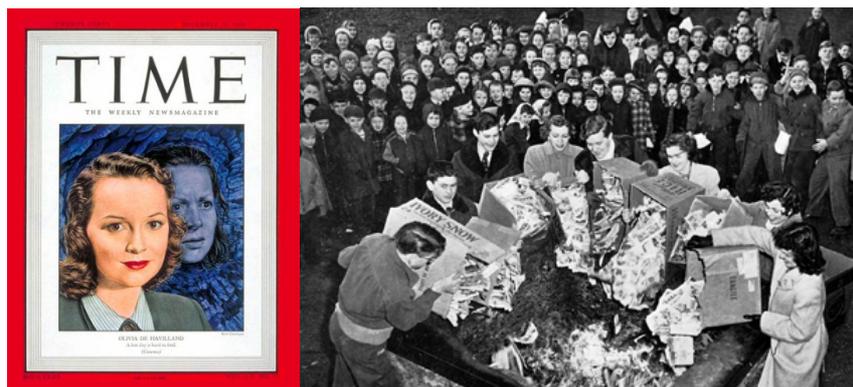


Figura 6: TIME de 20 de Dezembro de 1948 e foto ilustrando a matéria da seção intitulada "Americana" (National Affairs / MANNERS & MORALS)

²⁹ MANNERS & MORALS: Americana, publicada na Time de 26 de Abril de 1948.

Em 20 de dezembro de 1948 a revista Time relatou e publicou fotos dos residentes de Binghamton, Nova York, que, depois de recolherem revistas de casa em casa, as queimaram em público (sob os olhares de um bando de garotos). Em 1949, Gershon Legman escreveu um livro chamado “Amor e Morte” (Love and Death: A Study in Censorship, 1949), no qual afirmava que os quadrinhos treinavam as crianças como animais, destruindo suas personalidades. Também dizia que as HQ’s distorcem a realidade e proporcionam imagens violentas das quais as crianças se “alimentavam”. No mesmo ano, o governo canadense oficializou uma lei abrangente que procurava controlar os quadrinhos policiais (qualquer revista que tratasse de crimes, o que incluía as de super-heróis). Em 1950, O Comitê de Pais de Cincinnati começou a graduar todas as revistas em quadrinhos de acordo com seus próprios critérios de arte e conteúdo. Suas avaliações eram publicadas anualmente na Parents Magazine. O governo federal dos E.U.A. envolveu-se nessa rixa em 1950. Um comitê especial de senadores estava investigando o crime organizado e parte dessa investigação analisou os efeitos provenientes dos quadrinhos. Um dos juízes declarou ao comitê que havia tratado de casos em que os garotos haviam cometido crimes inspirados nos gibis. Culpar as revistas em quadrinhos pelos crimes que cometiam de repente se tornou uma saída fácil para os menores. Eles conquistavam a simpatia do público, pois eram os quadrinhos que os tinham “levado a fazer aquilo”.

Apesar de já existir um grande número de pessoas que criticavam os quadrinhos, foi a publicação em 1954 do livro “A Sedução dos Inocentes”³⁰, que causou o efeito mais devastador. Nele, o psicólogo afirmava que, em seus estudos com várias crianças, tinha descoberto que as HQ’s eram uma das maiores causas da delinquência juvenil. Esta afirmação era na maior parte baseada na culpa por associação. A maioria das crianças lia quadrinhos naquela época, inclusive aquelas que se tornavam delinquentes. Mas, de acordo com o Dr. Wertham, os quadrinhos é que faziam as crianças cometerem crimes. Ainda segundo o Dr. Wertham, eles davam às crianças idéias erradas sobre as leis da física, pois o Super-Homem voava! Ele também acusava os quadrinhos de estabelecer e reforçar idéias homossexuais, uma vez que Robin era desenhado de pernas nuas, muito freqüentemente abertas, e era devotado exclusivamente ao Batman. Além disso, o Dr. Wertham dizia que a Mulher-Maravilha dava às meninas “idéias errôneas” do lugar que cabia às mulheres na sociedade. A

³⁰ WERTHAM, Frederic. **Seduction of the Innocent**. 1954.

indústria dos quadrinhos e os que discordavam de Wertham reagiram. Alguns atacaram o estudo do psicólogo salientando que ele só havia analisado delinquentes juvenis, sem compará-los a outras crianças. Wertham respondeu que aqueles que não tinham se tornado marginais deviam estar ainda piores, numa afirmação até hoje incompreendida. Na época, havia no mercado muitos quadrinhos de terror, que mostravam coisas de fato horripilantes. Mas o que o Dr. Wertham não admitia era que as crianças não liam estas revistas, e sim os adultos. Ao lutar na Segunda Guerra, vários soldados liam quadrinhos para levantar o moral e se distrair. Ao retornarem, mantiveram o hábito. Os quadrinhos de horror eram escritos principalmente para esse público. Hoje, essas mesmas histórias estão sendo reproduzidas na série de tevê “Contos da Cripta” (Tales from the Crypt).

2.2.2. A crise dos anos 50 e a censura nos quadrinhos

O livro *A Sedução dos Inocentes* provocou uma investigação por parte do senado americano sobre a relação dos quadrinhos com a delinquência juvenil. O Dr. Wertham foi chamado a depor, assim como outros especialistas no assunto, representantes das principais editoras de quadrinhos, alguns de seus anunciantes, distribuidores e os representantes da Sociedade Nacional dos Cartunistas.

O Dr. Wertham acabou saindo vitorioso, já que tinha muita experiência em testemunhar diante de comitês governamentais. Alguns dos representantes das editoras de quadrinhos eram executivos que conheciam muito pouco do contexto editorial, de forma que suas respostas pareciam vagas e evasivas. A única exceção foi William Gaines, editor da E.C. (que publicava a maioria dos quadrinhos de horror). Gaines era um educador formado e foi capaz de responder a todas as perguntas claramente e defender seu ponto de vista muito bem. O clima de perseguição e caça às bruxas da Guerra Fria, que exilou muitos artistas, fez com que os representantes da Sociedade Nacional de Cartunistas, Walt Kelly, Milton Caniff e Joe Musial mantivessem distância das revistas em quadrinhos, condenando-as de modo geral, sendo considerados como traidores pelos colegas de profissão. O resultado dessas audiências foi o conselho que o senado deu às editoras de quadrinhos: "Um competente policiamento interno dentro da indústria poderia resolver muitos dos problemas".

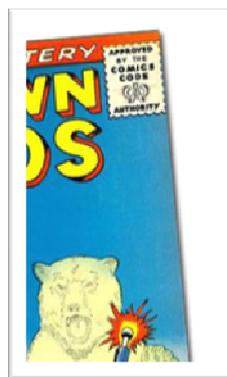


Figura 7: O Selo do Código de Ética dos Quadrinhos Americanos e sua aplicação, na direita.

Foi então que as editoras criaram a CMAA - Comic Magazine Association of America (Associação das Revistas em Quadrinhos da América) e com ela o CCA - Comics Code Authority (Código de Ética dos Quadrinhos), no dia 26 de outubro de 1954. Em 1955, o comitê do senado deu seu parecer final, afirmando que aprovava o CCA, e achava que ele representava "passos na direção certa". Embora não endossasse totalmente as teorias do Dr. Wertham sobre o efeito dos quadrinhos nas crianças, pois seus estudos não eram feitos num "ambiente amplo", mas apenas com delinquentes juvenis, o comitê concordou que poderiam ter um efeito não-saudável nas crianças que já eram emocional ou moralmente desequilibradas. Como não tinham certeza se as HQ's tinham esse efeito, o comitê decidiu-se em favor da auto-regulamentação pelos próprios editores. O parecer final também emitiu um aviso: caso a auto-regulamentação não funcionasse, eles iriam abordar o problema novamente e fazer o necessário para "evitar que a juventude de nossa nação seja prejudicada pelos quadrinhos de horror e violência". O CCA passou a colocar o seu selo em todas as revistas em quadrinhos que seguissem os seus parâmetros. O problema é que os quadrinhos de horror não tinham como segui-los. As lojas e bancas simplesmente não aceitavam os quadrinhos sem o selo. Isso fez com que algumas das editoras de horror saíssem do negócio.

Hoje em dia, o CCA perdeu sua importância. No passado, seu selo era grande e fácil de ver, mas com o passar dos anos foi ficando cada vez menor, e agora os leitores têm que forçar os olhos para conseguir enxergá-lo. Se uma revista em quadrinhos não é aprovada pelos padrões do CCA, ela é publicada de qualquer forma. Geralmente encontra-se a mensagem "Leitura Recomendada para Adultos" na capa da revista para avisar aqueles que ainda se preocupam.

Mesmo com os problemas, a crise nos quadrinhos de super-heróis, e a guerra fria, em 1953 a Marvel tentou trazer os super-heróis de volta. Na verdade, a

guerra fria e os comunistas seriam o chamariz para trazê-los, tentando se aproveitar do momento como foi feito na segunda guerra mundial. Na “Young Men # 24”, os três maiores heróis da Marvel fizeram seu retorno. “Capitão América”, “Tocha Humana” e “Príncipe Namor” apareceram em histórias que explicavam o que estiveram fazendo desde a Segunda Guerra Mundial. O “Capitão América” era professor de História e “Bucky”, seu aluno. Mas, quando seu arquiinimigo, o “Caveira Vermelha”, reaparece, lutando junto aos comunistas, o Capitão América e seu fiel escudeiro voltam à ativa para deter seus planos malignos. Já o “Tocha Humana” havia sido capturado por gângsteres e enterrado no deserto de Nevada. Quando os Estados Unidos começaram a testar suas bombas atômicas no local, a radiação o deixou mais poderoso. Ele se libertou e passou a procurar seu parceiro, “Centelha”, descobrindo que ele tinha sido vendido aos comunistas pelos gângsteres. Assim, o “Tocha Humana” teve que recapturar seu jovem parceiro e libertá-lo da lavagem cerebral feita pelos vermelhos. Nada de mais havia acontecido ao “Príncipe Namor” depois da guerra. Ele havia voltado para o seu reino e vivia em paz no fundo do mar até que alguns navios da marinha americana começaram a desaparecer misteriosamente, levando as autoridades a suspeitar que os comunistas estivessem por trás disso também. O “Príncipe Submarino” foi chamado para investigar e descobriu que a causa do desaparecimento não eram os comunistas, mas robôs vindos do Planeta Vênus. Depois de derrotados, os robôs retornam para Vênus, prometendo nunca mais voltar para a Terra. Infelizmente, a tentativa da Marvel de reviver os super-heróis não foi bem sucedida.

2.2.3. A Era de Prata e a Era Marvel

Pouco depois, a DC também trouxe de volta os seus heróis e eles se tornaram um sucesso, dando início ao que historiadores - como Will Jacobs - chamam de “Era de Prata dos Quadrinhos”³¹. A DC Comics começou a reviver, com sucesso, alguns de seus personagens, como o “Flash”, agora numa versão renovada de seu antecessor, Joel Ciclone, foi recontada uma nova e modernizada origem para o personagem na revista Showcase número 4, em 1956. Criado por Julius Schwartz e Carmine Infantino, o novo Flash ganhou sua própria revista, após algumas aparições na Showcase. Seu sucesso fez com que outros heróis da Era de Ouro voltassem, alguns deles também modificados. Empolgados com o sucesso da concorrente, o editor e

³¹ No livro “The Comic Book Heroes: The First History of Modern Comic Books - From the Silver Age to the Present” de Will Jacobs e Gerard Jones.

escritor Stan Lee, junto com o artista Jack Kirby, trouxe um grupo de heróis que iniciaria uma revolução nos quadrinhos: o “Quarteto Fantástico” (Fantastic Four, Lee e Kirby, 1961) - Figura 8.



Figura 8: Capa de "Quarteto Fantástico #1", a primeira revista da nova Era Marvel.

Ao contrário das equipes anteriores de super-heróis, que se davam bem e não tinham problemas entre si, o “Quarteto Fantástico” tinha “Ben Grimm” - o “Coisa”, constantemente irritado e não se dava bem com os outros membros da equipe. O “Quarteto Fantástico” fez os quadrinhos parecerem mais reais (uma idéia depois chamada de “super-heróis vivendo no mundo real”), pois reclamavam das coisas, viviam em um mundo com mais problemas do que super-vilões, e o “Coisa” não era o super-herói contente e boa-praça que podia ser visto na concorrente DC Comics. O sucesso do “Quarteto” levou a Marvel a continuar no mesmo estilo, lançando diversos outros super-heróis (e anti-heróis) inéditos, como o “Hulk”, o “Homem-Aranha”, o “Homem de Ferro” e “Thor”, assim como memoráveis antagonistas como “Dr. Destino”, “Magneto”, “Galactus”, “Duende Verde” e “Dr. Octopus”. O “Homem-Aranha” era um jovem (o jovem era diretamente o super-herói, ao contrario de abordagens anteriores onde o jovem normalmente era o aprendiz, com exceção do “Capitão Marvel”, onde o jovem era o *alter ego* antes de pronunciar a palavra mágica *shazam!*) com problemas mundanos e crises típicas de adolescentes, sendo tímido e tachado de “nerd”. Vários heróis da Marvel eram imperfeitos, estranhos, fora de forma, e alguns até se pareciam com monstros, o que até então era exclusividade dos vilões. Foi uma fantástica revolução nos quadrinhos e na apresentação e caracterização dos

super-heróis, reformulando toda a mitologia do gênero conhecida até então. Graças a estes fatores, a explosão criativa da Marvel nessa época e sua resposta de público foram fenomenais.

Outros conceitos que a Marvel firmou foram o de “Universo Marvel”, com aparições dos personagens de uma revista em outra, indicando que todos estavam no mesmo “universo”, e, na esteira da “realidade”, o estilo “romance” – ou seja – as histórias tinham uma seqüência e continuações sem fim, ao contrário da maioria das histórias até então, que apresentavam normalmente histórias independentes que podiam na maioria das vezes até serem lidas fora da ordem cronológica sem nenhum prejuízo.

A revista Quarteto Fantástico trouxe ainda mais uma grande revolução para o mundo dos quadrinhos de super-heróis: Reed Richards e Susan Storm se casaram (na revista *Fantastic Four Annual #03*, de 1965), em uma época em que não havia nem beijos do herói com a mocinha. Criou-se ainda um vínculo familiar incomum nos quadrinhos, e reforçou-se ainda mais a noção de realidade, continuidade e de envelhecimento dos personagens. E os criadores foram ainda mais além nessa direção, dando um filho ao casal, em 1968.

O “Homem-Aranha” era Peter Parker, o “fracote” da turma, motivo de chacota, sempre importunado pelos valentões, desenhado por Steve Ditko (Stan Lee o escolheu em detrimento de Jack Kirby – que apenas idealizou o uniforme – por que não queria um personagem tão “majestoso”, como o estilo Kirby) e que tinha que ser ao mesmo tempo frágil e forte, em total sintonia com os anseios do público juvenil. Até quando cresceu, Parker continuou sintonizado com os problemas do dia-a-dia e de muitos de seus leitores: tinha um chefe chato (J. Jonah Jameson, dono do jornal) e sempre estava com problemas para pagar o aluguel. Nas histórias do “Homem-Aranha” veio uma frase famosa até hoje, de autoria de Stan Lee: “Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades”.

Um herói um pouco diferente surgiu em “Strange Tales # 110”, publicada em 1963: o Dr. Estranho. Em vez de realizar feitiços com uma varinha de condão, ele entrava em contato com outras dimensões e tinha todo um ritual de gestos. Embora os rituais de feitiçaria se parecessem com os das práticas existentes no ocultismo, Stan Lee diz que inventou tudo sem nunca pesquisar em livros de magia.

Stan Lee e Jack Kirby criaram mais de 90% dos super-heróis do universo Marvel e a maioria deles ainda existe atualmente. Eles também criaram equipes de super-heróis como “Os Vingadores” e o grupo de maior sucesso no momento, os “X-

Men”. Outra inovação da dupla foi dar superpoderes aos vilões. Antes deles, os heróis geralmente lutavam contra alienígenas, cientistas loucos, robôs, ladrões, gângsteres e pessoas do futuro. Era muito raro que um vilão tivesse poderes como os dos heróis. Os “X-Men” eram um grupo diferente. Não eram deuses de outros mundos ou cientistas afetados por um experimento que não deu certo. Eram pessoas comuns, mas que nasceram com uma ou mais habilidades extras. Porém, nem tudo era fácil para eles, já que esses mutantes eram temidos e odiados pela sociedade, criando paralelos com os conflitos raciais que ocorriam no país.

Durante a Era Marvel, a editora reviveu alguns dos seus heróis da Era de Ouro (como o Namor e o Capitão América), enquanto outros foram renovados (como o Tocha Humana). Em 1966, na revista “Fantastic Four #52”, surgiu o primeiro super-herói negro importante da Marvel, o “Pantera Negra”, o primeiro dos super-heróis negros que existem ainda hoje e que incluem o Falcão, Luke Cage, Raio Negro (da DC Comics), e Spawn (da Image Comics). O Pantera Negra teve sua própria revista entre 1977 e 1979 e foi membro dos “Vingadores” (*The Avengers*).

Durante os anos 70, a DC Comics enfrentou problemas para vender suas revistas. Num evento conhecido hoje como “A implosão da DC”, a editora cancelou vários de seus títulos. Mas ela conseguiu um feito espetacular: tirou Jack Kirby da Marvel. Ele criou uma revista chamada New Gods (Novos Deuses), totalmente nova e diferente das outras do universo DC. A revista apresentou alguns dos grandes heróis e vilões do universo DC que ainda estão sendo aproveitados nos dias atuais. Jack Kirby foi o primeiro profissional da área a conseguir um tratamento especial e abriu o caminho para que os artistas do futuro pudessem ter uma voz mais ativa na indústria dos quadrinhos. Ainda em 1970, a DC, procurando o estilo realista da Marvel, publicou uma história na revista “Lanterna Verde & Arqueiro Verde #76”, em que os dois heróis falavam de problemas da vida real, como a indefinição entre o bem e o mal. Nessa história, o “Lanterna Verde” salvava um homem que estava sendo atacado por um garoto, mas as pessoas do bairro acabam atacando o herói por salvá-lo. O “Arqueiro Verde” intervinha explicava ao “Lanterna” que se tratava do dono de um velho prédio de apartamentos que queria despejar os moradores e construir um estacionamento no local. Os dois heróis trabalhavam juntos para encontrar uma maneira de derrotar legalmente o proprietário. No final, o “Lanterna” e o “Arqueiro” conseguiam uma caminhonete e saem viajando pelo país para lidar com questões sociais controversas. Certa vez, uma edição dessa revista saiu sem o selo de aprovação do CCA por trazer

uma história sobre o parceiro do “Arqueiro”, “Ricardito” (outro dos parceiros juvenis dos super-heróis) como um viciado em drogas. Mas esta não foi a primeira revista em quadrinhos convencional a abordar este tema.

Nessa década, a Marvel continuou inovando, trazendo da literatura do início do século “Conan, o Bárbaro” (Robert E. Howard, 1932), para as HQ’s. A revista durou vinte anos e popularizou o personagem, inspirando até as versões cinematográficas com Arnold Schwarzenegger no papel do bárbaro da Címéria.

Em 1971 a Marvel quebrou as regras e produziu uma história que não foi aprovada pelo Código de Censura. Mesmo assim, a história em questão apareceu nas edições 96 a 98 de Amazing Spider-Man, a revista do Homem-Aranha, e tratava dos males causados pelo uso de drogas. O CCA achava que essa questão deveria ser ignorada completamente. Só que, desta vez, o público estava do lado da Marvel. Depois desse caso, o CCA abrandou um pouco algumas de suas regras, permitindo que novas revistas de terror voltassem a aparecer. Os quadrinhos de terror mais conhecidos eram O Monstro do Pântano, da DC, O Motoqueiro Fantasma e O Filho de Satã (mais tarde conhecido como Hellstorm), da Marvel. Esses personagens também eram super-heróis e eram usados nos quadrinhos convencionais para trazer um atrativo a mais.

Em 1973, a revista Amazing Spider-Man # 121 chocou a todos. Nessa edição, ocorria a morte da namorada do Homem-Aranha, Gwen Stacy, assassinada pelo Duende Verde. Nunca antes os leitores tinham presenciado a morte de um personagem importante. Isso lembrou ao público que os vilões são realmente perigosos e loucos. Até então, os vilões nunca conseguiam cumprir os seus planos, pois o herói sempre aparecia e salvava a pátria. Dessa vez o herói chegou tarde demais.

Entre 73 e 74, um tipo diferente de herói passou a ser produzido pela Marvel, os anti-heróis. Os dois mais populares dessa espécie são Wolverine e Justiceiro. A primeira aparição do “Justiceiro” foi em “Amazing Spider-Man #129”. Ele apareceu em outras histórias do Homem-Aranha, mas na metade dos anos 80 ganhou revista própria. “Wolverine” era um homem selvagem e de passado enigmático, capaz de matar sem remorsos. Ele fez sua primeira aparição em “Incredible Hulk #181” e depois foi apresentado como um dos “X-Men” em 1975. A partir daí, a sua popularidade disparou. Esses anti-heróis eram populares por não terem os mesmos motivos e métodos de personagens como “Super-Homem”. Eles geralmente matavam (ou tentavam matar) os seus inimigos e em alguns aspectos de sua personalidade refletiam o que as pessoas normais pensavam mas não podiam fazer. Os super-heróis entravam em uma nova crise,

que duraria mais de uma década, com vários títulos cancelados ou em vias de cancelamento. Um destes títulos era “X-Men”. Antes de cancelar o título, pediram a Chris Claremont para revitalizar a equipe. Surgiram então os “Novos X-Men”, em 1975. Eles fizeram sua aparição em “Giant Sized X-Men #01”. Como na série televisiva “Jornada nas Estrelas”, a nova equipe trazia heróis diferentes vindos do mundo todo. “Wolverine” era do Canadá; “Colossus”, da Rússia; “Tempestade”, do Quênia; “Banshee”, da Irlanda; “Solaris”, do Japão; “Pássaro Trovejante”, de uma reserva Apache; e “Noturno” da Alemanha. Claremont chamou seu antigo parceiro (nas histórias do “Punho de Ferro”), o artista John Byrne, que logo começou a co-escrever os roteiros, e a dupla catapultou para o sucesso um título antes fadado ao cancelamento.

2.2.4. Os quadrinhos resistem e se reinventam

Com a crise nas vendas³², a Marvel e a DC fizeram o primeiro cross-over entre seus super-heróis, apresentando uma batalha entre o Super-Homem e o Homem-Aranha. Graças ao sucesso dessa história, muitos outros encontros aconteceram desde então. Aproveitando-se da queda nas vendas das editoras *majors*, em 1977 foi lançado Cerebus #1, produzida e publicada por Dave Sim, que apesar de ser independente das grandes editoras, vendeu bem. Essa revista abriu caminho para outros editores independentes lançarem novos materiais. “Cerebus” começou como uma paródia de “Conan, o Bárbaro”. Ele era um porco-da-terra cinzento que sempre carregava consigo uma espada. Não demorou muito para se envolver de forma mais complexa com as questões sociais e políticas de um mundo fictício. Em suas aventuras encontramos paródias de várias pessoas famosas e de personagens de quadrinhos. Outra coisa interessante sobre a série é que Dave Sim estabeleceu desde o início que ela iria terminar no número 300, com a morte de Cerebus. Em dezembro de 1981, a Pacific Comics começou a publicar “Captain Victory and the Galactic Rangers”, desenhada por Jack Kirby. Essa é outra revista importante, pois foi a primeira vez que uma editora permitiu que os criadores mantivessem os direitos autorais sobre seus personagens. Will Eisner apenas ficou “dono” de sua criação, “Spirit”, quando esta parou de ser publicada (foi o contrato feito por Eisner – quando a editora parasse de publicar o personagem, ele seria dono da criação). Em 1984 saiu “Teenage Mutant Ninja Turtles #01”, uma revista em preto e branco que se tornou um sucesso tremendo. Ela foi criada por Kevin

³² PATATI e BRAGA, Almanaque dos Quadrinhos.

Eastman e Peter Laird, numa noite em que tentavam inventar o mais absurdo e idiota super-herói ou equipe de super-heróis que pudessem imaginar. Depois de ficarem com os estômagos doendo de tanto rir quando viram o que tinham feito, mudaram algumas coisas e decidiram publicá-la. Pegaram algum dinheiro que tinham guardado, emprestaram mais um tanto de um tio e publicaram, em preto e branco e formato magazine, uma paródia aos heróis ninjas "sérios e durões" que faziam sucesso na época. As Tartarugas Ninja se tornaram tão populares que ganharam um desenho animado na TV, mas o tom foi amenizado para o público infantil. Licenciadas, acabaram aparecendo em todo tipo de produto que se possa imaginar. A revista também deu início a uma segunda explosão dos quadrinhos em preto e branco (a primeira teria sido nos anos 70, com a volta do terror e ficção, e a ascensão de Conan), tornando-se o quadrinho de super-heróis mais bem sucedido de todos os tempos entre os independentes.



Figura 9: "Flash#123", e a primeira e última edição da série "Crise nas Infinitas Terras"

Em 1985, a DC decidiu minimizar os problemas e confusões criados pelas décadas de existência, que proporcionou várias versões de heróis da própria DC em diferente épocas (como na revista Flash#123, de 1961, em que tanto o Flash da Era de Ouro quanto o da Era de Prata apareciam na mesma história) ou absorvidos na compra de outras editoras (Como o Capitão Marvel) com a idéia de mundos paralelos, onde cada universo continha seus próprios heróis (como os heróis da Era de Ouro, os de determinada editora, etc). Para acabar e unificar todos os universos em um único, em 1985, a editora lançou a série "Crise nas Infinitas Terras", *mega-saga cross-over* entre todos os personagens que a editora detinha os direitos, matando durante a série vilões e heróis, novos e velhos, incluindo o Flash da Era de Prata - "Barry Allen" e a "Supermoça". A editora decidiu começar do zero toda a sua cronologia, o que significava que os eventos em todas as revistas da DC anteriores àquele momento nunca

aconteceram. Alguns dos melhores profissionais da época foram chamados para recontar as origens dos principais heróis da DC.



Figura 10: Edições de “Crise nas Infinitas Terras” em que morreram os heróis “Flash” e “Supermoça”

Na década de 80 surgiu um novo estilo de quadrinhos de super-heróis, as histórias realistas. Este conceito foi abraçado primeiramente por Frank Miller quando assumiu a revista do “Demolidor” na Marvel, em 1979, outro título prestes a ser cancelado (como “X-Men” na época). Seu trabalho nesse e em outros títulos inspirou o realismo sombrio que lentamente se tornou mais popular nos anos seguintes. Mas este estilo só se consolidou em 1986, com a maior saga de Frank Miller: “Batman: O Retorno do Cavaleiro das Trevas”. Esta história se passava no futuro e mostrava um Bruce Wayne com 50 anos de idade, que deixava a aposentadoria vestindo o uniforme do Homem-Morcego pela última vez.

No mesmo ano, a DC criou uma mini-série chamada “Watchmen”. Nela, pessoas reais tinham super poderes e esse fato exercia forte efeito no mundo. Os “Watchmen” eram um grupo de vigilantes que foram forçados pelo governo a interromper suas atividades devido a uma greve dos policiais, que queriam o fim do vigilantismo. Pela primeira vez, mostraram-se as mudanças que os super-heróis causariam a grandes eventos históricos (inclusive a Guerra do Vietnã) e seus efeitos em nossa sociedade. A idéia era mostrar como os super-heróis afetariam as pessoas comuns no mundo real.

Tanto Frank Miller quanto Alan Moore foram dois dos maiores expoentes dos quadrinhos na década de 80, tirando os super-heróis de sua crise, investindo em coerência, sentimentos e humanidade dentro da própria concepção de cada personagem, embasados por sua extensa bagagem cultural. Ambos começaram em títulos menores e mostraram seu potencial ao serem chamados para assumirem séries que seriam

canceladas (Frank Miller, com Demolidor na Marvel, e Alan Moore com Monstro do Pântano na DC) e portanto, poderiam “fazer o que quiserem”. Vários de seus trabalhos, inclusive os já citados “Cavaleiro das Trevas” e “Watchmen” são considerados obras-primas dos quadrinhos, como: “Ronin”, “Elektra”, “300” e “Sin City”, de Frank Miller; “A Piada Mortal”, “V de Vingança” e “Do Inferno”, de Alan Moore.

Outro expoente dessa época foi Neil Gaiman, que em 1989 renovou o personagem criado por Jack Kirby nos anos 70, e a DC publicou “Sandman #01”. Essa revista era diferente de qualquer outra. O personagem principal, Morfeus, também conhecido como Sandman, era um ser com poderes sobrenaturais, uma divindade, o Deus do Mundo dos Sonhos. A revista era dirigida a leitores adultos e o orgulho da linha Vertigo da DC. A série foi um sucesso de vendas, sendo o público muito diferente das tradicionais revistas DC: metade eram mulheres, quase todos acima dos 20 anos e muitos não liam nenhuma outra história em quadrinhos. O escritor Neil Gaiman ganhou vários prêmios por seu trabalho na revista até o seu cancelamento (a pedido do escritor e não por causa de baixas vendas) na edição 75, pouco após a morte de Morfeus.

O fim dos anos 80 parecia ser uma nova era de ouro dos quadrinhos - a promessa de se livrar das censuras e preconceitos, graças a tantos trabalhos mais maduros e a presença e o reconhecimento literário de Will Eisner e outros - tudo indicava que os anos 90 seriam a consagração dos quadrinhos como arte junto ao cinema, pois os quadrinhos não eram mais vistos como apenas para crianças. Mas a Marvel seria vendida para Ron Perelman em 1989, que iniciou uma época de marketing similar as técnicas utilizadas pelos *blockbuster high concept* de Hollywood, que incluíam todo tipo de chamariz para vender revistas: campanhas de marketing, capas diferenciadas para a mesma edição (vários colecionadores compravam todas para ter todas as versões de capa), hologramas, miniaturas - e no roteiro das histórias, personagens eram mortos (para ressuscitar pouco tempo depois), vilões viravam mocinhos e heróis se convertiam em vilões, e sagas enormes que se estendiam a todos os títulos eram constantes (para forçar os leitores de uma revista a comprar todas as outras). Empolgados com um retorno financeiro inicial interessante nessas táticas, todas as outras companhias começaram utilizá-las. A DC matou dois personagens importantes nessa época, “Robin” e “Super-Homem”, embora o último tenha ressuscitado rapidamente e este Robin não ter sido o clássico (Dick Grayson), mas sim, o segundo Robin (Jason Todd).

Apesar disso, algumas inovações sociais nos tradicionais quadrinhos de super-heróis apareceram nos anos 90: “Estrela Polar”, membro da super-equipe “Tropa Alfa”, teria finalmente admitido que é gay (dizendo isso com todas as letras na revista Alpha Flight #106) e um coadjuvante das histórias do “Hulk”, famoso nos anos 70, Jim Wilson, contraiu e posteriormente faleceu vítima de AIDS. Curiosamente, a capa da revista onde Jim Wilson morre, possui o selo do "Código de Ética dos Quadrinhos", mostrando como este se flexibilizou ao longo das décadas.

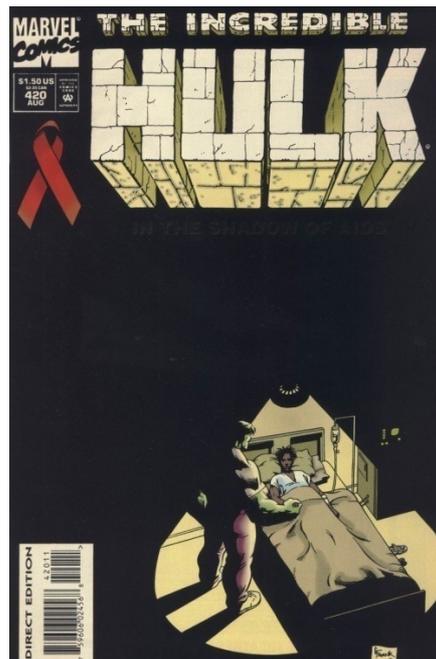


Figura 11: Capa da revista Hulk #420, em que o personagem “Jim Wilson” morre

Outro evento significativo da década de 90 foi a formação da Image Comics. Essa companhia foi fundada por um grupo de artistas e escritores/artistas que haviam saído da Marvel descontentes por não terem liberdade criativa ou controle editorial sobre novos personagens. Esse grupo era composto por Todd McFarlane, Rob Liefeld, Jim Lee, Erik Larsen, Jim Valentino e Marc Silvestri. A nova companhia colocou a indústria em polvorosa com sua arte de altíssima qualidade, incluindo a técnica da separação de cores, que realça bastante o desenho. As revistas da Image são impressas em papel de alta qualidade, evitando que as revistas se deteriorem com o tempo. A primeira revista a ser lançada foi Youngblood # 01, de Rob Liefeld, sobre um grupo de heróis patrocinados pelo governo que se juntam para proteger o mundo. Embora a Image não seja bem aceita por alguns leitores mais antigos, a editora capturou a atenção de novos leitores e, como a Marvel antes dela, teve alguns de seus

personagens transformados em desenhos animados e filmes poucos anos após seu lançamento. Spawn # 01, da Image Comics, foi lançada em maio de 1992 e vendeu 1.7 milhão de cópias, a primeira a vender mais do que as revistas das grandes editoras. O personagem Spawn foi criado por Todd McFarlane que investiu em marketing e técnicas como criar sua própria empresa de brinquedos com o propósito de produzir bonecos de Spawn. A companhia, chamada McFarlane Toys, mudou toda a indústria dos brinquedos ao dar importância ao design dos bonecos. McFarlane sempre disse que seu objetivo é transformar “Spawn” num nome tão conhecido quanto o do “Super-Homem” ou do “Homem-Aranha”. Já foram feitos uma série em animação para adultos no canal a cabo HBO e um filme para cinema.

Em 1993, outras companhias começaram suas linhas de super-heróis. As duas principais são a Malibu e a Dark Horse. A Malibu publicou as revistas da Image quando ela estava começando e mais tarde foi comprada pela Marvel Comics. A Dark Horse tem vínculos com Hollywood que lhe permitiram produzir revistas baseadas em personagens como Robocop, Alien, Predador, Guerra nas Estrelas e Exterminador do Futuro. Ela também conseguiu levar alguns de seus super-heróis para o cinema, como o Máscara, Time Cop e Barb Wire.

Na virada do século, muitos fãs se cansaram dos truques estilo “chamariz” perpetuados durante toda a década de 90, e junto com o fim do mercado especulativo de revistas em quadrinhos (quando os fãs que compravam vários exemplares super-promovidos descobriram que a esperada procura por elas não iria acontecer já que elas não valiam o dinheiro gasto) promoveram mais uma crise geral nos quadrinhos de super-heróis, levando inclusive a Marvel Comics a pedir *concordata*.

Ironicamente, o que salvaria a editora dos heróis Marvel da falência seria... o cinema.

3. Linguagem das Artes Visuais

3.1. A Linguagem Cinematográfica

No início, o cinema era um teatro filmado. A câmera ficava estática, como do ponto de vista de um espectador no centro do teatro, e os atores entravam e saíam do cenário previamente montado.

Aos poucos, no entanto, o cinema foi se destacando e diferenciando do teatro, em suas técnicas, elementos e adquirindo características e linguagem próprias.

Segundo Marcel Martin, alguns elementos básicos que formam o cinema são o cenário, os atores, a iluminação e a câmera.

3.1.1. Cenário

É o local onde é realizada a cena. O cenário tem mais importância no cinema do que no teatro, onde por vezes se pode ter apenas um objeto ou uma cortina como “cenário”. No cinema, exige-se um grau de realidade que inclui paisagens naturais e construções humanas detalhadas. Interiores (dentro de construções) ou exteriores, os cenários podem ser reais (isto é, pré-existir antes da rodagem do filme) ou construídos em estúdio (no interior de um estúdio ou em dependências ao ar livre).

Os cenários são construídos por vários motivos: verossimilhança histórica, economia (os gastos de transporte de equipamentos e equipe muitas vezes excedem aos gastos de recriação do mesmo cenário em estúdio), razões estéticas (como acentuar o simbolismo, a estilização e a significação) e criações de “mundos”.

3.1.2. Atores

Segundo Howard e Mabley³³, ao contrário da interpretação teatral, onde a atuação pode ser estilizada e reforçada, no cinema a atuação é contida e sutil, sendo a câmera o agente de reforço emocional. Martin³⁴ reforça essa idéia e acrescenta que a regra no cinema é a nuance e a interiorização.

O figurino e caracterização, incluindo maquiagem dos personagens, também contribuem à criação do personagem, do ator, da cena, e do filme. Podem ser usados contrastes entre figurinos e cenários para destacar pessoas, gestos e situações. Os figurinos podem ser realistas (geralmente históricos), estilizados (inspirados em uma

³³ HOWARD, David. MABLEY, Edward. *Teoria e Prática do Roteiro*. São Paulo: Ed. Globo, 1999.

³⁴ MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*.

época, mas caricaturados ou reforçados) ou simbólicos (representam ou reforçam emoções ou características do personagem).

3.1.3. Iluminação

O que torna o filme “visível”. É um fator decisivo para a criação da expressividade da imagem, dando “atmosfera”. Devido à tendência de uma iluminação natural, e uso realista da iluminação, o uso para dar ênfase ou dramaticidade às cenas têm diminuído. No entanto, essa iluminação não costuma ter nada de real, inclusive nas externas. É comum vermos cenas de filmes à noite, extremamente bem iluminadas, por exemplo. A iluminação foi outro fator ignorado no início do cinema, mas o uso das luzes e sombras foi descoberto e utilizado com maestria por gênios como De Mille, Orson Welles e Fritz Lang.

3.1.4. Câmera (enquadramento e movimentos)

A câmera é o principal agente criador da linguagem fílmica. Ela diz o que vai aparecer, como vai acontecer, quem vai ser destacado, e como o espectador irá perceber isto, graças aos enquadramentos e movimentos de câmera.

A câmera controla inúmeros fatores intrínsecos ao cinema, que segundo Martin³⁵ são:

- Enquadramentos: Compõem o conteúdo da imagem, isto é, o fragmento de realidade escolhido pelo diretor para mostrar ao espectador. Inicialmente, não havia a noção de enquadramento (como já foi falado, havia um ponto de vista fixo que mostrava todo cenário). Aos poucos, foi-se percebendo que era possível enquadrar apenas partes dos atores e objetos, ou até deixar certos elementos de ação fora do enquadramento (começou a nascer a *elipse*);
- Planos. Definem a distância entre a câmera e o objeto, e o tipo de enquadramento dos atores. A escolha de cada plano irá definir a importância, dramaticidade e emoção que cada cena irá transmitir. Quanto mais afastado, menos coisas há para se ver, e sua força dramática e emocional é muito pequena, genericamente falando. O plano normalmente também define sua duração, pois é necessário dar

³⁵ MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*.

tempo ao espectador para perceber tudo o que está contido neste. Os planos cinematográficos normalmente são classificados como: Planos Gerais: Grande Plano Geral (GPG), Plano Geral (PG), Plano Conjunto (PC); Planos Médios: Plano Médio (PM), Plano Americano (PA); e Primeiros Planos: “Close-Up” ou Primeiro Plano (PP), Primeiríssimo Plano (PPP) e Plano Detalhe (PD). Esta classificação é utilizada também por Rabiger³⁶, que descreve detalhadamente cada tipo de plano, como resumimos a seguir.

O grande plano geral descreve o cenário. É um plano com ângulo de visão muito aberto, sendo impossível perceber a ação ou identificar os personagens, apresentando grande quantidade de pormenores e necessitando de maior tempo para projeção (8 a 12 seg.). Na TV, o grande plano geral (GPG) permite um ângulo maior de visão do estúdio. Para criar sensação de maior espaço, a cabeça do personagem deve estar próxima à parte superior da tela. O plano geral apresenta um ângulo de visão menor que o GPG. Nele se percebe a figura humana, mas é difícil reconhecer as personagens e a ação. Caracteriza-se como um plano descritivo, servindo para mostrar a posição dos personagens em cena (5 a 9 seg.). Na TV, o plano geral (PG) mostra o personagem de corpo inteiro. Ao enquadrar o ator, é deixado um pouco de espaço acima da cabeça e abaixo dos pés (diferença de 10% entre a imagem da fita e o visor). O plano médio tem como objetivo enquadrar o ator em toda sua altura. Sua função é narrativa, pois a ação tem maior impacto na totalidade da imagem (3 a 7 seg.) Na TV, o plano médio mostra o ator da cintura para cima. Os olhos do personagem ficam a 2/3 da altura do quadro. O plano americano enquadra os personagens acima do joelho ou abaixo da cintura e privilegia a ação em relação ao cenário (3 a 7 seg.). O plano conjunto apresenta personagem ou grupo de pessoas no cenário e permite reconhecer atores e movimentação em cena. A ação não é visualizada nos mínimos detalhes, tendo um caráter descritivo e narrativo, com tendência maior para a descrição (4 a 8 seg.). Na TV, o plano conjunto (PC) é aquele que corta o personagem

³⁶ RABIGER, Michael. **Direção de Cinema, Técnicas e Estética**. Rio de Janeiro, Editora Elsevier. 2007

na altura dos joelhos ou pouco acima. O primeiro plano é o enquadramento que corta o personagem na altura do busto. É um plano de caráter psicológico, pois se percebe o estado emocional dos atores e a direção dos olhares, havendo pequena quantidade de detalhes no quadro (2 a 6 seg.). Na TV, o primeiro plano (PP) tem o mesmo enquadramento do cinema, sendo utilizado em diálogos ou entrevistas. Os olhos ficam a 2/3 da altura do quadro. O primeiríssimo plano (também chamado de close) é aquele em que o rosto ou parte do rosto ocupa toda a tela. A ação não é percebida, dando-se atenção ao lado emocional transmitido pela expressão facial do ator. É um plano de função indicativa (1 a 3 seg.). Na TV, o primeiríssimo plano (PPP) também mostra a cabeça do ator, apresentando certo impacto visual. Os olhos ficam a 2/3 da altura do quadro. O plano detalhe é aquele que destaca pormenores do rosto ou do corpo do ator, sendo uma imagem de forte impacto visual e emocional. É um plano de função indicativa. Devido às dimensões exageradas da imagem, necessita de tempo reduzido para a identificação dos objetos em cena (1 ou 2 seg.). Na TV, o plano detalhe (PD) também mostra parte do rosto. É um plano de forte impacto visual. Deve ser usado moderadamente nos programas convencionais e é muito freqüente em vídeos publicitários. Planos detalhes também podem mostrar objetos, como uma arma em cima da mesa ou um relógio mostrando a hora. Os planos também podem ser curtos ou longos. Um tipo de plano curto, geralmente usado para permitir um corte para a mesma cena ou para ambientação, é o chamado “*insert*” que é um plano curto inserido dentro de outro longo.

- Ângulos. Se referem à inclinação da câmera frente ao cenário ou atores. Podem ser necessários por uma situação ligada à ação, ou estar definindo uma determinada situação psicológica. Os mais famosos são o *plongée* e *contra-plongée*, que significa de cima para baixo, e de baixo para cima. Uma pessoa filmada no primeiro caso (*plongée*), perde sua força e parece mais vulnerável. O oposto ocorre com uma imagem em *contra-plongée*, que ressalta a imponência da figura em cena. Os enquadramentos inclinados também podem ser chamados de

ângulos, e costumam ser usados subjetivamente, para dar o ponto de vista de alguém que não se encontra em posição vertical.

- Movimentos. A movimentação da câmera é tecnicamente classificada como: Panorâmica horizontal (*Pan*) - a câmera gira horizontalmente sem se deslocar, sobre o ombro ou tripé. Pode ser da esquerda para direita ou vice-versa; Panorâmica vertical (*Tilt*) - a câmera grava de cima para baixo ou de baixo para cima; Aproximação e afastamento (*dolly-in/back*) - quando a câmera se move em relação ao objeto, se aproximando ou se afastando. Passeio (*travelling*) - quando a câmera desloca-se lateralmente à cena, acompanhando um ator, uma ação, um veículo, etc. Chicote - panorâmica muito rápida onde não se distingue a cena quando a câmera está em movimento. Os mais comumente usados são o *PAN* e o *TRAVELLING*.

3.2. Linguagem dos Quadrinhos

As histórias em quadrinhos possuem uma linguagem própria para compor suas narrativas utilizando palavras e desenhos para criar falas, tempos, locais, ações e até mesmo personalidades.

Vamos definir os principais elementos gráficos que compõem uma história em quadrinhos, segundo Eisner e McCloud:

3.2.1. Página

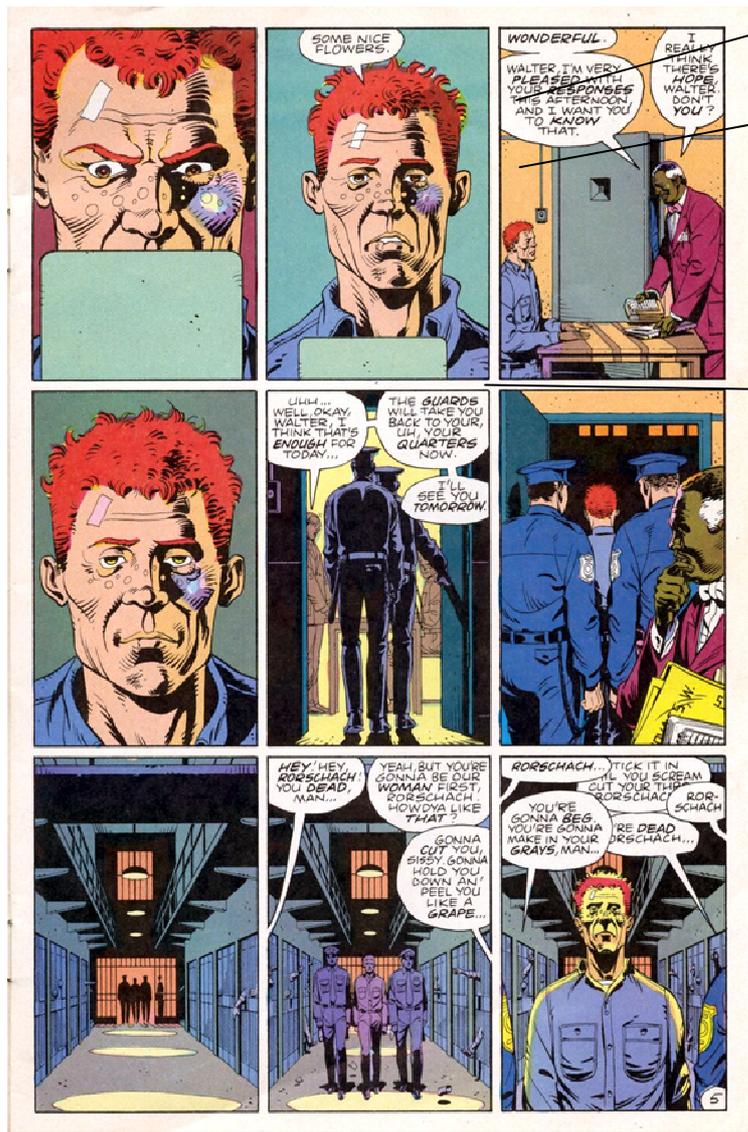
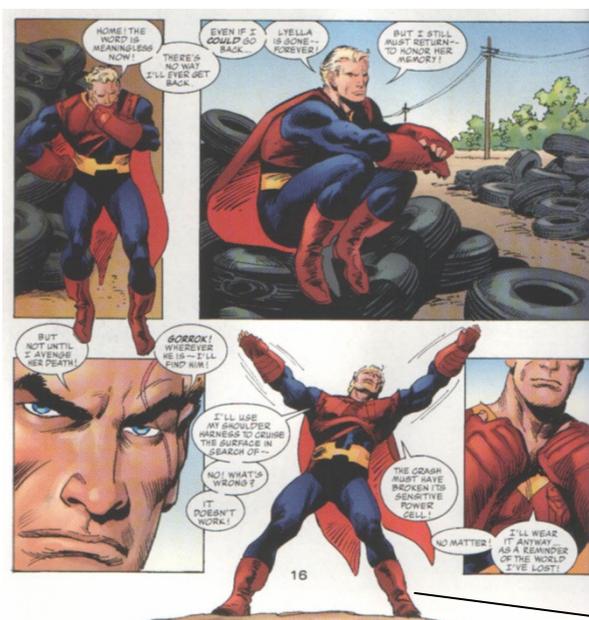


Figura 12: Elementos básicos de uma página de quadrinhos

Uma página de quadrinhos é a folha de papel impressa onde vemos os quadros, desenhos e palavras que contam a história. Atualmente é possível ver quadrinhos em outras mídias não impressas, como a internet (via web).

3.2.2. Quadrinho

Neste trabalho, a palavra “quadrinho” irá se referir à moldura utilizada nas histórias em quadrinhos - que por sua vez serão chamadas de “revistas em quadrinhos”, ou “*graphic novel*”. O quadrinho normalmente é uma área delimitada por uma borda. No entanto, ele pode não possuir borda alguma, como também pode ser composto de figuras soltas na página, guiando a leitura e a ação através dos balões. A sarjeta é o espaço entre um quadrinho e outro. Este espaço às vezes não é tão bem definido nos quadrinhos modernos, pois pode haver até quadrinhos sem bordas. A sarjeta faz parte da mágica seqüencial que interpretamos quando lemos um quadrinho, que ajuda a definir o tempo e preencher lacunas das ações.



Quadrinho sem borda

Figura 13: Exemplo de quadrinho sem borda

A borda do quadrinho é chamada por EISNER³⁷ de “requadro”. Eisner nos mostra um exemplo do requadro definindo o “tipo de plano” do quadrinho, similares ao plano geral, americano e *close*, como citado na linguagem cinematográfica (Figura 14).

Eisner nos dá exemplos ainda do uso criativo do requadro como recurso narrativo, como visto na Figura 15.

³⁷ EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes. 1999.

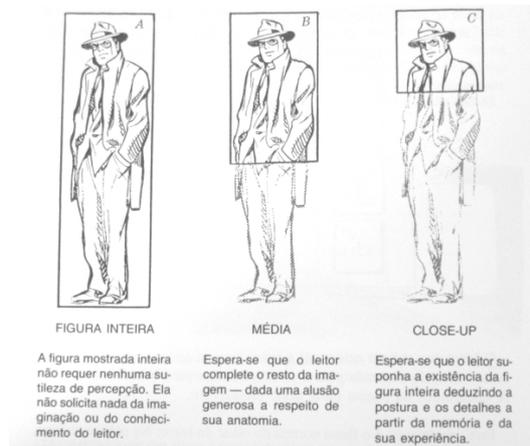


Figura 14: Eisner usando a borda do quadrinho como câmera

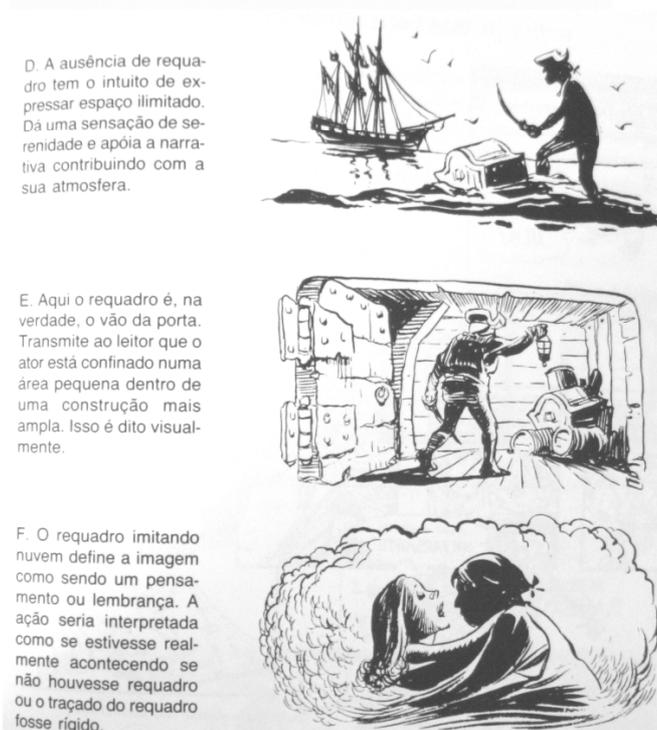
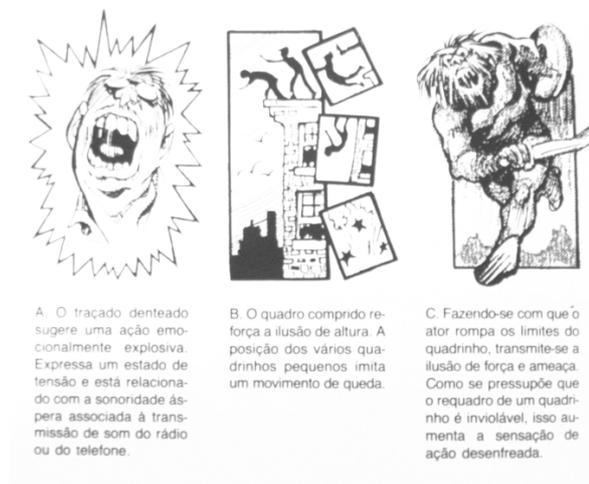


Figura 15: Eisner e o uso criativo da borda do quadrinho

Eisner usa quadrinhos tortos para remeter ao movimento de queda, cita os personagens que “saem” do quadrinho como intensificação da ação e emoção, coloca o quadrinho sem borda como um espaço “ilimitado”, usa algum elemento do desenho como uma porta para criar a borda (recurso similar é usado também na fotografia), e usa um quadrinho em forma de nuvem para fazer alusão ao sonho, apenas como alguns exemplos.

3.2.3. Balão e texto

As falas são representadas por balões, que são, em geral, formas arredondadas de fundo branco, com palavras escritas dentro, representando a fala do personagem, através de uma seta apontando para o autor da fala (caso ele esteja fora da área do quadrinho, a seta sai do quadrinho).

Existem vários tipos de balões, numa tentativa de corresponder aos vários tipos de falas – ou para diferenciar falas de pensamentos e de comentários das falas de um narrador (narrador interno da história), por exemplo.

Na Figura 12, no segundo quadrinho, vemos um balão clássico de quadrinhos, chamado por Cagnin³⁸ de “balão-fala”.

No quadrinho a seguir vemos alguns tipos de balão, típicos dos quadrinhos:



Figura 16: Balões clássicos

³⁸ Antônio Cagnin, na obra QUADRINHOS (1975).

Na Figura 16 temos o personagem Deadpool à esquerda, e à direita, o Demolidor. Todos os balões de Deadpool são coloridos, representando que a voz dele tem algo de diferente, não soa normal. Esse recurso também é muito utilizado para vozes frias ou sem alma (como em alguns vilões), ou para Deuses, robôs, e qualquer coisa ou pessoa que emita uma voz diferente da natural.



Figura 17: Balão de Narração

O Demolidor por sua vez tem um balão bem característico, pois mostra na parte superior sua fala (respondendo ao Deadpool) e na parte de baixo do balão, um pensamento, diferenciado pelo aspecto de nuvem do contorno do balão. Seria o que RAMOS (2009) chama de “balão-composto” (aperfeiçoando o conceito de “balão-duplo” proposto por Cagnin), acrescido ao fato de que aqui ele intercala pensamento e fala. Poderíamos chamá-lo de “balão-composto misto”.

Nessa mesma história vemos outro balão de pensamento do Demolidor (ver Figura 17), representado de forma diferente, como a do narrador.

Balões de pensamentos clássicos apontam para o personagem na forma de bolinhas, e não setas. Veja a Figura 18. O balão “Preciso me concentrar muito...” representa o pensamento do demolidor. Esse é o balão de pensamento clássico e tradicional, utilizado em todas as histórias de Disney e de Maurício de Souza, por exemplo.



Figura 18: Balão de pensamento clássico

Voltando ao exemplo de vozes, veja na Figura 19 um exemplo da voz do vilão e semi-deus Thanos. O balão tenta representar uma voz fria e distorcida, de alguém maligno, sem alma, com linhas grossas, irregulares e distorcidas.



Figura 19: Balões distorcidos

Na Figura 20 temos também um quadrinho muito interessante, retirado de uma história do Incrível Hulk, onde mostra o jovem Banner conversando com o pai. No balão do pai, à direita, temos três pontinhos (...) que passam a idéia de pausa, como se a pessoa fosse falar algo e se calasse, ou se engasgasse, demonstrando uma imensa carga emocional, que é o principal tema da história, que fala sobre os problemas psicológicos

de pai e filho, que sofreram espancamentos e ofensas verbais com inúmeros traumas e conseqüências.



Figura 20: Balão de "engasgo"

Dessa forma tenta-se exprimir quase todo o tipo de fala e até de entonação. Vamos ver agora exemplos de gritos e entonação em determinadas palavras de um texto.



Figura 21: Gritos e Vozes Distorcidas

Na Figura 21, retirada da *Graphic Novel*, “A Morte do Capitão Marvel” (1982, Jim Starlin), vemos vários exemplos: um grito - “NÃO!” - representado por

letras maiores que o normal, e em negrito, num balão de formas pontiagudas (Cagnin chama este balão de “balão-berro”). Este é o exemplo clássico para um grito. Repare também que as palavras em destaque, em negrito, são enfatizadas, mostrando que elas foram ditas com mais entonação, ou foram gritadas pelo personagem, como “Vida”, “Esperança” e “Infinito”. A intensidade da palavra ou frase é medida relativamente pelo tamanho da letra e pelo negrito.



Figura 22: Balão de "rádio". Extraído de Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons.

Na Figura 22, temos um balão característico de equipamentos eletrônicos, como rádio ou TV. Ele é diferenciado pela seta que aponta o emissor, na forma de um

raio estilizado. Este balão é chamado por Cagnin de “balão-de-linhas-quebradas”, enquanto Eguti³⁹ opta pelo termo “balão-faíscas elétricas”.



Figura 23: balões de cochicho extraídos da obra "Watchmen", de Alan Moore e Dave Gibbons

Outro tipo de balão clássico é o que Cagnin se refere como “balão-cochicho” (Figura 23). Neste exemplo extraído de Watchmen, ele tem um contorno duplo usado como recurso por que o fundo também é preto.



Figura 24: Gritos e Onomatopéias

Na Figura 24, retirada da mesma revista Marvel99, vemos uma das outras formas de demonstrar gritos – os balões coloridos enfatizados - permanecendo a regra básica de negrito e tamanho da fonte da letra. Este quadrinho também serve para mostrar outro recurso da linguagem dos quadrinhos: as ONOMATOPÉIAS.

³⁹ EGUTI, Clárcia Akemi. **A Representatividade da oralidade nas histórias em quadrinhos**. São Paulo, 2001. 183f. Dissertação (Mestrado em Filosofia e Língua Portuguesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo

Onomatopéias são uma tentativa de representar qualquer tipo de som através de palavras, como o “KSISHHHH” que representa o vidro sendo quebrado na Figura 24, um “BOOM” representando explosão ou um “TRIMMMM” representando um telefone tocando. Na Figura 18 vemos várias onomatopéias representando o som da briga (golpes do Demolidor, tiros da metralhadora).

McCloud faz uma brincadeira com o envolvimento audiovisual que os quadrinhos proporcionam na seqüência da Figura 25, extraída de “Desvendando os Quadrinhos”.

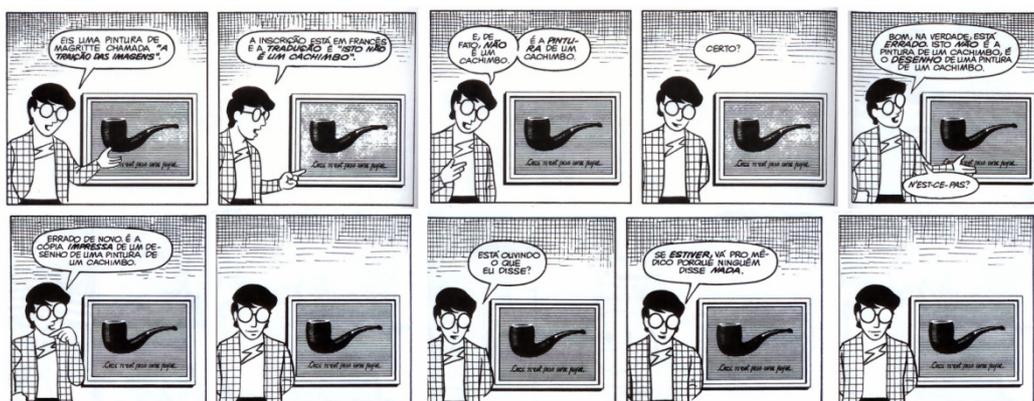


Figura 25: Você está ouvindo? (Quadrinhos extraídos e editados a partir do original)

A incrível atmosfera audiovisual (som e imagem através de figuras e textos) criada pelo cérebro ao ler quadrinhos se completa com a magia do tempo. O que dá ritmo a uma história em quadrinhos?

A passagem do tempo, antigamente sempre definida pelo narrador - como o exemplo clássico (e hoje em dia, até cômico): “Enquanto isso, na Bat-Caverna...” - atualmente foi inovada, e os próprios quadrinhos ajudam a determinar o tempo e a ação do local, através de quadrinhos intermediários ou grandes quadrinhos mostrando e ambientando o local (às vezes em mais de um quadrinho). Esta mesma forma de ambientar e de criar noção de tempo é vista hoje em dia nas obras audiovisuais (cinema e vídeo).

Will Eisner foi um dos grandes inovadores que lutou para utilizar os quadrinhos em favor do ritmo da história, numa época em que quem desenhava os quadrinhos não era o desenhista, mas sim outra pessoa contratada apenas para isso, para agilizar a produção – e fazia sempre seis quadros idênticos por página.

A idéia de que cada quadrinho mostra apenas um instante no tempo, como uma fotografia, e assim o cérebro preenche as “lacunas” temporais, já foi demonstrada como errônea por Scott McCloud em seu livro “Desvendando os Quadrinhos”, onde ele demonstra que na prática não funciona bem assim, como podemos ver na Figura 26, onde um único quadrinho engloba vários instantes no tempo, e a garantia de que o tempo se transcorrerá como o autor concebeu está na seqüência dos acontecimentos e na quantidade de textos.



Figura 26: Muito tempo em um único quadrinho

No clássico RONIN, de Frank Miller (Figura 27), vemos que Miller utiliza quadrinhos curtos e alongados tentando mostrar velocidade. O leitor passa os olhos rapidamente sobre os quadrinhos e tem realmente a sensação de velocidade. Quadrinhos pequenos mostrando uma ação e sem texto também são lidos rapidamente, dando dinamismo à seqüência. Outro aspecto interessante desta obra de Miller é que ela não apresenta nenhum tipo de balão de pensamento ou narração, sendo totalmente audiovisual, como num filme, descartando assim os elementos herdados de uma linguagem mais literária e ficando na linguagem cinematográfica. Aliás, RONIN seria similar ao que se chama no cinema de um *storyboard*, que é uma das etapas da produção de um filme. Todo filme começa com um roteiro, a partir do qual é feito um *storyboard* – história em quadrinhos que contém o planejamento dos ângulos de câmera, enquadramentos, etc. - para depois, a partir dessa história em quadrinhos, ser filmado. Um dos desafios da adaptação de livros e histórias em quadrinhos para o cinema está

em contornar as narrações e pensamentos dos personagens, para elementos totalmente audiovisuais. Ronin não teria este problema.

Graficamente, um dos destaques da obra RONIN é o fato de não possuir um arte-finalista, ficando a sutileza dos traços originais do artista.



Figura 27: Tempo acelerado: Miller com fortes influências de "Lobo Solitário"

Um quadrinho alongado, por exemplo, representaria uma cena lenta, ou se tiver muitos balões de leitura também, como no exemplo de McCloud (Figura 26). A repetição de um mesmo quadrinho também produz uma sensação única de tempo, como se alguma coisa estivesse imobilizada ou muito lenta.

Estas idéias levam os quadrinhos a apresentar uma linguagem similar à linguagem cinematográfica. Uma sempre atenta às inovações da outra, num ritmo de evolução frenético.

No exemplo da figura Figura 28 temos uma sensação de “câmera lenta”, ao ver as lembranças em forma de *flashbacks*⁴⁰ que retratam o assassinato dos pais de Bruce Wayne, fato este que o levou a caçar o crime como Batman. A sensação de câmera lenta é obtida pela repetição da ação em vários quadros ou por movimentos muito sutis entre um quadro e outro. Nesta cena, por exemplo, alguns desses movimentos deveriam ser imperceptíveis ao olho humano - como o disparo da bala, que é mostrado detalhadamente, mostrando que o tempo está correndo de maneira muito lenta.



Figura 28: Câmera-lenta e *Flashbacks* (duas páginas de “The Return of The Dark Knight”, por Frank Miller)

Como mais um exemplo deste tipo de linguagem cinematográfica nos quadrinhos, temos a seqüência retirada da saga “A Queda de Murdock” (Miller/Mazzuchelli, 1987) que como numa câmera se aproximando em close do jornalista Ben Urich (Figura 29), e cortes rápidos para outra cena em paralelo (onde está ocorrendo um assassinato), produz a sensação de suspense e medo. A tensão vai sendo criada aos poucos. Nesta cena é observável também uma forte influência impressionista nas cores e traços, que tentam exprimir o medo que vai tomando conta do personagem.

⁴⁰ Flashback é um recurso em que uma cena é interrompida para dar lugar à outra cena que se passou no passado, normalmente se referindo às lembranças de um personagem.



Figura 29: Câmera se aproxima – tensão e medo em traços impressionistas

4. CAPÍTULO COM ANÁLISE DO OBJETO

Analisaremos a já citada *Graphic Novel O Retorno do Cavaleiro das Trevas (The Return of The Dark Knight, 1987)*, de Frank Miller, para identificar todos os planos e técnicas herdadas do cinema – como *flashbacks*, narração em *off*, câmera lenta e pontos de virada, também utilizadas nos quadrinhos. A obra foi escolhida por ser de grande importância dentro das obras de quadrinhos americanos de super-heróis, ao lado de *Watchmen*.

Para analisar a influência dos quadrinhos no cinema, analisaremos o filme *Corpo Fechado (Unbreakable, 2002)*, de M. Night Shyamalan. Ele foi escolhido por não ser uma escolha óbvia, do tipo adaptação direta de um personagem de quadrinhos. Shyamalan leva os quadrinhos e super-heróis para as telas do cinema muito mais sutilmente, utilizando enquadramentos e elementos clássicos do gênero, como iremos observar aqui neste trabalho.

4.1. O Retorno do Cavaleiro das Trevas

A obra *O Retorno do Cavaleiro das Trevas* é apresentada em quatro episódios, em quatro livros separados: “O Retorno do Morcego”, “O Morcego Triunfa”, “Caça ao Morcego”, e “A Queda do Morcego”. Iremos analisar o primeiro livro página por página, para dar ideia do ritmo e estilo que a revista irá seguir em todos os outros livros, acrescentado desses outros apenas os detalhes mais importantes.

A primeira página (figura 1) do primeiro livro é similar ao início de um filme de ação Hollywoodiano (segundo as regras de Syd Field, para chamar a atenção e prender o espectador, o filme deve começar em uma sequência de ação, e a apresentação dos personagens e o principal da trama deve ser apresentado nos primeiros 10 minutos de um filme). O primeiro quadrinho já inicia com o personagem principal Bruce Wayne no minuto final de uma corrida em que seu carro está com problemas técnicos. No transcorrer da página o carro se incendia, mas o “mocinho” é claro, escapa quase ileso no último segundo.

Já no primeiro quadro, bem como no transcorrer da história, vemos a *narração em off* do pensamento do personagem principal. Oriundo da linguagem literária, normalmente este tipo de recurso dos quadrinhos era eliminado em adaptações cinematográficas, mas o recente “*Sin City*” - também de Frank Miller - funcionou muito

bem nas telas com a narração em *off*, que está presente também de forma marcante no filme “Blade Runner – O Caçador de Andóides” (versão original do cinema, Ridley Scott, 1982), por exemplo (apesar de ter sido uma exigência - contra a vontade do diretor - dos produtores, que teriam acharam o filme confuso).

No final da página vemos outro recurso visual utilizado durante toda a história: a inserção de cenas da televisão para nos ambientar neste futuro em que se passa a história, e como está a sociedade na época, principalmente em relação à política, ao crime, e aos próprios “super-heróis”.

Na segunda página, após a introdução da ação do personagem, temos um grande plano geral da cidade de Gotham, e a narrativa de ambientação televisiva continua. Ela nos apresenta fatos e personagens importantes da história, como o já conhecido Comissário Gordon, o comportamento brutal da gangue de delinquentes denominada “Mutantes”, e o fato de que Batman está desaparecido há exatos 10 anos.

Nas páginas 3 a 5, vemos um dos fatores que irá levar ao primeiro *Ponto de Virada*⁴¹ da história, que será o retorno do Batman. Esse fator vai ser o ataque que Bruce Wayne sofre durante sua caminhada noturna após um brinde de comemoração de 10 anos de afastamento (o próprio aniversário é um fator decisivo que colocou novamente em Bruce Wayne a idéia do tempo passando, e dos tempos de vigilância contra o crime). Vemos nesta cena planos-detulhe das mãos brindando, dos pés de Bruce Wayne caminhando. *Close* no rosto de Bruce Wayne lembrando a morte dos pais, e um primeiríssimo plano em seu rosto angustiado lembrando os motivos do ladrão. A câmera se afasta do rosto e sobe como se estivesse numa grua, terminando a cena no beco.

A televisão continua a mostrar a onda de calor que parece ter aumentado os crimes na cidade. Um Grande Plano Geral mostra a cidade “ardendo” sob o sol causticante.

A página 6 apresenta um dos personagens principais do livro 1: Harvey Dent. Ele é um psicopata desfigurado, preso há 13 anos pelo Batman, e que após um longa terapia e reconstrução facial através de cirurgia plástica, será liberado do Instituto Arkham para criminosos insanos. Observe nos quadrinhos que a partir do momento em que chega ao quarto 602, os quadrinhos se dividem, representando a divisão física que Harvey ostentava outrora, e que se refletia em seu estado psicológico

⁴¹ De acordo com a definição de Ponto de Virada do autor Syd Field.

conturbado. Quando ele se vê no espelho, não mais com metade do rosto desfigurada, a quebra do quadrinho desaparece. A emoção de Dent é mostrada em primeiríssimo plano e em seguida vemos na televisão a opinião e uma retrospectiva do personagem, concluindo a apresentação do mesmo, na página 8.

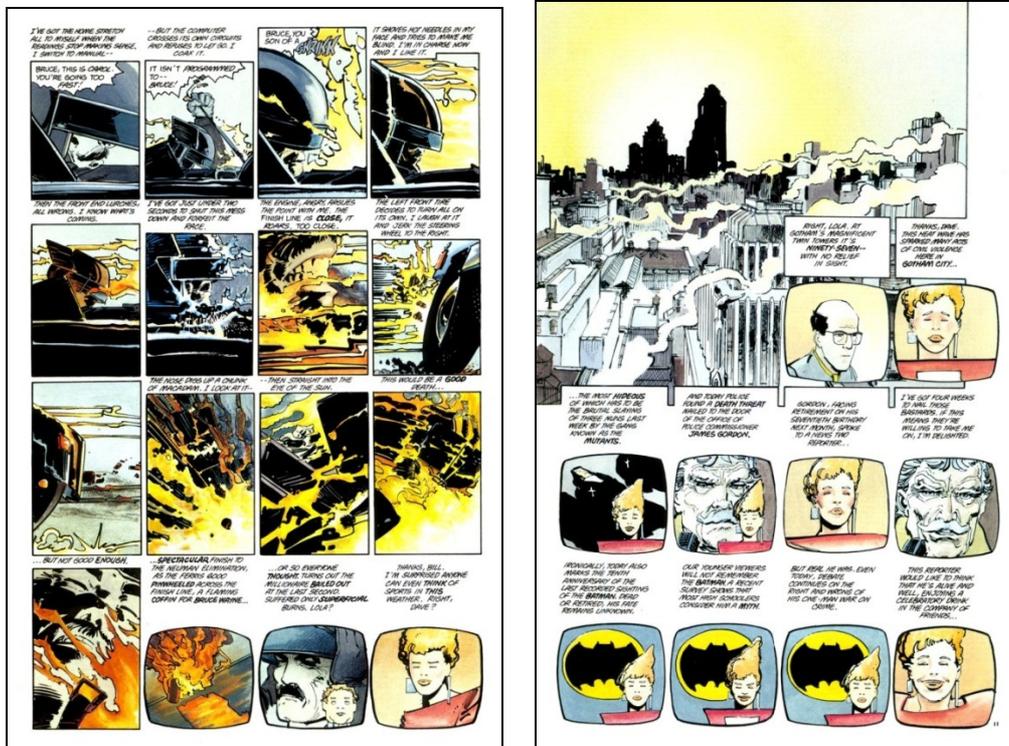


Figura 30: Páginas 1 e 2 do livro 1 – início de cena de ação





Figura 31: Páginas 3, 4 e 5 – planos gerais e grua

A página 8 muda de cena para um morcego voando nos arredores da Mansão Wayne. A seguir vemos Bruce Wayne dormindo sob a sombra da janela. Observe a “fotografia” da cena, que mostra a sombra da janela sobre o personagem adormecido. A arte de Miller nesta e em outras obras, sempre mostraram inspirações e influências do Cinema *Noir* Hollywoodiano.

A cena é mais uma das que contribuem para o ponto que impulsiona a história. Bruce Wayne está sonhando com os pais, e lembra-se do dia em que descobriu “a” caverna, cheia de morcegos, com um deles em especial que o aterroriza, de forma

quase sobrenatural. O último quadrinho da página é sangrado⁴², nos conduzindo a página 9, que mostra uma *pan* da queda do garoto, e onomatopéias para os barulhos dos morcegos (“*Skree*”), que o envolvem por completo. O penúltimo quadrinho da página 9 é dividido em quatro, dando uma sensação de congelamento do tempo, mostrando o terror da criança com a aproximação do morcego.

A página 10 apresenta a câmera com o ponto de vista do morcego se aproximando da criança, com um *insert* de um close do rosto do morcego, e conclui o sonho com o morcego cobrindo a “câmera” junto com a criança. A seguir um plano geral mostra que o personagem sonambulou até a caverna. Lembranças do passado o atormentam. Ele deseja voltar a combater o crime, mas lembra-se da promessa de nunca mais voltar depois do que aconteceu ao Robin (fato diversas vezes comentado, mas nunca explicado em detalhes; deduz-se que seu ajudante tenha morrido em ação ao lado de Batman). Transposta para a “fórmula” da jornada do herói, essa seria a “recusa ao chamado”, considerando o aniversário, o ataque e a criminalidade o “chamado”, e anteriormente, os 10 anos que se passaram seriam a “vida comum” do personagem.

A página 11 mostra a chegada do mordomo à caverna. Há um close do personagem de Bruce se virando e a seguir, do ponto de vista de Bruce, um Plano Geral do mordomo na entrada da caverna. A câmera corta para mais próximo do mordomo, em Plano Médio, e quando ele fala “Já basta de recordações”, há um *insert* silencioso mostrando o uniforme de Robin. O personagem de Bruce então parece “acordar” e está retornando quando o mordomo observa que seu bigode (cultivado nos últimos 10 anos, aparentemente) sumiu. A cena conclui com um primeiríssimo plano da mão percebendo a ausência do bigode.

⁴² *Sangrado* é quando a tinta ultrapassa os limites do papel, sem deixar bordas. A tinta no caso exibe uma cor, uma foto, uma imagem.

A cena seguinte mostra a televisão anunciando o desaparecimento de Harvey Dent, e a seguir mostra que essa televisão está ligada dentro de uma casa onde duas pessoas jogam cartas e relembram os tempos de crime ao lado de Harvey Dent. A cena se concentra numa câmara alta sobre a mesa de jogo, mostrando apenas o jogo transcorrendo com as vozes em off.

A cena continua na página 12, onde aparece um Plano Detalhe de uma mão se esgueirando pela porta e desligando o televisor. Um plano rápido retorna a mesa de jogo, mostrando a mão pegando o revólver da mesa. Volta para a porta, e um plano detalhe de uma mão arremessando uma moeda, com um primeiríssimo plano dela caída na mesa, riscada. A cena termina com um close em Harvey Dent, com o rosto enfaixado, já re-caracterizado como o traumatizado psicopata “Duas Caras”.

A televisão novamente falando sobre as elevadíssimas temperaturas, que parecem fazer um paralelo com o aumento da criminalidade e com a perturbação e o conflito do personagem principal de Bruce Wayne/Batman.

Um plano geral do interior da mansão Wayne mostra que Bruce Wayne está assistindo à programação, que anuncia a seguir (na página 13) o clássico “Zorro” com Tyrone Power. É exatamente o filme que ele havia ido ao cinema assistir com seus pais na noite em que eles são assassinados na volta. As lembranças retornam na forma de flashbacks silenciosos. Primeiro uma cena rápida mostra o trio saindo do cinema e volta no rosto de Bruce Wayne, já transtornado pelas lembranças.

A cena do flashback continua com o jovem Bruce brincando de espada pelo meio da rua. De repente, ele olha para cima assustado e vê a silhueta de um grande morcego passando em frente à lua. Nesse instante, a mão do pai de Bruce segura o ombro do garoto e o coloca para trás. Só então os olhos da criança vão para frente e se arregalam, mostrando então um plano detalhe de um revólver sendo apontado para eles.

A mão do pai se fecha (página 14), como se este fosse reagir, e em seguida há vários primeiríssimos planos detalhe em câmara lenta: o dedo no gatilho, o cartucho da bala explodindo e saindo da arma, voando no ar, as mãos do pai se apoiando no peito do garoto e caindo a seguir, a mão com o revólver entrando entre o colar e o corpo da mãe, apontando para o pescoço dela, e depois apenas o colar se despedaçando, indicando que o corpo da mãe caiu.

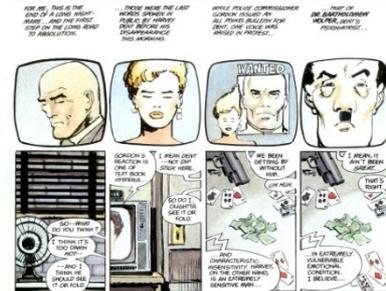


Figura 33: Páginas 9, 10 e 11 – flashback do morcego

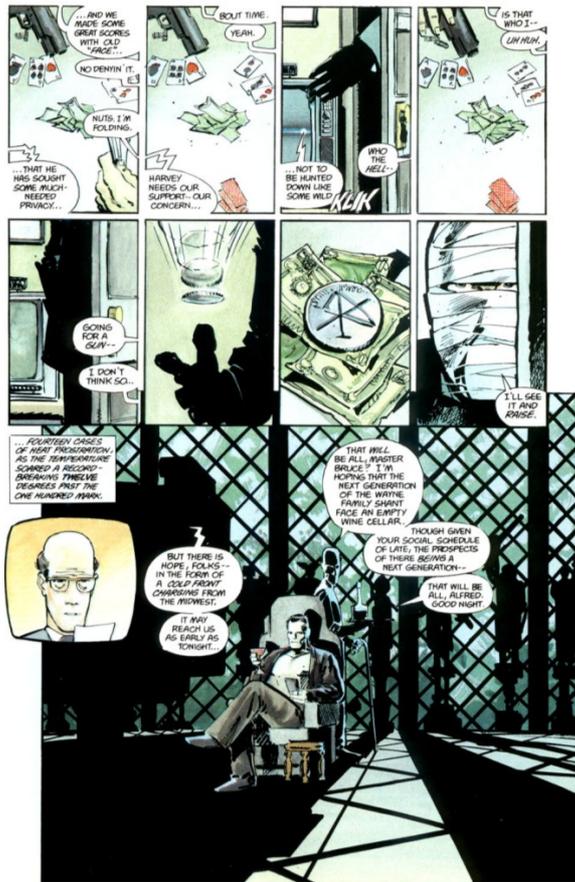


Figura 34: páginas 12 e 13 – início do flashback

A seqüência em câmera lenta das contas do colar se soltando são intercaladas por retornos ao rosto transtornado de Bruce Wayne no presente, e pelas notícias cada vez maiores de criminalidade na TV, já na página 15. A penúltima linha de quadrinhos da página 15 mostra vários quadrinhos curtos, dando a impressão de planos curtos também. A televisão noticia violência e crimes em todos os canais, intercalado pela mão de Bruce trocando os canais ou o rosto dele angustiado, não agüentando mais. Ele finalmente pára em um canal que anuncia “boas notícias”, que é o fim da onda de calor e a chegada de uma tempestade que trará a frente fria.

Esta seqüência usou um recurso conhecido no cinema como montagem paralela, que é quando duas ou mais seqüências são abordadas ao mesmo tempo, intercalando as cenas pertencentes a cada uma, alternadamente, a fim de fazer surgir uma significação de seu confronto. Ocorre quando se quer fazer um paralelo, uma aproximação simbólica entre as cenas. O fim do calor, o fim da violência, o início de uma nova era – a volta de Batman e a vinda da frente fria, a tempestade se formando em Gotham e a tempestade se formando no âmago de Bruce Wayne.

Bruce Wayne sentado, pensativo, um brevíssimo insert do colar tenso e a seguir o personagem parece descontrolado, correndo e quebrando uma grande estátua (página 16), seguida por imagens do personagem em uma chuva torrencial, com inserts da cena do assassinato: o cartucho da bala saindo do revólver, a mão do pai caindo e o colar arrebitado. Na página 16 o personagem está em uma mesa de escritório, ouvindo mensagens da secretária eletrônica. A cena começa com uma câmera de fora da mansão (página 17), mostrando a janela, e a sombra da janela sobre o personagem. Há um plano com o ponto de vista do personagem olhando a janela, e a escuridão total lá fora. A câmera volta para o personagem e depois retorna para a visão da janela, onde um relâmpago agora revela a silhueta de um morcego e a sombra da janela sobre Bruce. O morcego continua se aproximando no relâmpago seguinte, cada vez mais, até quebrar a janela. No instante que quebra a janela, muda para um Grande plano geral da noite sobre a cidade e um gigantesco trovão, demarcado pela onomatopéia no topo do quadrinho (RRRRMMMMBLLLLL), na página 18.

A TV reporta também um blecaute, aparentemente simultâneo à quebra da janela pelo morcego e ao trovão. Corta para uma cena de uma mulher voltando das compras e sendo atacada por um bandido com canivete. Eles estão em um pequeno beco e quando ele levanta a mão com o canivete para feri-la, o vidro atrás dele se quebra e o bandido é puxado pela janela (página 19).

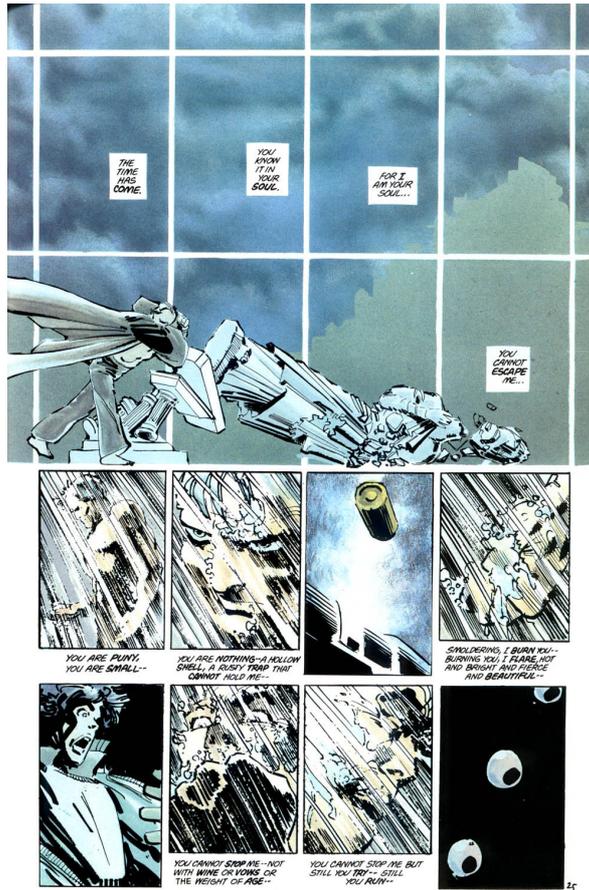


Figura 36: Páginas 16 e 17 – insert de flashbacks, sombras da janela, e morcego



Figura 37: Páginas 18 e 19 - a chegada da tempestade

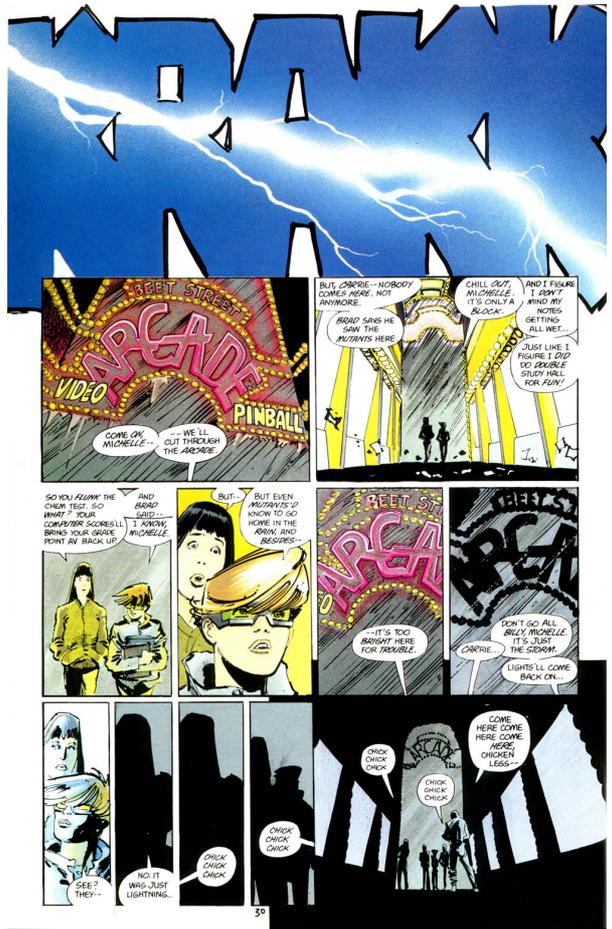


Figura 38: Páginas 20 e 21 A tempestade aumenta, quadrinho dentro de uma onomatopéia

Há uma alusão à força e à velocidade com que teria sido puxado, na câmera que mostra a mulher que estava sendo atacada e os óculos do bandido sozinhos, suspensos no ar.

Um novo raio cortando os céus é usado para quebrar para a próxima cena que se inicia na página 19 e se estende por toda a página 20, e mostra um cafetão maltratando uma mulher no banco de trás de um táxi. Nesta cena é possível ver no detalhe da bota quebrando o vidro com a mão do bandido, e na luva rasgando o dinheiro entregue pelo bandido ao motorista, que ambos são azuis.

Novo corte utilizando um raio, e mostrando que a intensidade está cada vez maior. O próprio quadrinho dessa vez é uma onomatopéia gigante, mostrando que o barulho foi ensurdecedor (primeiro quadro da página 21). A cena a seguir mostra duas garotas sendo atacadas por membros da gangue mutante no instante que o blecaute chega à região. Começa em plano geral, depois plano médio e finalmente um close nas duas garotas, antes do blecaute. Após o blecaute, a cena é composta de sombras, silhuetas e relâmpagos. A página 22 mostra a chegada de Batman através de uma silhueta no letreiro, e depois segurando lâminas de arremessar em forma de asas de morcego. Ele arremessa as lâminas no braço do membro da gangue no instante em que ele ia atacar uma das garotas. “Ouve-se” primeiro o som (thunk, thunk, thunk) e em seguida um relâmpago mostra a cena do bandido atacado. O escuro e os relâmpagos ajudam a construir a tensão da cena, dando suspense no aparecimento do personagem. As páginas 23 e 24 apresentam inserts da televisão já noticiando ataques a criminosos feitos pelo Batman, enquanto transcorre uma perseguição policial. A cena da perseguição policial apresenta a onomatopéia da sirene até esta se desligar, no final da página 24. O policial veterano desliga a sirene e diz que “vão assistir a um show” para o recruta.

A página 25 a seguir mostra o “show” que o policial estaria observando, e é um grande plano de um salto do Batman, finalmente apresentando o personagem caracterizado, iluminado, com pensamentos em off onde ele comenta a chuva no peito dele ser um batismo.

Ele salta em cima do carro (página 26) dos bandidos que acaba colidindo. Os quadrinhos largos dão a sensação de velocidade e ao mesmo tempo enfatizam a ação. A onomatopéia da freada acompanha o quadrinho e faz curvas para demonstrar a oscilação do som.



Figura 39: Páginas 22, 23 e 24 - Caça aos criminosos e perseguição policial

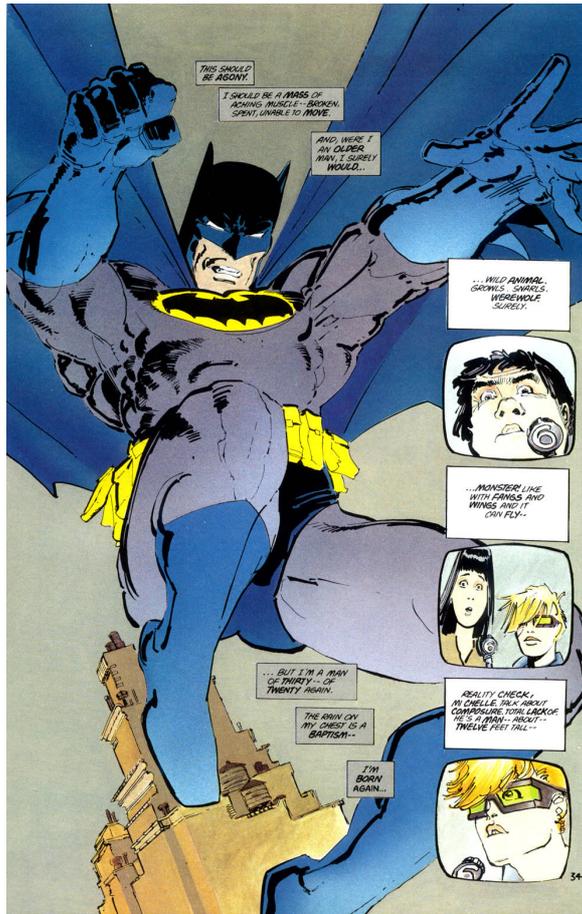


Figura 40: Páginas 25 e 26 - Plano da chegada de Batman



Figura 41: Páginas 27 e 28 - Quadrinho dentro da onomatopéia - intensidade do som

O choque do carro contra o muro (página 27) é novamente um quadrinho dentro de uma onomatopéia, o que traz uma enorme integração entre “som” e imagem, ao mesmo tempo em que demonstra a intensidade do som. Um grande plano geral a seguir mostra o lugar em que o carro colidiu: uma construção. Ele também dá um “descanso” para a seqüência de ação da perseguição de carro. O carro de polícia chega em seguida e os faróis iluminam a figura fantasiada de Batman, que adverte para eles não entrarem. O veterano concorda e o recruta, desconhecendo Batman, ignora e entra logo atrás do vigilante fantasiado.

Na cena que transcorre a seguir, Batman enfrenta e vence os bandidos - ferindo gravemente um deles (que ele investiga e encontra a moeda riscada dada por Harvey Dent e nenhum dinheiro do recém-ocorrido assalto ao banco). Há closes de Batman percebendo que a moeda está riscada dos dois lados (plano detalhe da mão girando a moeda em três quadrinhos. A cena termina com uma pan da saída de Batman, no final da página 31.

É quase perceptível a sensação de fade in saindo das trevas da cena anterior para o grande plano geral da manhã na cidade de Gotham, apresentada no início da página 32. Ela apresenta a televisão comentando o ressurgimento de Batman na noite anterior, e está sendo assistida pelo Coringa, ainda internado no Asilo Arkham. Quando houve a palavra Batman e vê o símbolo na tela, o rosto apático do Coringa se transforma em seu conhecido sorriso quando ele repete o nome “Batman”.

As páginas 33 e 34 mostram o debate televisivo, e o comissário Gordon soltando um dos criminosos detidos pelo Batman na noite anterior. Gordon telefona para Wayne e o avisa de que está liberando o infrator por falta de provas.

A página 35 mostra na televisão uma mensagem gravada pelo líder da gangue mutante, ameaçando matar o Comissário Gordon e o Batman. A cena corta para o capanga ferido e recém-liberado por Gordon retornando ao “covil”, que agora está totalmente vazio, com exceção da presença de Batman. A cena da tortura do bandido em troca de informações inclui Batman sendo mostrado em silhueta quase todo o tempo, e diversos planos detalhe de seus pés caminhando em direção ao bandido.

A cena termina na página 36, onde a televisão é novamente utilizada para cortar de uma cena para outra. A cena seguinte mostra o comissário Gordon religando o antigo holofote com o Bat-Sinal. O Bat-Sinal é visto por todos inclusive por uma das garotas que Batman salva da Gangue Mutante na noite anterior.

WE WILL KILL THE OLD MAN GORDON. HIS WOMEN WILL WEED FOR HIM. WE WILL CRUSH HIM. WE WILL GRIND HIM. WE WILL BRINE IN HIS BLOOD.

I MYSELF WILL KILL THE FOOL BATMAN. I WILL RIP THE MEAT FROM HIS BONES AND SICK THEM DRY. I WILL EAT HIS BONES AND DRAG HIS BODY THROUGH THE STREET.

DON'T CALL US A GANG. WE ARE THE LAW. WE ARE THE FUTURE. GOTHAM CITY BELONGS TO THE MUTANTS. SOON THE WHOLE WORLD WILL BE OURS.

WITH THAT VORACIOUS MESSAGE, THE MUTANT LEADER - BRINGING HOME AND FACE BEHIND A SCARF - HAS DECLARED WAR ON THE CITY OF GOTHAM... AND ON ITS MOST FAMOUS GUARDIAN...

THE ROOM IS SPLIT BETWEEN LIGHT AND DARK, CLEAN AND DIRTY, BUT THE SPLIT ISN'T EVEN NEARLY FRAGING THE DIRTY.

IT'S AS IF THE DARK SIDE IS CLAIMING THE ROOM... AS IT CLAIMED THE CITY...

FACE - IT WAS BATMAN. HE...!

YOUR BOSS LEFT ME KNEW I'D TRACK HIM.

SLAM

IF HE AS HARVEY DENT HE'S A MENACE TO EVERY LIFE IN GOTHAM. I KNOW YOU'RE VERY CONCERNED ABOUT THAT.

GET AWAY FROM ME.

YOU'RE GOING TO TELL ME EVERYTHING YOU KNOW, SOONER OR LATER. IF IT'S LATER.

I WON'T MIND.

HEY... STAY BACK...

I GOT RIGHTS...

YOU'VE GOT RIGHTS. LOTS OF RIGHTS.

SOMETIMES I WANT THEM JUST TO MAKE MYSELF FEEL GOOD.

BUT RIGHT NOW YOU'VE GOT A PIECE OF GLASS SHAVED INTO A MAJOR ARTERY IN YOUR ARM.

RIGHT NOW I'M THE ONLY ONE IN THE WORLD WHO CAN GET YOU TO A HOSPITAL IN TIME.

BATMAN? HEY, I THINK HE'S A CROOK. HE'S KICKING JUST THE RIGHT BUTTS - BUTTS THE GOOD, GUILTY GUY'S. THAT'S FOR SURE. HOPE HE GOES AFTER THE NEWS NEXT.

MAKES ME SICK. HE MUST FEEL THE BODILY MASS - ORIENTED WITH REHABILITATIVE PURPOSES. HE MUST PROBABLY REALIZE THEIR - BECAUSE AND - NO. I'D NEVER LIVE IN THE CITY.

CAN'T BELIEVE YOU HAD IT PUT BACK, COMMISSIONER. IF GALLAGHER KNEW...

GALLAGHER DOESN'T RUN THIS DEPARTMENT. HE'S MERRILL.

BUT ISN'T THERE SOME OTHER WAY TO CALL HIM? AT LEAST A DOZEN.

THEN TO LET THEM KNOW, MERRILL TO LET EVERYONE KNOW.

HIT?

OBVIOUSLY A THROAT. NEVER AHEAD OF CIVIL. DOESN'T THE TV JUST LAKE HIM.

THEY ALL LOVE HIM. THE AMERICAN CONSCIENCE DIED WITH THE KENNEDYS. TOO TRUE.

ALL THE MARCHING WE DID - IT'S LIKE IT NEVER HAPPENED NOW. I KNOW... I KNOW...

SOMETIMES I'D SOBBING. GIVE ME ANOTHER BIT OF THAT, HUH?

Figura 44: Páginas 35 e 36

A página 37 mostra Batman e Gordon tentando decifrar o plano de Harvey Dent baseados nas pistas, há um grande plano geral que faz uma pan do bat-sinal para os dois conversando no alto do prédio da polícia. A câmera em plongée dá mais imponência à cena e ao bat-sinal. A página 38 utiliza novamente a televisão para cortar de cena e mostrar o coringa na cadeia, conversando com uma visita que constrói bombas, aparentemente, um velho aliado. O coringa é mostrado sempre de uma câmera fixa em close do seu rosto, do ponto de vista do visitante, com a grade na frente. O visitante é mostrado sempre de um ângulo diferente, onde é possível perceber seu tamanho e volume, no último plano ele é mostrado em close.

Os quadrinhos do coringa são sempre com voz do visitante em off, ou totalmente sem diálogos, sendo que ele apenas fala no último quadrinho da página/cena.

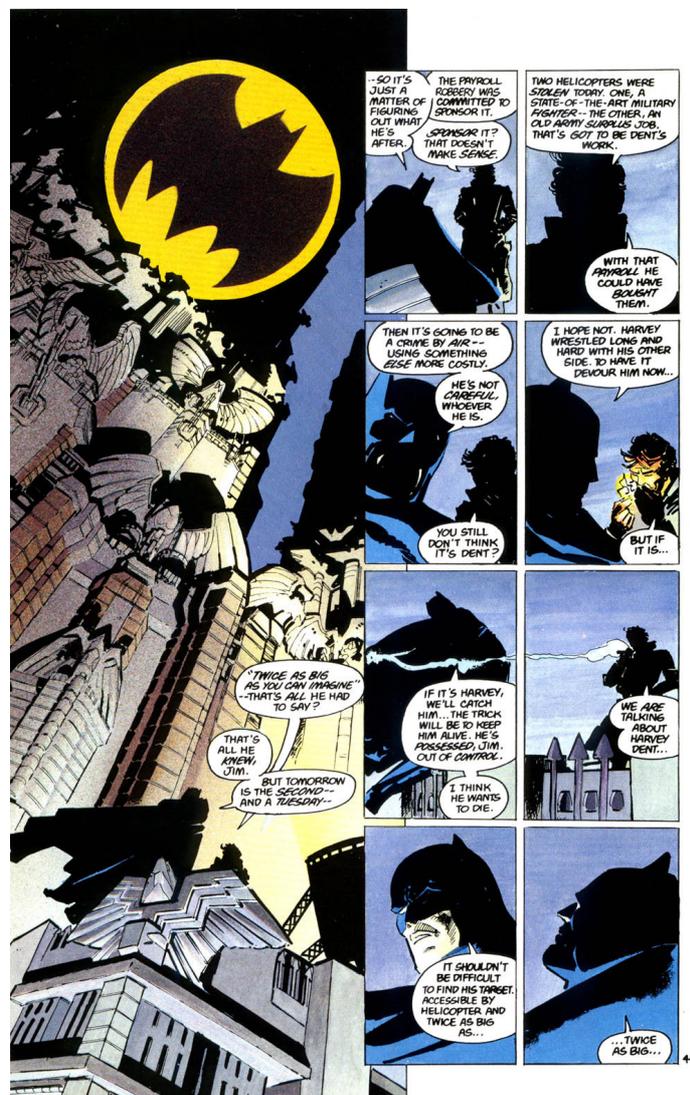


Figura 45: Página 37 - Plano Geral com pan do Bat-Sinal até os personagens

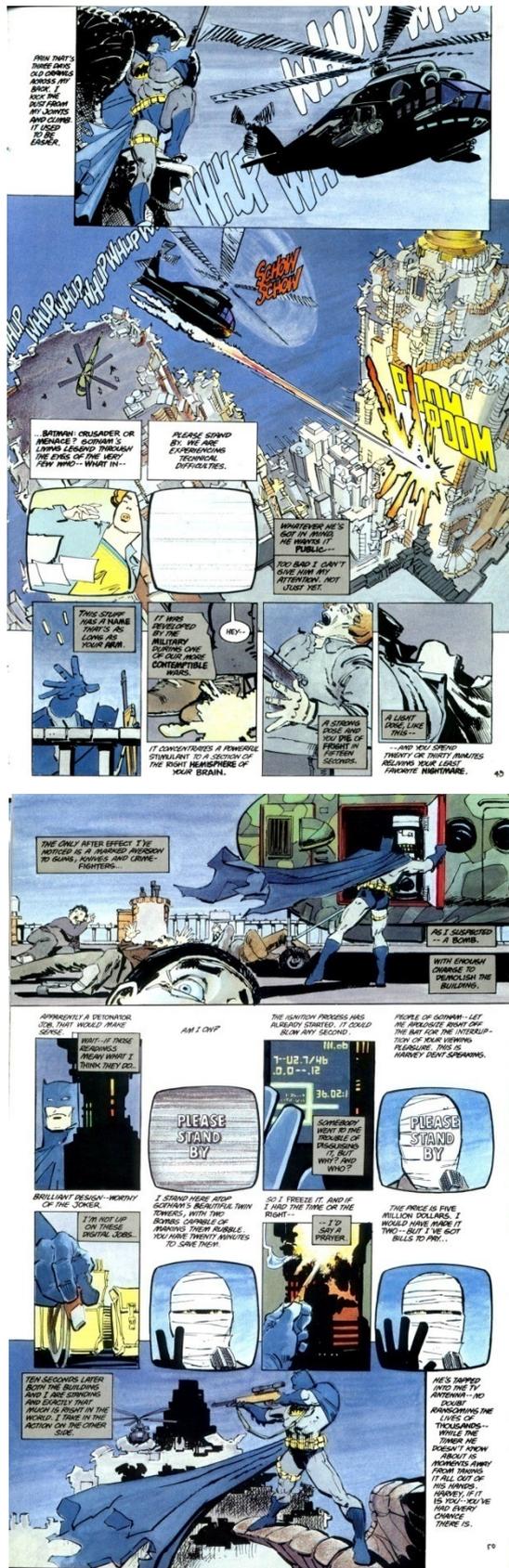


Figura 47: Páginas 40 e 41 - Sequência final – o início do clímax

As páginas 39 até 46 mostram a conclusão do primeiro episódio, com o confronto entre Batman e Harvey Dent, e a apresentação do plano de Dent. De acordo com as regras de roteiro de Syd Field, teríamos três atos: Apresentação, Confrontação ou Desenvolvimento, e Resolução. O primeiro e o último ato teriam aproximadamente $\frac{1}{4}$ de tempo cada, e o desenvolvimento teria os dois quartos do meio. Nossa apresentação mostrou um Bruce Wayne aposentado, que devido à criminalidade e o aniversário de 10 anos de aposentadoria, acaba retornando à ativa após um ponto de virada que é a exibição de “Zorro”. O desenvolvimento/confrontação mostra um Batman combatendo o crime e tentando solucionar o próximo ataque do terrorista conhecido como Duas Caras. Há um gancho para levar à conclusão, que é a pista deixada pelo capanga e decifrada por Batman e Gordon na página 37.

As páginas 39 e 40 mostram Batman se preparando, e a chegada dos helicópteros. Na página 41 Batman desativa a primeira bomba, enquanto o segundo helicóptero, na torre vizinha, se liga à antena de televisão e inicia a transmissão de um pedido de dinheiro em troca de não explodir as torres. Batman tenta chegar à segunda torre na página 42, o segundo helicóptero decola e o ataca, e ele no último instante consegue se prender ao helicóptero e impedir uma queda fatal. Harvey fica para fora do helicóptero na página 44 e tentando atirar em Batman, perde o equilíbrio e cai. Batman o salva, por que precisa saber se é mesmo Harvey Dent ou não. A página 45 apresenta Batman e Harvey entrando no prédio estilhaçando a janela. As persianas que lembram o gênero *noir* bem como o aspecto de luz e sombras estão marcantes em toda esta cena. O helicóptero em fuga com os capangas explode ao longe no final da página 45. A última página mostra Batman identificando Harvey. A cena mantém sobras em um dos lados de Harvey, apesar do rosto perfeito. Harvey pede pra olhar pra ele e Batman o imagina por dentro, ainda desfigurado, e diz que vê “apenas um reflexo”. Neste momento, há um *insert* da cena do close do Morcego e ele repete “Só um reflexo”, dando a entender que Bruce Wayne também tem um “monstro” em seu interior, que ficou enclausurado por 10 anos e agora está livre novamente.

O episódio termina com um plano geral em silêncio do andar, totalmente composto de sombras, onde é possível identificar a silhueta de Batman acolhendo Harvey Dent, e uma pan se desloca para mostrar a janela quebrada e, lá fora, a silhueta de um morcego contra a lua.

Analisando agora os quatro livros como um todo, percebemos que eles juntos também se encaixam em uma estrutura hollywoodiana (segundo Syd Field), onde a Apresentação está no primeiro livro (“O Retorno do Morcego”), obedecendo ao critério de ¼, os livros 2 e 3 (“O Morcego Triunfa” e “Caça ao Morcego”) nos mostram o desenvolvimento/confrontação, e o último livro (“A Queda do Morcego”), apresenta a resolução no último ¼ do conjunto.

No livro 2, intitulado de “O Morcego Triunfa”, assim como no primeiro, não começamos em Grande Plano Geral, mas novamente em close, desta vez, do Comissário Gordon narrando seus pensamentos sobre sua carreira e aposentadoria em off. Há um insert de um beco sob seu ponto de vista. Um primeiríssimo plano detalhe de seu olho esquerdo. Um plano mostra Gordon olhando para uma loja através de seu reflexo na vitrine. No final da página há um quadro mostrando uma arma em primeiro plano e Gordon ao fundo. A cena encerra na página 2, onde corta para um plano geral de Batman e alguns morcegos em cima de um prédio à noite, iniciando mais sequencias paralelas, pois esta cena continuará na página 5. Entra a televisão, que continua com o som em off na casa de Carrie, uma das meninas o qual Batman salvou da gangue mutante na primeira parte. O início da cena não revela quem é, mostra apenas planos detalhe de alguém se vestindo como “Robin” o antigo parceiro de Batman. Ao virar a página temos finalmente um plano conjunto de Carrie caracterizada como Robin, olhando-se ao espelho. O suspense criado com planos detalhe é típico do cinema. Há também uma outra situação que tenta enganar e dar um susto no espectador nesta mesma cena: a televisão noticia que o Comissário Gordon teria sido baleado e morto, o que parece verdade já que a cena anterior foi cortada na hora em que ele sacou a arma para se defender de um membro da gangue mutante. No entanto, a televisão logo corrige a notícia, dizendo que foi Gordon quem baleou o rapaz da gangue mutante. Interessante chamar a atenção para o balão que representa a “voz” da televisão (em off), em uma de suas variações de voz eletrônica descritas na parte teórica da linguagem de quadrinhos.

A sequência seguinte, ainda na mesma página, utiliza câmeras *plongée* e *contra-plongée* para mostrar o plano de vista da garota fugindo do apartamento pela janela (e sua visão lá de baixo). Quando o cano em que ela segura se rompe, temos uma sequência tipicamente hollywoodiana, que tenta enganar o telespectador dando a impressão de que ela caiu no chão junto com os canos, mas a cena seguinte (após o plano dos pedaços de cano batendo na calçada) revela que ela havia se agarrado numa escada de incêndio no último instante. Todos estes elementos hollywoodianos utilizados

para criar suspense e prender o espectador não estão aqui em seqüência por acaso. É uma técnica já documentada o fato de tentar prender o espectador nos primeiros minutos de um filme (ou, no caso, uma revista) se utilizando de tais artifícios. Após a seqüência, a televisão entra novamente, para noticiar um seqüestro e voltamos à seqüência da silhueta de Batman no alto dos prédios, onde ele já encontrou a criança seqüestrada.



Figura 50: Livro 2, Páginas 1 a 4



Figura 51: Livro 2, Páginas 5 e 6

A cena relativamente calma e estática corta para uma cena tensa e agitada dos seqüestradores com a criança seqüestrada chorando ao telefone. Todos os planos iniciais são detalhe: a criança ao telefone, a boca do seqüestrador ao telefone, a mão segurando a criança, outra mão tapando a boca da criança, tudo isso mostrando a voz dos seqüestradores em *off* se irritando cada vez mais com o choro da criança, o que cria uma rápida seqüência tensa, que parecia culminar no assassinato da criança, em plano conjunto dos três seqüestradores, quando no mesmo plano um barulho na porta interrompe essa ação. Os seqüestradores fazem silêncio e um deles dispara sua pistola contra a porta varias vezes, já destrancada, ela vai se abrindo lentamente (a velocidade lenta e o suspense é reforçado com vários quadros da porta se abrindo e rangendo através das onomatopéias) com um barulho estranho acompanhando. Quando ela se abre o suficiente, entra voando um grande morcego – revelando ser dele o estranho barulho (página 6). Algo é jogado de fora da janela e fere a mão de um dos seqüestradores, os outros dois assustados, miram a janela e mandam o ferido sair da frente. Este por sua vez ainda confuso demora a sair da janela e é metralhado, atravessando a janela em uma cena violenta (lembra a violência de Hollywood nos anos 70, com Sam Peckinpah e as câmeras-lenta) das balas atravessando seu corpo arremessado pela janela.



Figura 52: Páginas 7, 8 e 9

As páginas 7 e 8 concluem a ação de Batman contra os seqüestradores, que como em um filme de ação incluem o final da seqüência com uma situação complicada para o herói, que é obrigado a usar uma arma de fogo tirada das mãos da gangue. A televisão entra novamente ambientando e mostrando as reações do público frente ao reaparecimento do vigilante. Como em um filme, para não correr o risco de ficarem cansativas, as seqüências são sempre interrompidas com seqüências de ação paralela, como na página 9, em que no meio da programação da TV vemos a “Robin” saltando entre prédios. Esta cena que “invadiu” a cena anterior continua quando a seqüência da TV termina, na página 10.

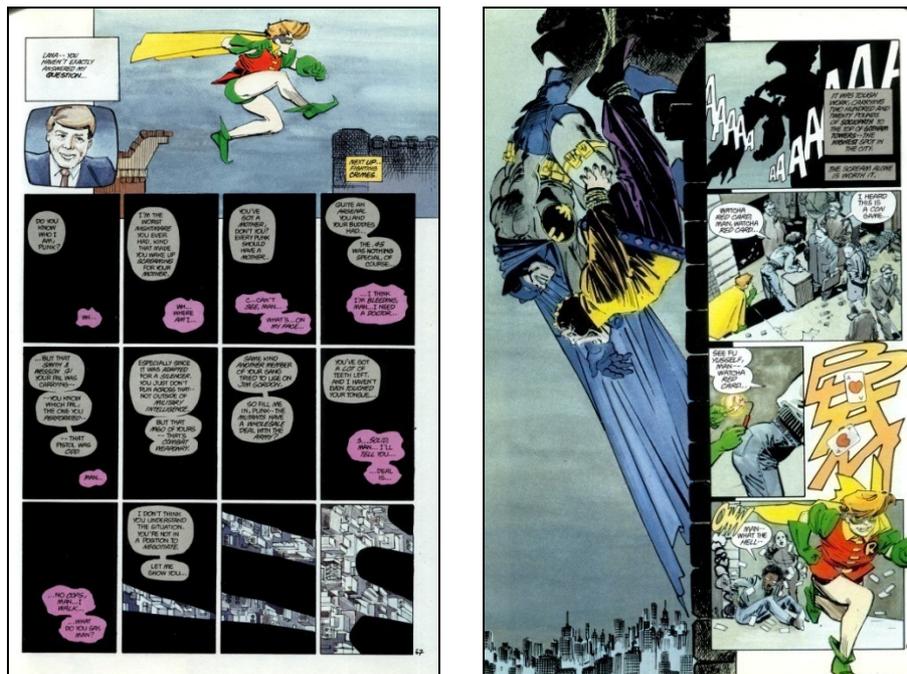


Figura 53: Páginas 10 e 11

A página 10 inicia uma cena interessante, onde a “tela” fica negra o tempo todo, mostrando apenas os diálogos em *off*. A diferenciação das vozes dos personagens é feita pela cor e também pelo contorno – destaca-se o contorno irregular do balão de fala do bandido, que indica que ele está atordoado, e que isto é perceptível em sua voz. A seqüência em vídeo totalmente no escuro duraria aproximadamente um minuto. Um minuto sem ver nada é angustiante, e é isso que a cena tenta passar, pois o bandido, assim como o espectador, não sabe o que está acontecendo nem onde está. A mão se soltando mostra o ponto de vista do bandido por entre os dedos, e em seguida (página 11) vemos exatamente a cena e a posição do bandido. Então, ao final da seqüência, Batman mostra ao criminoso que ele não está em posição de negociar: ele está amarrado de cabeça pra baixo no alto de uma das torres de Gotham. Há mais um *insert* de uma seqüência com as ações de “Robin” combatendo o crime. Em seguida, na página 12, temos uma cena diferente, uma seqüência em que a personagem em si é desconhecida, mas mesmo assim sua breve aparição tenta arrancar sentimentos do espectador, dando uma profundidade ao personagem através de seus pensamentos, que no caso revelam que ela tem um filho pequeno. A principal função desta cena é fazer o espectador se posicionar em favor de Batman (o vigilante mascarado) e extremamente contra o vilão apresentado, no caso, a gangue mutante e qualquer um de seus membros.

A página 14, na segunda linha, nos mostra uma cena curta, mas que evoca ação e rapidez: a “Robin” pegando carona no carro dos mutantes. A “câmera” está fixa, e a cena “passa” na frente da câmera.



Figura 54: Páginas 12 e 14

Nas páginas seguintes vemos a longa batalha contra a gangue mutante. O líder da gangue mutante, o vilão da segunda parte, é apresentado em um plano geral na fossa da cidade de Gotham (página 16). O batmóvel (recriado pro Frank Miller como um tanque de guerra) é apresentado também em uma geral na página 17, seguido por vários planos gerais de um cenário que parece campo de guerra. Na página 17 há planos detalhe das armas disparando e cartuchos de bala vazios voando, que lembram o posterior filme Matrix (Wachowski, 1999). Nas páginas 17 e 18 as explosões de corpos humanos (membros da gangue mutante). Sons fortes dominam a página 17, sendo a voz de Batman no alto falante do Batmóvel, e uma seqüência de onomatopéias que tentam retratar a intensidade da batalha. O herói é claro, como mocinho da história, clama pela rendição do inimigo e espera o inimigo disparar primeiro, para depois poder revidar com força total. O Grande Plano da página 18 no entanto, parece mudo, lembrando novamente as câmeras lenta sem som exibidas em muitos filmes de ação de Hollywood.

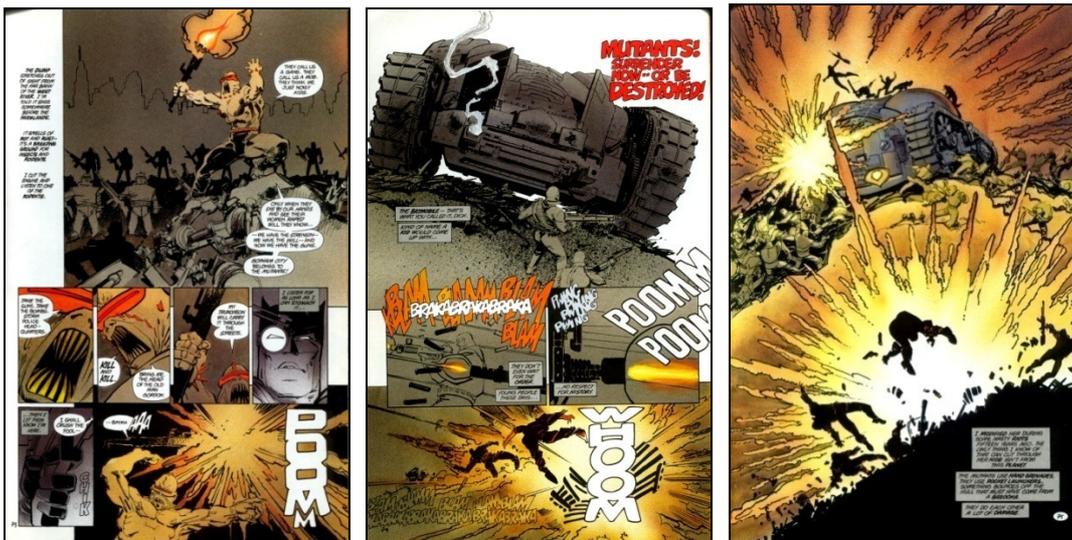


Figura 55: Páginas 16, 17 e 18 – Batman contra a gangue mutante em grandes planos gerais

Na página 19, em meio a batalha com cortes alucinantes e rápidos – perceptíveis por quadros pequenos com vários planos-detalhe das armas e dos personagens envolvidos – há um insert após a cena da “Robin” de uma cena que mostra apenas um diálogo entre os pais da menina, percebendo seu “sumiço”. Esta cena é extremamente interessante, pois consegue deixar claro de quem é a voz de cada personagem, quem são eles (os pais da menina) e o que estão fazendo, sem mostrar nada nem ninguém. O insert também dá uma quebra na ação, amenizando o tom da batalha.



Figura 57: Páginas 30, 39 e 40 - Grande Plano Geral da Caverna em *Pan*, Gabinete *noir*, silhueta expressiva

Na página 30 há um grande plano geral da caverna, numa *pan* vertical descendente, seguido de vários planos detalhe do Batman ferido tirando a roupa ao chegar à caverna. A página 39 mostra o gabinete do Comissário Gordon, sempre em seu estilo *noir*, em preto e branco, com sombras vindas da persiana, como em todas as cenas do escritório do comissário no decorrer da história. Na página 40, há um diálogo entre Gordon e Batman, onde aparecem apenas as silhuetas de ambos (e os olhos de Batman) devido à forte luz do holofote do bat-sinal por trás deles e para dar um clima sombrio à cena. Interessante perceber a expressividade do personagem de Gordon, especialmente no penúltimo quadrinho da página, quando ele olha para Batman após este pedir novamente que ele viole leis para ajudá-lo.

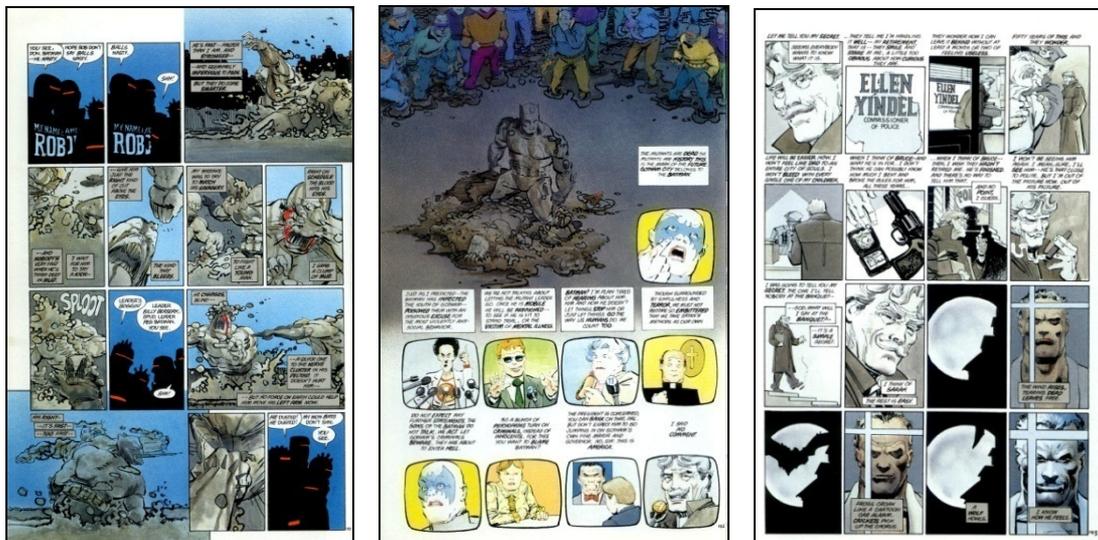


Figura 58: Páginas 43, 45 e 46 - Revanche com ação e encerramento com *pan* e PG. Final tranqüilo.

Há uma nova luta entre Batman e o líder da gangue mutante, e é a cena de ação que conclui a parte 2. A luta ocorre em planos curtos e rápidos, com planos detalhe nos golpes precisos de Batman (página 43 - Figura 58), que sai vitorioso em sua revanche (página 45) que termina a cena em um plano geral *plongée* silencioso mostrando o vencedor. A história se encerra, novamente calma, na página 46, com Gordon deixando o gabinete para sua aposentadoria, e um Bruce Wayne triunfante dentro de sua mansão.

O livro 3 começa com uma câmera descendo perpendicular em grande velocidade (em apenas 4 quadinhos curtos, passa das nuvens aos carros nas ruas) com balões de pensamento narrativos do super-homem (serão identificados pela cor azul tanto na parte 3 quanto na parte 4), e em seguida mudamos para uma cena em uma mercearia sendo assaltada onde Batman disfarçado pretende conseguir informações com uma gangue de criminosos. A cena inicial de ação inclui a perseguição ao líder da gangue, com cenas em paralelo da chegada do super-homem na cidade de Gotham até as duas cenas se encontrarem, sem nunca mostrar o personagem do super-homem, apenas sua voz.

Na página 13 temos um grande plano com Clark Kent, em seguida temos uma interação do personagem de Kent, que é o super-homem, com as inserções da televisão, mostrando que ele pode ouvir a televisão mesmo sem estar perto (segunda linha da página 14). No final da página 14 temos novamente uma cena com a câmera fixa e Bruce Wayne passando na frente da câmera, deixando o mordomo Alfred falando sozinho no último quadrinho.



Figura 59: Livro 3, Páginas 1, 14 e 16 - Início com ação, Superman interage com a TV, Ratos

Na página 16 há um balão diferente, que dá o clima para o início desta cena, que se passa no Instituto para Doentes Mentais de Gotham, onde um dos pacientes repete incessantemente a palavra “ratos”, enquanto ocorre um diálogo entre o coringa e um capanga, especialista em bombas. No final da página 16 há também um breve *insert* que mostra que a menina Carrie (Robin) continua vivendo sua vida, sendo que o mordomo Alfred é quem a busca na hora da “ação”.



Figura 60: Páginas 20, 22 e 24 - Ataque do Coringa em paralelo com Batman enfrentando a polícia

Nas páginas seguintes Batman enfrenta a polícia para tentar chegar perto do estúdio aonde o Coringa irá se apresentar, certo de que o psicopata preparou alguma armadilha mortífera, em paralelo, são mostradas as cenas do Coringa dentro do estúdio com os entrevistadores em um típico programa de auditório com entrevistas, onde o Coringa elimina as centenas de pessoas presentes com seu mortífero gás hilariante (página 24).

Na página 25 finalmente é mostrado o personagem do super-homem, com todas as cores (antes desta cena, nós víamos no máximo silhuetas, como na página 15 (Figura 61). O personagem criou toda uma expectativa até ser mostrado, até por que ele quebra parte do estilo sério apresentado pela revista, então foi criada toda uma ambientação para deixá-lo imerso na história até o espectador se acostumar com sua presença e aceitá-lo. O plano geral dele erguendo o tanque de guerra russo é visto então de forma imponente em meio a guerra (há inclusive um soldado morrendo ao seu lado).

Na página 27 podemos ver um dos muitos *inserts* repetindo o flashback de Bruce Wayne quando criança presenciando o assassinato dos pais. A voz em *off* cita que

seu pai está morrendo pela centésima milésima vez, mostrando que esses pensamentos são recorrentes em Batman.

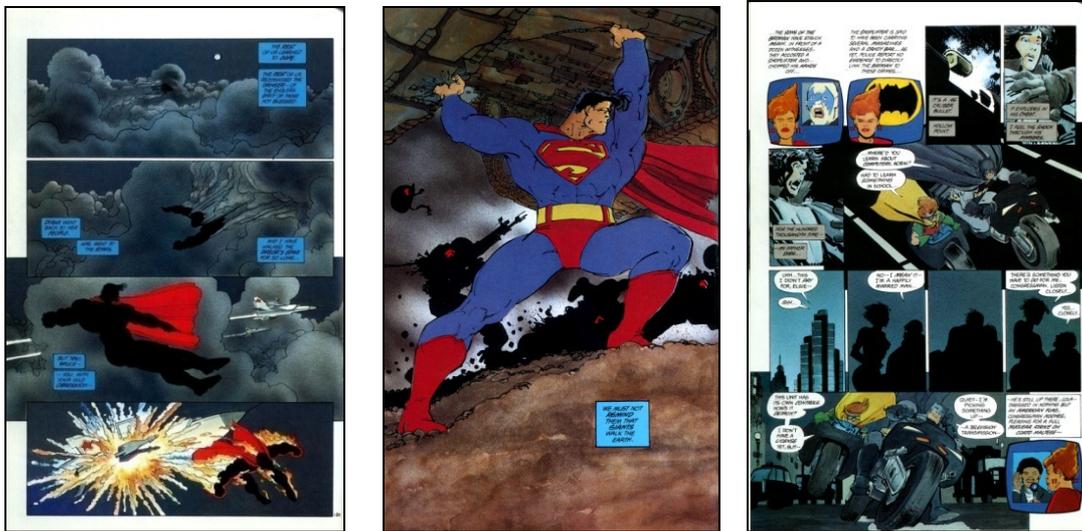


Figura 61: Páginas 15, 25 e 27 - Superman e repetição do Flashback

Nas páginas seguintes vemos mais crimes cometidos pelo coringa, e Selina Kyle, mulher-gato, com fantasia de Mulher-Maravilha fala para Batman que o Coringa está “pior do que nunca” (página 31). Todas estas cenas são para piorar a imagem do coringa frente ao espectador, para que seu fim pareça ser a única opção possível. Nas páginas 32 e 33 Batman e Robin enfrentam a polícia em cenas rápidas e com os típicos “sustos”, como a bala que atinge o cinto de Robin. A cena termina ainda de forma cômica, com a nova Comissária – sempre caçando Batman – recebendo uma mensagem do Batman pelo rádio, mandando ela salvar o governador, pois ele não poderá fazer isso no momento. A cara de frustração da comissária alivia a violência do coringa.



Figura 62: Páginas 31, 32 e 33 - Mulher-Gato (com *flashback*), ação e situação cômica



Figura 63: Páginas 40, 41 e 46 - Espelhos, Gargalhada e final "gancho" para a última parte

A seqüência de ação final é uma perseguição para recapturar o coringa. É uma seqüência em um parque de diversões, com várias cenas interessantes como Robin na montanha russa, a frieza dos assassinos do coringa e a cena da sala dos espelhos, tão fotograficamente pensada que parece ser de um filme mesmo. Temos uma cena em que Batman leva um tiro no abdômen e outra em que parece ter sido morto com um tiro na cabeça, mas era apenas um espelho. Similar a um longa-metragem, agora terminamos com um irresistível gancho para a conclusão da história que, diferente das outras partes - que terminaram com a conclusão (relativamente serena) de uma parte - agora temos um Batman moribundo encurralado pela polícia, ao lado do corpo de seu arquiinimigo.

No quarto e ultimo livro começamos diretamente na seqüência do gancho da revista anterior, ou seja, a polícia chegando até o moribundo Batman dentro do “túnel do amor” no parque de diversões que foi alvo do terrorismo do Coringa. Apesar da aparente situação sem saída, como em todo filme de ação hollywoodiano o herói consegue escapar. Paralelamente, a guerra onde o super-homem estava termina com o lançamento de um míssil nuclear pelos russos, e super-homem tenta interceptá-lo. Nitidamente lembramos da seqüência de “Superman – The Movie” (Richard Donner, 1978) aonde ele tenta também interceptar mísseis. Ao invés da Califórnia, o alvo do míssil é uma suposta ilha no Pacífico Sul chamada de “Corto Maltese” (em homenagem aos quadrinhos de Hugo Pratt). Superman consegue desviar o míssil para um deserto na América do Sul, provavelmente o Atacama, e lá a bomba explode causando um pulso eletromagnético que desativa todos os aparelhos eletro-eletrônicos e deflagra um caos

total. A partir da página da explosão, as páginas ficam todas pretas no fundo, como pode ser visto na página 14 (Figura 64). A página ficará negra até o fim do “apagão” que irá até a página 31, e o caos criado pela explosão e pelo apagão será o grande desenvolvimento da história.

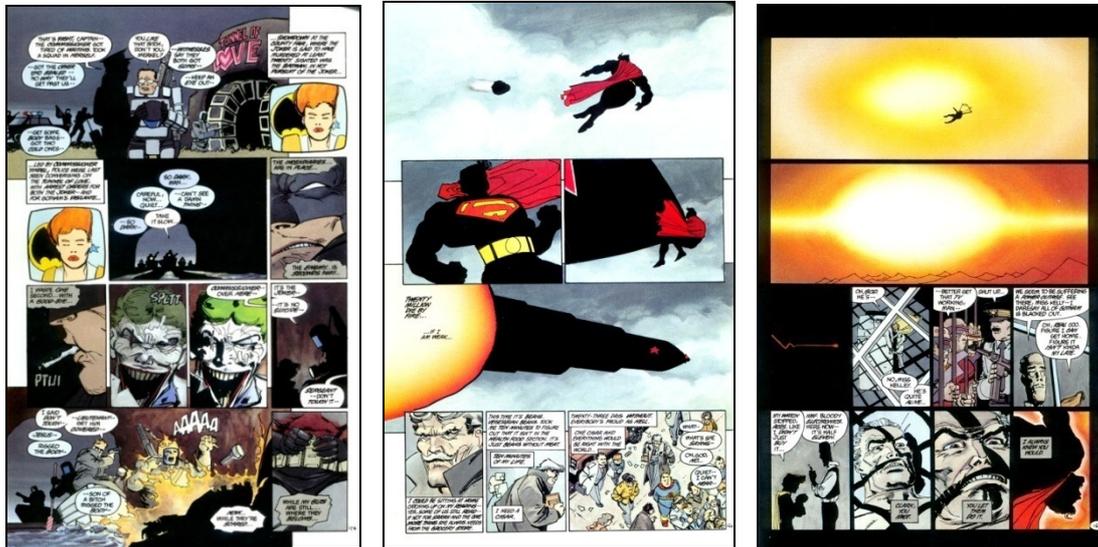


Figura 64: Parte final - páginas 1, 11 e 14 - continuação do gancho, inspiração no filme e explosão negra

Na página 16 Batman se recupera para auxiliar no caos que tomou conta de Gotham. As luzes nas cenas anteriores são marcadas por sombras das janelas, já que agora a cidade inteira está sem energia, como pode ser visto na grande sombra da janela da mansão Wayne projetada sobre os personagens na página 16. Irão se desenvolver até quatro cenas em paralelo, sendo inicialmente: a empreitada de Batman, a fuga dos mutantes da cadeia, e o comissário Gordon tentando achar sua esposa. Quando a cena dos mutantes se junta com a cena do Batman, entra a cena do super-homem tentando sobreviver à explosão que ocorreu, e assim que ele prevalece, a cena dele termina e entram as histórias do caos na cidade (contadas por quatro pessoas diferentes de forma intercalada), que desta vez são contadas sem a televisão - as pessoas falam no quadrinho como se estivessem falando com o leitor, contando a história, talvez para um repórter com papel e caneta na mão (Figura 67). Ao final Batman se junta às histórias que estavam sendo contadas, restando apenas a Conclusão da cena com o Comissário Gordon. A situação se acalma e um grande plano geral da cidade nevando é mostrado, enquanto a televisão retorna, dizendo que já se passou uma semana e a nuvem de fuligem ainda mantém neve e noite ininterruptos em pleno verão. Toda essa seqüência

ocupa o desenvolvimento inteiro (os 2/4 centrais da história), e vamos detalhar algumas partes a seguir.

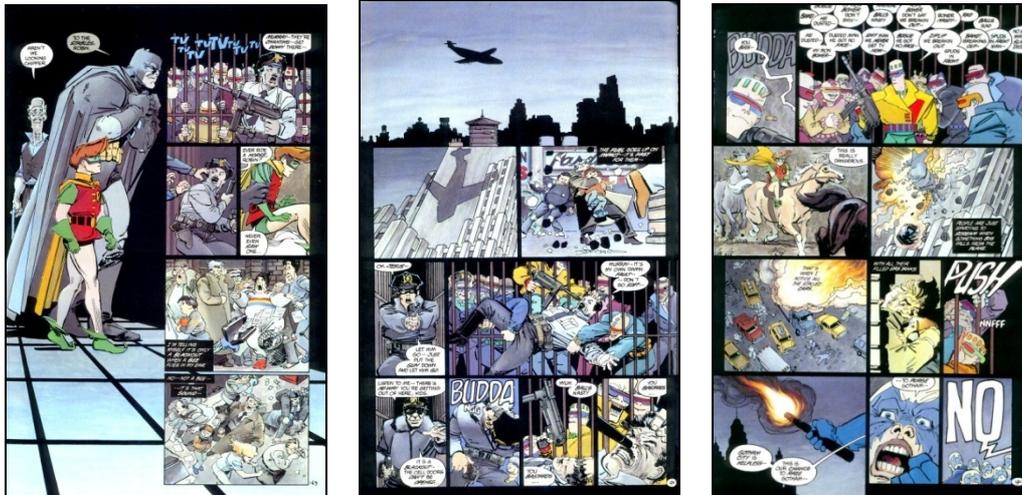


Figura 65: Páginas 16, 17 e 18 - Avião, censura, balão de fala no fogo, e "NÃO"

Na página 17 e 18 temos o desastre do avião, similar ao posterior episódio histórico ocorrido em 11 de Setembro de 2001, do choque do avião contra o edifício no meio da cidade. Na seqüência em paralelo da fuga dos mutantes, há um plano que começa na página 17 e termina na página 18, em que a câmera sobe e foca na cara do assassino mutante, fugindo de mostrar a morte do policial de forma explícita, apresentando apenas o som da arma, os cartuchos voando da arma e a interrupção da fala do policial. No último quadrinho da página 18, Batman intercepta a gangue “filhos de Batman” através de um “NÃO” poderoso que ocupa o quadrinho final inteiro.



Figura 66: Páginas 19, 20 e 23 - Cena congelada; plano-detache, irregular, vazio, escuridão e dinamismo

A cena seguinte do cavalo imponente, novamente com a sensação de congelamento no tempo, ocupa a página inteira. Na página seguinte temos uma inserção de um plano geral de Gotham em chamas e as cenas se desenvolvendo em paralelo ficam revezando em ritmo rápido: Gordon correndo na cidade, os mutantes tentando quebrar a cela sem energia, Batman “instruindo” a gangue, como se fossem seus novos discípulos. Na página 23, além da página negra, a cena de Gordon tem a escuridão realçada transformando os personagens em silhuetas com apenas alguns detalhes se destacando, criados pelas partes brancas (a faixa da freira, o bigode de Gordon). Esta cena, passando a lata de tinta cheia de água para apagar o fogo, cria um dinamismo intenso com os cortes da lata passando de mão em mão (observe que não é uma pan com um quadrinho alongado mostrando os personagens passando a lata, e sim várias cenas curtas focando na lata passando de mão em mão).



Figura 67: Páginas 25, 26 e 30 – Efeitos especiais, histórias em paralelo no caos, e chegada de Batman

Além da grande ação do caos na cidade, como todo final de filme hollywoodiano, a última parte apresenta muito mais “efeitos especiais”, além do super-homem detendo o míssil e da explosão da bomba atômica, temos agora o super-homem tentando sobreviver em meio ao caos da natureza disparado pela explosão atômica, que inclui chamas intensas e tempestade elétrica em um céu rosa - lilás. Os incêndios, o numero de personagens e figurantes envolvidos, tudo parece o final de um grande épico, e há a cena no final da página 30 onde Robin diz que vê Batman se curvar, apenas uma vez, sobre a sela do cavalo, pra em seguida se reerguer sorrindo, e ela pensa – “Ele é imortal” – reforçando o mito do Super-Herói Batman.



Figura 68: Páginas 37, 43 e 45 - Beco do Crime, Mortes e Ressuscitação

Após a seqüência de ação da cidade no caos às escuras, a tarefa final de Batman será enfrentar o super-homem, que vem capturá-lo a mando do presidente dos estados unidos. Um homem normal, um herói normal, enfrentando um super-herói, representado pelo super-humano alienígena. E Batman derrota o super-homem, enfraquecendo-o com diversos artifícios tecnológicos (mísseis, eletricidade, etc.) e também com seu conhecido ponto fraco, a Kriptonita. No momento em que está vencendo a luta no entanto, Bruce Wayne sofre um ataque cardíaco e morre nas mãos do Super-Homem. Paralelamente, transcorria uma cena do mordomo Alfred preparando uma seqüência de autodestruição da mansão Wayne, e após a morte de Bruce, é mostrado o final da cena, com o mordomo fiel vendo a mansão desabar sob as chamas e sofre também um ataque cardíaco fulminante e cai ao chão sem vida.

Na penúltima página (a de numero 45), durante o enterro de Bruce Wayne, revelado na televisão como sendo o vigilante mascarado Batman, Super-Homem está presente como Clark Kent e ao terminar a cerimônia, quando todos estão deixando o local, há uma cena silenciosa em que o único “som” é o de batidas de coração começando e pegando ritmo, som desta vez representado pelas imagens de um cardioscópio (aparelho famoso por mostrar os batimentos cardíacos em uma tela, com som de bip na ausência de batimentos cardíacos).

A história se encerra com Bruce Wayne orientando novos discípulos, os ex-membros das gangues “Mutantes” e “Filhos de Batman”, em sua antiga bat-caverna, com uma câmera alta mostrando uma geral, aposentadoria ideal para um ex-vigilante, na tentativa de criar um mundo melhor.

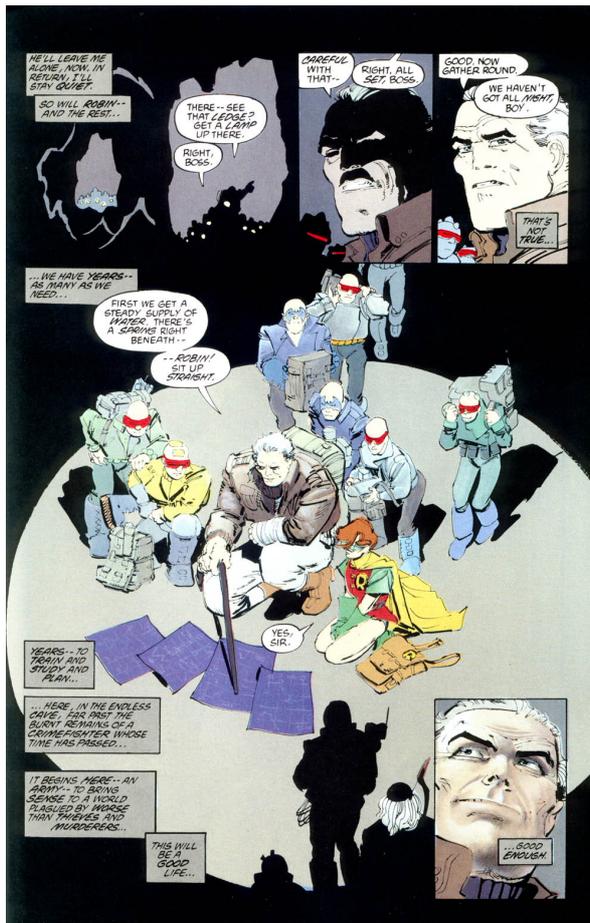


Figura 69: Última página da série - conclusão

4.2. Corpo Fechado

O filme “Corpo Fechado” (*Unbreakable*, Shyamalan, 2000) é uma fábula sobre pessoas vivendo nos dias atuais e que apesar de todos os avanços e progressos científicos, têm uma necessidade de acreditar em milagres e forças paranormais. Estas forças paranormais são caracterizadas no personagem David Dunn (Bruce Willis), que aos poucos, com a orientação do colecionador de quadrinhos Elijah Price (Samuel L. Jackson) e a fé de seu filho Joseph Dunn (Spencer Treat Clark), vai acreditando ser o que a sociedade moderna chama de “Super-Herói”.

Temos diversos elementos de quadrinhos neste filme, alguns usados como referência, homenagem, outros como parte de uma caracterização da mitologia dos super-heróis, e alguns oriundos da linguagem e forma de expressar o conteúdo.

Numa temática iniciada pela Marvel nos anos 60 e popularizada no final dos anos 80 com as revistas de super-herói sombrias e realistas, o “herói” não é uma pessoa perfeita, vive em um casamento fracassado e não consegue se envolver emocionalmente com seu filho. Esses problemas e a vida fracassada do herói vão se modificando e melhorando à medida que ele descobre sua função no mundo, seus poderes e sua “missão”. Seu filho se aproxima, e se emociona ao imaginar que o pai é um super-herói de verdade. O herói também se reaproxima da esposa, e após finalmente combater o “mal” ciente de seus poderes sobrenaturais, ele retorna a uma vida sexual ativa com a esposa.

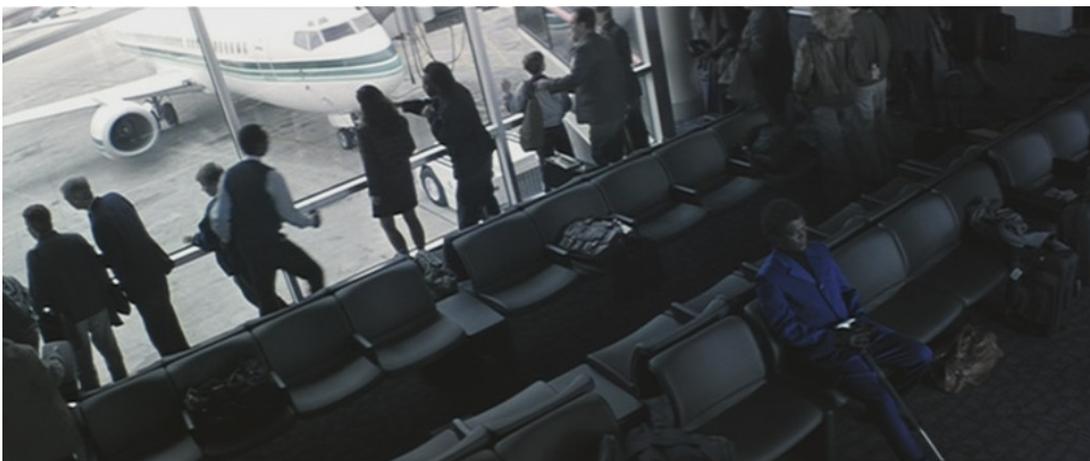


Figura 70: Cena do filme onde é revelada a presença sabotadora de Elijah Price em vários locais de acidentes. Observe também o “uniforme roxo” do super-vilão.



Figura 71: Os reflexos do mal.

O filme inteiro fala de pessoas em busca de sua identidade - tanto no caso do herói, quanto no caso do vilão - eles só se realizam quando fazem sua auto-descoberta, quando encontram um propósito para suas vidas, para suas existências, e no caso de Elijah, se ele achar um super-herói, ele saberá quem ele é (“o arqui-vilão é o oposto exato do super-herói” – como o próprio vilão explica no final do filme – “Agora que sabemos quem você é, eu sei quem eu sou!”) e essa descoberta cria o final “surpresa” do filme, onde descobrimos que o amigo e mentor do herói é na verdade, o super-vilão (e causou durante anos, diversas tragédias, matando centenas – talvez alguns milhares – de pessoas, na esperança de encontrar um sobrevivente que seria o seu “super-herói” [ver Figura 70]). Esta dualidade de opostos (o bem e o mal, o inquebrável e o frágil) é exposta poeticamente em vários sentidos no filme, inclusive em diversas cenas com imagens refletidas – como na Figura 71 - que são usadas em quase todos os inícios de cena com o personagem Elijah Price. O reflexo faz alusão ao mal como um reflexo do bem, o oposto, do outro lado. E esses opostos são claros em diversos outros aspectos dos personagens: o contraste da cor da pele, a quantidade de cabelo, a classe social, a inteligência.



Figura 72: Dualidade entre os dois personagens, simetria.



Figura 73: Primeira página da história "Os Bons e Velhos Tempos", publicada pela Editora Abril em Fabulosos X-Men #17

Esta relação amigo/inimigo existente entre David Dunn e Elijah Price está presente em diversas relações nas histórias em quadrinhos de super-heróis, sendo um dos casos mais famosos o de "Magneto" e "Professor X" (personagens da Marvel criados por Stan Lee e Jack Kirby em 1963 para as histórias dos "X-Men"), onde os dois eram amigos no passado (Figura 73), mas acabam seguindo rumos e ideologias diferentes e se tornam inimigos, cada qual lutando por uma causa. Outros exemplos famosos de relação de amigos que viraram arquiinimigos: Reed Richards e Victor Von Doom (Sr. Fantástico e Dr. Destino), Peter Parker e Harry Osborn (Homem-Aranha e Duende-Verde), Bruce Wayne e Harvey Dent (Batman e Duas-Caras).



Figura 74: Quadrinhos retirados da revista "Daredevil: Man Without Fear" #4 - o apelido de infância

Outro fator copiado das histórias em quadrinhos, notoriamente das aventuras do Demolidor (Daredevil), é o vilão se apropriar de um apelido pejorativo que lhe foi dado na infância, no caso, “Senhor Vidro” (“Mr. Glass”), pois seus ossos se quebravam fácil como o vidro. Nos quadrinhos da Marvel, o super-herói “Demolidor” (“Dare Devil” – tradução livre: Demônio Intrépido) também recebe este apelido das crianças na escola como ironia, por ser um “fraquelo”, e por ter sido um dos “nomes de guerra” que seu pai teria usado durante sua carreira no boxe e na luta livre (Figura 74). Samuel Jackson repete sem parar a frase “Eles me chamavam de Senhor Vidro”, igual à Matt Murdock (identidade secreta do super-herói Demolidor) na mini-série “O Homem Sem Medo”, em que ele fica constantemente relembando o fato.



Figura 75: A ficcional "Active Comics", com o logo idêntico a "Action Comics" da Editora DC. O "roxo" usado pelo super-vilão já aparece no papel do presente.

O personagem Elijah é muito bem construído, pois vários flashbacks mostram sua infância sofrida, os inúmeros ferimentos, seus medos, e sua infância quase inexistente. E então, quando se isolava do mundo ao ponto de não querer mais sair na rua nem sequer ligar a televisão, sua mãe lhe presentearia com uma revista em quadrinhos (desde que ele saia de casa e pegue a revista no banco do parque). Ele vence seu medo, e cria uma fascinação pelas histórias em quadrinhos. Esta revista em questão é uma “Active Comics” (imitando a famosa Action Comics, da DC Comics – ver Figura 5 para comparação da logo). Mais tarde Elijah iria se tornar um colecionador, e teria uma galeria de arte focada em quadrinhos.



Figura 76: Elijah Price explicando a origem dos quadrinhos na antiguidade. Novamente o roxo.

Elijah Price tem diversas seqüências com extensos monólogos sobre os quadrinhos, suas características, linguagem e como arte em geral. Várias delas dão pistas sobre o próprio filme, como a seqüência em que ele descreve que o vilão costuma ter uma cabeça um pouco maior e os olhos maiores também. Os olhos do ator Samuel Jackson são destacados no filme, bem como seu penteado singular que faz destacar sua cabeça. Várias destas seqüências também fazem referência a sua busca incessante em achar um sobrevivente dos diversos desastres citados no filme que - como é revelado no final - ele mesmo causara. Ao descobrir que ele era o responsável pelos crimes, tal como nos quadrinhos, o herói não derrotou fisicamente o vilão, mas o entregou às autoridades. Os super-heróis constantemente enfrentam apenas os “capangas” e vilões menores, deixando os arquiinimigos para serem capturados pela polícia local (várias histórias envolvendo Batman/Coringa, Superman/Lex Luthor e Demolidor/Rei do Crime funcionam exatamente da mesma forma).



Figura 77: O confronto físico com Serial-Killer laranja – não é o arquiinimigo

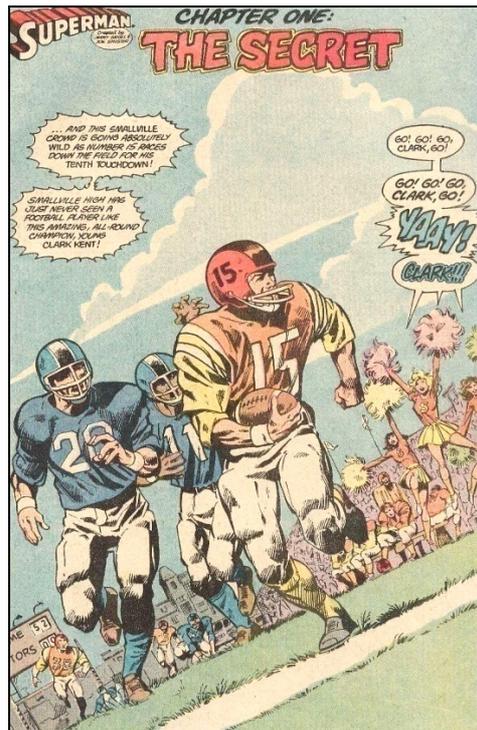


Figura 78: Página da revista "Man of Steel #1", de John Byrne, onde o jovem Clark Kent, futuro Super-Homem, joga futebol americano, assim como o personagem David Dunn em "Corpo Fechado"

David Dunn jogava futebol americano no colégio assim como Clark Kent no "Superman" de John Byrne. Ambos se aproveitavam de seus poderes especiais para se sobressaírem nos esportes (até o Homem-Aranha participou de luta livre assim que conseguiu seus poderes) e neste caso, no mesmo esporte. Dunn aparentemente tinha um bloqueio psicológico que não o fazia perceber que seu destaque era sobre-humano – e quem consideraria tal hipótese? Até então nada explícito no filme havia acontecido que pudesse despertar tal suspeita a ponto de ser sequer considerada.



Figura 79: Quadrinho na tela do cinema. Silhuetas inspiradas nos traços de diversos artistas contemporâneos, como Frank Miller.



Figura 80: A capa de chuva da segurança do estádio como uniforme de super-herói

Frank Miller parece ser o preferido do cinema (assim como ele parece ter forte inspiração no cinema – aliás, virou diretor solo com a adaptação dos quadrinhos do “Spirit” de Will Eisner para o cinema). As inúmeras cenas de chuva no decorrer do filme lembram o estilo realista e tenso de Frank Miller, inclusive o uniforme composto pela capa de chuva, também. Algumas seqüências dão a impressão de vermos um quadrinho na tela, ou pelo menos, a imagem que se forma na mente de quem está lendo um quadrinho, como as cenas de David Dunn com a capa de chuva, sob chuva torrencial, e o capuz fazendo sombras ao rosto.



Figura 81: A fraqueza do super-herói na tensa cena da piscina - primeira aventura quase fatal

Outra adaptação de uma idéia que também já teria sido usada por Frank Miller (em “Batman Ano Um”, com arte de David Mazzuchelli) seria a “primeira aventura quase fatal do herói”, que nesta revista se revela na primeira investida de Bruce Wayne contra o crime, e no filme com David Dunn enfrentando o Serial Killer laranja e ser jogado na piscina. O herói só se salva com a ajuda de terceiros. Em

“Batman Ano Um”, Bruce Wayne enfrenta o crime ainda sem o uniforme de Batman (apenas com maquiagem) e é fatalmente ferido à bala pela polícia (antes ele também não estava exatamente no controle da situação, com os criminosos) e apesar de conseguir retornar a mansão Wayne, ele quase morre, decidindo na ultima hora chamar o fiel mordomo Alfred para salvá-lo (após ter visto o Morcego que o inspirou – Figura 82).



Figura 82: Primeira investida de Bruce Wayne contra o crime, quase fatal.

O diretor dá ao filme “Corpo Fechado” um ritmo lento, onde além de inúmeros *takes* longos, também se fazem presentes nas cenas que imitam os quadrinhos

de uma página com cenas marcantes, como David Dunn na capa de chuva. Estas cenas contemplativas sem diálogos nos remetem diretamente as cenas sem diálogos ou no máximo com balões de pensamento no estilo do narrador, ocupando uma página inteira. Existem diversas páginas do gênero inclusive na obra analisada aqui – Cavaleiro das Trevas de Frank Miller.



Figura 83: O uniforme verde-escuro do Super-Herói - a capa de chuva

Tal qual nos quadrinhos, cada personagem possui suas cores características, similares aos “uniformes” de super-heróis dos quadrinhos: Senhor Vidro tem seu roxo (cor famosa entre super-vilões, como Lex Luthor, o Coringa ou a Mulher-Gato), que aparece nele em quase todas as cenas do filme, e o Herói, mais sutilmente, um verde escuro e a capa de chuva, que protege também parcialmente sua identidade. O serial killer do confronto físico no final do filme usa um uniforme totalmente laranja (a princípio, decorrente de sua função de serviços gerais).



Figura 84: Mais um vilão "uniformizado": o serial-killer "laranja"

Outra característica típica dos quadrinhos são o nome e o sobrenome começando com a mesma letra, ou seja, assim como David Dunn no filme, temos nos quadrinhos Bruce Banner (o Hulk), Scott Summers (Ciclope, dos X-Men), Peter Parker (o Homem-Aranha), Matt Murdock (o Demolidor), Reed Richards (Sr. Fantástico, do Quarteto Fantástico), Wally West (Flash), Susan Storm (Mulher-Invisível), só para citar alguns.

Existe uma “fraqueza”, um “calcanhar de Aquiles” para o quase invencível super-herói, que no filme é a água (ele é vulnerável à água como qualquer outro ser humano, ou seja, pode se afogar) assim como vários super-heróis têm suas fraquezas, como a Kryptonita para o Super-Homem e a cor amarela para o Lanterna-Verde.



Figura 85: Loja de quadrinhos, com quadrinhos reais.

Diversas referências óbvias aos quadrinhos, como a galeria de arte de Elijah Price e cenas dentro de outras lojas de quadrinhos (*comic book store*, comum nos Estados Unidos) também surgem durante todo o filme, bem como imagens de super heróis na forma de brinquedos.



Figura 86: O filho de David Dunn com seus brinquedos de Super-Herói

As revistas em quadrinhos que são destacadas são sempre fictícias (inventadas apenas para o filme) como a já citada “Active Comics”, imitando a “Action Comics”, e aqui na Figura 87, “Sentryman”, imitando “Superman”.



Figura 87: "Sentryman" com logo que lembra "Superman"

O jornal no final (Figura 88) é um desenho típico de quadrinhos, com os traços, as sombras e até um fundo (que não deveria existir em um retrato falado, dando a entender que o jornal teria encomendado a arte).



Figura 88: O retrato falado no jornal igual a um quadrinho de super-herói

Um outro detalhe um tanto sutil, é o logo do canal de notícias aonde o filho de David Dunn descobre a notícia do acidente do trem: ele é exatamente o logo da equipe de super-heróis “Quarteto Fantástico”. Apesar de poder ser simplesmente o canal 4 com um círculo em volta, a referência não está ali por coincidência.

Destacando assim todos estes pontos, fica óbvia a presença de quadrinhos permeando toda a obra; no entanto, ao assistir ao filme, você vê uma história sobre dois homens tentando descobrir a si mesmos, passando por dúvidas, medos e provações,

comuns aos seres humanos e toda a mitologia dos super-heróis fica imersa na linguagem cinematográfica, até mesmo a referência do nome do vilão (Senhor Vidro) só fica óbvia quando David Dunn toca o vilão no final do filme, pela primeira vez, e seus poderes lhe permitem ver todos os crimes que Elijah havia cometido para achar seu arquiinimigo.

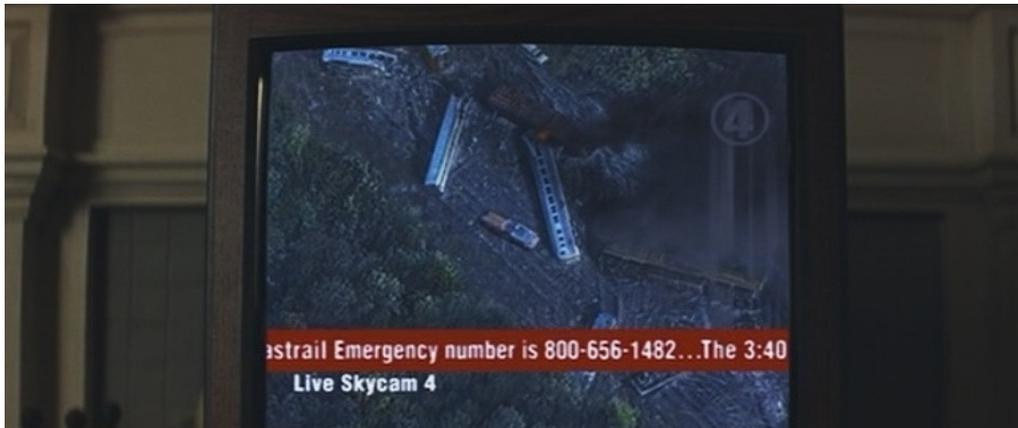


Figura 89: "Quarteto Fantástico" como logo do canal de notícias da TV que noticia o acidente de trem

Com esta história, Shyamalan consegue capturar o espírito exato que foi iniciado com *Watchmen* e *Dark Knight*, de criar quadrinhos de super-heróis realistas, que contassem como seria se um super-herói viesse a existir no nosso mundo real. Quando este filme foi feito, *Batman* ainda não havia tido nenhuma aventura que chegasse a esse ponto de seriedade no cinema (mais tarde Christopher Nolan faria isso) e a outra grande referência do filme, o "Demolidor", teve um filme produzido três anos depois que ao invés de seguir o estilo de Shyamalan, foi na escola de filmes como "X-Men", onde o herói tem pouquíssima profundidade e aparecem inúmeros "super" personagens para proporcionar "ação" e efeitos especiais a fim de agradar o espectador – só não se sabe bem qual espectador.



Figura 90: O contato entre o bem e o mal

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os quadrinhos e o cinema são duas formas de contar histórias, através das artes seqüenciais, audiovisuais (até mesmo os quadrinhos, considerando o processamento do cérebro sobre as palavras) que estão intimamente ligadas e se influenciam mutuamente. Sua origem no final do século XIX e ascensão e criação de linguagens próprias durante o transcorrer do século XX ajudaram nesse diálogo, pois as duas mídias se destacavam, se influenciavam, e se ajudavam quando a outra estava em alguma crise - seja criativa, financeira ou tecnológica. Ao longo de seu desenvolvimento, quadrinhos e cinema inovaram na forma de representar o visual. Geralmente, cada inovação era depois adaptada para o outro meio, gerando essas influências circulares.

Little Nemo, de 1905, exibia verdadeiras câmeras grande-angular, que o CinemaScope® mostraria apenas 50 anos mais tarde, por razões tecnológicas.

As histórias em quadrinhos de Dick Tracy (Chester Gould, 1929) iriam inspirar inúmeras obras cinematográficas sobre gangsteres nas décadas seguintes, até os anos 70 - com Poderoso Chefão (“Godfather”, 1972, Francis Ford Coppola).

No livro “Desvendando os Quadrinhos”, McCloud cita os tipos de transições de quadrinho para quadrinho, que seriam seis: 1) Momento-a-Momento, 2) Ação-para-Ação, 3) Tema-para-Tema, 4) Cena-para-Cena, 5) Aspecto-para-Aspecto e 6) Non-Sequitur. Todos podem ser comparados analogamente com movimentos de câmera e recursos cinematográficos, nesta ordem: 1) Pan/Zoom/Slow-Motion, 2) Corte seco entre cenas, 3) Corte dentro de uma mesma cena, 4) Mudança de Cena/Flashback/“Conclusão”, 5) Inserts, 6) Delírio/Surreal.

Muito similar ao cinema, as técnicas mais utilizadas nos quadrinhos no Ocidente são as técnicas 2, 3 e 4, enquanto no Oriente temos um uso muito grande de 3 e 5, para criar ambientação, profundidade e um ritmo mais lento e reflexivo. A técnica 5 permite criar esta ambientação, onde o leitor compõe um único cenário ou momento a partir de diversos fragmentos. Estas mudanças do Oriente para o Ocidente são partes da cultura e se refletem no cinema, quadrinhos e outras mídias.

As duas linguagens - cinema e quadrinhos - possuem uma diferença básica: o cinema é seqüencial no tempo, enquanto os quadrinhos são seqüenciais no espaço (McCloud). O tempo nos quadrinhos flui através da junção da “conclusão”, das

palavras e do tempo real em que os olhos passam pela cena. A “conclusão” é uma característica que existe tanto nos quadrinhos quanto no cinema (no cinema é conhecida como “elipse”), que é quando o leitor/espectador “preenche” uma lacuna não mostrada, como por exemplo, alguém que vai morrer. Muitas vezes a câmera não mostra o que realmente acontece (por exemplo, como morreu o personagem), o autor deixa que cada um decida como terminou aquela cena, mas sempre fica óbvio concluir o que aconteceu (a morte, por exemplo).

Uma característica comum às duas linguagens é, por exemplo, o início de uma cena. Para se criar a ambientação a um novo cenário, o cinema normalmente mostra um plano panorâmico longo, e os quadrinhos utilizam seu similar: uma página inteira (às vezes, sangrada – comum no início da história) ou um grande quadrinho ocupando normalmente a metade da página ou mais.



Figura 91: “Waking Life” e “Lord of The Rings: The Two Towers”: atores dando vida à desenhos e monstros.

McCloud refere-se ainda a diferenças entre o cinema e quadrinhos, através de suas características fotográficas (estariamos nos referindo aqui a *live-action*⁴³, e não animações e desenho), conforme podemos observar na Tabela 1.

FOTOGRAFIA/CINEMA	DESENHO/QUADRINHOS
Foto realismo	Cartum
Especificação	Generalização
Complexa	Simple
Realista	Icônica
Objetiva	Subjetiva
Específica	Universal

Tabela 1: Tabela retirada de dados e comparações explicitadas em “Desvendando os Quadrinhos”, de Scott McCLOUD, Pg. 28, 29, 30,46

⁴³ Live-action: Termo que significa “ação ao vivo”. Este é o tipo de filme comum, em que o que se vê na tela são os atores filmados.

McCloud se refere ao potencial do desenho pela simplificação, pois este se dirige a um número maior de pessoas, já que seus personagens não são tão específicos - uma foto representa apenas uma pessoa, enquanto um desenho pode se parecer com dezenas, centenas ou até milhares de pessoas, dependendo da quantidade de detalhes.

Quando se fala de animação, estamos juntando características dos dois estilos, do desenho e da movimentação e realismo do cinema.

Esta diferença entre *live-action* e animação está ficando cada vez mais difícil de definir: normalmente, animações são filmes em que o que se vê na tela são imagens feitas em computador ou desenho à mão livre, em 2D ou 3D; mas as fronteiras entre um e outro vêm se estreitando cada vez mais, como se pode ver no personagem Gollum “interpretado” por Andy Serkis para a trilogia Senhor dos Anéis, de Peter Jackson, onde o ator deu movimento e interpretações à uma criatura gerada em computador através de sensores ligados em seu rosto e corpo. Vários filmes em animação da Pixar também têm movimentos baseados em atores com sensores (um aperfeiçoamento da tradicional técnica de animação 2D conhecida como “rotoscopia”⁴⁴). Outros exemplos de filmes com características similares de transição entre *live-action* e animação são: “Beowulf” e “Polar Express”, de Robert Zemeckis (exemplos em 3D); e “Waking Life” e “Scanner Darkly”, de Richard Linklater (exemplos em 2D). Até o limite entre 2D e 3D está ficando estranho, já que vários desenhos em 3D são hoje em dia renderizados⁴⁵ como 2D (e até jogos, como “XIII”, da Ubisoft, que usa um mecanismo 3D igual ao de outros jogos famosos, com a diferença da renderização em 2D, que deixa o jogo com jeito de “desenho animado”).

Um trabalho extenso sobre os limites entre a animação e o “cinema filmado” poderia ser realizado, considerando-se que hoje em dia, alguns filmes aparentemente de cinema filmado com atores são quase que por completo animações também, como “Capitão Sky e o Mundo do Amanhã” (“Sky Captain and The World of

⁴⁴ Rotoscopia: técnica de animação onde o desenho era feito em cima dos frames, quadro-a-quadro, da filmagem de um ator em ação. É muito utilizada nos longa-metragens de Ralph Bakshi.

⁴⁵ Renderização é o processo que transforma a imagem em 3D na imagem final. Este processo aplica-se essencialmente em programas de modelagem 2D e 3D, bem como vídeo. Este procedimento existe porque o processo de tratamento digital de imagens consome muitos recursos dos processadores, e pode tornar-se pesado de forma que sua realização em tempo real fica inviável. Neste caso, os softwares trabalham em um modo de baixa resolução (normalmente sem os efeitos finais de luz, sombras e atmosfera) para poder mostrar uma visão prévia do resultado. Quando o projeto está concluído, ou em qualquer momento que se queira fazer uma aferição de qual será o resultado final, faz-se a “renderização” do trabalho.

Tomorrow”, 2004, Kerry Conran) e a adaptação dos quadrinhos *300* (2007, Zack Snyder).

Outras possibilidades de estudo e pesquisa são adaptações diretas entre cinema e quadrinhos. Atualmente temos disponível uma extensa lista de adaptações para estudo (várias delas listadas no presente trabalho), tanto de personagens quanto de histórias completas. O recente “Watchmen” (2009, Zack Snyder) seria um exemplo rico para estudos, em que é possível analisar exatamente o que funcionou e o que não funcionou, e o mais importante: por quê?

Espero que este trabalho sirva de referência e estimule a produção de mais discussões sobre a relação entre quadrinhos e cinema, bem como mais pesquisas acerca do potencial dos quadrinhos, tantas vezes podado durante sua curta existência.

6. GLOSSÁRIO

CinemaScope®: *CinemaScope* foi um formato de filme usado de 1953 a 1967. Visava impedir que a televisão destruísse a indústria do cinema. Lentes anamórficas permitiam o processo capturar e posteriormente projetar as imagens em uma proporção de até 2.66:1, quase o dobro de largura do formato convencional usado pelo cinema até então (1.37:1). Apesar do CinemaScope ter ficado obsoleto rapidamente por causa da evolução tecnológica, sua forma anamórfica continua presente até os dias de hoje.

Close: É o plano enquadrado de uma maneira muito próxima do assunto. A figura humana é enquadrada do ombro para cima, mostrando apenas o rosto do/a ator/atriz. Com isso, o cenário é praticamente eliminado e as expressões tornam-se mais nítidas para o/a espectador/a. Corresponde a uma invasão no plano da consciência, a uma tensão mental considerável, a um modo de pensamento obsessivo.

Comic Book: é como é chamada a revista de história em quadrinhos nos Estados Unidos.

Contra-plano: dialoga com o plano e pode ser definido como uma tomada feita com a câmera orientada em direção oposta à posição da tomada anterior.

Contra-*plongée*: A câmera filma o objeto de baixo para cima, ficando a objetiva abaixo do nível normal do olhar. Geralmente, dá uma impressão de superioridade, exaltação, triunfo, pois faz "crescer" o/a ator/atriz.

Corte seco: é quando há uma transição imediata, direta de uma cena para outra. Foi um dos primeiros procedimentos da montagem, usado na hora da transição de um filme para outro. Usado quando se quer obter imagens que se sucedem dentro de um enredo.

Cortina: É uma forma de transição de planos que ocorre quando uma cena encobre outra (geralmente entrando no eixo horizontal, mas pode ocorrer também no sentido vertical, diagonal, em íris e em uma infinidade de formas). Pode ocorrer também através de uma linha que corre o quadro, mudando as ações.

DC: **DC Comics** é uma editora estadunidense de histórias em quadrinhos e mídia relacionada, sendo considerada uma das maiores companhias ligadas a este ramo no mundo. A empresa atualmente é subsidiária da companhia Time Warner e detém a propriedade intelectual de muitos dos mais famosos personagens de quadrinhos daquele país, como Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Lanterna Verde, Flash, Aquaman e

seus grupos como Liga da Justiça da América, Sociedade da Justiça da América, Novos Titãs, Renegados, Patrulha do Destino, Legião dos Super-Heróis, entre outros. Por décadas a DC tem sido uma das duas maiores companhias de quadrinhos daquele país, ao lado da Marvel Comics (sua rival histórica). Originalmente, a companhia era conhecida como *National Comics* e com o tempo passou a adotar a sigla "DC" que originalmente se referia a *Detective Comics*, uma de suas revistas mais vendidas (a qual é publicada até hoje e apresenta histórias de Batman)

Extra-campo: remete ao que, embora perfeitamente presente, não se vê. É o que não se encontra na tela, mas que complementa aquilo que vemos. Designa o que existe alhures, ao lado ou em volta do que está enquadrado.

Fade: Quando a imagem vai surgindo aos poucos de uma tela preta (ou de outra cor qualquer), temos o fade in. Quando ela vai desaparecendo até que a tela fique preta (ou outra cor), temos o fade out. A velocidade com que a imagem dá lugar à tela preta e vice-versa pode ser controlada de acordo com o efeito desejado. O fade in é comumente usado no início de uma seqüência e o fade out, como conclusão. Pode denotar a passagem de tempo ou um deslocamento espacial, assim como na fusão.

Flashback: Analepse (termo mais utilizado em literatura), *flash-back*, *flashback*, *cutback* ou *switchback* (termos mais utilizados no cinema) é a interrupção de uma seqüência cronológica narrativa pela interpolação de eventos ocorridos anteriormente. É uma forma de anacronia, ou seja, uma mudança de plano temporal. “Os Lusíadas”, de Camões, como começam "no meio da ação" (*in media res*), farão, depois, uso da analepse para que sejam referidos acontecimentos prévios. No cinema, o *flashback* é um recurso típico de vários gêneros cinematográficos, sendo frequente nos filmes policiais.

Fusão: É quando uma cena desaparece simultaneamente ao aparecimento da cena seguinte. As cenas se superpõem: enquanto uma se apaga, a outra aparece. Mantém a fluidez e a suavidade de uma seqüência. Seu uso pode significar uma passagem de tempo. Também é usada quando se quer suprimir ações que sejam dispensáveis na narração (processo conhecido como elipse).

Graphic Novel: Um romance gráfico (do inglês *Graphic novel*) é uma espécie de livro, normalmente contando uma longa história através de arte sequencial (banda desenhada ou quadrinhos), e é frequentemente usada para definir as distinções subjetivas entre um livro e outros tipos de histórias em quadrinhos. O termo é geralmente usado para referir-se a qualquer forma de quadrinho ou mangá de longa

duração, ou seja, é o análogo na arte sequencial a uma prosa ou romance. Pode ser aplicado a trabalhos que foram publicados anteriormente em quadrinhos periódicos, ou a trabalhos produzidos especificamente para publicação em formato livro. A definição de "graphic novel" foi popularizada por Will Eisner depois de aparecer na capa de sua obra *A Contract with God (Um Contrato com Deus)*, um trabalho maduro e complexo, focado na vida de pessoas ordinárias no mundo real. O selo de "graphic novel" foi colocado na intenção de distingui-lo do formato de quadrinhos tradicional. Eisner citou como inspiração os livros de Lynd Ward, que produzia romances completos em xilogravura. O sucesso comercial de *Um Contrato com Deus* ajudou a estabilizar o termo "graphic novel", e muitas fontes creditam erroneamente Eisner a ser o primeiro a usá-lo (de fato, foi Richard Kile quem originalmente usou o termo em algumas publicações dos anos 60). Outros trabalhos similares que antecederam o surgimento do termo foram os quadrinhos franco-belgas *Tintin*, *Asterix* e *Spirou*, bastante populares desde a década de 60.

Marvel: **Marvel Comics**, às vezes apelidada de **House of Ideas** (Casa de Idéias), é uma editora norte-americana de história em quadrinhos, com sede em 387 Park Avenue South, em Nova Iorque. É uma das mais importantes editoras do gênero no mundo, tendo criado a maioria dos mais importantes e populares super-heróis, anti-heróis e vilões do mundo das Histórias em Quadrinhos. Entre as suas revistas mais famosas encontram-se o *Quarteto Fantástico*, *Homem-Aranha*, *O Incrível Hulk*, *Capitão América*, *O Justiceiro*, *Os Vingadores*, *Demolidor*, *Thor*, *Homem de Ferro*, *Surfista Prateado*, os *X-Men*, *Blade*, *Motoqueiro Fantasma* entre muitos outros títulos populares principalmente entre jovens e adultos. Desde a década de 1960 é uma das maiores empresas norte-americanas do ramo, e foi na década de 60 que sua imagem se associou a Stan Lee, criador de quase todos personagens citados.

Montagem Paralela: É quando duas ou mais seqüências são abordadas ao mesmo tempo, intercalando as cenas pertencentes a cada uma, alternadamente, a fim de fazer surgir uma significação de seu confronto. Ocorre quando se quer fazer um paralelo, uma aproximação simbólica entre as cenas, como por exemplo a aproximação temporal.

Montagem: Montar significa dispor, compor, construir. A montagem no cinema é a organização dos planos de um filme em certas condições de ordem e duração. Consiste na sucessão das tomadas ou planos dentro de uma seqüência, de forma a dar-lhes unidade interpretativa.

Panorâmica: A câmera se move em torno do seu eixo, fazendo um movimento giratório, sem sair do lugar. Trata-se de um movimento da câmera que pode ser horizontal (da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda), vertical (de cima para baixo ou vice-versa) ou oblíquo. A panorâmica vertical é também conhecida como tilt.

Plano: é a imagem-movimento. É uma perspectiva temporal, uma modelação espacial.

Plongée: A câmera filma o objeto de cima para baixo, ficando a objetiva acima do nível normal do olhar. Tende a ter um efeito de diminuição da pessoa filmada, de rebaixamento.

Travelling: A câmera é movida sobre um carrinho (ou qualquer suporte móvel) num eixo horizontal e paralelo ao movimento do objeto filmado. Este acompanhamento pode ser lateral ou frontal, neste último caso podendo ser de aproximação ou de afastamento. Ao lado temos um exemplo de travelling lateral.

Zoom: No zoom, a câmera se mantém fixa e é seu conjunto de lentes que se move, fazendo com que o objeto se apresente mais afastado ou mais próximo na imagem.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUMONT, Jacques. **A Imagem**.
- AUMONT, Jacques. **As Teorias do Cinema**.
- AUMONT, Jacques. **Estética do Filme**.
- BETTON, Gérard. **Estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- BYRNE, John. **Superman**, 1985-1989.
- CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CARRIERE, Jean-Claude. **A Linguagem Secreta do Cinema**.
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Ed. Vozes.
- COSTA, Antônio. **Compreender o Cinema**. 2ª Ed. São Paulo: Globo, 1989.
- COVILLE, Jamie. **A cartoon timeline** in CASSEL, Valerie. SABIN, Roger. WELT, Bernard. **Splat, boom, pow! : the influence of cartoons in contemporary art**. Houston: Contemporary Arts Museum Houston, 2003.
- EGUTI, Clarícia Akemi. **A Representatividade da oralidade nas histórias em quadrinhos**. São Paulo, 2001. 183f. Dissertação (Mestrado em Filosofia e Língua Portuguesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo *apud* RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.
- EISENSTEIN, Serguei. **A Forma do Filme**.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**, Devir. 2005.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes. 1999.
- EISNER, Will. **Spirit**. Editora Abril.
- GUEDES, Roberto. **Quando Surgem os Super-Heróis**. Opera Graphica.
- HAJDU, David. **The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America**. Publisher: Picador , 2008.
- HOWARD, David e MABLEY, Edward. **Teoria e prática do roteiro : um guia para escritores de cinema e televisão** [tradução de Beth Vieira]. São Paulo: Globo, 1999.
- IRWIN, William. MORRIS, Matt, Tom. **Super-heróis e a Filosofia**. São Paulo: Ed. Madras. 2005.

JACOBS, Will. JONES, Gerard. **The Comic Book Heroes: The First History of Modern Comic Books - From the Silver Age to the Present**. Revised edition . 416 pgs. Prima Lifestyles, 1996.

JONES, Gerard. **Homens do Amanhã**, 2006.

KARKOVSKY. **Esculpir o Tempo**.

KNOWLES, Christopher. **Nossos Deuses São Super-Heróis**. São Paulo: Cultrix, 2008.

MANEVY, Alfredo. *Hollywood: a versatilidade do gênio do sistema in Cinema contemporâneo mundial*. São Paulo: Papirus, 2008.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense. 2003.

COSTA, Flávia Cesarino. *Primeiro Cinema in MASCARELLO, Fernando. História do Cinema Mundial*. São Paulo: Papirus. 2006.

MASCARELLO, Fernando. *Cinema hollywoodiano contemporâneo in História do cinema mundial*. São Paulo: Papirus. 2006.

McCLOUD. **Desenhando os Quadrinhos**, M. Books.

McCLOUD. **Desvendando os Quadrinhos**. M. Books.

McCLOUD. **Reinventando os Quadrinhos**, M. Books.

MILLER, Frank. *The Return Of The Dark Knight*, 1987, Detective Comics.

MOORE, Alan. GIBSON, Dave. *Watchmen*, 1985.

MOORE, Alan. *V for Vendetta*.

MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos**. Ed. Brasiliense

MOYA, Álvaro de. **Shazam!** Série debates/comunicação. Ed. Perspectiva

MOYA, Álvaro de. **VAPT VUPT!**, Ed. Clemente & Gramani

NYBERG, Amy Kiste. **Seal of Approval: the History of the Comics Code**. Publisher: University Press of Mississippi, 1998.

PARAIRE, Philippe. **O Cinema de Hollywood**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

PATATI, Carlos e BRAGA, Flávio. **Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro. 2006.

RABIGER, Michael. **Direção de Cinema, Técnicas e Estética**. Rio de Janeiro, Editora Elsevier. 2007.

RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**.

STAM, Robert. **Literature Through Film**.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. 1992.

VUGMAN, Fernando S. **Hollywood: Mito, Violência e Indústria**. Artigo apresentado no VI Encontro da SOCINE. 2002.

VUGMAN, Fernando S. **O gangster como sombra do herói americano**. Artigo apresentado no X Encontro da SOCINE. 2006.

VUGMAN, Fernando S. **O Gangster, o bandido e o mito**. Artigo apresentado no VIII Encontro da SOCINE. 2004.

VUGMAN, Fernando. *Pulp Fiction de Quentin Tarantino* in **Cinema dos anos 90**. Chapecó: Argos, 2005.