



Quadrinhos e cinema: Semelhanças e divergências entre a calha e o corte, espaço e tempo

Bernardo Aurélio de Andrade Oliveira¹

Resumo: As histórias em quadrinhos e o cinema possuem um longo histórico de comparações. Alguns teóricos preocupam-se em tratar de quando e como uma arte começou a influenciar a outra. Entretanto, o que procuramos é perceber o que as linguagens dessas duas artes têm em comum e de diferentes. A vasta bagagem teórica dos temas possibilita este estudo comparativo. A edição cinematográfica nos coloca diante de recortes espaço temporais semelhantes aos dos quadrinhos. Esses saltos entre imagens justapostas e a capacidade de ligar uma à outra são utilizadas continuamente tanto no cinema quanto nos quadrinhos, mas ambos possuem suas particularidades. Este texto pretende apresentar e analisar essas semelhanças e diferenças entre quadrinhos e cinema no que diz respeito à edição e a narrativa dessas artes, focando a continuidade ou descontinuidade nas cenas.

Palavras-chave: Quadrinhos, cinema, edição, espaço e tempo.

1. Introdução e influencias entre quadrinhos e cinema

Este estudo surgiu da necessidade de apresentar um texto sobre história em quadrinhos (HQs) que pudesse dialogar com algumas teorias do cinema. O corte cinematográfico serviu de tema para percebermos como o espaço e o tempo são tratados em ambas as artes, com suas singularidades e semelhanças.

¹Graduado em Licenciatura Plena em História pela Universidade Estadual do Piauí - UESPI e Especialista em Cultura Visual e Metodologia do Ensino da Arte pela Universidade Federal do Piauí - UFPI



Se considerarmos a influência que HQs e cinema têm entre si, não podemos esquecer que antes delas já haviam diálogos entre outras artes, como a fotografia e a pintura ou entre cinema e o teatro, de forma que essas relações possuem muitos antecedentes.

Ao analisar as relações entre o cinema e o teatro, meu objetivo é destacar continuidades, não rupturas. Muito já se falou sobre as diferenças entre as duas formas de espetáculo, visando marcar especificidades. Estas existem mas devo aqui explorar os pontos de intersecção, pois o cinema narrativo quase sempre traz o teatro dentro de si, atualiza gêneros dramáticos, envolve mise-en-scène (XAVIER, 1996, p. 247).

As pinturas das cavernas podem ser consideradas HQs porque narram graficamente através de uma arte sequencial de imagens, assim como os desenhos que são feitos hoje ainda usam elementos básicos que aqueles homens primitivos desenvolveram. Já a pintura também recorre a elementos do desenho bem como a fotografia, seja na composição, no jogo de luz... O cinema e as HQs surgem com a tarefa de contar histórias através de imagens, tarefa essa que o desenho, a pintura e o teatro também exercem. A própria mise-en-scène, que Xavier citou acima, que se refere à movimentação, ao “estar em cena” dos personagens, está presente também no cinema tanto quanto nessas artes visuais “estáticas”.

As HQs e o cinema possuem convergências e divergências na sua linguagem, como todas as outras artes também possuem entre si. Will Eisner, importante autor e teórico de quadrinhos norte americanos, já disse que “não há como mensurar isso, mas sabemos que essas diferentes mídias se influenciam entre si” (EISNER, 2005, p.73). De modo que podemos entender melhor uma arte como as HQs tomando como base de estudo o cinema, traçando semelhanças e diferenças, buscando continuidades entre ambas.

O cinema teve a oportunidade de ser levado a sério mais cedo e de se ver dotado de uma terminologia de análise que serve até hoje ao estudo de textos literários [...] A grande arte das HQ não se define pelo uso de técnicas ditas cinematográficas, mas por poder fracionar, separar, jogar com vinhetas de diferentes formatos, superpor, compor pranchas de imagens lá onde o cinema, que não pode introduzir variações em sua tela, exhibe uniformemente



seus quadros [...] Como a HQ tem grande probabilidade de ser relida, certos autores se dedicam a enriquecer seus desenhos com o único objetivo de surpreender mesmo na segunda leitura: as gags anexas, no fundo do cenário, não são utilizáveis pelo cinema, em que o espectador sempre tem um foco visual fixo [...] nunca pode reduzir o ritmo, parar ou voltar (GUYOT, 1994, P. 25).

Para Didier Guyot, apesar dos quadrinhos utilizarem recursos cinematográficos, como definição de ângulos e planos, sua narrativa não se define por isso, mas sim pela capacidade de composição de pranchetas, do enriquecimento gráfico e do tempo que são únicos em cada uma dessas vinhetas.

Apesar de parecer haver um relacionamento mais evidente entre quadrinhos e cinema, existe uma diferença básica e fundamental: ambos lidam com palavras e imagens. O cinema reforça isso com som e a ilusão de movimento real. Os quadrinhos precisam fazer uma alusão a tudo isso a partir de uma plataforma estática impressa. O cinema usa a fotografia e uma tecnologia sofisticada a fim de transmitir imagens realistas. Mais uma vez, os quadrinhos estão limitados à impressão. O cinema pretende transmitir uma experiência real, enquanto os quadrinhos a narram (EISNER, 2005, p.73).

Eisner nos apresenta estas diferenças básicas citando a natureza estática dos quadrinhos, mas coloca também referências novas: a pretensão realística do cinema. Quando usa a fotografia e a representação do real como ferramenta de trabalho, o cinema propõe uma experiência real. Quando o som começa a fazer parte da linguagem cinematográfica, essa experiência torna-se ainda mais forte. Os quadrinhos podem até utilizar a fotografia também, mas mais uma vez, sua linguagem estática de narrativa os distancia de uma experiência real. Eisner continua:

O cinema exige pouco mais do que a atenção de seu espectador, enquanto os quadrinhos precisam de um pouco de capacidade de leitura e participação. O espectador de um filme fica aprisionado até um filme terminar, mas o leitor de quadrinhos está livre para folhear a revista, olhar o final da história, ou se deter numa imagem e fantasiar [...] O filme transcorre sem qualquer



preocupação quanto à capacidade ou habilidade de leitura de sua audiência, enquanto os quadrinhos precisam lidar com ambas (EISNER, 2005, p.75-76).

Eisner aceita quando trata da necessidade do leitor de quadrinhos ser ativo e imaginar as imagens entre um quadro e outro, além de fornecer também, internamente, o som àquelas páginas. Entretanto, é pequenez afirmar que “o cinema exige pouco mais do que a atenção de seu espectador” ou que “o filme transcorre sem qualquer preocupação quanto à capacidade ou habilidade de leitura de sua audiência”. Ou ainda, como disse Guyot, “as gags anexas, no fundo do cenário, não são utilizáveis pelo cinema”. É verdade que um filme é projetado numa sala de forma indiferente à individualidade de cada um que está ali, mas acreditar que todos entendam as informações de um filme de forma passiva ou pelo simples fato de estarem um pouco mais que atento, não é verdade: cinema exige leitura e participação, principalmente nos longos planos sequência com profundidade de campo, onde vários elementos podem ser apresentados ao espectador ao mesmo tempo. A edição cinematográfica possui cortes que também exigem do espectador imaginar momentos que estão no filme de forma implícita, como Por exemplo: em determinada cena vemos um homem tomar café da manhã, na cena seguinte o vemos dirigindo seu carro em direção ao trabalho. Ora! Não vimos o personagem sair da mesa, da cozinha, de casa e entrar no carro, ou mesmo dar a partida no veículo, mas tudo isso aconteceu.

Quando falam de “experiência cinematográfica”, geralmente ignoram o fato de assistirmos a um filme na sala de nossas casas, além de romantizarem a própria projeção, como fez Guyot acima, dizendo que nunca se pode reduzir seu ritmo, pará-lo ou voltar a uma cena que queremos rever. Eisner disse que o “espectador de um filme fica aprisionado até um filme terminar”. É como dizer que a vida fora da sala não existe mais até o fim daquela sessão. Entendemos que a experiência estética do cinema pode ser rompida pelo mais simples desvio de atenção, desde um celular tocando, ou vontade de ir ao banheiro, ou mesmo quando uma cena do filme nos remete a uma lembrança e viajamos momentaneamente para nosso próprio mundo, esquecendo a projeção. O mesmo acontece quando vemos quadrinhos. Além disso, o filme em casa permite ao espectador, com o controle remoto em mãos, quase o mesmo controle que o leitor de quadrinhos ao folhear uma revista: o espectador pode pular cenas, ver o final, pausar a exibição, assistir o resto depois... Não vamos romantizar as diferenças.

Contudo ainda há muitas divergências verdadeiras a serem exploradas: o cinema possui um formato para sua tela, via de regra, na proporção de 16:9. As



HQs têm vários formatos possíveis e cada quadrinho, em cada prancheta, pode assumir um formato diferente. Eisner fala que o formato do requadro “pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo” (Eisner, 2001, p. 46). A forma do requadro é um recurso muito particular dos quadrinhos e que o cinema experimenta pouco¹. Entretanto, esses recursos de formato são temas a serem estudados posteriormente, o que nos cabe agora é dizer que essa composição nos quadrinhos pode sugerir seu tempo de leitura. “Sugerir” porque quem define mesmo é o leitor, determinando quanto tempo irá gastar lendo uma HQ, diferente do cinema, que teria o tempo determinado pela projeção.

Desavenças à parte, a paixão entre HQs e cinema é recíproca. Cineastas como Federico Fellini já teceram elogios a quadrinhistas como Moebius e Milo Manara, com quem inclusive fez a HQ Viagem a Tulum. Moebius também já namorou o cinema. Na década de 70 trabalhou em esboços junto com Alejandro Jodorowsky, fez desenhos para a ficção científica Alien, de Ridley Scott, e em 79 os story-board de Os Mestres do Tempo e Tron (Disney).

Moebius desenhava de um jeito incrivelmente rápido. Trabalhar com ele era melhor do que trabalhar com as câmeras mais sofisticadas. Sua caneta, quase que miraculosamente, criava todos os travelings, as tomadas panorâmicas e os zooms que eu tinha em mente. Isso me dava um registro pleno de todas as emoções que eu queria ver nos rostos dos meus atores. Através dos três mil desenhos adicionais que ele fez para Duna, eu tinha a nítida impressão de que já estava com meu filme pronto (JODOROWSKY, 2006).

É lugar comum elogiar a narrativa de um desenhista de quadrinhos dizendo que ela é “cinematográfica”. Entretanto não parece sensato elevar ou rebaixar a qualidade de uma arte em comparação à outra e diremos apenas que suas linguagens dialogam. Assim sendo, chegamos a um ponto além da simples comparação: como entender as HQs nas suas mudanças no espaço tempo através do corte a partir do diálogo da linguagem entre cinema e quadrinhos?

¹ Em filmes como Hulk (2003), de Ang Lee, o recurso de recortar a tela de projeção em vários “quadrinhos” com focos diferentes se assemelha à página de uma HQ, entretanto os vários focos de concentração simultâneas criados com isso ainda não dão ao público o tempo individual que o leitor de uma arte estática como os quadrinhos possuem.



2. O piscar é um corte & Momentos decisivos

Scott McCloud, em seu livro *Desvendando os quadrinhos*, disse que os filmes antes de serem projetados “são só um gibi muito, muito, muito lento” (1993, p. 08), isso porque no cinema normalmente há 24 fotografias/frames por segundo. Nas histórias em quadrinhos, esses frames podem ser entendidos como cada quadrinho que há na página. Entretanto é fundamental lembrarmos que, diferente dos quadrinhos, o cinema não tem no frame a unidade básica da criação ou projeção do filme. Nas HQs, o quadro/frame tem essa função básica pela natureza do registro desse momento único, como uma fotografia, mas no cinema o que importa de fato é a continuidade (ou descontinuidade) dos planos. Por isso, é comum que teóricos do cinema discordem de Scott McCloud, afirmando que o filme não é pensado como quadros, mas como planos em movimento. Isso fica mais claro de entender se você imaginar que os frames em si, a película, não existem mais no vídeo ou no filme digital, e o cinema não sofreu nenhum abalo cognitivo.

A verdade é que um filme está sendo efetivamente “cortado” 24 vezes por segundo. Cada quadro é um deslocamento do anterior. Acontece que num plano contínuo, o deslocamento espaço/tempo de um quadro para outro é tão pequeno (20 milésimos de segundo) que o público o vê como uma continuidade dentro de um mesmo contexto, em vez de 24 contextos diferentes por segundo. Por outro lado, quando o deslocamento visual é suficientemente grande (como no momento do corte), somos forçados a reavaliar a nova imagem como um contexto diferente. Milagrosamente, na maioria das vezes, não temos dificuldade em fazê-lo (MURCH, 2004, p. 18)

Walter Murch, editor vencedor do Oscar por *Apocalypse Now* (1979) e *O Paciente Inglês* (1996), no livro *Num Piscar de Olhos*, explica a importância desse frame de uma maneira adequada com os quadrinhos. Primeiro: ele chama o frame de quadro. Segundo: ele cita que quando o “deslocamento visual é suficientemente grande” nós somos forçados a reavaliar o contexto. O corte feito depois de um plano contínuo nos leva a um novo espaço tempo e nós precisamos “milagrosamente” compreender essa mudança. O “milagre” só acontece porque temos as ferramentas necessárias para entendermos esse “pulo”. Segundo Alberto Manguel, “só podemos ver as coisas para as quais já possuímos imagens identificáveis, assim como só podemos ler em uma língua cuja sintaxe, gramática e vocabulário já conhecemos” (2006, p. 27). Para entendermos o corte, passamos



por uma série de processos internos que buscam o conhecimento necessário para decodificarmos a mensagem da imagem.

Em nosso dia a dia, nós tiramos conclusões com frequência, completando mentalmente o que está incompleto, baseados em experiência anterior [...] Sempre que vemos uma fotografia num jornal ou revista, nós praticamos a conclusão. Nossos olhos captam a imagem em preto e branco fragmentada em retículas e nossas mentes a transformam na “realidade” da fotografia [...] Nos filmes, a conclusão acontece continuamente – vinte e quatro vezes por segundo – enquanto nossas mentes transformam uma série de imagens paradas numa história em movimento contínuo (McCLOUD, 1993, p. 63-65).

McCloud nos diz que nossa “experiência anterior” fornece as ferramentas para interpretarmos as partes a que somos submetidos de maneira que possamos tirar conclusões delas para entendermos o todo. Diz ainda que tiramos conclusões continuamente enquanto assistimos a um filme. Murch explica como essa conclusão no deslocamento espaço temporal se dá no cinema:

O que nos parece difícil de aceitar são os deslocamentos que não são nem sutis nem gritantes: por exemplo, o corte de um plano de corpo inteiro para outro um pouco menor em que os atores estão enquadrados do tornozelo para cima. Neste caso, o novo plano é diferente o bastante para assinalar que algo mudou, mas não o suficiente para nos fazer reavaliar o seu contexto. O deslocamento não é contínuo, mas também não é uma mudança de contexto. A colisão dessas duas ideias produz uma confusão mental – um pulo – que, comparativamente, torna-se incômodo (MURCH, 2004, p. 18 - 19).

Também nas HQs existe este deslocamento no espaço tempo. Contudo, diferente do cinema, dificilmente nos quadrinhos encontramos cortes que durem 20 milésimos de segundo entre um quadro e outro. Nos quadrinhos, cortes rápidos acontecem quando é preciso apresentar muita informação num curto espaço de tempo, dando uma leve impressão de “câmera lenta”. Por exemplo: quando observamos um objeto em rápido movimento percorrer “lentamente” um pequeno espaço de tempo, como na HQ “As Tartarugas Cangaceiras”, de Jota A e J. Marques Jr, publicada na revista Qua Qua Quadrinhos, temos esses cortes rápidos (Fig.01): uma faca arremessada contra alguém desloca-se de um quadrinho para o outro no espaço de tempo de alguns décimos de segundos.

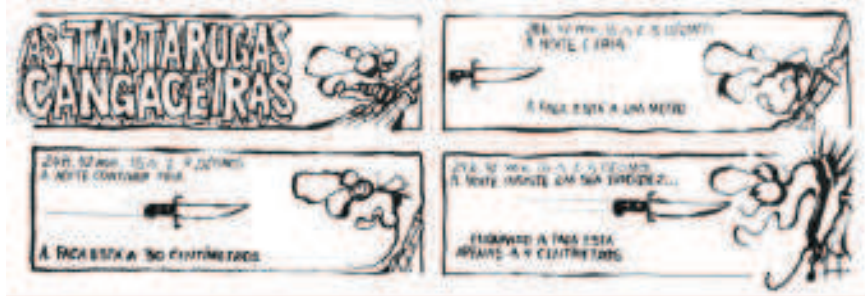


Fig.01. Revista Qua Qua Quadrinhos. p. 20. 1993.

Normalmente, os cortes que acontecem nos quadrinhos são mais “incômodos”, como os que citou Murch. Esses cortes simples, que permanecem no mesmo contexto também são comuns, tanto quanto aqueles que transportam o leitor de um lugar e de um momento para outro.

De alguma maneira, segundo Murch, o corte que acontece nos filmes é semelhante ao que acontece no dia a dia, quando piscamos. Por conta disso, o homem acostuma-se a aceitar a narrativa descontínua dos filmes, pois piscar é um corte:

Comecei a pensar nisso por ocasião do primeiro filme que editei – A Conversação –, quando reparei que Gene Hackman (no filme, Harry Caul) piscava em momentos muito próximos aos pontos em que eu decidia cortar. Era interessante, mas eu não sabia o que fazer com isso. Foi então que certa manhã [...] vi que a primeira página de um número da Monitor trazia uma entrevista com John Huston [...] “Olhe para aquela lâmpada ali. Agora olhe para mim. Olhe de novo para a lâmpada. Agora para mim de novo. Viu o que fez? Você piscou. Isso são cortes. Depois de ver uma primeira vez, você sabe que não precisa fazer um movimento contínuo entre mim e a lâmpada porque já sabe o que tem no meio. A sua mente corta a cena. Primeiro você olha a lâmpada. Corta. Depois olha pra mim.”

O que Huston nos pede para observar é o piscar, um mecanismo fisiológico que interrompe a aparente continuidade visual da nossa percepção. A minha cabeça pode se mover lentamente quando olho de um lado da sala para o outro,



mas na verdade estou cortando o fluxo das imagens visuais em fragmentos significativos e assim justapondo e comparando esses fragmentos [...] sem informações irrelevantes no meio do caminho.(MURCH, 2004, p. 64-65).

Nas HQs esse corte acontece no espaço entre quadros, esse espaço que Scott McCloud chama de “sarjeta” (fig.02), conhecido também como “calha” ou “entre quadros”. É na calha que acontece a “mágica dos quadrinhos”: imaginemos um determinado quadrinho onde podemos ler um diálogo entre dois personagens e um terceiro elemento, em segundo plano, correndo na direção dos dois primeiros. No quadrinho seguinte, o terceiro personagem os alcança e participa do diálogo com os outros do início. Em outras palavras: o tempo do diálogo dos dois personagens no primeiro quadrinho pode ser presumido pelo tempo do espaço percorrido pelo terceiro personagem até atingir aqueles que estavam conversando antes. Quando esse terceiro personagem os alcança, em algum lugar na calha, passamos imediatamente ao quadro seguinte, que é quando ele inicia sua participação no diálogo.

O leitor precisa entender essa relação entre espaço tempo dos quadrinhos, que é muito diferente no cinema. Nos quadrinhos, um dos motivos para aceitarmos o corte com certa facilidade é pela natureza de sua arte ser estática, assim como na pintura e na fotografia, enquanto que no cinema o significante é a movimentação e o tempo de duração dos planos.

A calha entre um quadrinho e outro é um corte, trata-se do piscar onde os leitores precisam justapor essas imagens e perceber todas as informações que existem entre elas. As HQs exigem do leitor que ele saiba o que há no entre quadros da mesma forma que há no corte do cinema e no percurso que existe entre o olho e a lâmpada, no exemplo de Huston citado por Murch.

Murch ainda discute algo que cabe muito bem aqui. Em seu processo de trabalho, as cenas de cada rolo de filme que recebia para editar eram fotografadas. Uma foto para cada cena ou tomada. As mais complicadas, que exigiam uma mudança mais elaborada de um ponto A para um ponto B, exigiam mais de uma foto para que ele pudesse entender o movimento da cena. De forma que, quando juntava todas as fotos em painéis sequenciados, ele tinha álbuns muito semelhantes a fotonovelas, e fotonovelas são uma história em quadrinhos (MURCH, 2004, p. 42 - 43). Ainda existe algo de fundamental em cada imagem que ele selecionou:



Fig. 02. McCLOUD. 1993. P. 66.

Mas para mim o trunfo das fotos era que elas se transformavam em hieróglifos para a linguagem das emoções. Que palavra expressaria o conceito de raiva irônica com uma ponta de melancolia? Não há palavra para isso, pelo menos não em inglês, mas é possível ver essa emoção específica representada numa fotografia [...] Ao escolher um quadro representativo, o que se está procurando é uma imagem que sintetize a essência dos milhares de outros quadros que formam a tomada em questão. É o que Cartier-Bresson – referindo-se à fotografia – chamou de “momento decisivo” (MURCH, 2004, p. 43-44).



Cada foto selecionada por Murch é o “momento decisivo” em que cada imagem possui o maior número de elementos e informações necessárias para se contar a história, a “essência” de cada cena. Cada momento decisivo pressupõe centenas ou milhares de frames anteriores ou posteriores. Uma boa história em quadrinhos pode ser construída desses momentos decisivos, quadro a quadro. Onde cabe ao leitor justapor as imagens e visualizar em sua mente os milhares de “frames” não selecionados pelo desenhista e que estão escondidos entre uma imagem e outra.

O artista ou o escritor (ou ambos) são desafiados pela necessidade de transmitir o “âmago”. Gestos sutis ou posturas provocativas não são fáceis de se representar sem a movimentação contínua fornecida pelo filme. Nesta mídia, imagens para “contar” a história têm de ser extraídas do fluxo da ação e, então, serem congeladas (EISNER, 2005, p.118).

Tanto o escritor quanto o desenhista de quadrinhos, precisam representar, em cada quadro, o âmago da história, ou a essência dela. E essas imagens são construídas principalmente pela seleção do momento extraído do fluxo das ações. É importante ressaltar aqui que o termo “representar”, aplicado por Eisner em seu texto, não foi gratuito: como quadrinhos não dispõem de som ou movimento, normalmente os gestos e expressões utilizados na maioria dos quadrinhos possuem uma natureza cênica, como se os personagens estivessem atuando, interpretando, como se estivessem em cena, mise en scène. Aqui, esses momentos decisivos nos quadrinhos, lembram mais a representação exagerada típica do teatro do que a representação mais realista do cinema.

3. Maneiras de se fazer uma montagem

Nos quadrinhos e no cinema a mudança de um ponto A para um ponto B pode acontecer de diversas maneiras diferentes. André Bazin nos fala em seu ensaio intitulado “A Evolução da Linguagem Cinematográfica”, que existem três maneiras de se fazer uma montagem: montagem paralela, montagem acelerada e montagem de atrações.

3.1. Montagem paralela

A montagem paralela consegue “dar conta da simultaneidade de duas ações, distantes no espaço, por uma sucessão de planos de uma e da outra” (BAZIN, 1991, p.67). Podemos entendê-la simplesmente retornando às citações de Murch quando fala sobre os cortes bruscos, de contextos diferentes. Essas narrativas



paralelas são facilmente encontradas em quadrinhos, como em cenas de conversas por telefone, quando percebemos um fio telefônico em espiral dividindo os quadros, substituindo a calha, dando impressão de ações paralelas e simultâneas enquanto os personagens dialogam.

3.2. Montagem Acelerada

“Em *La roue*, Abel Gance nos dá a ilusão da aceleração de uma locomotiva sem recorrer a imagens reais de velocidade [...] pela simples multiplicação de planos cada vez mais curtos” (BAZIN, 1991, p.67). Neste caso, o cinema usa planos repetidos com durações cada vez mais curtas. A roda da locomotiva girando em espaços de tempo cada vez menores, no caso, para dar a impressão de que a velocidade está aumentando.

Bazin é um defensor do realismo cinematográfico e propõe uma ética no registro do mundo através do cinema. É irônico usar sua teoria para estudar os quadrinhos, uma vez que “imagens reais” nos quadrinhos são raríssimas. Na verdade, não conseguiria citar um exemplo senão as “encenações” das fotonovelas. Só ignorando isso, poderemos aplicar Bazin.

Como já dissemos, os quadrinhos permitem ao leitor um tempo subjetivo que lhe atribui um ritmo próprio de leitura, o que dificulta essa percepção de aceleração entre um quadro e outro. Entretanto certos recursos gráficos são possíveis de sugerir essa sensação: enquadramentos com ângulos inclinados, imagens repetidas com leves distorções ou mesmo o simples recuo do distanciamento entre os quadros (a diminuição do espaço da calha) podem permitir essa sensação de rapidez crescente, entretanto é mais comum que, quando uma imagem é repetida várias vezes numa mesma página, a sensação comum é a de que o tempo desloca-se mais devagar, dando uma impressão de lentidão ou desaceleração, exatamente o contrário do que propõe Bazin.

Quando aprendemos a ler quadrinhos, aprendemos a perceber o tempo espacialmente, pois, nas histórias em quadrinhos, tempo e espaço são uma única coisa. O problema é que não há diagrama de conversão. Os poucos centímetros que nos transportam de segundo pra segundo numa sequência [as calhas, ou sarjetas] podem nos levar por centenas de milhões de anos em outra. Assim sendo, como leitores, nós temos a vaga sensação de que movendo-se pelo espaço, nossos olhos também estão se movendo pelo tempo (McCLOUD, 1993, p 100).

De acordo com o autor, espaço é tempo. Para entendermos melhor essa colocação precisamos olhar a figura 03, onde encontramos um experimento de percepção temporal no qual um quadrinho é abordado de maneira diferente de modo a criar sensações de tempo diversas.



Fig. 03. McCLOUD. 1993. P. 101.

3.3. Montagem de atrações & Non-sequitur

Enfim, a montagem de atrações, criada por Eisenstein, cuja descrição não é tão fácil, poderia ser definida grosseiramente como o reforço do sentido de uma imagem pela aproximação de outra imagem que não pertence necessariamente ao mesmo acontecimento: os fogos de artifício em O Velho e o novo, que sucedem a imagem do touro [...] A criação de um sentido que as imagens não contém objetivamente e que procede unicamente de suas relações (BAZIN, 1991, p.67-68).



Para explicar Bazin, a melhor maneira que encontramos é citando McCloud novamente. Para ele, existem nos quadrinhos seis tipos de transição de imagens, uma delas é o non-sequitur (do latim: “não se segue”).

Por mais que uma imagem seja diferente de outra, sempre há um tipo de alquimia no espaço entre os quadros, que pode nos ajudar a descobrir um sentido até na combinação mais dissonante. Essas transições podem não fazer “sentido” de uma forma tradicional, mas algum tipo de relação acaba se desenvolvendo. Criando uma sequência de duas ou mais imagens, nós damos a ela uma identidade forçando o leitor a considerar essas imagens como um todo (McCLOUD, 1993, p 72-73).

Bazin e McCloud afirmam que nós, como interlocutores dessas imagens, devemos procurar um sentido oculto nessas uniões desconexas que fluirão como que fruto de uma alquimia, por mais absurda que a interpretação dessas imagens possa ser. É claro que deve haver também uma responsabilidade do artista que as cria no que diz respeito ao objetivo que ele procura alcançar com esse tipo de imagens, para que elas não se limitem a experimentalismos que “não faça nada para levar a história adiante [...] proporcionando ocasionais piadas absurdas” (McCLOUD, 2008, p. 17).

Como dissemos antes, seis são os tipos de transições que Scott McCloud pôde encontrar nos quadrinhos: 1) Momento a momento; 2) Ação a ação; 3) Sujeito a sujeito (ou tema a tema); 4) Cena a cena; 5) Aspecto a aspecto e 6) Non sequitur. Vamos abordar as outras cinco.

3.4. Momento a momento

“As transações de momento a momento, por exemplo, são úteis para retardar a ação, aumentando o suspense, capturando pequenas mudanças e criando um movimento cinematográfico na página” (McCLOUD, 2008, p. 16). Esse primeiro tipo de transação lembra muito a linguagem cinematográfica exatamente por trabalhar com cenas do mesmo ângulo, momentos de um mesmo plano, sem aqueles cortes bruscos de contexto do qual falou Murch. Como se a câmera, ou o olho do leitor, fosse se aproximando em close de um rosto entre um quadro e outro, ou alguém fechasse os olhos, ou uma bola rolasse de um lado para o outro do mesmo enquadramento.

3.5. Ação a ação

“Os tipos de ação a ação são conhecidos por sua eficiência. O cartunista simplesmente escolhe um momento por ação, de modo que cada quadrinho



contribua para levar o enredo adiante e manter o ritmo acelerado” (McCLOUD, 2008, p. 16). Esse tipo de transição é mais difícil de acontecer no cinema porque é típico da narrativa de imagens estáticas. Um exemplo citado por Scott: no primeiro quadro temos uma ginasta passando pó nas mãos; no seguinte, temos ela correndo; no terceiro quadro, ela salta um obstáculo; no quarto, toca o chão, no quinto, faz uma pose, no sexto, comemora com o técnico. Ora, tudo isso no cinema poderia facilmente ser feito em um plano sequência sem nenhum corte, o que pareceria uma cena de momentos. Se o diretor decidisse filmar essa mesma cena com movimento de câmera que alterasse seu ângulo, ainda teríamos momento a momento. Agora, se ele decidisse fazer cortes, mostrando a cena de ângulos ou perspectivas diferentes, teríamos a cena dentro de um mesmo contexto, o que McCloud chamaria de tema a tema.

3.6. Tema a tema ou sujeito a sujeito²

“As transações de sujeito a sujeito são igualmente eficientes para levar a história adiante alternando os ângulos para dirigir a atenção do leitor conforme o necessário” (McCLOUD, 2008, p. 16). Esse tipo de edição de imagens é muito comum no cinema clássico, onde o plano seguido de contra plano narra, principalmente, cenas de diálogos. Um personagem é colocado do lado direito do enquadramento enquanto o segundo é colocado do lado esquerdo, para passar a ideia de que estão um diante do outro.

3.7. Cena a cena

“Os saltos de cena a cena podem ajudar a contar a história em extensões diferentes, permitindo ainda assim diversos intervalos de tempo e uma variedade de locais” (McCLOUD, 2008, p. 17). Essa transição é a mesma montagem paralela de Bazin, com um diferencial: não precisa, necessariamente, serem cortes de momentos simultâneos. “Com frequência, o raciocínio dedutivo é exigido na leitura dos quadrinhos, como nessas transições cena a cena, que nos levam através de distâncias significativas de espaço e tempo” (McCLOUD, 1993, p. 71). São cenas que, normalmente exigem caixas de texto com citações como: “Enquanto isso, na sala da justiça...” ou “Dez anos depois, em Paris...”. Às vezes, as imagens bastam sem nenhum texto explicativo, como se tivéssemos, por exemplo, no primeiro quadro um plano aparecendo o sol e no quadro seguinte, o mesmo plano, só que agora com a lua.

²Em seu primeiro livro, *Desvendando os Quadrinhos*, Scott McCloud intitula essa transição de tema a tema, entretanto, em seu terceiro livro, *Desenhando Quadrinhos*, ele se refere a essas transações de forma mais específica: sujeito a sujeito.



3.8. Aspecto a aspecto

Às vezes pode convir à narrativa paralisar o tempo e deixar que o olho vagueie. As transições de aspecto a aspecto fazem justamente isso e foram usadas com sucesso no Japão – e recentemente na América do Norte – para criar uma forte sensação de local e estado de espírito (McCLOUD, 2008, p. 17).

São imagens que, normalmente, servem para contextualizar a cena, mas não apenas o plano aberto que mostra uma externa de casa e, em seguida, uma interna em plano médio, com alguém sentado numa poltrona na sala, assistindo televisão. O aspecto a aspecto sugere uma pausa na narrativa, mostrando vários elementos de um mesmo contexto, “supera o tempo em grande parte e estabelece um olho migratório sobre diferentes aspectos de um lugar, idéia ou atmosfera” (McCLOUD, 1993, p. 72). Esse tipo de narrativa nos quadrinhos orientais, onde foi muito desenvolvida, às vezes, enche várias páginas de cenas isoladas de um mesmo contexto, como um grande centro urbano sendo mostrado em detalhes: os prédios, os transeuntes, os carros, um semáforo. Essa técnica também é aplicada para exprimir algum sentimento; se a ideia é mostrar o cotidiano conturbado da cidade grande onde o protagonista vive em constante angústia, pode-se colocar um mendigo, um acidente de trânsito, um assalto, o consumismo das vitrines das lojas etc. Scott utilizou, em seus livros, a chuva sob vários aspectos, apostando em cenas que exprimiam sentimentos de solidão e melancolia. No cinema, narrativas como essas não são difíceis de encontrar, a diferença no quadrinho se dá novamente pela qualidade estática das imagens, que permitem que o leitor demore quanto quiser em cada quadro até perceber a natureza do sentimento ou atmosfera que o narrador pretende atingir. Mas Scott ainda nos apresenta outro diferencial:

Quando o conteúdo de um quadro mudo não indica sua duração, ele também pode produzir uma sensação atemporal. Devido à sua natureza não-resolvida, esse quadro permanece na mente do leitor e sua presença pode ser sentida nos quadros seguintes. Em “quadros sangrados” - aqueles que extrapolam a margem da página – esse efeito é composto. O tempo não é mais contido pelo ícone familiar do quadro fechado. Ele sofre uma hemorragia e escapa pro espaço infinito. (McCLOUD, 1993, p. 102-103).



O quadro sangrado, ou vazado, é um recurso comum nos quadrinhos. O ícone do quadrinho, esse quadro fechado, essa unidade básica que constitui cada momento decisivo nas HQs e delimita um espaço e um tempo, pode ser rompido ou se apresentar de várias maneiras. Esse sangramento do quadrinho pode aparecer de duas maneiras: a primeira, que Scott chama de “ruptura da quarta parede” (2008, p. 33) não é rara nas HQs e acontece quando a imagem de um quadrinho dialoga diretamente com outra na mesma página, quando um personagem ou um objeto qualquer rompe a linha do requadro e interfere na leitura dos quadros vizinhos. É um recurso muito comum em cenas de ação de super heróis, quando o personagem parecem saltar ou voar pra fora do quadro ou da página.

Enquanto que a primeira ruptura se dá entre um elemento e o requadro ao seu redor, a segunda ruptura, que Scott chama de “imagem sem borda” (2008, p.33), acontece entre o requadro e a margem da página. É quando esse quadro não abarca tudo que é necessário e a imagem parece incompleta, vazando para fora dos limites de impressão da página, quando o narrador se propõe a não determinar esse espaço tempo, como se dissesse: “existe muito mais disso fora do quadro”. Essa informação fica sobrevoando a cabeça do leitor. O recurso é muito utilizado nessas transações de aspecto a aspecto nos quadrinhos e o cinema dificilmente consegue transmitir esse “sangrar” da imagem, já que seu enquadramento na proporção 16:9 é completamente utilizado na projeção, não há como rompê-lo. Sugerir que existe algo fora do quadro, isso os quadrinhos e o cinema fazem o tempo todo, porque todo plano é recortado. O diferencial está em romper a unidade básica de sua construção, no caso das HQs, o próprio quadrinho em relação à página, enquanto que o paralelo para o cinema seria seu plano sequencia, que não pode ser vazado em relação à tela de projeção.

Considerações finais

Com essas observações, concluímos um primeiro esboço comparativo da edição e da narrativa entre cinema e quadrinhos. Percebemos que a teoria do cinema pode ser facilmente aplicada aos quadrinhos ressaltando a diferença básica entre as duas: uma arte prima pelo movimento e a outra pelo grafismo estático. Comparamos teorias de estudiosos do cinema e dos quadrinhos no que diz respeito à narrativa e à edição e percebemos as semelhanças e singularidades entre elas. Procuramos não supervalorizar uma arte em detrimento da outra, mas vale lembrar que este foi mais um estudo sobre os quadrinhos utilizando o referencial teórico do cinema como escada. Esperamos ter acrescentado algo substancial sobre o assunto, mas temos plena certeza de que ainda há muito a se dizer sobre esse e outros temas envolvendo quadrinhos e cinema.



Referências

- BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.
- GUYOT, Didier Quella. **A história em quadrinhos**: coleção 50 palavras. São Paulo: Loyola, 1994.
- JODOROWSKY, Alejandro. **MOEBIUS**. Incal. Vol. 1. São Paulo: Devir, 2006.
- MARQUES, Jota A. As Tartarugas Cangaceiras. in **Qua Qua Quadrinhos**. KENNEDY, João (org.) Teresina: Fundação Nacional de Humor, 1993.
- MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 1993.
- McCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2008.
- MURCH, Walter. **Num piscar de olhos**: A edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2004.
- XAVIER, Ismail. **O cinema no século**. Imago Ed.: Rio de Janeiro, 1996.

Abstract

The comics and the cinema have a long history of comparisons. Some scholars worry about when and how one of this art beginning to influence the other. However, what we are looking for is to realize what both languages shares and differs. The large theoretic content of the themes possible this comparative work. The movie editing puts us against temporal clipping spaces similar to the comics. These jumps between juxtaposed images and the ability to connect to each other are used continuously in both the movies and in comics, but they have their particularities. This text aims to present and analyze these similarities and differences between comics and movies addressing the editing and narrative of these arts, focusing on continuity or discontinuity in the scenes.

Keywords: Comics, movie, editing, space and time.