

ÁREA TEMÁTICA: (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

Quadrinhos e Cinema

Fábio Augusto Steyer (fsteyer@uol.com.br)

Phellip Willian De Paula Gruber (phellip.willian@gmail.com)

RESUMO – As mídias contemporâneas, como gêneros discursivos, se inter-relacionam constantemente, alimentam-se das suas formas de construção e se influenciam de acordo com o desenvolvimento de cada linguagem. Não é recente o empréstimo do cinema por narrativas literárias para o desenvolvimento de um enredo fílmico, nem surpresa a adaptação de uma grande obra-prima da literatura para a linguagem da arte sequencial. Entretanto, com o avanço das duas linguagens, o que temos visto é uma grande quantidade do uso do texto cinematográfico de narrativas adaptadas dos quadrinhos. Da mesma forma é grande o número de adaptações de filmes para a arte sequencial. É com o intuito de perceber e debater sobre essas influências que este projeto se iniciou, resgatando para a academia e para a comunidade um debate sobre as duas populares formas de comunicação.

PALAVRAS-CHAVE – Quadrinhos; Cinema; Linguagem visual.

Introdução

O cinema sobrevive, hoje, nos meios acadêmicos, com grande privilégio de estudo, de forma que o seu desenvolvimento científico é notório e a sua participação nas representações narrativas mostra-se ricamente explorada.

As histórias em quadrinhos, no entanto, ocupam um lugar ainda não muito privilegiado no cenário brasileiro, embora grandes nomes mundiais do gênero residam e sejam naturais do Brasil. Sua aplicação nos estudos de comunicação encontra-se em um crescente desenvolvimento, ainda que tímido, em que olhares sobre a obra que variam desde uma análise literária até os campos da leitura sociológica, filosófica ou mesmo, talvez principalmente, semiótica.

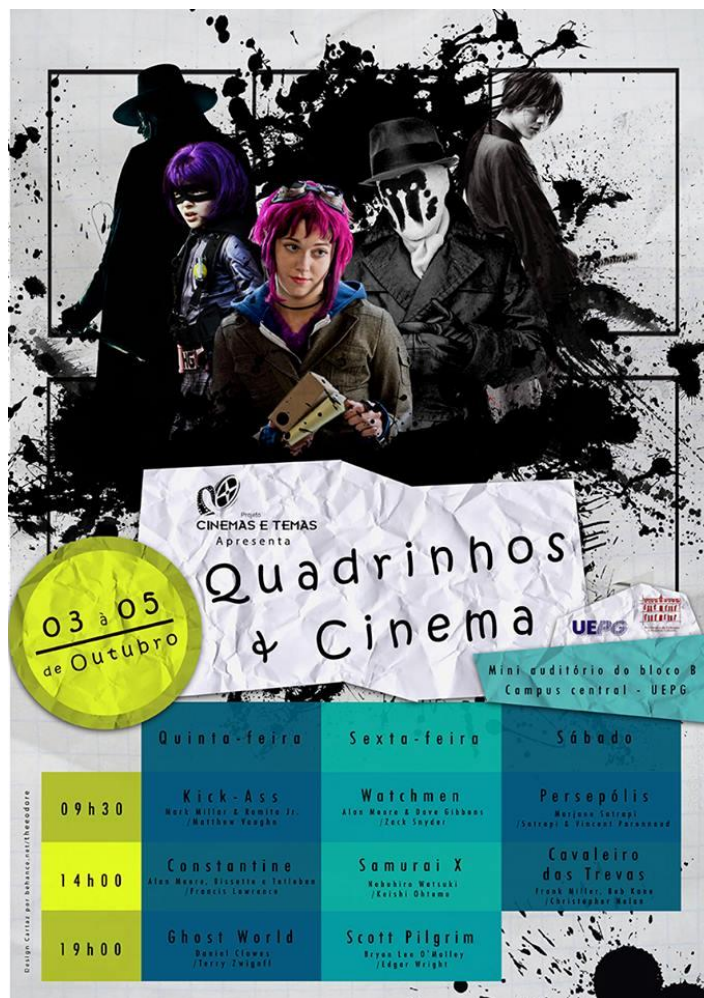
Foi pensando no explorar das duas leituras, do cinema e da arte sequencial, que o aluno Phellip William de Paula Gruber, o qual desenvolve uma pesquisa no campo dos quadrinhos - cujo tema é “A leitura literária de graphic novels” – propôs um ciclo que

envolveria as duas linguagens, a ser realizado dentro da proposta do projeto de extensão Cinemas e Temas.

Tendo como propósito obras cinematográficas que tivessem sua narrativa baseada em histórias em quadrinhos, a primeira mostra, realizada em 2013, teve uma série de filmes mediados por pesquisadores de Letras e Artes, os quais possuíam alguma relação em sua pesquisa com as linguagens propostas para o ciclo ou a obra em questão.

O primeiro ciclo contemplou as seguintes obras:

- ✓ Kick Ass – de Mark Millar, adaptado por Matthew Vaughn;
- ✓ Constantine – de Alan Moore, Bissette e Tottlebe, adaptado por Francis Lawrence;
- ✓ Ghost World – de Daniel Clowes, adaptado por Terry Zwigoff;
- ✓ Watchmen – de Alan Moore e Dave Gibbons adaptado por Zack Snyder;
- ✓ Samurai X – de Nobuhiro Watsuki adaptado por Keishi Ohtomo;
- ✓ Scott Pilgrim – de Bryan Lee O’Malley adaptado por Edgar Wright;
- ✓ Persépolis - de Marjane Satrapi adaptado, adaptação feita por ela mesma e Paronnaud;
- ✓ Batman: O Cavaleiro das Trevas – de Bob Kane; adaptação de Christopher Nolan.



Após a exibição de cada filme foram feitas discussões a respeito da adaptação e das formas de cada linguagem. Realizadas no pequeno auditório do Bloco B, no campus central da Universidade Estadual de Ponta Grossa, as sessões contaram com a participação de inúmeras pessoas, dentre elas universitários de diferentes cursos, funcionários da própria instituição e outros membros da comunidade que se interessaram pela temática.

Objetivos

- Ampliar as discussões a respeito da linguagem da arte sequencial e da sua posição com relação às obras cinematográficas.
- Perceber as semelhanças e diferenças no processo de percepção da obra nas adaptações assistidas.
- Incentivar a pesquisa de obras da arte sequencial, bem como os diálogos com o cinema.

- Promover a interação dos quadrinhos no âmbito da discussão das narrativas pela academia.

Referencial teórico-metodológico

As narrativas gráficas desenvolvem, no cenário contemporâneo de produção, um alto nível de aprimoramento da sua linguagem. Desde o lançamento de *Narrativas gráficas* (2001) e *Quadrinhos e arte sequencial* (1985), de Will Eisner, a pesquisa artística, no que se refere à produção dos quadrinhos, ampliou-se consideravelmente.

Sua constante pesquisa em torno das formas de expressão visual, mescladas ao uso da linguagem verbal, ampliou não apenas a sua intensa produção como também desenvolveu novos gêneros – como a graphic novel – e alcançou o âmbito da crítica literária.

Segundo Scott MacCloud, um dos mais importantes quadrinistas da atualidade,

Os quadrinhos oferecem recursos tremendos para todos os roteiristas e desenhistas: constância, controle, uma chance de ser ouvido em toda parte, sem medo de compromisso... Oferecem uma gama de versatilidade com toda a fantasia potencial do cinema e da pintura, além da intimidade da palavra escrita (1995, p. 212).

Estes recursos não demoraram em serem percebidos pela indústria cinematográfica, e o uso das narrativas da arte sequencial como fontes de roteiro para o cinema cresceu consideravelmente – disputando espaço inclusive com textos literários contemporâneos.

Além do uso das narrativas, a própria pesquisa estética da imagem também se integrou na adaptação. Surgiram filmes como *300* – adaptação da obra de Frank Miller – em que a imagem passa a ser explorada em uma estética mais contrastada e dramática; *Sin City* – também de Frank Miller – em que o uso da cor se limita a apenas alguns elementos mais marcados; *Scott Pilgrim* – Bryan Lee O'Malley – em que há a mescla da linguagem dos vídeo games; entre outros que proporcionaram revoluções tanto na arte sequencial como também tornaram-se vanguardistas na produção fílmica.

O uso das cores, os enquadramentos e a velocidade de leitura são todos elementos que são refletidos entre as duas linguagens e passam a colaborar mutuamente para um avanço nestas relações. Desta forma, os diálogos entre si tornam-se não apenas proveitosos para ambos como também para um aprimoramento de leitura pelo público.

Resultados

Houve um grande interesse por parte de acadêmicos, de diversas áreas, e a comunidade no geral. A abordagem de gêneros cinematográficos diferentes favoreceu, para um público variado, discussões em diversos níveis – social, político, entretenimento, linguagem, etc. Um dos pontos mais comentados pelos participantes, em praticamente todas as sessões, foi o fato de existirem muitas semelhanças entre a linguagem do cinema e a dos quadrinhos, além da discussão sobre se de fato eles podem ser vistos ou não como gênero textual e mesmo literário.

Importante destacar que alguns participantes das sessões – mediadores de discussão – continuaram sua pesquisa com o tema proposto para o filme (iniciação científica e TCC), rendendo assim frutos para o cenário acadêmico.

Considerações Finais

A grande participação de pessoas no evento, assim como as proveitosas discussões sobre as adaptações, motivou-nos para um planejamento, no segundo semestre deste ano, de um segundo ciclo envolvendo a mesma temática de “quadrinhos e cinema”. Entretanto, desta vez, pretendemos explorar as ligações cada vez maiores entre roteiristas, desenhistas e diretores que transitam entre as duas linguagens.

O ciclo tem previsão para a metade do segundo semestre de 2014 e terá, além de longas, curtas-metragens escritos, dirigidos ou desenhados por quadrinistas.

Referências

Eisner, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 1º. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

Eisner, Will. **Narrativas Gráficas**. 1º. São Paulo: Devir, 2001.

MacCloud, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. 1º edição. São Paulo: Makron Books, 1995.