

Comic e cinema, uma relação entre iguais?

Gêisa Fernandes D'Oliveira¹

Em janeiro passado, o trabalho final para a disciplina *Limites da Representação da Imagem* deveria ser apresentado na forma de um seminário, aberto ao público. A cada dia dois alunos abordariam seus temas de pesquisa, sob a luz da argumentação proposta pelo filósofo francês Michel Foucault em seu livro *As palavras e as Coisas*,² segundo a qual a relação entre as representações e o que se representa, transforma-se conforme a configuração do saber em determinada época. O segundo dia seria reservado ao cinema e aos *comics* (nessa ordem). Nos dias anteriores à apresentação vários colegas vieram saber mais detalhes e confirmar presença. Porém, o que no princípio havia sido motivo de grande satisfação para mim não passava, na verdade, de um mal entendido. As pessoas queriam sim, assistir ao segundo dia de seminários, mas queriam fazê-lo por pensarem se tratar de um dia dedicado ao cinema. Exclusivamente ao cinema. Este pequeno episódio confirmou uma suspeita surgida logo no início da pesquisa: falar de *comics* é lidar com uma espécie de “patinho-feio”, uma linguagem que apesar de não ser descartada e nem de ter sua existência ignorada, permanece sempre numa posição menos favorável, um pouco “de lado”, um tanto quanto negligenciada por outras linguagens com características bastante próximas às suas. Dentre elas, o cinema. A primeira aproximação que se faz entre cinema e *comics* é a de que ambas as linguagens trabalham com imagens, o que implica numa primeira reflexão: trabalham da mesma forma? Esta pergunta, embora aparentemente possa ser respondida de maneira óbvia (as formas são diferentes uma vez que o cinema lida com imagens em movimento e os *comics* com imagens estáticas), será o ponto de partida para nossa discussão, dividida para os fins desta apresentação, em quatro pontos:

1. Como se formam as imagens numa folha ou numa tela?

2. Cinema arte coletiva x *comics* arte individual e o peso da indústria cultural em cada uma das linguagens.

3. Filme - vira *comic* - vira filme. Faz diferença?

4. Afinal, quem representa melhor a realidade: os *comics* ou o cinema?

1. Como se formam as imagens numa folha ou numa tela?

Como dissemos anteriormente, o ponto de partida para uma discussão que envolva *comics* e cinema é a maneira como cada uma dessas linguagens se utiliza deste denominador comum, a imagem. Enquanto o cinema aprisiona uma imagem em movimento, congelando-a, para depois, via reprodução (projeção de um determinado número de fotogramas por minuto) restituir-lhe a dinâmica, os *comics* criam imagens que buscam, via recursos gráficos, dar a impressão de movimento. Sobre esta possibilidade de imprimir movimento a imagens estáticas, sem a interferência de nenhum recurso externo, discorre Umberto Eco, a partir da pesquisa da socióloga francesa Evelin Sullerot com fotonovelas (dispostas graficamente segundo o mesmo esquema dos *comics*, a saber, a partir de quadros justapostos que observados seguindo-se uma direção pré-determinada contam uma história):

(...) numa pesquisa de opinião feita sobre a capacidade de memorização de uma fotonovela, tornou-se patente que as leitoras submetidas ao teste recordavam cenas que de fato não existiam na página, mas resultavam subentendidas pela justaposição de duas fotografias. Sullerot examina uma seqüência composta de dois quadros (pelotão de execução disparando, condenado caído no chão), referindo-se aos quais, os sujeitos

falavam longamente de uma terceira imagem (condenado enquanto caía).³

Ou seja, o observador, gera uma imagem virtual a partir de uma imagem real, conferindo movimento ao todo. A esta capacidade dá-se o nome de *continuum virtual*. Note-se que a imagem gerada via *continuum*, apesar de ser criada no interior da minha mente (fenômeno individual), será também coletiva, pois vários observadores gerarão imagens de igual conteúdo. Exemplificando com as imagens citadas por Sullerot: ao observar a primeira imagem (pelotão) e a terceira (homem caído no chão), nenhum espectador se recordará de uma figura de um homem comendo, ou dançando. O *continuum* que cabe, que se encaixa nestas imagens, tem de ser o do homem enquanto cai. Esta imagem que não está em lugar nenhum, no entanto, está em todos que observam a série. Eco entenderá essa previsibilidade como uma “falha” comunicativa, uma supressão de redundância que em nada altera ou melhora a capacidade informativa do conjunto. “É, em suma, como um telegrama que comunique (eliminando toda a redundância) que o Natal cairá no dia 25 de dezembro.”⁴

Apesar de ter a sua graça, a afirmação de Eco é um tanto quanto injusta, pois reduz o *continuum* a uma informação desnecessária (mesmo sem o telegrama, saberíamos que o Natal não cai em outra data, senão no dia 25 de dezembro). O *continuum* não nos oferece algo que já sabemos, ao contrário possibilita que o sabido, o que se vê, gere uma informação nova, previsível, sim, mas não banal nem desprezível. O *continuum* em si não é, de fato, responsável pelo ato comunicacional completo, mas é ele que permite que esse ato se processe. Em outras palavras, é através do *continuum* que a história flui, é ele que injeta movimento numa série de imagens estáticas.

Enquanto no cinema o *continuum* é dado por um elemento externo, um projetor, que pode inclusive alterar a velocidade dos quadros e que delimita, em última instância, o tempo da narrativa, nos *comics* esse *continuum* está relacionado ao tempo de leitura da história. Um tempo que, embora aparentemente determinado pelo leitor, precisa seguir um ritmo, caso contrário a com-

preensão da narrativa pode ser prejudicada, pois, ao ler um *comic*, se tenho interesse em compreender a história e não apenas admirar cada quadro, há um certo limite de tempo de observação a ser respeitado. Não posso demorar-me, digamos, um dia inteiro apreciando um só enquadramento, sob pena de não mais entender a história (a lacuna a ser preenchida entre o último quadro desta página e o primeiro da próxima vai se tornar cada vez maior e mais dificultoso seu preenchimento). Esse tempo de leitura é o *tempo extrínseco* do quadrinho, que não pode ser definido precisamente, não é marcado pelo tempo da projeção, como é o caso do filme no cinema, porém faz-se sentir perfeitamente, de maneira tão concreta quanto o tempo de projeção de um filme.

Pois bem, até aqui, as diferenças indicam um caminho comum: ambas trabalham com imagens que, através de estratégias diversas, passam ao observador, em maior ou menor grau, a impressão de movimento, mas este é apenas o primeiro passo rumo ao objetivo maior almejado por ambas as linguagens: narrar, contar uma história. Para tanto, o filme assim como os *comics* precisam ordenar suas imagens de um modo bastante específico. Vejamos primeiramente como isto acontece nos *comics*.

Via de regra a leitura da página de um *comic* acontece segundo os padrões ocidentais, começando pela primeira linha no alto da página, da esquerda para a direita. Os seja, como faríamos com qualquer texto escrito em prosa. Alguns desenhistas, como o recentemente falecido italiano Guido Crepax, sobretudo em sua *Valentina* buscam romper com essa leitura guiada ao explorarem ao máximo o uso não-linear do que Cirne (1975, 2000) chama de *blocos significacionais*: “uma área da página onde a relação entre os quadros fosse de tal modo expressiva que ela passaria a determinar a ação significante da narrativa e, em consequência, a da leitura.”⁵

No entanto, mesmo trabalhos como os de Crepax, tendem a guiar o olhar numa direção tradicional. Outras leituras permanecem como possibilidades em aberto, caminhos alternativos que o olhar poderá traçar como num exercício complementar.

No cinema, curiosamente, esse ordenamento das imagens remete-nos, num primei-

ro momento, aos *comics*, uma vez que o roteiro, antes de ser filmado, será esquematizado, representado graficamente por um *story board*, no qual cada cena é desenhada quadro a quadro, da maneira que deverá aparecer na tela, com os enquadramentos e movimentos de câmeras desejados, ou seja, já com a sugestão de como a leitura dessas imagens deverá ser feita. Após este estágio embrionário, durante o qual o futuro filme já existe, mas apenas enquanto *comic*, as cenas do *story board*, uma vez filmadas organizam-se em um plano-seqüência, a unidade “mínima significativa da linguagem cinematográfica”

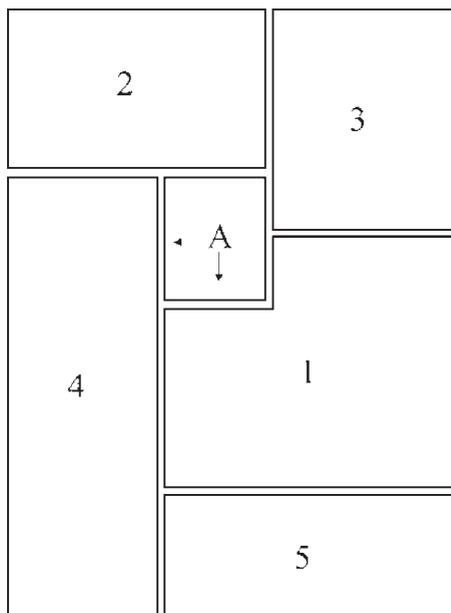
E se o bloco significacional apontava quase sempre numa direção linear, o plano-seqüência, por outro lado, pode ser longo, curto, cheio de cortes, avançar no tempo cronológico ou nele retroceder, enfim, uma infinidade de recursos que desvendam, por sua vez, uma série de possibilidades narrativas.

2. Cinema arte coletiva x *comics* arte individual

Também neste ponto poderemos traçar alguns paralelos entre os *comics* e o cinema.

O processo de construção de um filme, da concepção à distribuição, envolve quase que necessariamente⁶ a participação de várias pessoas. Os *comics*, por sua vez, necessitam, basicamente, de um desenhista e lápis e umas tantas folhas de papel. Desse caráter coletivo do cinema decorre uma vulnerabilidade muito maior do cinema às leis da indústria cultural. Que história será contada e como e onde, tudo depende muito mais de recursos e aprovações de terceiros do que no caso dos *comics*, mas estes, apesar de gozarem de uma maior liberdade, especialmente no que diz respeito à fase de confecção estão igualmente sujeitos a duras regras de mercado quando se trata da distribuição. Durante a década de 1910 o crescente sucesso dos *comics* junto ao público levou à criação, por parte de um executivo do ramo jornalístico - William Hearst, proprietário do *New York Journal* - do *King Feature Syndicate*, que passou a centralizar e controlar a distribuição das histórias. Publicar tiras significava um número maior de jornais

vendidos e, conseqüentemente mais patrocinadores e mais lucros. Na esteira do *King Feature* surgiram, majoritariamente nos Estados Unidos da América, muitas outras destas agências distribuidoras de *comics* para jornais e revistas. A partir de uma fórmula simples - a de vender barato para lucrar no atacado, possível devido à grande quantidade da oferta, os *syndicates* foram, em grande parte, os responsáveis pela ruína de vários mercados locais. Incapazes de venderem seus trabalhos para os jornais (uma vez que estes podiam adquirir *comics* norte-americanos por preços consideravelmente mais baixos), muitos desenhistas abandonaram o ofício ou optaram por linhas menos convencionais, que levariam aos chamados *comics* alternativos, nos quais é possível encontrar temas como sexo, drogas e violência, tratados com apuro gráfico-visual. Ironicamente, seriam estes mesmos autores até então alternativos que salvariam os *syndicates* da grande crise na qual estes se encontravam devido ao desgaste do modelo tradicional dos *comics*. Podemos afirmar, portanto, que desde sua afirmação enquanto linguagem os *comics* estiveram ligados à idéia de uma diversão popular, de massas. Outra foi a origem do cinema, como bem podemos perceber no episódio ocorrido em 1896 - equivale a dizer apenas um ano após a primeira apresentação pública do cinematógrafo no *Grand Café* de Paris -, quando um funcionário da Lumière, ao presenciar um acidente em São Petersburgo, durante a coroação de Nicolau II, registra o ocorrido em sua câmera, inaugurando uma nova forma de jornalismo.⁷ A febre de aventureiros dispostos a registrar tudo o que pudessem captar em suas câmeras, carregadas em trens, balões, em viagens pela Europa e pela América, aponta igualmente na direção de uma busca de outras funções para o cinema, que não apenas o entretenimento. Vale repetir que estamos tratando aqui dos *comics* enquanto linguagem estabelecida e daí ser possível tratar este paralelo com o cinema, visto que ambos, a partir desta perspectiva, seriam inventos do final do século XIX. Partindo sempre desta contemporaneidade, podemos ainda afirmar que o suporte de cada uma dessas linguagens, ao mesmo tempo em que lhes aproxima, uma vez que ambas utilizam-se de



Blocos significacionais (Valentina - G. Crepax)

inovações técnicas típicas das modernas sociedades industriais; lhes confere certa distância, pois se um *comic book*, depois de pronto, já pode ser fruído, um filme precisa ainda de um tipo de projetor, de um aparato técnico que permita a sua reprodução e, somente então, sua fruição.

3. Filme - vira comic - vira filme. Faz diferença?

O que sentimos diante de uma imagem? Susan Sontag (2003) tenta responder a esta pergunta, centrando o foco de sua análise nas imagens de guerra e atrocidades em geral. Pelo menos do ponto de vista do que se admite em público, imagens de extermínio suscitam dor, medo, vergonha, pavor, pânico. Sontag vai além desta primeira impressão e, considerando desde pinturas sobre invasões e batalhas até recentes filmes de guerra, afirma que talvez também haja um tanto de prazer mórbido, êxtase, catarse pessoal envolvida no *voyeurismo* que exercemos como observadores de uma foto de guerra. Apesar de sermos permanentemente bombardeados por elas, desde o despertar até o final do dia, mesmo sendo impossível escapar delas, as imagens ainda nos prendem, nos enlaçam e basta pararmos diante de uma delas, saltando do rápido exercício inscrito no verbo *olhar*, para a contemplação exigida pelo verbo *ver* para que minha ação passiva se desdobre num leque de possibilidades ativas, interpretações, sensações que não são somente geradas pela imagem que observo, mas através da interação entre mim e a imagem. Voltando ao nosso tema, o que se constata é que essa interação entre observador e imagem será, em grande parte, determinada pelo tipo de imagem que se observa: se desenhada ou projetada, se a cores ou em preto-e-branco.

Tomemos como exemplo o que poderíamos chamar de “vai-e-vem” entre as linguagens dos *comics*: filmes baseados em personagens de *comics* e, inversamente, *comics* que surgem após um grande sucesso cinematográfico. Pois bem, o primeiro caso gera, via de regra, uma certa polêmica. Os fãs dos personagens gráficos muitas vezes não aceitam a transposição de seus heróis para seres de carne e osso e, mesmo quando

um lançamento é ansiosamente aguardado, comentários ácidos costumam suplantar os elogios. O contrário, a quadrinização de um herói do cinema, acontece de forma muito discreta. Trata-se, na verdade, quase sempre de uma personagem de filme de animação, ou seja, um desenho animado que vira desenho “estático” e segue vivendo suas aventuras nos *comics*. É possível ainda que um personagem de carne e osso torne-se, primeiramente, um desenho para tevê e só então apareça através de outros produtos licenciados, como *comics* ou álbuns de figurinhas. Não raro acontece um ciclo completo: um personagem de *comics* é transformado em filme e, posteriormente, relançado no formato de *comics*. De qualquer modo, a transposição de um herói do cinema para o papel dá-se de forma tranqüila, sem grandes interferências da mídia, nem posteriores críticas. A questão é: por que esta diferença? Certamente estudos de recepção podem indicar respostas, mas o que podemos inferir através da própria linguagem? Por exemplo: uma vez que se trata de um mesmo enredo, seriam os personagens dos *comics* e os personagens criados para cinema os responsáveis por esta diferente recepção?

Sobre a estrutura dos personagens, vejamos o que nos diz Umberto Eco. Discorrendo a respeito dos personagens presentes nos *comics*, o autor diferencia as estruturas narrativas dos heróis gráficos, das que são próprias dos mitos clássicos e das figuras religiosas. Um personagem mítico ou religioso estava ligado a uma narrativa, a qual descrevia relatos passados, conhecidos de todos. Ouvir uma narrativa mítica não era um meio de conhecer novos fatos a respeito do herói em questão, mais sim de reconhecê-los, de desfrutar mais uma vez daquelas aventuras. Certamente o sucesso da narração dependia em boa parte da capacidade de cada narrador enriquecer a história com um número maior ou menor de detalhes, mais ou menos atraentes, mas estes complementos não modificavam a espinha dorsal da história, preservando-a em sua estrutura fixa, a qual não poderia mais ser alterada, nem negada. Já o personagem de histórias em *comics*, por sua vez, pertence à civilização do romance e a uma estrutura narrativa sustentada, não pela repetição e pelo reconhecimento de fatos

passados, mas pela busca da novidade, do que ainda não ocorreu, ou seja, do futuro.

A personagem do mito encarna uma lei, uma exigência universal, e deve, numa certa medida, ser, portanto, *previsível*, não pode reservar-nos surpresas; a personagem do romance, pelo contrário, quer ser gente como todos nós, e o que lhe poderá acontecer é tão imprevisível quanto o que nos poderia acontecer.⁸

Walter Benjamin vê nessa forma de contar uma história, advinda com o romance do início da Era Moderna, na verdade o declínio da narrativa:

(...) o narrador é um homem que dá conselhos ao ouvinte. Mas se hoje “dar conselhos” começa a soar nos ouvidos como algo fora de moda, a culpa é da circunstância de estar diminuindo a imediatez da experiência. Por causa disso não sabemos dar conselhos nem a nós, nem aos outros. O conselho é de fato menos resposta a uma pergunta do que uma proposta que diz respeito a uma continuidade de uma história que se desenvolve agora.(...) O conselho, entretido na matéria da vida vivida, é sabedoria. A arte de narrar tende para o fim porque o lado épico da verdade, a sabedoria, está agonizando.⁹

A narrativa, segundo Benjamin, passa a submeter-se à *informação*, uma nova forma de comunicação cujo maior valor é a novidade e, como o que num momento era novidade logo se torna ultrapassado, este tipo de narrativa, ao contrário do que acontecia com as narrativas míticas, é incapaz de se desdobrar, de se multiplicar e está fadado a se esgotar, a se exaurir, a envelhecer. No entanto, o personagem de *comics* não pode ficar mais velho, pelo menos não na velocidade que seus leitores, sob pena de se descaracterizar e, em última análise, de se consumir, morrer. Afinal, o que é agir, acumular experiências, colecionar aventuras, senão sentir a passagem do tempo? A saída para este impasse é trabalhar com duas

instâncias de tempo: o tempo *extrínseco*, o tempo de fora da narrativa, o tempo de fruição da história, sobre o qual já falamos e o tempo *intrínseco*, o tempo de dentro da narrativa, o tempo durante o qual se passa a história. Dessa forma, um personagem dos *comics* pode mesmo envelhecer (equivala a dizer: viver aventuras, inserir-se na civilização da informação) dentro de uma história, mas na página seguinte ressurgirá novamente jovem, ou criança, de acordo com o que demandar a sua caracterização. E o que acontece com a personagem do cinema?

Por sua própria configuração, ou seja, uma personagem não seriada, cuja história nos será apresentada, desenvolvida e encontrará um desfecho num período pré-determinado de horas, a personagem do cinema aproxima-se do personagem clássico, mítico, cuja saga está traçada e não comporta alterações. E, no entanto, existem continuações de filmes, histórias contadas em várias partes, personagens que, primeiramente concebidas como coadjuvantes, roubam a cena e ganham um filme inteiro para si¹⁰, enfim, toda uma gama de exemplos que se afastam da narrativa clássica, mítica e se aproximam da narrativa do romance. Pois bem, isso acontece porque as personagens de cinema, assim como as dos *comics*, transitam por estas duas zonas de tempo, o que lhes permite uma apropriação de características narrativas tanto clássicas, quanto próprias da civilização do romance, descrita por Eco.

Do que foi dito podemos observar o trânsito entre as linguagens. Não podemos, contudo, ignorar as diferenças que efetivamente se manifestam na maneira como as narrativas se desenvolvem. Ou seja, a pergunta que figura no título desse tópico só pode ser respondida da seguinte forma: sim, faz muita diferença se uma história é contada via *comics* ou no cinema. E se a transposição para a tela grande de aventuras surgidas primeiramente nos *comics* não costuma agradar aos fãs mais puristas, isto se deve em grande parte pelo mal-entendido que consiste em se esperar ver *a mesma coisa* num suporte diferente. Pois a diferença de suporte, a intermediação de atores, a maneira como a imagem se forma e se ordena, enfim, todas as características aqui descritas nos levam à conclusão de que se tratam de dois

produtos diferentes que, em comum, possuem apenas o fato de vislumbrarem o potencial comunicativo de ambas as linguagens.

4. Afinal, quem representa melhor a realidade: os *comics* ou o cinema?

Convivemos aparentemente de maneira muito confortável com a idéia de que as diferentes linguagens visuais são como que espelhos do real, anteparos nos quais as coisas do mundo podem projetar-se fidedignamente, oferecendo-se à contemplação. Justamente por esse atestado de veracidade conferido pelo senso-comum às linguagens visuais, torna-se este um campo fértil e instigante para aplicarmos a teoria desenvolvida por Michel Foucault em *As Palavras e as Coisas*.¹¹ Como foi dito, nesta obra o filósofo francês afirma que a relação entre as representações e o que é representado, transforma-se conforme a configuração do saber em determinada época (configuração esta denominada pelo autor *episteme*). Sendo, pois, uma relação histórica, passível de sofrer alterações com a passagem do tempo, não poderá, por definição, constituir uma verdade absoluta. Somos levados a concluir que qualquer representação, em qualquer linguagem, seja ela visual, verbal, sonora ou híbrida, como é o caso tanto do cinema quanto dos *comics*, apre-

senta limites que dizem respeito a sua própria historicidade ou, parafraseando Foucault, à *episteme* dentro da qual esta representação se insere. Assim sendo, os “espelhos” do real perdem sua aura de infabilidade, diafanamente pairando acima de qualquer suspeita quando se trata de retratar o real, e ganham um caráter concreto, de algo que pode ser construído, negociado, historicizado.

A relação entre os *comics* e o cinema não é, portanto, uma relação entre iguais, do ponto de vista semiótico, no que diz respeito às características específicas de cada linguagem, porém, se pensarmos em ambas as linguagens como maneiras de se representar o real, encontraremos um ponto de encontro, uma esfera dentro da qual ocorre uma relação entre iguais. Ao criarem um espaço próprio, externo ao real, que são justamente as representações do real, nem os *comics*, nem o cinema nos brindarão com a totalidade deste. As partes do todo, isto é, as representações do real que as linguagens desvendam, mesmo se somadas, não representam o todo. Sempre haverá algo que lhes escapa, um lado de fora, algo que está além dos limites da representação. Ainda assim, são maneiras de nos aproximarmos desta realidade, lidarmos com ela, tratá-la, reinventá-la.

Bibliografia

Aumont, Jacques. *A Imagem*. Campinas: Papirus, 1993.

Benjamin, Walter *et alli*. *O Narrador*, in *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

Cirne, Moacy. *A Explosão Criativa dos Quadrinhos*. Petrópolis: Editora Vozes, 1970.

_____. *Para Ler os Quadrinhos: Da Narrativa Cinematográfica à Narrativa Quadrinizada*. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.

_____. *História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros*. Rio de Janeiro: Editora Europa/FUNARTE, 1990.

_____. *Quadrinhos, Sedução e Paixão*. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.

Eco, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

Foucault, Michel. *As Palavras e as Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

Sontag, Susan. *Diante da Dor dos Outros*. São Paulo: Cia das Letras, 2003.

¹ Mestranda em Comunicação Social pela Universidade Federal de Pernambuco.

² Michel Foucault. *As Palavras e as Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

³ Umberto Eco. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2000, p.147.

⁴ Idem.

⁵ Moacy Cirne. *Para Ler os Quadrinhos: Da Narrativa Cinematográfica à Narrativa Quadrinizada*. Petrópolis: Editora Vozes, 1975, pp. 61-62.

⁶ Aqui compreendida a grande maioria das produções de cinema, salvo exceções sobretudo na área de vídeo, que, eventualmente podem ser criadas e executadas por um único artista.

⁷ Fato registrado no livro *O Cinema*, de Emmanuelle Toulet (Rio de Janeiro: Objetiva, 2000). Extrato disponível no sítio eletrônico: <http://objetiva.com/releases/218-3.htm>.

⁸ Umberto Eco. Op. cit., p. 250, grifo no original.

⁹ Walter Benjamin. *O Narrador*, in *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1980, p. 59.

¹⁰ A ingênua Cabiria, personagem interpretada por Giulietta Masina, surge em 1952 no filme *Lo Sceicco Bianco* numa única cena para retornar como protagonista em 1957, em *Le Notti di Cabiria*, ambos dirigidos por Federico Fellini.

¹¹ Michel Foucault. Op. cit.