



Representação da ação e a transposição do universo gráfico dos quadrinhos para o cinema: *Sin City* e *300*, de Frank Miller

JOSÉ BENJAMIN PICADO

Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP

Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense

JULIO LANDIM MANO

Mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela UFBA

Resumo: O artigo pretende examinar o problema da transposição do universo gráfico dos quadrinhos, a partir de uma análise de duas obras fílmicas feitas a partir de *graphic novels* de Frank Miller, *Sin City* (dirigido por Robert Rodriguez e o próprio Frank Miller) e *300* (dirigido por Zack Snyder). Nestes dois casos, identificamos uma preocupação dos realizadores em render os aspectos que caracterizam o universo gráfico das narrativas originais, explorando as possíveis similaridades entre os dispositivos textuais dos quadrinhos e do cinema (muito especialmente no modelo da caracterização dos personagens, no estilo da decupagem de situações de ação mais intensa e na paleta de cores das duas obras).

Palavras-chave: Quadrinhos. *Graphic Novels*. Cinema.

Abstract: The present article intends to examine the problem of the transposition of graphic universe of comics, departing from an analysis of two films adapted from recent graphic novels by Frank Miller, *Sin City* (directed by himself and Robert Rodriguez) and *300* (directed by Zack Snyder). In these two cases, we identify a concern from the part of the producers in rendering the graphic universe of original narratives, by exploiting the hypothetical similarities between the filmic textual apparatus and those found in other kinds of sequential visual discourse (such as comics and graphic novels). These aspects are the models of charactering the actual figures of the story, the style of *découpage* in situations of intense action and the colour's palette of the two original works.

Keywords: Comics. Graphic Novels. Cinema.

Résumé: L'article présent veut examiner le problème de la transposition de l'univers graphique des bandes dessinées, en partant d'une analyse de deux films adaptés des récents *graphic novels*, *Sin City* (direction Robert Rodriguez et le propre Frank Miller) et *300* (dirigé par Zack Snyder). Dans ces cases, on identifiera une préoccupation des producteurs pour rendre l'univers visuel des récits originaux, en explorant les similarités hypothétiques entre les dispositifs textuels du cinéma et des bandes dessinées, plus spécialement dans leurs modèles de caractérisation des personnages, le style de découpage des situations d'action intense, aussi comme dans la palette des couleurs des deux oeuvres.

Mots-clés: Bandes dessinées. *Graphic Novels*. Cinéma.

Prólogo: universo gráfico e o sentido de estória, no cinema e nos quadrinhos

Interessamo-nos aqui pelo exame da questão da adaptação dos quadrinhos no cinema, com especial atenção ao fenômeno da devoção que notamos, em uma filmografia recente, de obras que tomam o universo gráfico das narrativas visuais nos quadrinhos como motivo para a adaptação destas formas narrativas. Em nosso entendimento, esse esforço de assimilação do universo plástico dos quadrinhos (no modo como o cinema se reporta a essa forma de arte seqüencial) parece constituir-se em um desafio próprio às últimas adaptações fílmicas desse gênero peculiar de narrativa visual.

Por razões que explicitaremos mais adiante, centramos nossas energias de análise no caso de duas transposições de histórias criadas originalmente por Frank Miller e atualizadas na forma cinematográfica, com base nessa atenção à forma gráfica e plástica dos quadrinhos, a saber, os filmes *Sin City* (2005), dirigido pelo próprio Miller e por Robert Rodriguez, e *300* (2007), dirigido por Zack Snyder. No caso destas duas obras, em particular, notamos um esforço considerável, da parte da adaptação fílmica, em assimilar da arte dos quadrinhos seus aspectos próprios de organização visual do sentido de narrativa: muito especialmente nos concerne observar o modo como encontramos nos quadrinhos a unidade entre a plasticidade gráfica e o sentido de *storia* que lhe é próprio (síntese que se manifesta mais claramente no modo como os quadrinhos constroem seqüências visuais, por exemplo).

A preocupação com a construção de um universo gráfico das narrativas visuais nas mais recentes adaptações cinematográficas de histórias em quadrinhos arrasta consigo um problema adicional, e que desejamos explorar com algum vagar: trata-se de uma interrogação sobre as possíveis similaridades de estrutura entre as duas formas de expressão, a do filme e a das narrativas gráficas, próprias aos quadrinhos.

Como dissemos, portanto, nosso esforço será o de explorar essas similaridades de base entre filmes e quadrinhos, a partir do exame de alguns dos aspectos valorizados nas duas obras, em seus modos particulares de identificar a forma fílmica com a arte seqüencial dos quadrinhos: nossa atenção estará voltada para os aspectos de economia narrativa e de composição visual (e as relações cooperativas entre esses dois elementos), tomando-as como características das duas adaptações, e é sobre elas que pretendemos falar, daqui para frente.

Nas variadas encarnações históricas que a arte dos quadrinhos assumiu, como forma expressiva característica (seja como *strips*, *comics* ou, mais recentemente, nas modernas vertentes das *graphic novels*), reiteramos que o cinema sempre recolheu desta arte (cuja origem inclusive antecipa muitos dos aspectos que constituirão o motor fabulador do filme) os temas mais freqüentes de uma *imaginação fabuladora*. Assim, falar sobre a evolução das adaptações fílmicas dos quadrinhos é explorar os modos como estas duas grandes áreas da narrativa visual foram se desenvolvendo (e eventualmente se assimilando uma à outra) com base em elementos estruturais que lhes seriam potencialmente comuns: especialmente em nossos tempos, a sensibilidade da visão fílmica sobre o universo dos quadrinhos explicita com força os parentescos de fundo dessas duas formas de narrativa por meio dos ícones figurativos (GUBERN, 1989).

Dentre os aspectos que motivam historicamente esse tipo de apelo (ou até mesmo de naturalidade) com a qual os temas dos quadrinhos encontraram guarida nos filmes, concentramo-nos naqueles que são característicos da forma como temas e motivos narrativos são tratados, em ambas as formas expressivas: com isso, queremos eliminar de nossas considerações sobre as relações entre essas duas formas a idéia de que sejam distintas, pela oposição material entre *fixidez* e *animação*; em uma certa perspectiva, o que o cinema chega a efetivar na sua forma de manifestação (o movimento e a animação das formas visuais) já é um dado potencial da própria arte dos quadrinhos, na sua origem mesma (ainda que requisite a instância da leitura para sua efetivação).

Em nossa perspectiva, damos preferência ao fato de que ambas as formas de narrativa visual são dependentes, por exemplo, de uma certa noção de *seqüencialidade* ou de *linearidade*, no modo de representar ações e tramas: esse dado constitutivo da forma narrativa do filme e dos quadrinhos (e o fato de que isso se exprime em correlação com uma certa maneira de compor o material icônico de que se constituem essas duas formas expressivas) justifica que pensemos naquilo que torna o universo dos quadrinhos um elemento de atração para a fabulação fílmica.

Tudo isso considerado, entretanto, notamos que apenas recentemente um certo *corpus* de filmes inspirados pelo universo dos quadrinhos passou a assimilar, na ordem da questão mesma da adaptação cinematográfica, o problema das remissões entre

certas estruturas internas dessas duas formas de expressão visual: nos interessamos precisamente por essa cinematografia mais recente na qual se exprime uma certa vocação dos filmes para tentar reter alguns aspectos do universo plástico-gráfico e visual dos quadrinhos, oferecendo espécies de contrapartidas semióticas de elementos do discurso gráfico dos quadrinhos no interior dos próprios filmes.

Entre a caracterização e o sentido de aventura: a origem das assimilações dos quadrinhos à forma narrativa do filme

Na origem da relação entre as duas formas de expressão, a arte dos quadrinhos interessou ao cinema em um aspecto mais específico, a saber, aquele que podemos chamar de uma *ordem mito-funcional* própria a certos exemplares da nona arte: o repertório das formas de caracterização das personagens nas *comics*, em suas várias encarnações (especialmente nas vertentes americana ou franco-belga), ofereceu os primeiros materiais com os quais as adaptações fílmicas trabalharam originalmente; quando consideramos as estruturas narrativas dessas adaptações, identificamos o papel central do antagonismo próprio às histórias de heróis fantásticos, dotados de superpoderes (ou então de determinação sobre-humana), e seus inimigos, prontos a tramar qualquer coisa contra eles.

Nesse primeiro nível da sua assimilação ao universo fílmico, as histórias em quadrinhos não ofertavam aos filmes mais do que um repertório limitado das peripécias cumpridas pelos personagens centrais da trama narrativa: em boa medida, muitas das adaptações mais recentes desse universo continuam a prolongar exatamente essa estrutura narrativa mais simples e convencional, baseada no conflito entre os caracteres e no desfecho vitorioso, da parte do herói, no caso das aventuras (ou ainda, se prolongarmos o exame ao gênero burlesco, na forma dos acidentes ou *gags*, que lhe são próprias).

Podemos até mesmo nos inquirir se, nesse contexto, o universo dos quadrinhos estaria propriamente contemplado nessa assimilação ao filme: o que encontramos nessa primeira fase é apenas a atualização de um tipo de agenciamento seqüencial da arte de narrar, característica do cinema, incorporando dos quadrinhos tão-somente aqueles elementos que permitiriam ao filme realizar seu sentido típico de *storia*, por meio de seus dispositivos particulares de produção da seqüência das ações.

Em certa medida, o que encontramos ainda hoje, em uma larga porção da cinematografia derivada dos quadrinhos não constitui aquilo que segmentamos no fenômeno da adaptação fílmica desse universo: nesses casos, seria mais prudente falar em filmes que são *baseados* no universo dos quadrinhos, mas sem serem propriamente *adaptados* (pois neles não encontramos a remissão ao elemento mais fundamental da relação, que é a remissão à trama original). Assim, na origem das relações entre as duas formas de expressão visual e em muitos de seus desdobramentos mais recentes, essa remissão é por demais tênue para caracterizar uma autêntica cooperação entre os dois regimes narrativos e visuais.

Se há algo que se restitui como relativamente próprio aos quadrinhos nessa relação originária com as narrativas fílmicas, diríamos que se trata de algo que não é próprio ao regime narrativo dos quadrinhos (não são apenas as tramas originais da arte seqüencial), mas decerto também algo relativo à dimensão plástica da manifestação dos quadrinhos: de fato, podemos dizer que essa predileção dos filmes pela incorporação da figura central do protagonista (traço que define ainda hoje o modo como o cinema se endereça à tradição das histórias de super-heróis) reflete uma espécie de característica da forma mesma de um subgênero na arte dos quadrinhos, a tradição humorística das *comics*.

De um lado, suas principais energias se encontram em um certo estilo de caracterização morfológica das personagens, em um regime plástico e icônico que é identificado com o modelo da caricatura e da metamorfose (pelo aspecto hiperbólico da representação da fisionomia humana ou por sua assimilação a outras classes de seres). Nesse sentido, a estilização própria à caracterização morfológica das figuras centrais das tramas é um segundo aspecto dessa assimilação mais elementar dos quadrinhos pelo cinema, item que exploraremos com algum vagar, mais adiante.

O ponto que mais nos interessa na avaliação da relação entre estas duas formas é, entretanto, de natureza bem mais estrutural: ele diz respeito à assimilação da forma narrativa mesma dos quadrinhos (o sentido de *aventura* que parece próprio a seus principais temas de fabulação) e o modo como essa estrutura já instila a maneira como os filmes são capazes de visar o sentido de *storia* que é próprio à arte seqüencial; segundo

certos autores, a narrativa dos quadrinhos se configura em uma unidade sistemática que é definida como uma oscilação entre os modelos da *gag* e da *catástrofe* (FRESNAULT-DERUELLE, 1999). É nesse patamar que identificamos as chaves da cooperação entre os filmes e os quadrinhos, que exploraremos a seguir.

Quando quadrinhos se tornam textos: o valor da incompletude icônica na arte seqüencial

Vários autores destacam, na caracterização da força motriz das imagens nos quadrinhos, esse traço da necessária complementação de cada quadro isolado naquele que a ele se segue. Quando nosso olhar percorre uma página de quadrinhos, não se detém em nenhuma dessas imagens em particular: não é o caso de se supor que a composição dessas unidades participe do princípio de completude que caracteriza os ícones pictóricos, por exemplo. A idéia de que o sentido de uma imagem não é isolar-se na sua individualidade, mas propagar-se na linha sugerida por um percurso de leitura constitui-se como uma *règle d'or* do sistema dos quadrinhos: apesar de vermos imagens fixas e separadas por espaços em branco, a compreensão de seu discurso demanda que se leve em conta o movimento seqüencial que se instaura pela relação linear entre cada um dos ícones.

Em *Desvendando os quadrinhos*, Scott McCloud (2005) chama esse processo de “conclusão”, o princípio pelo qual se pode ter uma idéia do todo apenas pela contemplação de uma ou mais partes ou, neste caso, pela junção de partes complementares.

É o que pode ser demonstrado na seqüência de *Sin city*, de Frank Miller (fig. 1), na qual o personagem Marv manipula uma embalagem de remédios. Não são percebidas pausas entre os momentos descritos nos quatro quadros, e isso acontece porque, ao saltar de uma imagem para outra, o leitor tende a completar o movimento sugerido pelas imagens, conectando-as ao invés de vê-las separadamente, “concluindo” assim o que se passa no espaço entre os quadros, a sarjeta.

McCloud distingue seis categorias de transição entre quadros, sendo que



em cinco delas (as transições de momento, ação, tema, cena e aspecto) a diferenciação entre cada quadro se dá pelos graus de afastamento espacial ou temporal entre eles. Quanto maior a distância entre cada quadro, mais intensa é a demanda pelo papel do leitor na suplementação do intervalo e na geração da boa seqüência das imagens.

No exemplo acima, estamos diante do que McCloud define como uma transição de “momento-a-momento”, na qual há muito pouca (ou quase nenhuma) conclusão requisitada sobre a continuidade da ação representada: trata-se de um efeito de prolongamento que se instaura em um escopo temporal bem mais estreito do que as outras formas de transição, e que guarda certa proximidade com o tipo de integração característica da imagem cinematográfica. No filme, como sabemos, a impressão do movimento é resultante da velocidade com a qual o dispositivo da projeção faz com que os fotogramas se sucedam uns aos outros, ao passo que nos quadrinhos é o olhar do espectador que ativa essa integração entre dois instantes muito próximos.

Nas situações narrativas de ação mais intensa, nos quadrinhos (como nas perseguições e lutas que encontramos tanto em *Sin City* quanto em *300*), o que se observa é que a distância consideravelmente maior entre os instantes representados (em comparação com o espaço quase insignificante entre fotogramas de um filme) não impede decisivamente que consideremos as proximidades entre quadrinhos e cinema, muito especialmente no caso desses gêneros de transição para as conclusões de certas situações narrativas.

As passagens de um momento a outro de uma ação nos quadrinhos podem ser assimiladas às diversas técnicas de montagem e edição no cinema, na medida em que servem para conectar diferentes cenas, atribuindo-lhes sentido narrativo e imprimindo ritmo às seqüências, e por isso podem ser usadas, no caso das adaptações, na busca de maior proximidade entre os dois meios.

O segundo aspecto importante na caracterização dos quadrinhos como forma narrativa que emprega segmentos visuais é uma decorrência do primeiro aspecto, que exploramos logo acima (a afirmação de um estilo lacunar de composição), e nos restitui mais fortemente ao tema das proximidades entre quadrinhos e cinema: em uma certa perspectiva (se não fenomenológica, ao menos historicamente confirmável), a realização do sentido de movimento pelo modo como a sucessão visual suplementa o que

há de incompleto em cada imagem isolada pode ser considerada uma primeira etapa de uma forma narrativa (a dos quadrinhos), cujo avatar mesmo seria a assimilação do movimento como uma forma integral da narrativa visual (o cinema).

Assim, alguns autores falam de um certo sentido de *desfile*, que caracteriza a disposição dos elementos na forma visual das tirinhas dos quadrinhos e submete a essa força vetorial praticamente tudo aquilo que interessa à narração: por exemplo, a introdução de personagens em um quadro sempre se dá pelo modo como a imagem é pensada na sua correlação com seu avatar, que se materializa na imagem seguinte. Em suma, o sentido de transformação, que confere às histórias em quadrinhos o seu sentido de desenvolvimento narrativo, decorre da capacidade artística de fazer com que os quadros se superponham ativamente, em uma dinâmica na qual a função do quadro é muitas vezes mais similar à da tela de cinema do que à do quadro pictórico.

O paradoxo ou a dialética que marcam esse aspecto da imagem, uma vez submetida à economia seqüencial da narrativa, está em que sua materialidade deve ser construída de modo a possibilitar que o sentido “passe por ela”, a *atravesse* mais propriamente do que *se deponha* sobre ela. A forma da vinheta deve, portanto, valorizar esse aspecto de *passagem* do sentido, por meio do material icônico, o que distingue aqui a função do enquadramento, em relação à pintura (nesta, o suporte material é visado como espaço de unificação, enquanto que nos quadrinhos ele prima por sua dispersão, na seqüência dos quadros).

Dentre os vários autores que exploram esse parentesco entre cinema e quadrinhos, Fresnault-Deruelle (1993) nos parece ter as visões mais interessantes, para os fins de nossa análise, pelo modo como faz a linha contínua entre arte seqüencial e filme decorrer de uma certa negação da idéia de integração na imagem única (tema que já exploramos um pouco antes). Segundo esse autor, a imagem dos quadrinhos rejeita a noção do ícone isolado como unidade mínima do sentido textual na nona arte: em contraposição, ele requisita a introdução de uma *sintaxe visual*, cujo motor é precisamente o prolongamento de cada imagem naquele que a ela se segue; a admissão desse modelo arrasta consigo uma espécie de modelo fantasmático do cinema como atualização de uma estrutura de sentido apenas potencialmente sugerida pelos quadrinhos.

Os percursos de leitura dos quadrinhos no cinema: o caso de *Sin City*

Na base de todas essas observações sobre a integração entre o plástico e o narrativo nos quadrinhos (e tendo em vista aquilo que essa mesma síntese de estruturas sugere para as adaptações fílmicas), comecemos nossa análise pela adaptação fílmica de *Sin city*. O que nos chama a atenção e justifica sua escolha para o presente estudo é o fato de pela primeira vez ter havido, em um filme relacionado ao universo dos quadrinhos, a preocupação de respeitar o estilo gráfico e narrativo de uma *graphic novel*, tendo-se chegado inclusive a ponto de usá-la como *storyboard* durante as filmagens.

É muito fácil ligar as imagens do filme às dos quadrinhos que as inspiraram, sobretudo visualmente. O preto-e-branco altamente contrastado cria sombras duras, que marcam os rostos e vestimentas dos personagens, além de encobrir boa parte do cenário, que por sua vez também é bastante simples e estilizado. As poucas cores, ainda que não sigam à risca o que foi prescrito nos quadrinhos, também são aplicadas conforme o princípio que as rege nas páginas da revista: pontualmente, sempre servindo para destacar elementos característicos de algum personagem, sejam os olhos, os cabelos, ou até mesmo cobrindo toda a extensão da sua pele. É um indício de que a intenção neste caso foi mais do que apenas copiar o que foi posto no papel, indo além da simples repetição da forma até chegar a uma compreensão das normas que orientam a estrutura da obra e serviriam, então, no processo de composição do filme.

Da mesma forma parece funcionar a montagem do filme, com respeito à maneira como as imagens são dispostas na página. Podemos perceber no filme não apenas uma atenção à ordem em que os quadros são dispostos, que indica o sentido da leitura, mas ligações mais sutis entre eles, como as relações entre os tamanhos dos quadrinhos, sobreposições e formatos. São essas características que, além de indicar o sentido da narrativa, proporcionam ao leitor uma sensação de ritmo, da cadência em que os eventos descritos se sucedem, fornecendo pistas até mesmo para se ter uma idéia da velocidade em que um determinado movimento se desdobra na passagem de uma imagem a outra. A segunda parte do segmento “A hard goodbye”, uma das três historietas que compõem o filme, pode nos prover de exemplos para algumas dessas questões.

A primeira página retrata o personagem Marv, o protagonista da história, ajoelhado ao lado do corpo de uma mulher. O quadro ocupa toda a página, mantendo um espaço em branco no fundo, e os pensamentos do personagem logo abaixo dele. É uma cena lenta, que retrata o pesar com que ele se despede da garota morta, e essa lentidão foi respeitada no filme. Há uma leve movimentação descendente na câmera e apenas um corte nessa cena, uma aproximação do rosto de Marv. No entanto, não há mudança no ângulo da câmera, o que condiz com o movimento que o leitor faz com os olhos ao percorrer a página, esquadrihando lentamente a configuração visual, apreendendo seus detalhes mas focando, enfim, sua atenção no rosto das figuras em cena (fig. 2).

A terceira página é composta de forma diversa. Aqui, um único movimento é fragmentado em seis quadros, em plano próximo, detalhando cada etapa da sua execução. A lentidão com que um movimento simples é retratado aumenta a tensão nessa seqüência, e ainda que no filme, por razões que não cabe determinar aqui, o objeto da ação tenha sido substituído, a estrutura rítmica foi mantida. Vêem-se as mãos de Marv a brincar com o isqueiro, e em seguida um plano de seu rosto, sorrindo e anunciando o que está por vir: “I’ll be right out”.

Assim, nas três páginas que se seguem é mostrada a fuga de Marv, atravessando a porta, confrontando os policiais, pulando pelo vão das escadas e no fim dirigindo-se a uma janela. Há vários quadros retratando essa seqüência, e pode-se notar que há entre eles elipses maiores do que as representadas na página 3, o que confere velocidade à seqüência. Da mesma forma, os ângulos variam bastante entre uma cena e outra, também servindo para aumentar uma sensação de instabilidade. Não há falas, então não há com o que se deter nos quadros, que por sua vez também não contêm elementos demais para serem apreciados (fig. 3). Os olhos do leitor movem-se rapidamente, saltando as sarjetas e completando os movimentos com a mesma agilidade com que são executados. Graças a isso, a sensação que fica é a





de ter lido menos páginas do que efetivamente se leu. Para se ter uma idéia da rapidez dos acontecimentos, no filme essas mesmas três páginas são retratadas em pouco mais de 11 segundos.

Quando o personagem salta através da janela, a página volta a ser única. Todo o peso da página é

posto no alto, onde se vê a silhueta de Marv envolta em cacos de vidro. Há dois fatores principais a serem notados aqui. Em primeiro lugar, a atenção que se dá à cena, e a dramaticidade envolvida nisso. O personagem salta em direção ao vazio, e não se sabe o que o espera. O leitor respira fundo. O segundo fator diz respeito à sensação de movimento, a qual é instaurada mediante a concentração das imagens na parte superior da página. O aglomerado de formas escuras logo chama a atenção do olhar, que segue a orientação vertical imposta pela página em um vetor descendente. O leitor refaz com os olhos o movimento do personagem. A cena da queda é filmada com o mesmo número de quadros que na revista (fig. 4).



Apenas na nona página se vê onde o personagem vai aterrissar. Nesse ponto a narrativa começa a retomar o mesmo ritmo acelerado observado na fuga pelas escadarias. No primeiro e maior quadro da página vê-se o lixo, de cima. No seguinte, a cena é vista de frente exatamente quando o personagem

cai, e já no terceiro quadrinho ele ouve as sirenes e começa a se levantar. A leitura é rápida como o movimento, e ainda é facilitada por não haver mais que duas onomatopéias a serem lidas.

E o ritmo segue acelerado nas páginas seguintes, quando Marv confronta uma viatura da polícia. O mecanismo que

confere essa dinamicidade à leitura é o mesmo. Um quadro retrata o princípio de um movimento e o seguinte, o fim. O leitor, ao atravessar a sarjeta, recompõe na mente o que deveria haver entre as duas imagens. Assim, quanto mais espaçadas as duas partes da ação, maior a velocidade percebida. Além da constante variação de ângulos já mencionada, que adiciona uma certa instabilidade e nervosismo à cena. Além disso, na página 11 são inseridos dois quadros menores onde se vêem detalhes da ação que se passa dentro do carro. O tamanho desses quadros em relação ao imediatamente superior, que retrata o carro em sua totalidade, dá a sensação de que são apenas *flashes*, instantes que antecedem o acontecimento do próximo grande quadro, quando os policiais são expulsos do carro. Claro que no filme não há variação no tamanho da tela, mas isso é facilmente substituído por um plano próximo, em tomadas curtas e rápidas, que produzem o mesmo efeito.

E na última página se vê, enfim, uma desaceleração. O carro do personagem atravessa o píer e cai na água. Nos quadrinhos é mostrado o momento em que o carro se encontra no ponto mais alto antes da queda. No filme, isso é reproduzido pelo *slow motion* utilizado exatamente no momento em que o píer acaba. Não chega a haver uma pausa, mas isso dá ao espectador tempo suficiente para visualizar a mesma imagem encontrada na revista (fig. 5).

Os dois quadros seguintes trazem um movimento contínuo de Marv nadando. Não há grande diferença entre os momentos retratados nos dois últimos quadrinhos, mas um alongamento da mesma ação, e também não há mudanças no enquadramento. Aqui, o que se tem parece mais um *zoom in* no personagem. Apesar disso a cena é longa, não por causa da ação retratada, que se resume ao personagem nadando, e sua duração poderia ser reduzida sem que isso trouxesse problemas para o seu entendimento. Mas a quantidade de diálogos ali contida faz com que ela se alongue e tome, no fim das contas, quase o mesmo tempo que o leitor gastaria para ler os mesmos diálogos, mais uma vez mantendo uma ligação mais íntima com o material original.



Um exame concreto das matrizes plásticas da narrativa visual: comparando quadrinhos e cinema, no caso de 300

Tomemos agora outro campo de provas para a análise dessas relações entre a arte seqüencial e o cinema: o caso de *300*, filme do diretor americano Zack Snyder, por sua vez adaptado da obra de mesmo título do quadrinista Frank Miller. Na assimilação do formato ficcional próprio à *graphic novel* original, notamos que o diretor claramente estipulou como parte desse desafio de incorporação da matriz dos quadrinhos justamente aqueles aspectos que definem a propriedade estrutural da arte seqüencial e o modo de tornar sua atualização fílmica o mais próxima possível desse universo plástico original.

Há, evidentemente, aspectos do tratamento diegético das situações que tornam distintos aquilo que se passa no filme de Zack Snyder e a *graphic novel* de Frank Miller. Dentre esses, consideramos, por exemplo, o modo como é indexado nos quadrinhos o lugar que a voz narrativa ocupa no desenvolvimento da trama e as estratégias (próprias do universo fabulador da linguagem gráfica) pelas quais ela pode ser indexada como separada do presente das ações do combate entre espartanos e persas. No caso do filme, instaura-se uma curiosa nivelção entre esses dois tempos (o das ações e o da narração), impressão que só se desfaz quando o filme já está próximo de seu final, e nos damos conta de que tudo aquilo que se passou na trama e foi desfiado por essa voz incidental do filme era, na verdade, um discurso de rememoração de um sobrevivente daquele combate.

Dentre os aspectos que consideramos relevantes para a análise das proximidades entre a adaptação fílmica e o universo gráfico dos quadrinhos, vejamos, por exemplo, a preocupação do diretor Zack Snyder com a paleta de cores do filme. É, de fato, bem evidente que a escolha das tonalidades que atravessam os vários momentos da trama e das batalhas entre Leônidas e Xerxes não é feita segundo critérios meramente decorativos; quando vemos o filme, notamos uma predominância de tons pastéis, que oscilam entre o cinza e um azul mais sombrio, e que conotam, no plano plástico, as etapas das manhãs e noites nas quais a batalha entre espartanos e persas se desenrola, na região das Termópilas.

Nesse sentido, a variação tonal da luminosidade se preenche de uma finalidade narrativa que é própria ao filme mesmo, a de funcionar como indexador visual do percurso temporal no qual as

ações se desenvolvem na história. Poderíamos considerar o apelo a esse recurso mais sutil e decorativo da representação visual como algo independente do fato de que o filme é uma adaptação de uma *graphic novel*: veremos, entretanto, que não é bem assim que as coisas se passam.

Esse cardápio das escolhas plásticas, no âmbito da paleta de cores, já é indicativo, entretanto, das remissões que o diretor pretende fazer às matrizes visuais da obra que lhe serve de inspiração: estamos nos reportando ao trabalho da colorista de Frank Miller (não por acaso, também sua esposa), a artista plástica Lynn Varley, e ao modo como ela constrói, na obra original de *300*, uma espécie de *set* cromático como suposto pano de fundo das ações da trama.

Em algumas dessas imagens (sobretudo naquelas que anunciam os instantes iniciais de uma ação), encontramos essa mesma correspondência entre o plano plástico e a função narrativa (muitas vezes suplementada pela função de ancoragem, própria ao texto verbal que acompanha tradicionalmente as imagens dos quadrinhos): assim, os tons acinzentados conotam o anoitecer, enquanto os azuis se reportam à alvorada.

Com o mesmo intento de ressaltar os aspectos estruturais da narrativa da *graphic novel* que o cinema pode, de algum modo, atualizar, levemos em conta para a nossa análise a descrição de algumas seqüências da ação no combate entre espartanos e persas, e o modo como o diretor constrói essas situações, valorizando a dimensão de freqüenciação e intensidade dramáticas, próprias à arte dos quadrinhos: no primeiro encontro físico entre os exércitos antagonistas no filme, o combate é representado em um plano que se prolonga horizontalmente, da esquerda para a direita, emulando o vetor do desenvolvimento da leitura de uma tira de quadrinhos, à medida que Leônidas avança contra vários soldados inimigos (fig. 8).



O desenvolvimento do combate nessa seqüência se dá mediante uma marcação rítmica dos eventuais confrontos entre os soldados que valoriza uma certa atualização, com recursos filmicos, de efeitos próprios ao tipo de estrutura de leitura por

completação, característica dos quadrinhos: a câmera lenta e, muito especialmente o *stop-motion*, funcionam nessa seqüência como substitutos semióticos da sarjeta (o intervalo visual que demarca a passagem entre duas ações nos quadrinhos) ou o segmento de uma mesma ação que precisa ser desmembrada, por razões de economia dramática: certos especialistas da arte dos quadrinhos falam de uma predominância desse princípio de decupagem de uma ação em suas partes, de modo a instaurar o sentido propriamente narrativo de sua representação em uma seqüência.

No filme, a ação dos combatentes não é propriamente interrompida, pois mesmo com a desaceleração dos movimentos dos soldados e sua eventual interrupção em momentos de maior intensidade física (quando um persa é decapitado ou transpassado por uma lança, por exemplo), ainda assim a integridade material da duração das ações está relativamente preservada na seqüência. Isso posto, entretanto, é evidente que esses mesmos recursos da desaceleração e da interrupção (associados ao vetor horizontal de desenvolvimento da seqüência) são signos de uma remissão dos dispositivos narrativos do filme a seus correlatos, na arte seqüencial dos quadrinhos.

Não é o caso de supor que o cinema pudesse assimilar integralmente os procedimentos da narração próprios às *graphic novels*, mas, no limite de suas possibilidades, é evidente que, em seqüências como essas, mais do que uma releitura ou homenagem a um outro formato, o que o diretor de *300* parece claramente intentar é uma exploração das possibilidades oferecidas por determinados recursos plásticos do filme, de modo a oferecer ao espectador (a título de sugestão) um tipo de experiência similar à da leitura vetorial de uma página de quadrinhos. E se podemos dizer, no caso de seqüências como a que analisamos aqui, que compreendemos o discurso que representa a ação de um combate mediante uma certa capacidade de suspender ou desacelerar o desenvolvimento das mesmas (com propósitos dramáticos), isto se deve basicamente ao fato de que o filme (ao menos no caso dessa adaptação) foi capaz de se reportar ao universo dos quadrinhos, no plano de sua estruturação plástica e narrativa.

Referências

- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. Aperçus sur la mécanique narrative des strips. In: *L'Éloquence des images*. Paris: PUF, 1993.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Hergé et le secret de l'image: essai sur l'univers graphique de Tintin*. Bruxelles: Moulinsart, 1999.
- GUBERN, Roman. La narration iconique au moyen des images fixes. *Degrés*, n. 59, p. b1-b30, 1989.
- MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Trad. Hécio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M Books, 2005.

Normas de Publicação

1. A *Devires* - Cinema e Humanidades aceita os seguintes tipos de contribuições:
 - 1.1 Artigos e ensaios inéditos (31.500 caracteres, incluindo referências bibliográficas e notas).
 - 1.2 Resenha crítica inédita de um ou mais filmes (até 14.700 caracteres, incluindo referências bibliográficas e notas).
 - 1.3 Entrevistas inéditas (até 31.500 caracteres, incluindo referências bibliográficas e notas).
 - 1.4 Traduções inéditas de artigos não disponíveis em português (até 31.500 caracteres, incluindo referências bibliográficas e notas), desde que se obtenha a devida autorização para publicação junto aos detentores dos direitos autorais.
2. A pertinência para publicação será avaliada pelos editores, de acordo com a linha editorial da revista, e por pareceristas *ad hoc*, observando-se o conteúdo e a qualidade dos textos.
 - 2.1 Os trabalhos avaliados positivamente e considerados adequados à linha editorial da revista serão encaminhados a dois pareceristas que decidirão sobre a aceitação ou recusa, sem conhecimento de sua autoria (*blind review*). Os nomes dos pareceristas indicados para cada texto serão mantidos em sigilo. A lista completa dos pareceristas consultados será publicada semestralmente.
 - 2.2 Serão aceitos os originais em português, espanhol, inglês e francês. Entretanto, a publicação de contribuições nestes três últimos idiomas ficará sujeita à possibilidade de tradução.
3. As contribuições devem ser enviadas em versão impressa e em versão eletrônica.
 - 3.1 A versão impressa deve ser enviada, em 3 (três) vias para o endereço da revista: *Devires* - Cinema e Humanidades - Departamento de Comunicação Social - Fafich / UFMG - Av. Antônio Carlos, 6627 - 30161-970 - Belo Horizonte - MG
 - 3.2 A versão eletrônica deve ser enviada (como arquivo do processador de textos word ou equivalente) para revistadevires@gmail.com
4. As contribuições devem trazer as seguintes informações, nesta ordem: título, autor, resumo e palavras-chave em português, corpo do artigo, bibliografia, resumo e palavras-chave em francês, resumo e palavras-chave em inglês e um pequeno currículo do autor (instituição, formação, titulação) assim como um endereço para correspondência e endereço eletrônico.
5. O documento deve ser formatado com a seguinte padronização: margens de 2 cm, fonte Times New Roman, corpo 12, espaçamento de 1,5 cm e título em caixa alta e baixa.
6. O resumo deve conter de 30 a 80 palavras e a lista de palavras-chave deve ter até 5 palavras. Ambos devem possuir duas traduções: uma em francês e outra em inglês.
7. As notas devem vir ao final de cada página, caso não sejam simples referências bibliográficas.
8. As referências bibliográficas das citações devem aparecer no corpo do texto. Ex. (BERGALA, 2003: 66)
9. Quanto às referências de filmes no corpo do texto, é necessário apresentar título do filme, diretor e ano. Ex: *Vocação do poder* (Eduardo Escorel, 2005)
10. O envio dos originais implica a cessão de direitos autorais e de publicação à revista. Esta não se compromete a devolver os originais recebidos.