



TRANSPOSIÇÃO DO HQ PARA O CINEMA

TRANSPPOSITION OF COMICS FOR THE CINEMA

Cícero de Brito Nogueira*

Doutorando em Belas Artes/Universidade de Lisboa

Professor da Universidade Federal do Piauí

E-mail: cicerodebrito@yahoo.com.br

Teresina, Piauí, Brasil

*Endereço: Cícero de Brito Nogueira
Rua Orlando Carvalho, 4780, B. Santa Isabel, Teresina/PI, 64055-290

Editora: Dra. Marlene Araújo de Carvalho

Artigo recebido em 29/11/2012. Última versão recebida em 19/12/2012. Aprovado em 20/12/2012.

Avaliado pelo sistema Triple Review: a) Desk Review pela Editora-Chefe; e b) Double Blind Review (avaliação cega por dois avaliadores da área).

RESUMO

Enfatizando o cinema como uma lanterna mágica capaz de corporificar o imaginário e o quadrinho como uma linguagem híbrida da literatura e a ilustração, destacamos o movimento de adaptação de uma linguagem para a outra e, nesse ínterim, a predominância da temática de super-herói de quadrinhos. Moderada por essa problemática empreender-se-á breve revisão bibliográfica de autores que analisam linguagem cinematográfica, indústria cultural e discurso.

Palavras-Chave: comunicação; cinema; história em quadrinhos; super-heróis.

ABSTRACT

Emphasizing the cinema as a magic lantern able to embody the imagination, and comics as a hybrid language of literature and illustration. Featuring motion adaption of one language into another, and in the interim, the predominant theme of superhero comics. Moderated by this problematic Emprender will brief review of authors who analyze film language, and culture industry discourse.

Keywords: communication; cinema; comics; superheroes.

INTRODUÇÃO

Se o cinema é, como já foi dito, uma lanterna-mágica capaz de corporificar o imaginário, os filmes com temática inspirada nos super-heróis são o mais cinematográfico dos gêneros. Desde suas origens – quando Lumière inventou o realismo das imagens projetadas e Meliès descobriu sem intencionalidade o caráter ilusionista da fotografia animada – o cinema tentou proporcionar novos recursos expressivos às abstrações fantásticas da literatura em geral, fazendo-se um entre caminhos, conferindo-lhes luz e sombra, mobilidade e dimensão física.

Cada veículo técnico de comunicação tem recursos próprios, uma gramática instrumental específica, definida a partir de possibilidades materiais intransferíveis a outro veículo. Mas cada meio novo de comunicação aparece como estágio de desenvolvimento das forças produtivas na época em que se instaura. Assim, não deixam de conter elementos estruturais de linguagem, facultando a inauguração de novos processos de comunicação e informação.

No caso da transmissão de imagens narrativas concretas (e não abstraídas através do uso simples da narrativa por palavras) temos quatro meios técnicos: a imprensa, o cinema, a televisão e a web. O primeiro oferece ao consumidor dois tipos de histórias em quadrinhos (desenhadas e fotografadas). O segundo oferece o filme. O terceiro, a telenovela. O quarto, a animação.

O tema apontado, no presente artigo, são investigações críticas e teóricas aprofundadas sobre quadrinho e cinema. Fazendo analogias entre as técnicas de construção e as técnicas de contar histórias entre os dois meios. Se o cinema e as histórias em quadrinho (CIRNE, 2005) “são expressões estéticas diferentes, ocupam espaços criativos diferentes.” Essa diferença se acentuará mais quando houver tomada direta do cinema em relação às histórias em quadrinho.

Partindo dessa premissa, passamos pelos seguintes problemas: como se deu essa transposição entre mídias? Poderíamos falar da construção de um novo gênero a partir dessa adaptação? Para isso utilizaremos, principalmente, a teoria dos quadrinhos de Álvaro Moya e Moacyr Cirne, além de Marcel Martin, para compreender a linguagem do cinema.

Na busca de entender as diferenças e similaridades entre os meios, é necessário lançar mão de um método comparativo. Comparar é procurar saber “como um dos dois termos pode produzir o outro” (DURKHEIM, 1985). Em associação ao método comparativo, pontuaremos alguns comentários em semiótica a partir da visão de Antônio Luiz Cagnin.

Conforme Umberto Eco relatou sobre o nascer de uma realidade imediata, em referência

ao cinema, realidade essa em que os acontecimentos superficiais têm a mesma importância que a ação principal, ora, essa descontração niveladora é bem diferente de uma história em quadrinho, cujo desenrolar das ações só conduz à ação centralizadora que destaca a bravura e a dignidade do super-herói clássico dos quadrinhos.

Partimos de exemplos de filmes como “O Tarzan dos Macacos,” de Edgard Rice Burroughs (1912), “Batman”, de Tim Burton (1999) e “Hulk”, de Ang Lee (2003), dentre outros citados no texto. Portanto, dentre os exemplos que serão apresentados de transposição dos quadrinhos para o cinema, objetiva-se compreender quais aspectos de um meio e de outro foram mantidos ou adaptados segundo a singularidade de cada um, avaliando-se nesse quadro como uma abordagem do super-herói em quadrinho pode vir a se tornar um gênero cinematográfico.

QUADRINHOS X CINEMA

“O sonho manufaturado”, como definiu Gombrich (1986), tem sido uma adaptação da linguagem do quadrinho como meio de informação e comunicação. Diversos autores publicaram conceitos a respeito do que seria uma história em quadrinho. Artistas e pesquisadores procuraram referências para poderem traçar um momento específico do surgimento dos quadrinhos e, assim, classificá-lo como uma expressão artística ou como um meio comunicacional.

Para Cagnin (1975), a história em quadrinho é “[...] um sistema narrativo formado por dois códigos de signos: a imagem obtida pelo desenho e a linguagem escrita.” Quadrinhos há muito se consolidaram como uma via de cristalização de valores, uma vez que, se por lado representam e refletem a realidade, por outro assentam suas dinâmicas, organizam suas esferas e equacionam as relações de poder no interior da sociedade que os produz. Embora, obviamente, os quadrinhos contenham e mesmo se valham de uma deformação da realidade, na maioria das vezes exagerando os atos e significados de suas personagens, ao mesmo tempo dão espaço para características da sociedade.

A história da narrativa em quadrinhos encontra-se dentro da história da cinematografia, ou seja, dos esforços e dos métodos encontrados pelo homem para gravar o movimento. A ilustração natural e espontânea é incapaz de descrever o movimento, ela é por natureza estática, foi justamente essa incapacidade dinâmica que exigiu do artista a busca de novas soluções dando início ao processo de construção cinematográfica.

Desde os mais remotos tempos, o homem tentou gravar o movimento, a dinamicidade

própria da vida, o suceder das coisas e ações no tempo e o seu deslocamento no espaço. Dentre os recursos mais significativos de que lançou mão para isso no transcorrer da história, têm-se o dos quadrinhos. A quadrinização prende-se ao sequencialismo dos acontecimentos, mas o que eles pretendem gravar é o desenvolvimento da ação no tempo e no espaço. Tomando como exemplo um livro comum, tem-se aí o quadro de um fato narrado na obra que geralmente aparece, inclusive, a reprodução do texto que inspirou a ilustração. Mas, o que marca fundamentalmente a história em quadrinhos é a sequencialidade, o desenvolvimento espaço-temporal. Assim, pode-se supor que nossas primeiras narrativas históricas, os mitos, são os instituidores de nossa concepção de mundo e da nossa própria existência como indivíduo. Se numa pintura rupestre há uma cena de caça, há a representação ou a ilustração de um momento, e mais adiante, o animal já está morto ou sendo comido, isso representa uma ação sequencial, havendo assim uma aproximação do tipo de recurso dos quadrinhos.

O cinema desenvolveu-se no final do século XIX como uma forma de expressão híbrida em linguagens do visual, com imagens e legendas, até o uso de trilhas sonoras, anteriormente desatreladas do filme, feitas como acompanhamento ao vivo. Segundo Leo Charney e Vanessa Schwartz (2004), “a possibilidade de uma audiência de massa, juntamente com a atmosfera de excitação visual e sensorial, abriu as portas para novas formas de entretenimento, [...]”. Portanto, o surgimento do cinema aparece como a convergência de mídias que respondiam à demanda da sociedade por uma cultura de entretenimento, nesse período.

Para Marcel Martin (2005), o cinema é uma linguagem, pois possui “uma escrita própria, que se encarna em cada realizador sob a forma de um estilo, assim o cinema transformou-se, por esse motivo, num meio de comunicação, de informação, de propaganda, o que não constitui, evidentemente, uma contradição de sua qualidade de arte”.

TRANSPOSIÇÃO DE LINGUAGENS

Contudo, se não nos guiarmos por uma abordagem muito rigorosa ou ortodoxa, podemos encontrar analogias e interferências entre o meio tipográfico dos quadrinhos e o meio audiovisual do cinema, não só quanto à temática, mas quanto à técnica e à estrutura. Lembramos que existe uma infinidade de personagens em quadrinhos que depois fizeram sucesso em seriados de TV e Cinema: Dick Tracy, Batman, Super-Homem, Zorro, Tarzan. No Brasil podemos destacar Jerônimo, Judoka entre outros. Há também personagens que nasceram como personagens do cinema ou séries de TV e depois fizeram sucesso nas histórias

em quadrinhos como: Homens de Preto, Predador e Vigilante Rodoviário. Sabe-se que nos anos 1970 comerciais de TV eram feitos por desenhistas de histórias em quadrinho, seja em forma de desenho animado, seja com montagens de filmes. Juarez Machado também produziu flashes de *no sense* para programas da Rede Globo “Faça Humor, não Faça a Guerra”, de Jô Soares, humorista que, de resto, se confessou (em entrevista à revista VEJA de 1973) influenciado pelo desenho das histórias em quadrinho.

Outro aspecto interessante é que existem personagens de histórias em quadrinho que, no próprio contexto temático da história, são astros ou estrelas de TV e cinema, como é o caso do herói brasileiro Capitão Cipó, criação de Daniel Azulay, que na vida civil é locutor de TV. E numa história satírica de Jules Feiffer, o aparelho receptor de televisão se personifica em fada protetora de uma jovem limpadora de chaminés, transformando-a anatomicamente em uma atrativa “estrela”, logo requisitada para trabalhar em filmes de famosos diretores. Uma situação típica do cinema? Bem, o fato é que, segundo CASSIRER (1972), “para o espectador, o cinema representa uma possibilidade de fugir às pressões do dia a dia e encontrar uma vida diferente, envolvida em mistério, suspense, amor e paixão, onde tudo termina bem”. Na vida real nem sempre é assim, nem tudo termina como se quer, nem sempre os maus são punidos etc. Então, o cidadão comum procura no cinema encontrar esse mundo imaginário. É a mesma perspectiva romanesca do enredo dos filmes de super-heróis ou das histórias em quadrinhos, tipo as primeiras histórias da Mulher-Maravilha de William Moulton Marston (1941).

Mas, voltando às conotações técnicas que constituem possibilidade de intercâmbio entre os dois diferentes meios de comunicação, se a finalidade é a comunicação visual do movimento da imagem, procuraram-se processos adequados a sugerir este movimento, sendo o processo técnico de impressão gráfica das histórias em quadrinho muito assemelhado ao processo técnico de produção e projeção das imagens cinematográficas e ao processo técnico de captação e transmissão simultânea das imagens dinâmicas. No entanto, há analogias no resultado de leitura ou acompanhamento do movimento pelo consumidor. Principalmente quanto à montagem de planos de uma história (em quadrinhos impressos, em celuloide filmado, ou em feixe de elétrons dirigidos ao tubo de imagens). O Príncipe Valente de Hal Foster tem um certo ritmo na aparição dos personagens, ritmo este que se constitui no seguinte: Foster se vale do quadrinho do meio de suas tiras para enfatizar as características de cada personagem. Através desse “close-up” no meio de certas tiras temos oportunidade de “ver de perto” e conhecer melhor os personagens. Sabemos como o close, como a aparição contínua do rosto das pessoas é um recurso imprescindível à tomada direta da câmera no

cinema.

Essa similaridade nos diz que existe uma sintática, no momento do preencher de pontos para construção de uma imagem a ser lida ou vista. A aplicação de retículas por desenhistas de histórias em quadrinho soltando, nos espaços determinados de cada quadro, aqueles minúsculos pontinhos aglomerados para indicar volume tem três milhões de pontos que bombardeiam por segundo o vídeo de TV a mesma tendência estrutural. Lembraríamos ainda que, quando há um bom técnico de cortes no estúdio de TV, é possível produzir na transmissão o efeito da multiplicação de imagens, multiplicando a face do cantor, ou colocando-a contra o cenário filmado em movimento, ou em superposição contrastante com outras partes do seu corpo. O que acontece sempre diversificando as várias imagens através de vários quadrinhos salpicando o vídeo (como em certos momentos do filme *Hulk* 2002). A lembrança dos primeiros gadgets tecnológicos da década de 1970, aparelhos receptores de TV e VLP (vídeo long-playing), que permitiam a gravação em discos, programas de televisão até os atuais gravadores em SSD (Solid-State Drive) que possibilitavam a gravação simultânea de vários canais e programas podendo ser acessados inclusive pela Web, permitindo serem revistos na hora em que o consumidor os desejar. Assim, nesse caso, a proximidade com a revista em quadrinhos é a da maneabilidade e ou possibilidade de escolha temporal para a leitura de uma série de imagens.

Outro ponto a ser citado é o de que alguns desenhistas satirizaram com certa criatividade a mensagem/imagem de TVs. Lembramos as TVs de Bianconi, em pequenas dimensões (2,2 x 2,2), com um humor mudo, mas de inegável eficácia em seu resultado crítico.

Firma-se uma infinidade de relações a serem descobertas entre os meios audiovisuais, a dos quadrinhos, TV e cinema. Do rolo entintador à caixa que fala os limites técnicos evitando a perfeita simbiose do administrar o dado novo sob a mesma forma de tratamento informacional, mesmo assim não são suficientes e definitivos. Quando uma aventura em quadrinhos se articula em tiras semanais, a expectativa de cada um dos seus leitores é a mesma de cada telespectador que ouve diariamente sua série ou vê o filme. Neste particular, os veículos seguem quase a mesma linha de “decoupage”. É de se esperar, portanto, que gutemberguiana (de Gutemberg e os impressos) ou nipkowana (de Paul Nipkow, um dos precursores do processo de decomposição de imagem que seria utilizado para o desenvolvimento do feixe-varredura de elétrons na televisão), ou seja, mesmo as mídias sendo diferentes a expectativa é a mesma. O que em tudo vale é a mesma ideia, assim temos consciência de que vivemos a plena Idade Visual, de uma visualidade cujo movimento é

sugerido através do acionamento dos efeitos cromáticos e luminosos, num fenômeno de comunicação que dá e recebe suas manifestações através da troca de influências técnicas e temáticas entre os diferentes veículos.

Nos últimos 25 anos quase todas as grandes histórias em quadrinhos de super-heróis foram desconstruções do gênero. As consagradas *Watchmen* (1986) e *Batman – O Cavaleiro das trevas* (1986), duas das mais comentadas *graphic novels* de todos os tempos são exatamente isso: um comentário sobre a própria natureza do meio e seus personagens, uma resposta a 50 anos de estrutura estabelecida. Sucesso que por estar em confronto a indústria e, por que não, a uma hierarquia ideológica, foram objeto de adaptações de seus roteiros para o cinema, por terem em seu interior elementos em sua estrutura necessários para caracterizar não somente uma “onda” de filmes baseados em histórias em quadrinhos, mas um gênero. Não formularam mais uma prateleira a ocupar as locadoras, mas evidenciaram uma revolução onde se produz mídia comprometida e ligada as outras a fim de trabalhar em conjunto, numa postura de desafio a dogmas estabelecidos pela academia e mercado de produção de entretenimento massificado.

DOS QUADRINHOS AO GÊNERO CINEMATOGRAFICO DE SUPER-HERÓIS

Como surge o gênero de filmes de Super-Heróis? Como podemos caracterizá-los, indistintamente, como algo indubitavelmente claro? A resposta se abriga em conhecer as origens e construção desse tipo de personagem de histórias em quadrinhos, assim podemos lançar mão a mecanismos que frente ao desafio do entendimento da linguagem se concretizem, formulando fatores desse novo jeito ou mesmo maneirismo de se produzir filmes.

Primeiro vamos entender os filmes que se baseiam em personagens de Super-Heróis das histórias em quadrinhos de ação, esses são tomados como fonte neste estudo para uma discussão reflexiva. Podemos levar o embate a vários tipos de heróis: do grego ao moderno, perpassando ao apelo da filosofia, literatura, mas não é esse o nosso objetivo, que se delineia em evidenciar o herói do quadrinho ou gibi como nova fonte inspiradora e moldante do cinema. Ele é especial devido ao condensamento de uma novela que transpassa, em sua maioria, décadas e por vezes gerações formando quase uma religião em sua volta, ou sua aglomeração simbólica resultante em todo um sistema mercadológico e midiático. Por isso, não se trata de um mero herói, mas de um super-herói, uma excepcionalidade em apogeu.

Neste contexto, a sua narrativa está atrelada a identificação, mas, ao mesmo tempo, ela

se estilhaça ao tempo. Com o passar do tempo, as temáticas podem se repetir e o seu leitor se agarra não em uma bibliografia fixa, mas a uma construção caracterizada através de simbolismos que vão dar ao ser mais significado do que características em torno do que denota ser e estar super-herói.

Para dar início vamos tomar um dos primeiros personagens de quadrinhos de ação que podemos enquadrar como ícone dos super-heróis dos quadrinhos: o Tarzan dos Macacos, personagem que inspirou 26 romances de mais de 90 milhões de exemplares, 44 filmes de cinema, 57 filmes de televisão, 500 emissões de rádio, quatro séries de desenho animado e mais de 12.000 imagens em quadrinhos. O entendimento dos filmes de super-heróis tem de passar pelo entendimento do herói em si, em Tarzan como enunciado e protótipo de uma onda na cultura de massa vai implicar a construção de aspectos que fundam e se referem primeiro ao lugar, ao estudo do funcionamento dos filmes de super-herói e também à informação ou à comunicação, em abstrato e em concreto. A demonstração teórica do funcionamento numa conjuntura determinada.

O mito do Tarzan, em sua primeira fase (heroica) narrada por Burroughs (1912), projeta sua personalidade e de seus leitores na medida de suas identificações. As primeiras histórias caracterizam ao mesmo tempo a grandeza e a miséria do herói, do autor e dos leitores, se dividem num mecanismo psíquico de enveredar-se pelo labirinto de defesa onipotente do imaginário. Há o enfrentar das situações não só do prazer, mas aquelas dolorosas e depressivas que caracterizam a realidade do animal humano, o nascimento, a regra, ou a lei da cultura e a morte. Isto permite a presentificação destas ausências através da fala ou linguagem, isto é, o acesso ao simbólico. Para esclarecer os conceitos de imaginário, simbólico, e Lei da Cultura temos em Althusser.

[...] Está aí sem dúvida, a parte mais original da obra de Lacan: a sua descoberta. Esta passagem da existência (no puro limite) biológica à existência humana (filho do homem), demonstrou Lacan que era realizada sob a Lei da Ordem, que eu designarei por Lei da Cultura, e que esta Lei da Ordem se confundia na sua essência formal com a ordem da linguagem. Que devemos entender por esta fórmula à primeira vista enigmática? Primeiro que a totalidade desta passagem apenas se pode apreender nas modalidades de uma linguagem recorrente, apenas designada pela linguagem do adulto ou da criança em situação de cura, designada, marcada, localizada, sob a lei da linguagem na qual se fixa e se dá toda a ordem humana e, portanto, todo o papel humano. Depois que, nesta convocação de cura pela linguagem, transparece a presença atual, perpetuada, da absoluta eficácia da ordem na própria passagem, da Lei da cultura no dividir humano. (ALTHUSSER, 1964, p. 230)

São essas situações universais e enigmáticas representadas no mito ou na obra do quadrinho transposto que permite que essas narrativas possam, com suas representações em diferentes formações sociais, ser historicamente determinadas. Como se acredita formalmente,

pelo menos virtualmente, o quadrinho vem acompanhando toda a história e historiografia do homem. Prende-se aos próprios princípios da criatividade humana, que procurou gravar os fatos que via e os feitos que vivia. A simples imagem estática é insuficiente para registrar essa vivência, predominantemente dinâmica. A necessidade de representação do decorrer sequencial da ação levou ao tipo peculiar de produção artística que apresenta as diversas cenas do acontecimento ou história. Desde os primórdios da arte, até o cinema. Assim, essa história não é tão nova quanto se pensa. Tem uma base tão antiga quanto a própria história do homem.

[...] o mito é a primeira tentativa tateante de explicar como as coisas acontecem, ancestral da ciência. Também é a tentativa de explicar por que as coisas acontecem, a esfera da religião e da filosofia. É uma história da pré-história, nos dizendo o que teria acontecido antes da história escrita. (BIERLEIN, 2003, p. 19):

A narrativa trabalha com três níveis de estruturação, que são o real, o simbólico e o imaginário. O primeiro e o último nível representam dois planos relativamente autônomos, enquanto formação específica de linguagem e narração, o símbolo é um nível de intenção entre estes dois planos, tendo por isto uma função específica. Para caracterizar ainda mais a importância deste tipo de narrativa, Cirne (1975) apresenta o pensamento de Marx:

Os homens fazem sua própria história, mas não a fazem como querem; não a fazem sob circunstâncias de sua escolha e sim sob aquelas com que se defrontam diretamente, legadas e transmitidas do passado. A tradição de todas as gerações mortas oprime como um pesadelo o cérebro dos vivos (MARX apud CIRNE, 1975, p. 23).

Em relação à produção de cultura de massa e à leitura historiográfica, Cirne (1975, p. 23) acrescenta: “O mito gerado em sua forma original pelas classes populares ou comunidades indígenas poderá ser conduzido pela ideologia das classes dominantes através dos aparelhos ideológicos do Estado, compreendidos por dada situação histórica e política.”

O pensamento de Lévi-Strauss veio nos mostrar que “toda cultura pode ser considerada como um conjunto de sistemas simbólicos no primeiro nível dos quais se coloca a linguagem, as regras matrimoniais, as relações econômicas, a arte, a ciência e a religião” (1974, p. 9). Com efeito, o homem se define pela função simbólica, é *homo symbolicus*, na expressão de Cassirer (1972), sendo suas relações com a natureza sempre indiretas, mediadas pelo universo de símbolos que constitui a cultura.

Nesse sentido, sendo todas as manifestações culturais de caráter simbólico, seria possível pensá-las como linguagem, já que parece ser inerente e própria ao simbólico conformar-se em comportar-se como linguagem. Esta observação nos faz encarar a cultura

como contexto, na concepção de que, como conjunto de sistemas simbólicos, ela é também conjunto de textos. Se a cultura media as relações do homem com o real, será fácil aceitar que a cultura, enquanto conjunto de sistemas simbólicos é uma forma de leitura do real. Efetivamente, cada cultura recorta de determinada maneira a realidade, estando a própria ideia de real condicionada a um recorte conforme a narrativa e sua história.

Lévi-Strauss cita alguns pensamentos referentes à questão da narrativa histórica e do mito

Não me parece improvável que a história tenha substituído a mitologia nas nossas sociedades e cumpra uma função idêntica. [...] a finalidade da mitologia é garantir que o futuro permaneça fiel ao passado. Para nós, contudo, o futuro deve sempre ser diferente, e cada vez mais diferente, do presente [...] Mas ainda assim o hiato que existe em nossa mente [...] entre a mitologia e a história pode provavelmente ser atravessada pelo estudo de histórias que são concebidas não como sendo distintas da mitologia, mas como uma continuação. (LEVI-STRAUSS apud BIERLEIN, 2003, p. 23)

Da mesma forma que Tarzan não é apenas o mito da criança abandonada na selva às voltas com seus enigmas, suas fantasias do parricídio, é também o da luta pelo saber que instaura seu poder real sobre a “selva africana”.

Em outubro de 1912 foi publicado *Tarzan of the Apes* pela *All Story*, periódico americano. Sua publicação causou grande repercussão e foram inúmeras as cartas recebidas pelo editor Metcalf e pelo autor Edgard Rice Burroughs. O teor dessas cartas eram no sentido de que fosse dada continuidade àquelas histórias em que o herói acabava sendo injustiçado. Elas elogiavam bastante a obra, mas lamentavam seu final: a ida do herói para a “civilização” e sua frustração com Jane. As identificações dos leitores com o herói foram tantas que, decorrido um ano de suas publicações, estes reclamavam novas obras redimindo o herói de sua depressão, por conseguinte daqueles que com ele haviam se identificado.

No entanto, Burroughs não estava interessado em Tarzan, mas sim no seu herói John Carter de Marte (adaptado ao cinema em 2012 com produção da Disney e dirigido por Andrew Stanton e Roteiro de Stanton e Mark Andrews). Somente a pressão dos leitores e do editor é que possibilitou novas publicações que permitiram ao herói pouco a pouco se transformar num super-herói.

A CONFIGURAÇÃO DO SUPER-HERÓI

A tendência do herói em se transformar num super-herói deve-se às características da “cultura de massa” de abrir para os leitores possibilidades de identificações com heróis imaginários, isto é, aqueles que se situam ao nível da onipotência narcísica e servem de ideal de eu aos seus leitores. Assim, Tarzan pouco a pouco adquiriu as feições dos super-heróis (ascetismo, imortalidade, homem de ação, “men sana in corpore sano” etc). Acompanhada dos aspectos da luta de classe ideológica, colocando-se como no molde clássico dos super-heróis, no campo de classe burguesa, defendendo as relações de produção capitalista e o Estado burguês.

A primeira história, Tarzan dos macacos, todavia narra a experiência dramática do animal humano se distinguindo da natureza e tendo acesso à cultura. O acesso à cultura que se faz através do acesso à linguagem se dá a partir do outro que permite se identificar como outro diante do Outro e desta forma se situar no simbólico, isto é, nas representações de situações reais e não mais imaginárias.

Enfim, é a história do mito originário que conta a passagem da existência biológica “natural” à existência humana. A passagem do animal humano para a Lei da cultura. Os dois momentos caracterizados nos quadrinhos e no cinema.

É claro que o símbolo sempre está sobredeterminado historicamente, é aí que a inserção na cultura é inserção numa cultura historicamente determinada, isto é, a ideologia nas sociedades divididas. Todos esses aspectos são identificados nas adaptações do cinema, do quadrinho e do desenho animado, seguindo as primeiras ilustrações de Hal Foster de 1929.

Esse gênero tem as mesmas características do seu gênero de origem, as histórias em quadrinhos, mas o que vai diferenciá-lo é que nele há um tema específico que são os filmes de super-heróis veiculados no cinema com sucesso de bilheteria. A adaptação, como o nome já indica, é a transposição de uma película cinematográfica para o suporte impresso gibi.

Com características temáticas, estilísticas e composicionais advindas das histórias em quadrinhos, o que nos leva a pensar que se trata “apenas” de uma variante de Histórias em Quadrinho, o gênero “adaptação de quadrinhos para os filmes” conquistou seu espaço. Como a maioria das Histórias em Quadrinhos, o gênero adaptação pertence ao “agrupamento do narrar” (DOLZ, NOVERRAZ e SCHNEUWLY, 2001/2004, p. 95), uma vez que, segundo os autores, nesse “agrupamento” se encontram os gêneros que apresentam, como “capacidades de linguagem dominantes, a mimese da ação através da criação da intriga”, apresentando predominância de sequências narrativas e dialogais em sua constituição e com uma linguagem

verbal bem próxima da coloquial em sua modalidade oral, apoiada por balões, onomatopeias e quadros, que são os responsáveis pela progressão temporal.

Logo, por nos remeter ao seu gênero-matriz é que, nesta pesquisa, o gênero “adaptação” vai receber o mesmo tratamento que uma história em quadrinhos. Acrescentando mais um argumento que corrobora com a tese de que a “adaptação de quadrinhos para os filmes” trata-se de um novo gênero discursivo é que, na transposição de textos oriundos do quadrinho para o cinema, podemos observar que as histórias em quadrinhos têm uma narratividade mais peculiar se comparadas à mídia cinematográfica, uma vez que são mais condicionadas pelos aspectos pertinentes à sua linguagem, resultantes do ritmo e fluxo narrativos e pela decomposição, em segmentos sequenciados, dos eventos presentes no enredo.

Na arte sequencial, esses segmentos são os próprios quadrinhos, que encontram seus paralelos nas sequências e planos da linguagem cinematográfica, não havendo, portanto, uma correspondência direta dos quadros das Histórias em Quadrinho com os quadros cinematográficos.

Na história em quadrinhos, esses quadros são fruto das próprias características de mídia e do processo criativo do autor mais do que no cinema, um sistema predominantemente tecnológico. Os quadrinhos, por comporem um “audiovisual impresso” que têm à disposição um espaço menor para exposição de imagens, têm capacidade e necessidade de sínteses maiores que o cinema, compondo-se numa linguagem que requer, além do texto escrito, que o próprio traço do desenho traga em si uma escritura, que tem por função se aproximar daquele do qual se originou. Recorrendo ao trabalho de Júlio Plaza, que versa sobre as traduções semióticas, algo que pode ajudar a ilustrar a questão

O que se pretende dizer é que o processo sígnico vai transformando e comandando a sintaxe. E, numa tradução intersemiótica, os signos empregados têm tendência a formar novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas que, pela sua própria característica diferencial, tendem a se desvincular do original. A eleição de um sistema de signos, portanto, induz a linguagem a tomar caminhos e encaminhamentos inerentes à sua estrutura [...] Nessa medida, o problema da tão falada “fidelidade” é mais uma questão de ideologia, porque o signo não pode ser “fiel” ou “infiel” ao objeto, pois como substituto só pode apontar para ele (PLAZA, 2001, p. 30-32).

Toda tradução, segundo o autor, é por definição criadora, pois mantém uma íntima relação com o original, bebe e sorve dele, a ele deve sua existência, mas trilha seu próprio caminho, gerando novas realidades, novas formas, novas imagens, novos conteúdos o que faz da adaptação cinematográfica a (re) criação de uma nova realidade, apoiada em uma forma

nova, um novo gênero discursivo, portanto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos utilizam um processo narrativo em que é necessário resumir, condensar em quadros uma determinada ação, plano, sequência, trazendo uma gama de informações ao leitor. Outro fato importante a se considerar é que os quadrinhos não conseguem outorgar aos seus personagens qualidades interpretativas que acentuem determinados aspectos da personalidade, além daquilo que o próprio traço definiu de maneira geral.

Nas telas de cinema, a construção do personagem é definida pelo diretor e mediada pelo autor, a partir de um quadro referente que orienta o que de fato se pretende extrair de determinadas situações e temas, constituindo-se, assim, a situação de produção do filme. O ator efetivamente interpreta o personagem, o que evidentemente não pode ser feito por nenhum desenho, que se limita a demonstrar um único perfil possível para o personagem. Nesse caso, a concepção fica a cargo do desenhista e do escritor como consequência do seu “olhar” interpretativo e avaliativo sobre o objeto, mas também dentro das possibilidades técnicas das quais dispõem.

Por esses aspectos, nunca se poderia esperar que uma tira contivesse personagens com o aprofundamento que um bom ator pudesse conferir àqueles que incorporam. Os desenhos, nas histórias em quadrinhos, têm um grafismo específico, que se notabilizam por terem que construir uma imagem num primeiro momento inanimada, congelada, que não ganha vida e movimento pela simples vontade do desenhista, mas, sim, quando percebida na ação receptiva do leitor. Isso implica em se reconhecer certa “limitação” de ordem da continuidade nessa escritura quadrinhística que pode ser relacionada aos conceitos de corte, planos-imagem e planos-sequência.

É o corte que opera e se familiariza muito mais com as obras filmadas – que é determinado, imposto e invariante à linguagem das Histórias em Quadrinhos em suas qualidades intrínsecas, por sua própria natureza, visto que a cada quadro do desenho aparece obrigatoriamente realizado um corte, a chamada elipse.

A importância disso se dá quando se trabalha a questão dos planos que, para os quadrinhos, só existem enquanto “planos-imagem”, e nunca poderão ser planos-sequência do ponto de vista conceitual, senão somente pela intervenção imaginativa do leitor, em seu processo de absorção resignificadora.

A invariância do corte para as histórias em quadrinhos, o fato de ele surgir na passagem de um quadro a outro, longe de diminuir o seu valor narrativo, vai exigir do escritor e desenhista que se defina com precisão a carga de informação que cada quadro há de ter, o conteúdo claro e lógico que ele possuirá.

Assim como fazem os elementos de corte cinematográficos, o desenhista precisa proporcionar ao leitor a continuidade fluida do enredo que tem em mãos e isso requer habilidade do “autor-criador”.

A máscara e a capa funcionam para o super-herói como mecanismo de simbiose, conferindo a ele um ícone, capaz de ser usado por seus admiradores, funcionando como elemento de personificação dando a todos a habilidade de tornar-se o super-herói. Tais ícones podem ser uma máscara propriamente dita, um escudo, um martelo, um laço, um anel ou mesmo um tanga de pele de leopardo. O importante é conferir identificação com o seu objeto de admiração, vivenciar as suas aventuras em um sistema de simulacro onde as virtudes, habilidades e contextos são transferidos para quem possuir tais relíquias da “cultura de massa”.

Com as mesmas características do seu gênero de origem, as histórias em quadrinhos, mas com um tema específico que são os filmes de super-heróis veiculados no cinema com sucesso de bilheteria, esse novo gênero consiste na transposição de uma película cinematográfica para o suporte impresso gibi.

Os produtos da indústria cultural adquirem importância a partir do momento em que se inserem no cotidiano de seu público através do consumo. Nesse sentido, torna-se destacado o papel desempenhado por eles como construtores de realidade, competindo com outras formas de expressão na construção da consciência dos indivíduos. Nesse processo, observa-se que o imaginário desempenha um papel destacado na medida em que, através de um processo que passa pela subjetividade do autor, desejos e expectativas são retrabalhados na direção de uma “realidade imaginária”.

O questionamento de padrões, a consciência de certos problemas e a necessidade de identificação de um homem neurótico com os heróis dos quadrinhos criaram o comportamento dos heróis, que apresentam problemas, fazem pensar, suscitam dúvidas, e refletiu a problemática de um mundo “adulto” em crise. O cinema encarnou a problemática do homem moderno com seus problemas existenciais, preocupações, retratações e indagações, apesar da contestação absorvida pela cultura de massa.

REFERÊNCIAS

- ALTHUSSER, Louis, “**Freud e Lacan**” in COELHO, E. P. (org), s/d, Estruturalismo. Antologia de textos teóricos, São Paulo: Martins Fontes, 1964, p. 229-550.
- BIERLEIN, J. F. **Mitos paralelos**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.
- CAGNIN, A. L. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CASSIRER, Ernst. **Linguagem e Mito**. São Paulo: Perspectiva, 1972
- CIRNE, M. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- _____. **A escrita dos quadrinhos**. Rio Grande do Norte: Sebo Vermelho, 2005, p. 35.
- _____. **A linguagem dos quadrinhos: o universo de Ziraldo e Maurício de Sousa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1971.
- _____. **Bum!** A explosão criativa dos quadrinhos. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1975.
- _____. **Uma introdução à política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé/Angra, 1981.
- _____. **Ideologia e desmistificação dos super-heróis**, de Moacy Cirne. Revista *Vozes*, maio de 1971, p. 43. Petrópolis: Vozes, 1971.
- DORFMAN, A.; MATTELART, A. **Para ler o pato Donald**. Buenos Aires: Siglo Vientiuno Editores, 1972.
- DOLZ, J.; NOVERRAZ M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: **Gêneros orais e escritos na escola**. Trad. De Roxane Rojo e Gláís Sales Cordeiro. Campinas (SP): Mercado de Letras, 2001/ 2004. p. 189-215.
- DURKHEIM, E. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Editora Nacional, 1985.
- SILVA, Diamantino da e LOSSO, Umberto, **Tarzan, O Mito da Liberdade**, São Paulo/SP: M&B Especial, 1986.
- EISNER, W. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir Livraria, 2005.
- LÉVI-STRAUSS, C. **A obra de Marcel Mauss**. In: MAUSS Marcel. *Sociologia e antropologia*. São Paulo, EPU/EDUSP, 1974.
- MATTOS, A. C. Gomes de, **Johnny Weissmuller, O Melhor Tarzan do Cinema** in CINEMIN 9 (5a. Série), Rio de Janeiro: EBAL, 1984, mensal.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.
- MOYA, A. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- _____. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.
- NOGUEIRA, C. B. **The comics in the last 50 years**. Albuquerque: Subia, 2007.

PLAZA, J. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva; Brasília: CNPq, 2001.

SCHUWARTZ, Vanessa R. E CHARNEY, Leo. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.