

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

**A NOVA ARMA DOS SUPER-HERÓIS: COMO A
IMAGEM DIGITAL POTENCIALIZOU A
TRANSPOSIÇÃO QUADRINHOS-CINEMA?**

HENRIQUE BARREIRA LAGO

Orientador: Prof. Rubens Weyne
Porto Alegre, julho de 2007.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

**A NOVA ARMA DOS SUPER-HERÓIS:
COMO A IMAGEM DIGITAL POTENCIALIZOU
A TRANSPOSIÇÃO QUADRINHOS-CINEMA?**

Henrique Barreira Lago

Prof. Rubens Weyne
Orientador

Trabalho apresentado como pré-requisito para
aprovação do curso de Publicidade e
Propaganda, da Faculdade de Biblioteconomia
e Comunicação da UFRGS

Data da defesa: 03 / 07 / 2007.

Porto Alegre, junho de 2007.

RESUMO

O presente trabalho traz consigo a pretensão de tornar mais claros os processos envolvidos no diálogo entre histórias em quadrinhos e cinema, na medida em que tenta elucidar o efeito da tecnologia digital nos sistemas que viabilizam o trânsito de elementos visuais e narrativos entre as referidas linguagens. A busca pela solução percorre uma jornada que tem como ponto de partida a linguagem observada dentro de si mesmo, através dos seus mecanismos e das necessidades que a geraram. Seguindo pela descrição histórica, social e morfológica do cinema e dos quadrinhos e culminando nas novas tecnologias de cinema, questionando se estas realmente possuem alguma influência no grande e rápido aumento de produções reproduzindo na telona conhecidos personagens e roteiros originais dos quadrinhos.

ABSTRACT

The present work brings the pretension to become clearer the involved processes on the dialogue between comic books and movies, at the same time it tries to elucidate the effect of the digital technology on the systems that make possible the "traffic" of the visual and narrative elements between the related languages. The search for the solution covers a journey which has as start point the language been observed inside of itself, through its mechanisms and needs that had generated it. Following the historical, social and morphologic description of movies and comic books, and culminating in movies new technologies, questioning if these really have any influence in the great e fast increase of productions, reproducing on "the big screen" famous characters and comic books original screenplay.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	06
2	O HOMEM E O SURGIMENTO DA LINGUAGEM.....	10
2.1	A Semiótica	13
3	A MATRIZ VISUAL DA LINGUAGEM.....	17
3.1	Imagens Mecânicas:O Desenho e a Pintura.....	18
3.2	Imagens técnicas: A Fotografia.....	21
4	A COMBINAÇÃO ENTRE MATRIZES DE LINGUAGEM.....	28
4.1	Indústria Cultural.....	30
4.2	História em Quadrinhos.....	31
4.3	Cinema.....	43
4.4	Narrativa.....	47
5	AS NOVAS TECNOLOGIAS E SUAS APLICAÇÕES PRÁTICAS NO CINEMA.....	49
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	60
7	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67
8	ANEXOS.....	66

1.0 INTRODUÇÃO

O nosso longo processo de inclusão social e cultural começa oficialmente quando entramos na escola. Por volta dos cinco anos de idade, somos iniciados no universo da linguagem escrita, onde nos será transmitida uma síntese pré-estabelecida do acervo cultural humano, que vem sendo construído e registrado desde o início do processo de civilização. No entanto, grande parte do balizamento cultural necessário ao enquadramento às regras da sociedade em que viveremos nos é outorgado de maneira ainda mais precoce. Praticamente desde o nascimento, através da educação familiar, ou dos meios de comunicação de massa (MCM).

Este processo inicia em nível inconsciente. Desta forma, o ser humano já se mostra capaz de identificar arquétipos sociais e produtos dos MCM antes mesmo de pronunciar as primeiras sílabas. Ainda bebê, aprende a habituar-se à televisão, à música e ao mundo ao seu redor. Sendo capaz até de assimilar rudimentares noções artísticas através de livrinhos de pintar ou brinquedos didáticos. Anos depois, quando o homem toma consciência de sua individualidade, é tarde demais. Tais instrumentos estão intrinsecamente ligados à sua vida, a ponto de sequer serem percebidos. Somente quando opta por se aprofundar sobre as estruturas que permeiam a sua própria relação com o mundo é que se depara com o significado da palavra comunicação e com a principal ferramenta a serviço da estabilidade social, os MCM.

Por ser subliminar, a maneira como nos é imposta nossa própria conduta social se dá de maneira tão sutil que dificilmente a percebemos. Não raro, os MCM conectam-se a nós fazendo uso de elementos tão presentes no inconsciente coletivo que adquirem um caráter amigável. Tornam-se, assim, prazerosas opções de lazer.

É volumosa a variedade de meios (ou ainda, veículos) de comunicação de massa existentes, mas neste trabalho nos ocuparemos de apenas dois destes: o cinema e as histórias em quadrinhos (HQ). Ambos os veículos valem-se de estruturas narrativas que antecedem, inclusive, a gênese da comunicação de massa. Dentro destes esquemas pré-moldados, valem-se do mais antigo arquétipo presente no inconsciente coletivo humano, o mito do herói. Na forma de aventuras protagonizadas por super-heróis, o mito dissemina-se sobre a massa reforçando a todo o momento axiomas presentes em lendas,

mitos e histórias da sabedoria popular, mesclando-se ainda a divindades e heróis de fábulas religiosas.

É chamada *Comic Book* a tradicional formatação norte-americana de história em quadrinhos mais consumida no mundo. Apesar de o nome remeter a seu objetivo inicial - a comédia, suas histórias são basicamente compostas por narrativas maniqueístas vividas por personagens com características sobre-humanas. A universalidade dos *comics* fez com que, por várias vezes, o cinema de *Hollywood* tentasse transpor para a telona parte dos elementos característicos da sua linguagem, a fim de se aproveitar da aceitação mundial dos super-heróis e fortalecer ainda mais sua supremacia mercadológica.

Não é recente a descoberta da capacidade do cinema de englobar elementos de outra linguagem. Filmes que materializam sua relação com os quadrinhos também não são nenhuma novidade. Apesar disto, a amplitude dessas produções e a presença delas no contexto social não são compatíveis com a atenção que o universo acadêmico as dispensa. A análise da maneira como a comunicação se estabelece e se mantém através do imbricamento entre os dois veículos apenas tangencia o caminho trilhado pelo pensamento científico.

Com a chegada do novo milênio, uma nova situação veio a tornar a situação ainda mais perceptível: o acintoso aumento na quantidade de filmes contendo personagens e elementos das HQ. Curiosamente também, este fenômeno coincidiu com o ápice do uso de tecnologias digitais de captação, criação e edição de imagens em produções cinematográfica.

Não se pode ignorar, portanto, que tal evento se consumou quando a linguagem cinematográfica deixou de ter no fotograma e no sal de prata a condição *sine qua non* de sua existência. Nos últimos três anos, fazendo largo uso da tecnologia digital, o cinema não só trouxe de volta à telona o Batman e o Super-Homem, como nos apresentou aventuras de outros super-heróis que jamais tinham sido vistos nesta área, tais como o Homem-Aranha, o Incrível Hulk, o Quarteto Fantástico, o Surfista Prateado, entre outros. Mais recentemente ainda, deu movimento, com insuperável fidelidade, à *Graphic novel* "300" e à série "Sin City", transpondo, pela primeira vez, roteiros de maneira integral.

Através das próximas páginas, portanto, você está convidado a saber um pouco

mais sobre o recente fenômeno descrito, que tem como objetivo, pelo menos, contribuir para o debate que envolve o diálogo entre as duas linguagens.

Esta meta se materializará na forma de duas perguntas distintas:

1. No que o uso da tecnologia digital no cinema de fato contribuiu para o ressurgimento dos super-heróis no cinema?

2. Graças a estas tecnologias, passou a ser possível transpor integralmente uma aventura em quadrinhos para o cinema ou continuam sendo necessárias adaptações para minimizar as incompatibilidades entre as linguagens?

Tais objetivos pedem uma abordagem um pouco ampla, que resulta no desenvolvimento de quatro linhas distintas de pesquisa. Como ponto de partida, é preciso um aprofundamento no que diz respeito à linguagem humana no seu sentido mais universal, e isto vale tanto na delimitação do seu significado quanto na investigação das necessidades que culminaram no seu nascimento. Para isto, o campo de abrangência avançará até mesmo em direção aos mecanismos fisiológicos que desencadearam o processo comunicacional.

Estabelecido o que se entende por comunicação, a pesquisa se estenderá sobre uma das grandes matrizes de linguagem existentes: a visual. Dentro desta, descreverá as diferenças entre os dois grandes grupos resultantes do seu desdobramento: as imagens mecânicas (sob o manto do desenho e da pintura) e as imagens técnicas (a fotografia). Como tais grupos são as matrizes geradoras das histórias em quadrinhos e do cinema, através da descrição da estrutura morfológica, do estabelecimento do paralelo que demonstrará as vantagens e desvantagens de cada uma, será possível, mais adiante, usar este material na investigação das possibilidades e perdas da transposição HQ-cinema.

Cinema e história em quadrinhos, por sua vez, não podem ser simplesmente analisados morfológicamente. Como frutos do processo de Indústria Cultural, será preciso levar em conta os fatores socioeconômicos que desencadearam o seu surgimento, sem também deixar de lado o grande papel axiológico que exercem. Nesta fase surgirão revelações sobre a teoria de Adorno e Horkheimer (1985), e também sobre a onipresença do mito do herói no imaginário coletivo. Afinal, tratam-se dos paradigmas sob dos quais emergiram cinema, quadrinhos e super-heróis, e permitiram seu

estabelecimento na forma como conhecemos.

O capítulo final será dedicado ao cinema e à formação da estrutura híbrida da sua atualidade, que se expressa tanto pela adoção de suportes digitais em sua práxis como pela cada vez maior absorção de elementos até então exclusivos de outras linguagens.

Espera-se, com este trabalho, obter mais atenção da comunidade acadêmica para as mudanças na relação entre diferentes tipos de linguagens do mundo contemporâneo sem que seja preciso deixar de fazer aquilo que todos os amantes de cinema e quadrinhos, sejam eles cientistas ou espectadores, sempre fizeram: admirar as obras e permanecer sempre à espera da próxima produção.

2.0 O HOMEM E O SURGIMENTO DA LINGUAGEM.

Não é possível falar sobre linguagem sem considerar a existência de comunicação, ou seja, a conexão de interesses entre um emissor e um receptor. Para que a comunicação se perpetue sistematicamente, é necessário que o receptor possua os códigos necessários para a decodificação da mensagem emitida. Entende-se por linguagem, portanto, o conjunto de elementos e processos que se repetem nos meios de comunicação – mídias – para que estes sejam interpretados como tais e permitam que a mensagem chegue ao seu destino.

Ora, se o estabelecer um ato de comunicação envolve relacionar duas partes, e se este é um processo que vem se repetindo e se disseminando desde a pré-história, dá-se por implícito o estabelecimento de uma cumplicidade entre emissor e receptor. Este padrão, no entanto, não se construiu de uma hora para outra. Foi necessário um tempo de assimilação, por parte do receptor, e de adaptação, por parte do emissor, às limitações, nos processos de associação, do cérebro humano, assim como no estabelecimento de um sistema coerente, assimilável e reprodutível de códigos. Como é imprescindível para a conclusão deste trabalho a análise dos processos que envolvem a comunicação e a representação, será descrito, da maneira mais sucinta possível, até mesmo os detalhes fisiológicos do ser humano, que criaram e perpetuaram as leis que regem a comunicação.

De acordo com Guimarães (2002), a análise dos códigos de uma linguagem dotada da capacidade de representar a realidade forma-se através de um longo processo que tem como ponto de partida o surgimento da primeira forma de vida na terra, cuja evolução, mutação e multiplicação permitiram o surgimento do homem tal como conhecemos, e continua se desenvolvendo até os dias atuais. Os organismos unicelulares, que compõe a mais simples (e mais antiga) forma de vida no planeta, possuem modos de identificar moléculas do meio ambiente e saber se elas representam alimento ou perigo. Outros ainda dispõem de recursos de locomoção que fazem com que quimicamente se movam em direção ao alimento ou fujam de outro microorganismo. Por mais que os seres vivos tenham se tornado mais complexos em sua estrutura, esse sistema continua se fazendo presente em todas as formas de vida existentes. No corpo humano, por exemplo, células especializadas controlam todas as funções orgânicas

graças à habilidade de se comunicar com o seu meio.

O sistema nervoso central, através de ligações químicas denominadas sinapses, interliga os sensores periféricos, distribuídos logo abaixo de toda a epiderme, à medula. Por sua vez, esta se conecta com ativadores musculares a fim de obter resposta instantânea a qualquer sinal. Assim, ao tocarmos um objeto pontiagudo, os neurônios periféricos ligam-se aos mais internos e formam uma cadeia, que ativa a medula para que depois esta faça com que os músculos recuem. Todo este processo se consuma em milésimos de segundos. As trocas gasosas, assim como a alimentação, o suor ou a evacuação se dá inteiramente em nível celular, como se cada célula do nosso corpo se comportasse como um microorganismo em constante comunicação com o seu exterior. Muitos deles sem que sequer seja necessário o processamento da informação pelo cérebro. A falta do envolvimento do cérebro na execução desses detalhes caracteriza estes processos todos como meramente fisiológicos, e por isto, prescindem de maiores explicações no presente contexto.

O que torna os seres humanos diferentes do resto dos animais é a habilidade expressa nos momentos em que o cérebro deve intervir como mediador entre o organismo que o envolve e o mundo ao seu redor. Dentro desse órgão, um complexo conjunto de sensores recebe informações de todas as partes do organismo, na forma de reflexos luminosos, moléculas químicas, ondas mecânicas e variações térmicas. Após o recebimento desses estímulos, os codifica e emite respostas que resultam na formação dos nossos cinco sentidos: visão, audição, olfato, paladar e sistema motor. Após receber esta grande quantidade de informações, cabe ao cérebro interpretá-las e processá-las, para que a partir daí possa tomar a decisão mais satisfatória para o momento (Guimarães, 2002).

O que torna o cérebro tão importante no processo comunicacional é a capacidade de interpretar os estímulos internos, em vez de simplesmente detectá-los. O motivo físico para se acreditar na distorção entre a percepção do cérebro e a realidade tal como ela é se fundamenta nas limitações do corpo humano frente aos infinitos estímulos que o ambiente em que estamos nos dispensa. O homem, por isto, quando se tornou capaz de representar a realidade e dividir sua representação com um semelhante, estava na verdade representando a realidade acessada pelos seus sentidos, em vez da realidade propriamente dita. Quando se percebeu então, que os estudos de design e comunicação visual baseados na interpretação, em vez da percepção, forneciam mais possibilidades

ao estudo das codificações, até porque agora estava sendo levada em conta a formação do receptor, nasceu a psicologia Gestalt, que foi inserida dentro dos processos de relação indivíduo – meio (Guimarães, 2002).

A palavra Gestalt não apresenta tradução para a língua portuguesa. Teoria desenvolvida na Alemanha durante a década de 20, trata-se de uma palavra que engloba simultaneamente a idéia de forma e estrutura. A psicologia Gestalt afirma, baseado em diversas experiências com interpretação de imagens capazes de confundir a visão (ilusão de ótica), que o cérebro interpreta a imagem no seu contexto geral, e não através da simples soma dos seus elementos. Assim, somos capazes de perceber se a imagem está torta, se está faltando um pedaço, e ainda preenchemos involuntariamente lacunas que não existem fisicamente no desenho.

O complexo mecanismo que permite que o cérebro crie uma representação da realidade também permite a criação de ficção. O cérebro é capaz de armazenar os estímulos recebidos, o que nos traz a noção de passado. Baseando-se na sua experiência, também é capaz de detectar algo que não aconteceu, mas pode acontecer. Eis a noção de futuro. Ora, se há a capacidade de imaginar o que pode vir a acontecer, obviamente também há a possibilidade de se inventar histórias baseadas unicamente na imaginação. (Guimarães, 2002).

Segundo Humberto (Maturana, 1999), o homem possui a necessidade de interagir com seus semelhantes. A linguagem, ainda de acordo com este mesmo autor, é uma facilitadora desta necessidade, a ponto de resultar num domínio consensual capaz de viabilizar seu estabelecimento.

Por fim, toda forma de simulação da realidade que venha a ser produzida e exteriorizada para um grande grupo de pessoas, seguirá necessariamente os códigos e regras de uma linguagem específica do meio ao qual se transmitirá a informação. Para que a linguagem seja capaz de ser transmitida com facilidade, cabe ao emissor conseguir criar um universo ficcional verossímil, e ao receptor ignorar as limitações intrínsecas à linguagem e à forma de expressão, aceitando a "realidade" da obra (Guimarães, 2002).

As palavras de Guimarães significam que, quando assistimos televisão, ignoramos que a ação se passe dentro de uma área delimitada pela tela, e que esta tela está envolta por uma caixa de plástico em que se fazem presentes botões, displays e afins. Ignoramos que o jornal é composto por páginas às quais precisamos virar para seguir atentos ao conteúdo. Uma vez treinado, o cérebro deixa de se ater ao fato do texto

ser composto por um conjunto de caracteres e assimila diretamente o conteúdo. A diferença deste comportamento desenvolvido pelo cérebro se diferencia da Gestalt por não ser uma limitação, mas uma opção. Uma adaptação do cérebro ao sistema de comunicação pré-estabelecido. A habilidade cerebral de tentar validar a comunicação ignorando os pormenores limitantes estabelece o seu próprio código que se soma a muitas outras de diferentes naturezas e se estabelecem como signos, que se explicam filosoficamente por via de outra teoria, conforme veremos abaixo.

2.1 A Semiótica

A mais ampla teoria disponível para analisar os processos mentais de geração de códigos aptos a criar representações, que mais tarde serão constituintes de um processo comunicacional, é a semiologia.

A semiologia possui dois grandes representantes, Charles Sanders Peirce e Ferdinand Saussure. Saussure se deu conta e desenvolveu o estudo do processo representacional das palavras. Segundo ele, o signo lingüístico advém da dicotomia entre significado e significante. Os signos ainda podem ser componentes de outra dicotomia, a língua falada e a língua escrita.

Entretanto, a influência dos recursos digitais que se pretende ver se dá inteiramente em nível pictórico. A matriz sonora, ou ainda a escrita, apesar de produzidas e armazenadas eletronicamente nos dias de hoje, não representam nenhuma alteração significativa na transposição. Por causa disto, a verbalidade, tanto dos quadrinhos quanto do cinema, será suprimida nesta pesquisa, exceto no que diz respeito à estrutura narrativa.

Conforme já foi dito, cinema e quadrinhos fazem uso de imagens para que a história que comportam seja transmitida. Entretanto, as diferenças entre a imagem tal como ela se apresenta nas histórias em quadrinhos e no cinema pode ter sua eficácia analisada dentro da semiótica de Peirce. De acordo com Oliari (2004) a palavra semiótica se origina do grego *semeiotiké (téchné)* = a arte dos sinais e signos.

Antes de desenvolver a semiótica, Peirce teve uma passagem pela matemática, física, psicologia, lingüística e lógica (Oliari apud Brosso e Valente, 2004). Sem uma metodologia sistemática de armazenamento de suas anotações, Peirce publicou em vida, cerca de 800 artigos e ensaios em diversas revistas científicas da época, os quais, reunidos, poderiam formar cerca de 24 volumes. Os estudos sobre semiótica, porém, estavam todos nos manuscritos não-publicados. Estes renderiam 90 mil páginas catalogadas, que foram entregues à biblioteca de Harvard, pela sua segunda esposa. Caso algum dia venha ser publicada na íntegra, a obra de Peirce somará 104 volumes (Brosso, Valente, 1999).

A complexidade da sua obra vai muito além do necessário para a conclusão deste trabalho. Aqui, objetivamos analisar não as obras em si mesmo, mas a transposição, da HQ para o cinema, de uma mesma estrutura narrativa. Por esta razão, não iremos, na tricotomia proposta por Peirce, além da relação de *primeiridade*, que aborda os signos através da relação entre o objeto e a sua representação. A relação de primeiridade e a combinação entre seus elementos já garante por si a abrangência necessária para dar conta do presente objetivo.

Para Peirce (2000), resumidamente, o complexo processo de representação se dá da seguinte maneira. Num esquema que graficamente pode ser representado por um triângulo, num dos vértices está o objeto, em outro, o interpretante (nome que se dá à representação gerada a partir deste objeto.) e, no último, o signo, que responde pelas propriedades que tornaram o objeto passível de ser representado.

“O signo está em relação de substituição com um segundo que é seu objeto, capaz de projetar um terceiro, chamado seu interpretante, que mantém com ele, signo, a mesma relação que este mantém com seu objeto” (TURIN, 1993, p. 19)

Estas propriedades o signo mantém em comum com o objeto e com o interpretante. Na sua relação de primeiridade, o signo pode remeter ao objeto através de 3 possibilidades distintas:

Índice: Signo remete ao objeto através de uma relação de causa/conseqüência. É o mais básico dos signos e independe da sua interpretação para existir ou não. Nuvens

negras são índice de chuva, fumaça é índice de fogo, e por aí vai.

Ícone: Signo e objeto se relacionam graças à semelhança que possuem entre si. Esculturas, desenhos, maquetes e miniaturas... Todos são exemplos de ícones.

Símbolo: Através de uma lei, ou convenção social, o signo remete ao objeto. Ferramenta bastante elaborada de representação, onde estão inseridos os sinais de trânsitos, a escrita e boa parte dos estereótipos presentes na memória coletiva.

Peirce vai um pouco além à explicação deste processo. O índice, por não depender sequer da interpretação para existir, e o ícone, por não ser capaz de transmitir, isoladamente, nenhuma informação além da semelhança com o objeto, formam relações degeneradas – ou falíveis. O único signo que carrega consigo informação realmente passível de ser interpretada, resultando enfim num processo genuíno de representação, é o símbolo.

É justa a observação de Peirce. Um ícone, por exemplo, é capaz de representar uma característica do objeto que o gerou. Por se parecer com este, transferirá para o signo determinadas propriedades expressas na representação. Uma fotografia de uma pegada na areia da praia de Copacabana, por exemplo. Pode tanto representar o sujeito que pisou ali, expressando determinadas características deste para um bom observador (tais como altura, tamanho do pé, sapato que estava usando, etc.), como pode representar praia ou ainda pode representar a própria cidade do Rio de Janeiro. Mas não é garantido que esta representação se consumará em nenhuma das possibilidades descritas. Se o intérprete não conhecer exatamente a área retratada, ou ainda se nela não estiver contido nenhum objeto que simbolize a praia (o desenho curvilíneo da calçada, o corcovado, enfim), as atenções podem se voltar para a pegada e em nada relacionar à localização. Por outro lado, um hipotético morador da área talvez seja capaz de reconhecer e detalhar a área e, ao fazer isto, é possível que nem repare na presença da pegada.

Símbolos, no entanto, embora não tenham como exigência se assemelhar ao objeto (podem, mas não precisam), possuem a capacidade de remeter exatamente ao objeto pretendido, seja lá quem o esteja interpretando. O símbolo clássico de coração, por exemplo, em nada se parece com o coração propriamente dito. Mas como foi convencionalizado para representar aquilo, é possível que um número maior de pessoas reconheçam mais facilmente o coração através do seu símbolo do que de sua fotografia, ou ainda mais do que o próprio objeto. A letra A sempre será lida desta forma. Uma

frase será interpretada da mesma maneira por todas as pessoas que souberem ler e conhecerem o idioma no qual este está escrito. Aprofundaremos esta diferenciação com mais propriedade no capítulo a seguir:

3.0 A MATRIZ VISUAL DA LINGUAGEM.

A palavra matriz no título deste capítulo está de acordo - mais por necessidades organizacionais do que por quaisquer outras - com a classificação de Lúcia Santaella, que se encontra na obra *Matrizes da Linguagem e do Pensamento* (2001). Trata-se de um estudo de natureza ampla que se propõe a classificar dentro de matrizes cada uma das ferramentas de comunicação em massa existentes. Não é relevante na resposta para as perguntas deste trabalho se aprofundar muito na complexa articulação dessas matrizes. Porém, tal teoria é útil na hora de situar as linguagens abordadas. Em nosso contexto, basta saber que Santaella afirma serem 3 (respectivamente, a verbal, a visual e a sonora) as matrizes lógicas da linguagem e do pensamento (Santaella *apud* Gerbase, 2001, p 35).

Intuitivamente, o ser humano fincou os alicerces da sua existência na relação com o seu semelhante. A vida em torno de uma estrutura voltada para o social obrigava a raça a tentar se fazer entender pelos outros à sua volta e, através disto, obter benefícios capazes de garantir a sobrevivência, tais como alimentação, proteção e cópula. Obviamente, o homem primitivo não tinha consciência das leis que regem a comunicação. O que existia era apenas a necessidade de transmitir sua intenção. Desprovido de qualquer elemento de linguagem, é coerente concluir que, nesta sociedade primitiva, as primeiras formas de comunicação fossem tentativas de representar a natureza ao seu redor, seja por gestos, sons ou, assim que se deu conta da possibilidade, a utilização de desenhos.

A péssima capacidade icônica das primeiras gravuras encontradas em paredes de cavernas, resultado da ainda nascente habilidade artística humana tornava ainda mais necessárias as capacidades representativas e abstrativas dos emissores (se é que se pode chamá-los assim) e interpretativas dos receptores. Mesmo que não passasse perto de existir qualquer percepção deste complexo sistema de códigos, já nas primeiras expressões da linguagem pictórica a imagem já se impunha pelo seu potencial simbólico e, até mesmo, gramatical.

A descoberta do poder comunicacional das imagens se repetiu em todas as sociedades existentes. Em todas elas também, tal evento se deu antes do princípio da linguagem verbal. Mesmo em primitivas sociedades indígenas descobertas

recentemente, ou até em outras, extintas há milênios, é sempre recorrente o uso de grafismos e imagens com funções diversas, tais como, propriedade, identificação, embelezamento e até mesmo para transmitir e documentar trechos de narrativas (as quais geralmente contêm lendas e histórias de cunho religioso ou social da sociedade em que se encontram).

“Os registros das manifestações artísticas do homem primitivo, ou seja, do ser humano a partir de 100 mil anos atrás, permite algumas considerações. Primeiro, é difícil separar o caráter estético do caráter pragmático destas manifestações. Por exemplo, as pinturas nos vasilhames de barro podiam ter uma função puramente de decoração, ou ser somente um modo de identificar o proprietário. No entanto, é razoável considerar que mesmo em manifestações predominantemente práticas como a manufatura de flechas ou cestos, pudesse haver uma componente de expressão artística. E desse modo o sentimento estético do ser humano foi sendo desenvolvido. As gravuras rupestres encontradas em cavernas e feitas há cerca de 40 mil anos certamente têm um caráter fortemente prático como ferramenta de comunicação e ensino entre os membros de um grupo, mas é inegável que têm também um caráter de expressão artística. Outro aspecto a se considerar é que muitas dessas manifestações primitivas não se enquadram facilmente nas categorias de expressão artística hoje conhecidas. Uma gravura rupestre tem elementos de pintura, elementos de gravação em baixo relevo, mas tem também, à medida que uma figura passa a representar um conceito mais abstrato, elementos de escrita.” (GUIMARÃES, 1999, p.5)

Da mesma forma, ainda na atualidade, a primeira forma de expressão que o ser humano procura em vida é a da representação do universo perceptível à sua volta. Isto explica por que um bebê começa a se expressar por meio de onomatopéias alusivas a objetos à sua volta, e porque não raro aprende a desenhar (limitadamente, claro) antes mesmo de aprender a falar. Se a gênese da linguagem visual se deu de maneira parecida ao redor do globo, sua evolução se mostra maior ou menor de acordo com a sociedade em que está inserida. A seguir, saberemos um pouco mais sobre as duas formas de expressão visual que deram origem às mídias descritas no capítulo 4.

3.1 Imagens Mecânicas: O Desenho e a Pintura.

A diferenciação das representações visual em imagens técnicas e mecânicas está contida na obra de Flusser (1998), cujo resumo abaixo foi extraído de Gerbase (2003).

"Vilém Flusser (1998) - pensador tcheco que viveu 31 anos no Brasil - defende a idéia de que a manipulação da imagem, componente primordial da realização audiovisual, atravessou três grandes revoluções desde os primórdios da humanidade. O homem, desde que é homem, circula num ambiente de quatro dimensões espaço-temporais: comprimento, largura, profundidade e tempo. Ou, simplificando, o homem experimenta um mundo 3D-temporal. Poderia permanecer sempre nele, caso não desenvolvesse sua capacidade de imaginação" (GERBASE, 2003, p. 100)

A realidade apenas se faz passível de representação graças à incidência de luz e ao contraste entre a região iluminada e a não iluminada. Assim, fica claro, desde já, que o homem não vem, ao longo de sua existência, tentando representar a realidade. Suas tentativas, mesmo que ele não se dê conta disto, representam, quando muito, aquilo que vê. Por sua vez, o que vemos não é o mundo tal como ele é, e sim o mundo captado pelos nossos sentidos. As cores, por exemplo, são leituras que o olho humano (e em instância final, o cérebro) faz das diferenças de frequência do raio luminoso, quebrando a luz branca em 7 espectros. Existem outras coisas que simplesmente não conseguimos visualizar, como os raios ultravioleta, infravermelho, variação de temperatura, enfim. Segundo Licheski (2004), "São as representações que formam e forjam a realidade: só o que é representado é percebido com existente". A parte do objeto não representada é o que ratifica a inserção das imagens como interpretantes, segundo a teoria de Peirce revista por Santaella.

"Ao representar, sempre se perde alguma coisa. O signo nunca é aquilo que representa, traz à tona apenas aspectos de seu objeto". Em toda relação de representação, algo é subtraído. (...) Esse algo é tudo aquilo que o objeto é, e que se subtrai porque o signo não pode recobrir. Não é que não haja sempre, em maior ou menor grau, uma revelação do objeto pelo signo." (Santaella, 1992, p.96 *apud* Scmitt, 1999, p.11)

A perda que se dá no processo de significação pode se dar por limitações técnicas, claro, mas também se processa intencionalmente. Para que um signo remeta a determinado objeto (ou grupo de) é preciso que o emissor selecione aqueles elementos que julga mais representativos para aquela determinada intenção e a insira dentro do

universo de códigos do receptor. E ele faz isto tanto pela adição premeditada e seletiva dos elementos que irão compor uma pintura, quanto pela subtração de elementos reais do enquadramento de uma fotografia. Por exemplo, sabe-se que o pintor não é capaz de representar os poros da pele ou as impurezas da unha de um modelo. Da mesma maneira, o fotógrafo, com a ajuda do ângulo, da maquiagem e da iluminação corretas, pode ocultar, por exemplo, imperfeições na pele ou proporções esteticamente indesejáveis na silhueta para determinada ocasião.

Linguagem visual, portanto:

"é uma metáfora, uma busca de comparação entre a estrutura do plano pictórico e a gramática e a sintaxe da linguagem. "Os dois termos [linguagem e visual] são apresentados como análogos, mas inconciliáveis, linhas paralelas que nunca convergirão. As teorias da linguagem visual e as práticas educacionais e profissionais delas resultantes encerram o estudo dos significados da expressão visual sobre si próprios, isolando-os da compreensão e integração de outros modos de comunicar e interpretar." (Bacelar, 1998 *apud* Licheski, 2004).

Assim que se viu dotado da capacidade de gerar, através de habilidades próprias, imagens mecânicas, o objetivo primeiro do ser humano foi o de recriar o objeto à sua perfeição. Para que tal façanha se fizesse possível, artistas acabavam se tornando também cientistas da perspectiva, geometria, física, arquitetura e filosofia. A ciência advinda do desejo de representar o objeto à perfeição se desenvolveu aceleradamente, originando toda a vasta cultura grega (depois absorvida pela romana) e a escola clássica de arte. Estas, as principais influenciadoras da arte como conhecemos contemporaneamente.

Começando pela Grécia antiga, os clássicos (e depois os renascentistas) "davam vida", em suas obras, à figuras divinas e lendas religiosas. O esforço para dar a elas o maior realismo possível era tão intenso que chegavam ao extremo de fazer esculturas distorcidas para compensar a perspectiva gerada pelo olho do observador (o exemplo mais célebre disto é a escultura de Davi, de Michelângelo). Apesar de evidente, a influência do artista sobre sua obra, do ponto de vista do agente estabelecido dos

signos passíveis de decodificação, era desprezada.

Depois vieram outras escolas artísticas de natureza mais abstrata, como o Barroco, o Gótico, o surrealismo, que enfim atraíram para as imagens o devido reconhecimento lingüístico. Enquanto arte, toda representação pictográfica que objetivava a apreciação massiva era composta por avançadas técnicas de manipulação de tintas e outros pigmentos. O desenho, que foi a primeira forma de representação pictórica, partiu das ilustrações meramente reprodutivas para as de cunho interpretativo. A charge e o Cartum são bons exemplos desta categoria.

Sobre a charge, Miani (2001) afirma que se trata de "uma modalidade da linguagem iconográfica, de natureza dissertativa, e que se caracteriza como uma prática discursiva e ideológica". A base da charge é a caricatura. Termo que vem do italiano *caricare* e é o infinitivo do verbo carregar, e significa adicionar peso a alguma coisa, pessoa ou animal (Miani, 2001). Na prática, de posse geralmente de um fim humorístico ou sarcástico, parte-se de um retrato - normalmente de pessoas conhecidas por toda a população atingida, para que se perceba o exagero e, normalmente ainda, políticos, por causa do excesso de material que estes fornecem aos críticos e humoristas - e nele se exagera os traços físicos ou expressões faciais para que seja possível transmitir a "carga" desejada sem que a imagem perca seu potencial icônico. As charges no Brasil se disseminaram basicamente através dos jornais da época do Segundo Império e se encontram presentes até hoje.

3.2 Imagens técnicas: A Fotografia

Inserida dentro de outro paradigma, o das imagens técnicas, a fotografia nasceu nos já descritos estudos de perspectivas que desenhistas e pintores desenvolviam para que suas obras fossem mais fidedignas aos objetos representados. O termo responsável pelo seu batismo se origina também da técnica de produção. Fotografia – do grego *photós*, luz, e *gráphein*, escrever, descrever, desenhar (SCHMITT, 1999).

Agregando a estrutura da dissertação de Fernando Schmitt, a fotografia aqui também será inicialmente caracterizada pela descrição dos suportes físicos e químicos responsáveis pela sua fundação.

“A existência da fotografia apóia-se em dois pilares fundamentais cuja origem encontramos nas ciências exatas. Na física, mais especificamente na ótica, no que diz respeito ao comportamento da luz e à formação de imagens através do princípio da camera obscura, e na química, através das substâncias quimicamente sensíveis à ação da luz, e, posteriormente, dos procedimentos de revelação e fixação das imagens registradas pelos materiais fotossensíveis” (SCHMITT, 1999, p6).

O princípio da câmara escura já tinha sido descrito por Aristóteles em IVa.c. (GERBASE, 2003), e se baseia nas propriedades seletivas dos raios luminosos. Ao fabricar uma caixa cúbica totalmente vedada e macular a vedação com um minúsculo furo numa de suas faces, a luz que penetrar por este furo reproduzirá na parte interna da face oposta da caixa uma reprodução de escala variável (dependendo do tamanho desta caixa), de cabeça para baixo e invertida no sentido direita-esquerda daquilo que estiver diante dela. A ocorrência deste evento vem da seleção de uma amostragem dos inúmeros feixes luminosos que penetram no furo e se fixam ao anteparo fazendo com que cada ponto luminoso da imagem gerada tenha seu correspondente real. Isto ainda não é a fotografia, mas aí já temos uma particularidade desta representação que a coloca no mesmo patamar que o olho humano: a indicialidade e iconicidade juntas no mesmo interpretante.

“Fotografias, especialmente fotografias instantâneas, são muito instrutivas porque sabemos que sob certos aspectos, são exatamente como os objetos que representam. Esta semelhança é devida ao fato de as fotografias serem produzidas em circunstâncias tais que se viram fisicamente compelidas a corresponder, ponto por ponto, à natureza. Sob esse aspecto, pertencem, pois, à segunda classe de signos os que são por conexão física” (Peirce, 1989, p. 118).

A imagem gerada dentro da câmara escura divide a referida particularidade com o olho humano porque é um recurso artificial que o imita. A imagem registrada pelas nossas retinas segue os mesmos princípios da câmara escura. Enquanto o desenho pode ser baseado inteiramente na ficção, para que exista uma fotografia – nos seus moldes tradicionais – necessariamente terá existido um correspondente na realidade. As propriedades icônicas e indiciais da fotografia garantiram a ela o status de representante da realidade. Através desta possibilidade a fotografia pode ser considerada um registro

preciso de uma fração de tempo e de determinado evento.

O problema é que, por si só, a câmara escura não permitia que a imagem fosse registrada perenemente no fundo da câmara, e até se descobrir a melhor maneira de fazer isto, decorreu um longo tempo. Por isto, a história da fotografia não se inicia com os estóicos, mas apenas em 1727, com a descoberta da fotossensibilidade dos sais de prata (SANTOS, 2003).

Tal descoberta desencadeou o processo de aperfeiçoamento da técnica no sentido de melhorar sua resolução, fixação e velocidade na captação da imagem. A sensibilização do nitrato de prata de Wedgood, passando pelo Daguerreótipo, até a fotografia analógica contemporânea são diferentes etapas de um caminho que levou mais de 200 anos para ser percorrido (SANTOS, 2003). A partir de determinada etapa deste trajeto, a fotografia chegou ao ponto de até mesmo superar a capacidade do olho humano, sendo possível, a partir de então, registrar movimentos cuja duração não passa de uma fração de segundo. Com o avanço da técnica passou a ser possível também se fotografar coisas muito pequenas (como micróbios) ou ainda muito distantes do nosso alcance (estrelas, planetas e galáxias).

A introdução dos sais de prata e dos fixadores não só manteve na técnica que nascia o seu caráter indicial como tornava possível armazenar - e copiar indefinidamente - a fração de segundo captada pela câmara escura. Acerca da indicialidade, a conexão entre o ponto de luz dentro da caixa e o ponto luminoso da realidade imitada agora era transferida para o grão de sal de prata sensibilizado - e eternizado - no papel fotográfico. Conforme explica Schmitt (1999), a resolução de uma fotografia é definida pelo tamanho dos grãos impressos no papel. Isto pode ser definido pela sensibilidade do filme e pelas técnicas de revelação. A exemplo de uma pintura pontilhista, os grãos se tornam mais visíveis na medida em que olhamos a fotografia mais de perto. Ao nos aproximarmos, de uma pintura feita aos moldes do pontilhismo, conseguimos visualizar perfeitamente os pontos de pigmento feitos pelo artista, ao passo que à distância visualizamos melhor o quadro como um todo. (SCHMITT, 1999)

É a velha teoria da Gestalt se fazendo presente novamente aqui. Graças à limitação do cérebro em interpretar os grãos muito pequenos (ou vistos muito de longe), juntamente com a sua capacidade abstrativa, de ignorar as limitações de cada tipo de linguagem, percebemos a fotografia como uma representação muito bem feita da realidade fotografada.

Embora se assemelhe bastante ao objeto real, a fotografia mantém também uma conexão muito íntima com o desenho e com a pintura. Isto se torna mais claro quando lembramos que a câmara escura foi aperfeiçoada por pintores carentes de representar, com a maior precisão possível, proporções e perspectivas do retrato a ser feito. Assim, a mesma câmara que serviu pra aperfeiçoar a pintura, serviu como ferramenta viabilizadora para o surgimento da fotografia. Por isto, muitos dos elementos das linguagens mecânicas e técnicas se fundem. Tanto nas artes quanto na fotografia, o conteúdo representacional se articula através da relação entre a parte de dentro e de fora do enquadramento, da posição da câmera (ou do olho do artista) em relação ao objeto, do ângulo do mesmo e dos elementos presentes no quadro.

Por ser capaz de registrar a iluminação com mais sensibilidade que o olho humano, a fotografia tem alguns elementos distintos, expressos pelo tipo de luz que incide sobre a imagem.

“Primeiramente a luz pode ser dura/direta, ou suave/difusa. A luz dura provém de fontes pontuais, com pequena área de emissão, projetam sombras desenhadas e produzem grande contraste entre as áreas iluminadas e as sombreadas. (...) A luz difusa, por sua vez, provém de grande área de emissão gerando sombras menores com contornos difusos e baixos contrastes, havendo um degradê suave nas passagens de tons. (...) A luz também pode variar quanto à temperatura de cor e ser “quente” ou “fria”, conforme a fonte emissora. Na luz proveniente de uma vela, de uma lâmpada incandescente e do sol de manhã cedo ou no fim de tarde, predominam os comprimentos de onda correspondentes aos amarelos, laranjas e vermelhos. Trata-se de uma luz “quente”. De outro lado, lâmpadas fluorescentes e dias nublados tendem a fornecer uma luz em que predominam os tons esverdeados e azulados que chamamos luz “fria”(...)No seu posicionamento frontal/rasante/contraluz, a definição das sombras valoriza determinados aspectos e esconde outros. A luz frontal produz menos sombras visíveis, pois estas são projetadas atrás do objeto fotografado. A luz rasante marca melhor a textura, pois a cada elemento de topografia da superfície do objeto corresponderá uma sombra, permitindo percebê-lo. Por sua vez, o contra-luz tende a ressaltar as silhuetas dos objetos”.(SCHMITT, 1999, pp. 22-23).

Por outro lado, existem situações em que os desenhos oferecem mais possibilidades que a fotografia. Conforme já foi descrito, a fotografia mantém uma conexão direta com o objeto real, essa dependência da indicialidade interpõe um obstáculo que não existe no desenho. Por causa da necessidade da existência de algo pra ser fotografado, nem toda a fotografia pode ser obtida. Muitas obras de ficção reproduzidas no cinema e na TV optaram pelo uso do desenho animado, por exemplo,

ou por alguma técnica de animação, por causa da impossibilidade de se reproduzir tal seqüência de imagens de outra maneira.

“Chamo de ‘referente fotográfico’, não a coisa facultativamente real a que remete uma imagem ou um signo, mas a coisa necessariamente real que foi colocada diante da objetiva, sem a qual não haveria fotografia. A pintura pode simular a realidade sem tê-la visto. O discurso combina signos que certamente têm referentes, mas esses referentes podem ser e na maior parte das vezes são ‘quimeras’. Ao contrário dessas imitações, na Fotografia jamais posso negar que a coisa esteve lá.” (Barthes, 1984, pp. 114-115 *apud* Schmitt, 1999, p12)

SCHMITT (1999) dispara, ainda, o alerta que, ao contrário do desenho e da pintura, que são abstrações puras e simples. Por causa da indicialidade, a mesma técnica que permite à fotografia representar o objeto com fidelidade faz com que as pessoas confundam objeto e interpretante. Acham por isto, que a fotografia é a informação pura e simples, e não a sua representação. Sem que se pense sobre o caráter semiótico de uma fotografia, é recorrente se achar que não há informação a ser interpretada. Que ali está o próprio objeto.

“Das enormes semelhanças entre as imagens do olho e da câmera, nasceram as proposições de que a fotografia seria uma maneira de reproduzir fielmente o mundo, de que seria uma linguagem universal, “natural”, sem códigos. Do seu caráter indicial concluiu-se que seria objetiva, neutra, verdadeira. Mas as imagens não são iguais e é exatamente no que a fotografia tem de diferente que vamos encontrar os elementos constitutivos de uma linguagem e perceber a mediação que ela realiza entre homem e mundo. As diferenças entre visão e fotografia são tão grandes quanto suas aproximações. A primeira e maior ruptura entre elas aparece no recorte de tempo e espaço que a fotografia produz. A fotografia tem no quadro (delimitação espacial) e no momento de obturação (descontinuidade temporal) duas de suas características mais específicas. Por seu lado, a visão não tem delimitação precisa. A retina possui uma área central de maior concentração de células sensíveis à luz onde a imagem tem maior nitidez, a fóvea, mas também possui visão periférica, menos nítida, mas ainda assim uma informação que a fotografia suprime. E a visão é, também, contínua ao longo do tempo. O olho não tem obturador, não congela (e não consegue congelar) apenas um determinado instante dentre tantos outros e mantém-se em contínuo movimento e ajuste de foco, produzindo uma ilusão de amplitude e de nitidez absoluta do campo de visão. Por fim, a fotografia advém de uma única lente (cujas distâncias focais podem variar, produzindo alterações na perspectiva), e as imagens processadas pelo cérebro são estereoscópicas. O ser humano possui dois olhos (com distância focal fixa) e dessa estereoscopia advém uma enorme parcela da nossa percepção em três dimensões.” (Schmitt, 1999, pp 14-15)

As limitações trazidas pela técnica fotográfica, bem como a possibilidade de captar o que o olho humano não vê, agregaram elementos às outras formas de representações visuais. As distorções de grande-angular, os borrões de movimentos (ou os movimentos congelados), a inclinação do corpo em movimento, entre outros, passaram também a ser representados na pintura, no desenho, nos mais diversos símbolos pictóricos. Muitos destes símbolos ainda foram inseridos no inconsciente coletivo, na forma de estereótipos, seja calcado na forma como se revelaram na fotografia ou com a sua desconexão com o real - muitas vezes com a desconexão ainda mais acentuada.

Os arquétipos pictóricos (Machado, 1984) trazido pelos efeitos de captura de movimento das técnicas fotográficas somam-se a muitos outros que já se encontravam presentes no inconsciente coletivo desde a pré-história. Estes estereótipos são utilizados tanto pelo desenho como pela fotografia quando a situação pede a transmissão de uma ação.

Para ilustrar melhor o exemplo acima, a situação descrita pela figura (Anexos-1) é tão clara que chega a ser simbólica. Mesmo que o indivíduo representado não esteja correndo (poderia estar parado exatamente nesta posição. Ou poderia ainda estar dormindo e sendo visto de cima. O desenho não nos fornece nenhuma informação conclusiva), mas todos que se depararem com esta representação associarão a imagem a um indivíduo correndo. Ainda que a fotografia se aproveite também destes estereótipos, é na imagem mecânica que eles adquirem o máximo do seu potencial simbólico. Nesta outra figura (Anexos-2), por exemplo, o movimento borrado. Estereótipo gerado pela fotografia que o desenho incorporou.

A grande quantidade de informações que se obtém dentro da área de um fotograma, embora lhe confira um potencial descritivo não alcançável por nenhuma outra forma de representação, atrapalha na visualização de tais arquétipos. Vejam, por exemplo, a comparação entre estas duas figuras (Anexos -3 e 4). No caso do desenho, basta que um traço delimite a área do rosto e outro a inclinação da sobrancelha. Já é possível inferir que o desenho representa alguém bravo. No caso da fotografia, requer muito mais informações para transmitir a mesma situação, não tendo o emissor a garantia que a foto de fato cumprirá seu objetivo com a mesma eficácia do desenho.

"Steven Pinker (1998), no capítulo dedicado à visão do seu livro Como a Mente Funciona, expõe algumas recentes descobertas das ciências. Ele propõe que, para resolver o problema complexo do funcionamento da visão e do processamento das imagens, a mente precisa incorporar algumas hipóteses sobre o mundo (a coesão e uniformidade da matéria, por exemplo), a fim de conseguir retirar das imagens fornecidas pelo olho informações extremamente importantes. Entre elas as texturas que ajudarão a identificar os materiais de que é constituída a realidade, as bordas que definem as formas dos objetos e permitem separá-los uns dos outros ou a tridimensionalidade do espaço que permitirá a avaliação do tamanho dos objetos e das distâncias entre eles."(SCHMITT,1999, p.4)

Ainda dentro dos elementos que a fotografia acrescentou à linguagem visual como um todo, o enquadramento passou a ser melhor observado e reconhecido como prova básica do caráter representativo da fotografia.

“O enquadramento fotográfico modificou a percepção de imagens e aumentou as possibilidades de sua utilização. Mas mesmo com o advento da fotocomposição, que permitia maior liberdade de criação devido às possibilidades de alteração de tipos, tipografia e diagramação continuaram – talvez por vício acadêmico - seguindo os antigos padrões.” (LICHESKI, 2004)

Se o fotógrafo, de posse de uma câmera, projeta-se frente a uma realidade (Pode ser um cenário real ou um construído por ele mesmo, um modelo ou ainda um ator, representando uma situação artificial. Enfim.), no momento em que este define que objetos entram em quadro, juntamente com a distância e a altura que tais objetos estarão da câmera, e ainda que tipo de lente e de distorção serão adequados, podendo ainda definir os métodos de revelação que ele usará, obviamente este fotógrafo estará, de inúmeras maneiras diferentes, interpondo o seu toque pessoal e interpretativo sobre esta realidade representada. Estará, mais do que nunca, construindo uma linguagem.

"Para compreender, verdadeiramente, uma imagem técnica, é preciso reconstituir os textos que deram origem às imagens, ou seja, decifrar as cadeias de significação – inclusive históricas - que estão por trás dos procedimentos básicos de quem cria estas imagens e dos equipamentos utilizados. Este esforço não é usual. Pelo contrário: cada vez mais, os homens estão imersos nesse metamundo de imagens técnicas, e imersos de tal modo que não conseguem mais distinguir entre o que é real e o que é resultado da manipulação de imagens por aparelhos." (GERBASE, 2003, p.104)

4.0 A COMBINAÇÃO ENTRE MATRIZES DE LINGUAGEM

Independente dos motivos que serão citados para justificar as vantagens de se combinar matrizes de linguagem, já é possível, nesta altura do trabalho, formularmos nossa própria resposta para as causas desta fusão baseando-se apenas na ínfima fração da semiótica de Peirce reproduzidas nestas linhas. Conforme já foi dito, a fotografia é um ícone com propriedades indiciais, (ao qual pode ainda somar-se propriedades simbólicas, como a já citada fotografia do Cristo Redentor, mas este dado é irrelevante neste momento) e, por isto, tudo o que estiver dentro de um fotograma adquire fácil e rápida assimilação, além de grande credibilidade. Já foi visto também que os ícones, quer sejam indiciais ou não, formam representações degeneradas e, portanto, falíveis. Esta característica impede as imagens de transmitir, por si só e de forma segura, uma narrativa. Também não é novidade que os símbolos sim, são representações verdadeiras e que, como grande exemplo de símbolo, temos a escrita, através da qual podemos transmitir, com segurança, tudo o que desejarmos.

De posse da união dessas informações, possivelmente brote a pergunta: ora, se temos uma codificação absolutamente segura para o estabelecimento de uma linguagem, por que seguir investindo em relações falíveis?

Por causa da facilidade e velocidade de assimilação. Esta seria uma resposta satisfatória. Sabemos, por experiência própria, que decifrar códigos simbólicos em grande escala é uma tarefa demorada e cansativa. Sim. Nos sentimos fadigados quando lemos uma quantidade muito grande de textos. Quanto menor for o caráter icônico de um signo, mais demorada e cansativa será a tarefa de decifrá-lo. Se nos incumbirmos da tarefa de interpretar uma dezena de desenhos, a dificuldade no cumprimento deste objetivo será inversamente proporcional à iconicidade das imagens. A fotografia, como já foi dito, é semelhante ao objeto a ponto de se confundir com ele. "Ler" uma fotografia, portanto, praticamente não exige trabalho algum.

"A fotografia acaba, dessa forma, passando pelos olhos do leitor sem se anunciar como mensagem, o que explicaria, em parte, a ilusão de espelhamento ou continuidade do real que ela proporciona. Na esmagadora

maioria dos casos, a fotografia é produzida e lida (vista) sem necessariamente ter-se consciência de que se trata de um processo de representação. A informação retirada da fotografia é interpretada como se advinda diretamente da visão sobre o real e isso é certamente uma das características mais importantes da leitura da imagem fotográfica." (SCHMITT,1999, p.48)

A rápida assimilação dos ícones, somada com a segurança da transmissão de imagens simbólicas podem criar novos e poderosos meios de comunicação. Esta fotografia (Anexos-5), por exemplo, é um ícone e, portanto uma representação degenerada. Tal representação jamais será universal porque decifrá-la assim, sem nenhum direcionamento, envolverá a bagagem histórico-cultural do receptor, que usará seu acervo pessoal através das mais diversas abstrações. Se o intérprete for um idoso, possivelmente descreverá a foto como sendo de "uma jovencinha". Se, no entanto, for uma criança, talvez ela diga se tratar de "uma tia", ou "uma adulta" ou ainda, "uma mulher". Um adolescente no auge da explosão hormonal da sua puberdade, poderá tanto dizer que está vendo "uma gostosa" com "uma mulher pelada". Enfim, que fique claro que são infinitas e subjetivas as interpretações que esta fotografia pode ter. Uma vez, no entanto, que adicionamos a ela um pequeno texto, todas as dúvidas acerca do seu correlato se dissipam. Reparem que, se escrevermos embaixo da imagem a palavra "mulher" ninguém associará a outra coisa. Se escrevermos "minha mãe", saberemos não só que se trata de uma mulher, mas que ela tem um filho e que este, provavelmente, é bem jovem. É possível ir além, entretanto, podemos escrever "Minha mãe quando jovem" se quisermos que o narrador seja um adulto e que ele esteja se referindo ao passado, ou ainda "Minha mãe antes de ser assassinada" se for do nosso interesse, unicamente com a foto, criar a atmosfera de um crime. Imaginem, agora, a quantidade de texto que seria necessária caso alguém tivesse que representar qualquer uma dessas situações sem se valer de nenhuma imagem? Ou se precisaria de muito texto, ou se perderia grande parte das informações.

"À fotografia, em suas mais variadas situações de leitura, quase sempre se anexam textos verbais, sejam eles títulos, legendas, matérias, relatos orais, teses acadêmicas ou simples informação de data e local de obtenção. Esses textos têm uma função definitiva na leitura da imagem: "(...) fixar a cadeia flutuante dos significados, de modo a combater o terror dos signos incertos (...)" (Barthes, 1990, p.32). A mensagem verbal reprime significados e direciona a leitura, preenchendo lacunas do repertório do leitor, respondendo

perguntas que a fotografia em si mesma não é capaz de responder."
(SCHMITT, 1999, p.14)

A demonstração do efeito da capacidade abstrativa humana aliada à imprecisão sígnica da imagem são os diagramas de Rorschach. O teste de Rorschach (Anexos-6) é uma prova psicológica projetiva desenvolvida pelo psiquiatra suíço Hermann Rorschach. O teste consiste em dar possíveis interpretações a dez pranchas com manchas de tinta simétricas. A partir das respostas obtidas pode-se obter um quadro amplo da dinâmica psicológica do indivíduo. As pranchas do teste, desenvolvidas por Rorschach, são sempre as mesmas. No entanto para a codificação e a interpretação diferentes sistemas são utilizados.

Seja oral ou escrita, a matriz verbal combinada com a visual resulta numa linguagem capaz de estabelecer representações verdadeiras através de signos de assimilação imediata. De posse desta nova capacidade lingüística, fica mais fácil transmitir grandes volumes de informação para um número ilimitado de pessoas (pelo menos no que concerne ao suporte semiótico). Não é à toa que esta potencialidade começou a ser utilizada exatamente no momento em que a humanidade começou a se reunir em sociedades complexas e numerosas.

4.1 Indústria Cultural.

O desdobramento da combinação entre imagens e texto foi a grande responsável pelo surgimento de praticamente todos os veículos de comunicação de massa existentes. Apesar disto, somente dois deles são pertinentes à análise deste trabalho. Os quadrinhos, assim como o cinema, são antes de qualquer coisa, um meio de comunicação. Como tal, são também ferramentas daquilo que Theodore Adorno e Max Horkheimer (1996) denominaram Indústria Cultural.

Sobre indústria cultural, entende-se o processo global, detectado nos anos 40, de conversão da cultura em indústria, através da padronização (e massificação) dos seus métodos de produção e posterior distribuição. Este processo resulta numa sociedade com hábitos de consumo, comportamento e pensamento padronizados. Até mesmo as pequenas diferenciações, que eventualmente um indivíduo venha a desenvolver, acabam sendo também comercializadas e agregadas à grande sociedade de consumo. Como

consequências disso, não se têm mais produção intelectual ou artística advindas unicamente da expressão do indivíduo. Temos, agora, o eterno reforço de um padrão de linguagem pré-estabelecido (Adorno, Horkheimer, 1996).

Mônica Marques (2006) credita à Indústria Cultural até mesmo a formação do ambiente que catalizou o florescimento da semiótica dentro do pensamento de Peirce.

“Peirce, ao desenvolver a teoria semiótica, entre o final do século XIX e início do século XX, levando a cabo a proposta não concretizada de Locke de construção de uma ciência dos signos, foi uma espécie de antena que captou o espírito de um tempo em que os signos proliferavam no compasso da cidade oitocentista. A fotografia, o cinema, o comércio variado, a especialização do trabalho e a conseqüente formação de tipos urbanos bem distintos são alguns dos elementos do período em questão, que nos permitem falar numa multiplicação sígnica.” (MARQUES, 2006)

Adorno e Horkheimer detectaram pela primeira vez este fenômeno, conforme foi dito, no início dos anos 40, mas ele começou a se manifestar com o início da indústria em países como a Inglaterra, a Alemanha e os Estados Unidos. Assim que teorias e práticas de produção de massa se tornaram viáveis, as sociedades presentes nestas cidades passaram a ter em comum grande concentração demográfica. Por meio deste contexto se deu o surgimento de grande parte dos veículos de comunicação conhecidos atualmente, como a imprensa, o cinema e, mais tarde, os quadrinhos.

Estamos, então, dentro de uma convergência tão forte em torno do conceito de industrialização, que era possível detectar a existência da necessidade de se estabelecer um padrão de comunicação capaz de atingir toda a sociedade daquele local. Os que tiveram mais êxito neste objetivo fizeram uso da combinação entre a matriz verbal e visual.

4.2 História em Quadrinhos

Sobre as características da linguagem e o que a diferencia das outras, é possível se chegar a uma boa definição apenas olhando mais atentamente para o nome através do

qual ela se apresenta. Quando falamos em história em quadrinhos, supõe-se, em primeiro lugar, que haverá uma história a ser contada. Uma narrativa. Se ela é em quadrinhos, por quadrinho, intuitivamente, podemos chegar a duas sentenças:

1. É o diminutivo de quadrado. Figura geométrica que tem os lados e ângulos iguais.
2. É o diminutivo de quadro. Representação pictográfica de uma imagem ou ação.

Um observador ainda mais perspicaz perceberá que a palavra quadrinhos está no plural, o que significa que é necessário mais de um quadrinho para que a história seja contada através desta linguagem. Este é o divisor de águas responsável por diferenciar história em quadrinhos de cartum, charge ou qualquer outra forma de linguagem passível de se expressar graficamente.

Embora esta definição seja facilmente detectável, seria precipitado afirmar ter chegado a uma conclusão para um assunto sobre o qual tantos autores já se propuseram a abordar, nem sempre conseguindo obter um consenso. Guimarães (1999), por exemplo, afirma que:

“História em Quadrinhos é a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas. Assim, é História em Quadrinhos toda produção humana, ao longo de toda sua História, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se esta tentativa foi feita numa parede de caverna há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo numa única tela pintada. Não se restringe, nesta caracterização, o tipo de superfície empregado, o material usado para o registro, nem o grau de tecnologia disponível. Engloba manifestações na área da Pintura, Fotografia, principalmente a fotonovela, do Desenho de Humor como a charge, o cartum, e sob certos aspectos, a caricatura, e até algumas manifestações da Escrita, como as primeiras formas de ideografia.” (GUIMARÃES, Edgar. 1999).

Não é por acaso que existe polêmica em torno da delimitação entre o que é e o que não é HQ. O autor acima propõe uma abordagem tão ampla que, interpretando livremente suas palavras e sabendo-se que o cinema é uma sucessão de imagens estáticas, pode-se concluir que, dentre todos os meios de comunicação existentes, apenas a literatura e a música poderiam ser excluídos (ainda assim, a literatura de cordel e os cliques musicais se enquadrariam perfeitamente naquela definição).

Mesmo debaixo de uma interpretação hermenêutica, o autor considera claramente como HQ a charge, o cartum, o desenho e o hieróglifo.

Tal definição torna necessária a busca de outras mais sintéticas e realistas. Scott MacLoud (1995), por exemplo, afirma: “História em quadrinhos é um tipo de linguagem que conta uma história se utilizando de textos e desenhos”.

Esta definição não nega o nome da linguagem e ainda o complementa, pois pressupõe que os quadrinhos formem uma seqüência lógica entre si e o dote de características próprias. Mas bem antes de McCloud, no Brasil, já havia afirmado Anselmo (1975):

"Os quadrinhos são uma seqüência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido apenas depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ação logicamente coerente".(KLAWA e COHEN,apud, ANSELMO, 1975, p. 33).

Essa definição é necessária para a configuração de um dos elementos da linguagem dos quadrinhos. Vejam outra explicação de McCloud (1995):

Você consegue ver o espaço entre os quadros? É o que os leitores de comics chamam de hiato [...] o hiato é o responsável por toda a magia e o mistério presente no coração dos quadrinhos [...] aqui, no meio do hiato, a mente humana lê duas imagens separadas e as transforma em uma única idéia [...] nada é visto entre os dois quadros, mas a experiência nos conta que alguma coisa existe. (McCLOUD, 1995, p. 66).

A maneira de conjugar a seqüência de quadrinhos é uma particularidade a mais da linguagem que se originou aqui. Como uma história é contada através da sucessão de imagens estáticas, além da habilidade de sugerir o movimento (em grande parte das situações através do uso daqueles já citados estereótipos) é possível articular a narrativa através da relação entre determinado quadrinho (que, na prática, não precisa ser quadrado. A figura (Anexos - 7 e 7b) mostra vários exemplos de tipos de articulação de vinhetas), seu antecessor e seu sucessor.

Por mais que existam divergências conceituais acerca do significado do termo História em quadrinhos, é consenso a característica da inter-relação entre texto e imagens. Umberto Eco (1999), no entanto, vai além do simples paralelismo e credita às imagens a importância maior entre os elementos de uma HQ.

“A Invasão dos signos não é apenas típica de uma civilização industrial citadina onde impera todo um sistema complexo de sons e sinais. Pelo contrário, Homo Sapiens teria vivido também num universo de signos indiciais: nuvens (tempo), folhas (estações), sulcos na terra (cultivo), musgo (norte), movimento do sol (horário), perfume, flores (direção do vento), pêlos (caça)”. (Umberto Eco, apud Brosso e Valente 1999: p.19).

As palavras de Eco ratificam o que já foi dito sobre a relação entre homem e imagem e o porquê da primeira forma de expressão de linguagem adotado pelo homem sempre acabar sendo visual.

Texto e imagem, embora sejam elementos distintos entre si, não podem ser dissociados dentro de uma mesma publicação, sob risco de serem descaracterizados como linguagem ou ainda de não conseguirem transmitir a mensagem desejada. Evidentemente existem determinadas situações em que a imagem, sozinha, seja capaz de transmitir todo o contexto de uma narrativa durante o intervalo de um quadrinho, ou até de uma ou mais páginas. O texto estará necessariamente presente, no entanto, até mesmo quando se expressa pelo seu significado pictórico, como por exemplo, na onomatopéia, no título, ou ainda na palavra fim, no tamanho e cor da fonte, etc (Anexos - 8).

As histórias em quadrinhos são fruto da combinação entre matriz visual e verbal, mas as boas condições desta fusão não foram suficientes para garantir o estabelecimento imediato desta linguagem. Durante sua evolução, as HQ também herdaram do desenho e da fotografia os supracitados elementos pré-existentes na história da arte ou na memória gráfica do inconsciente coletivo.

A base da linguagem em quadrinhos é, sem dúvida alguma, a ilustração, cujas mais antigas remontam ao paleolítico. A gênese da linguagem advém da necessidade de contar histórias. Por ser uma necessidade anterior à comunicação verbal, o primeiro caminho encontrado foi o desenho. Inegavelmente, as pinturas pré-históricas

encontradas em cavernas, bem como a Capela Sistina de Michelangelo, são narrativas contadas através de imagens. Isto é o necessário para se concluir que, assim como o cinema é composto por fotografias, os quadrinhos absorvem ao máximo a pintura e a ilustração (Dutra, 2003).

“Considerando que a técnica narrativa, isto é, uma história por trás da imagem, já aparece na Era Magdaleniana, aproximadamente de 15.000 a 10.000 anos a.C. , um exemplo desta narrativa é representada pelo acasalamento de bisontes (...) Constata-se, desta forma, que o desenho, a pintura e a modelagem não eram executados, apenas, sem nenhum propósito, mas “contavam” um fato percebido pela ótica do homem primitivo.” (RAHDE,1996, p.2)

Mas isto não nos permite afirmar que HQ é sinônimo de pintura ou ilustração. A linguagem vai além dessas ferramentas artísticas. Por isto, fica difícil estabelecer um marco zero e determinar o momento em que, nas tentativas de adicionar poder narrativo a imagens, o homem começou a canalizar e convergir os signos que, mais tarde, viriam a servir de base para as histórias em quadrinhos. Felizmente, existem algumas obras que portam notórios elementos desta linguagem, a ponto de nos permitir inferir estar ali um elemento no seu estágio original. Um exemplo são os 3 painéis que compõe a obra “As Tentações de Santo Antão”, do pintor holandês pré-Renascentista Hierónimus Bosch (Anexos - 9), pintados em 1493. Os painéis foram pioneiros na tentativa de contar uma história através de uma estrutura seqüencial de imagens. Ainda que não contivessem quadrinhos propriamente dito, tampouco qualquer representação textual, nunca antes se detectou a existência de uma gravura que portasse mais de um lapso temporal em seu conteúdo. Porém, percebe-se certa dificuldade na assimilação da mensagem. Não se apresenta uma estrutura muito clara de leitura, mas vale considerar que praticamente todos os receptores da época conheciam previamente a história do santo. Fato este que depõe, de certo modo, contra a função da obra. Não estava sendo narrada uma história totalmente nova, mas apenas a ilustração de uma narrativa já bastante conhecida.

Do ponto de vista estilístico, na grande maioria dos exemplares atuais de HQ, se percebe no traço dos desenhos que, independente da obra, trazem algumas semelhanças entre si. Isto se faz ainda mais visível quando limitamos o universo para as os comic

books (quadrinhos norte-americanos de super-heróis). As HQ usaram (e em muitos casos, seguem usando) na composição dos seus desenhos elementos da Art Nouveau.

Art Nouveau foi um movimento artístico do século XIX caracterizado por traços grossos separando os objetos dos fundos. Este estilo de traço era necessário ao movimento artístico do ponto de vista técnico. Junto com a II Revolução industrial, na Europa, começou-se a trabalhar artisticamente com novos materiais, agora disponíveis por causa das importações. Entre eles, estão o ferro e o vidro. Este movimento artístico deixou como legado principal à humanidade os vitrais de igrejas.

Nos quadrinhos. Winsor McCay foi o pioneiro a familiarizar o traço com a Art-Nouveau (Anexos – 10), e seguia também uma referência de cores originada das artes dos cartazes da Belle Epoque, tais como os de Mucha e Eugene Grasset (Anexos – 11 e 11b).

Simões (2005) credita o surgimento dos quadrinhos à urbanização da sociedade, que se iniciou junto com a idade moderna, que trouxe consigo o Iluminismo – movimento intelectual que enfatizava a razão e a ciência como forma de explicar o universo – graças ao avanço das grandes navegações e da industrialização. Segundo Ferreira (2001), a concentração de pessoas em um mesmo espaço causa um grande aumento no fluxo e no alcance das informações, o que leva, inevitavelmente, a se pensar na massificação. As pessoas, que antes tinham acesso apenas ao que acontecia na sua vila ou cidade, tornam-se cientes dos acontecimentos de todo o continente europeu. Com a percepção de mundo modificada e o avanço tecnológico oriundo da Revolução Industrial, as novas tecnologias de comunicação visuais recém surgidas, como o cartaz e a fotografia, passaram a ser objetos de consumo desta população ávida por informação. A prensa criada por Joseph Guttemberg no século XV, considerada o embrião da imprensa no mundo, ganhava um novo e crescente público consumidor. A prensa, como se sabe, resultou no surgimento do jornal. Graças ao aprimoramento das suas técnicas, foi possível se imprimir em larga escala, juntamente com os caracteres de texto, imagens, com fotografias e desenhos.

Dentro deste novo panorama, o jornal foi a grande mola propulsora da consolidação dos quadrinhos como linguagem. Após alguns milênios de exemplos de narrativas pictóricas, estavam atestadas as possibilidades narrativas das imagens. Como a fotografia ainda não era obtida através de um processo rápido, tampouco era possível

imprimí-la no jornal, coube ao desenho o papel de facilitador do processo de decodificação da mensagem.

O rápido crescimento da importância e do espaço das imagens em meio às páginas do jornal se deu pela bem sucedida inserção da charge nas veiculações:

A caricatura, que se define como reportagem gráfica – do traço de humor ao desenho que documenta um fato –, lança os jornais e revistas numa espécie de passarela da fama. Quanto maior o espaço, mais notoriedade, mais popularidade. (BAHIA, 1990 : p. 127)

Além da caricatura, da charge e posteriormente, dos quadrinhos, o jornalismo absorveu de outras formas também as funções narrativas e informativas das imagens. Um célebre exemplo são as reconstituições de crimes, seja porque as imagens não foram fotografadas ou porque facilitam o entendimento. Outro exemplo? Os mapas cronológicos, os infográficos. Este tipo de estrutura passou a ser amplamente utilizado porque imagens são mais rápidas de serem interpretadas do que texto, ou mesmo que contenham texto, como legenda ou acompanhamento, possibilitam uma leitura mais prazerosa e universal. (DUTRA, 2003). O jornal também proveu aos quadrinhos mais alguns suportes ao seu estabelecimento. Em primeiro, pode-se citar os folhetins.

“Quando os jornais do Século XIX passaram a encartar obras literárias como atrativo de vendas sob a forma de livretos, não tardou para que os escritores estendessem e alongassem suas histórias numa quase interminável sucessão de capítulos seriados. O folhetim nasceu dentro do jornal e foi por ele contaminado, tanto em seus procedimentos quanto na delimitação de seu público alvo. (...)Uma das maiores conseqüências do período em que os quadrinhos eram veiculados exclusivamente nos jornais foi sua quase absoluta submissão ao modelo do folhetim, com a criação da tirinha diária continuada e da página semanal continuada.” (DUTRA,2003: 10-11)

O jornal, sendo assim, além de servir como mídia para propagação das primeiras histórias em quadrinhos, permitiu que este herdasse sua estrutura narrativa fragmentada. Ainda hoje, já em revistas próprias, os quadrinhos narram aventuras que duram anos e, mesmo quando sucedidas pela seguinte, o passado pertence ao mesmo tempo à memória

do personagem e do leitor.

“Segundo Rabaça e Barbosa (1987, p.315), foi por volta de 1930 que começaram a circular no Brasil os primeiros gibis, contendo histórias inéditas e também remontagens de tiras seriadas diárias e de quadrinhos, publicados em jornais e revistas, que vinham fazendo sucesso com o público”.(SILVEIRA, 2000, p.8)

A ilustração traz duas vantagens em relação à fotografia, o que lhe valeu a supremacia na produção de HQ. A primeira é sua versatilidade de estilos, traços e preenchimentos, que agregam ao conteúdo expressivo e lhes permitem transmitir percepções com muito mais facilidade do que a fotografia. A segunda é a produção. Para que algo seja fotografado, é necessário que ele exista. No que tange aos super-heróis, suas histórias são necessariamente ficção. Por isto, qualquer elemento que se pretenda filmar, deve-se antes, ser construído. Muitos cenários, personagens, super-poderes e atmosferas típicas de quadrinhos se tornariam muito difíceis, caros ou até mesmo impossíveis de serem produzidos. A linguagem cinematográfica, por exemplo, exige a necessidade de bons atores, cenários, ambientes que, se não forem perfeitamente conduzidos, abalam a credibilidade e o realismo da história. Isso impede que produções cinematográficas se desenvolvam através de muitos filmes. É um processo demorado e caro, o que faria com que atores envelhecessem, morressem, tecnologias fossem ultrapassadas e o público se modificasse (MIANI, 2001). Em contraponto, dada a sua limitada iconicidade, fica difícil para uma ilustração (principalmente alguma que precise ser impressa em larga escala, como é o caso dos quadrinhos) remeter precisamente a texturas e materiais. Para isto, as narrativas de HQ, quando tinham esta necessidade, precisavam do auxílio do suporte verbal. De preferência, a informação já vinha no nome do personagem ou da publicação. Os exemplos são muitos. O “Homem de Ferro”, o “Super Homem, o Homem de Aço”, o “Tocha Humana”, o “Homem Borracha”, o “*SandMan*”, ou “Homem-Areia” e por aí vai. Tendo a sua composição já no seu nome, livra o receptor da penosa tarefa de ter que identificar os elementos que identifiquem a matéria da qual tal personagem é feito.

Na sua evolução, a narrativa dos quadrinhos agregou elementos que, apesar de não serem fundamentais para a existência da linguagem, tampouco terem nascido junto com ela, são detectados por elementos típicos do meio. O principal destes demonstra uma versatilidade tão grande e tal poder expressivo que adquiriu sozinho, a força simbólica capaz de representar a linguagem inteira: o balão.

É fácil detectar que tal elemento surgiu da necessidade de integrar o texto e a imagem dentro de uma vinheta. No princípio, os textos eram todos dispostos como legenda, ou seja, eram linhas de texto simples que ocupavam a base das vinhetas (outro nome para o quadrinho. A unidade narrativa desta linguagem). Inicialmente era um recurso válido, pois no princípio, criar uma história em quadrinhos nada mais era do que ilustrar o texto pré-existente. A imagem que preencheria cada vinheta era, portanto, a reprodução redundante do que o texto contava. Na medida em que histórias passaram a ser criadas exclusivamente para se tornar quadrinhos, passou a existir a necessidade de demonstrar que o texto fazia parte do diálogo e era oriundo da boca dos personagens. Mais do que isso, em situações de diálogo entre dois ou mais personagens, requeria indicar da boca de quem sairia determinada frase. As primeiras soluções encontradas foram criar um traço que saía da boca do interlocutor e se dirigia ao texto. Para dar contraste e maior visibilidade ao texto, sem correr o risco que ele fosse atrapalhado por algum elemento do fundo, o passo seguinte foi envolvê-lo numa elipse branca. Estava formado o elemento.

Norton Cardia Simões (2005) ratifica a afirmação acima, ao explicar a origem histórica dos balões:

“O balão tem como antecedente histórico o *filactera* ou *filactérios*, faixa que se incluía em algumas pinturas de artistas cristãos da idade média. Também tem antecedente na cultura asteca, onde apareciam signos verbais junto com as pinturas. Foi utilizado por cartunistas ingleses no século XVII e por cartunistas norte-americanos no século XVIII, tendo surgido da necessidade de se “ouvir” os personagens falarem nos desenhos.” (SIMÕES, 2005 : 77).

Além dos balões, podemos inserir neste grupo as metáforas visuais. Estas pertencem a uma simbologia utilizada nos quadrinhos que, devido à sua reincidência através dos tempos, hoje em dia são completamente assimiladas pelos leitores. Como

exemplos, podemos citar a lâmpada acesa que aparece quando os personagens têm uma idéia, corações em caso de paixão, e até símbolos variados – que podem ser substituídos por cobras e lagartos – tomando o lugar dos palavrões. Para Acevedo (2000), “as metáforas visuais provêm também da linguagem escrita, que seria o caso de pontos de exclamação e interrogação, e da escrita musical com os símbolos de notas musicais, entre outras” (ACEVEDO,2000).

De volta à história do veículo, uma vez estabelecidos os elementos culturais e econômicos favoráveis, faltava à linguagem, na sua forma plena, florescer. Álvaro de Moya (1986), atribui ao artista e escritor suíço Rudolph Töpffer (Anexos - 12) o título de precursor dos quadrinhos, por causa de uma inovação artística: Töpffer, maravilhado com as estampas de alguns artistas ingleses, tais como William Hogarth, que consistiam em séries de gravuras capazes de contar histórias, serviu-se desta forma de expressão e do seu talento de escritor para desenhar estampas capazes de contar histórias, às quais adicionava uma ou duas linhas de seu próprio texto. A grande inovação de Töpffer, no entanto, é que os textos e as gravuras funcionavam integradamente. Se lidos isoladamente, não faziam sentido. Esta atividade surgiu despretensiosamente, mas culminou em elogios dados pelo consagrado romancista alemão Johann Wolfgang von Goethe, escritor de obras mundialmente famosas, como a peça “Fausto” e o romance “Os Sofrimentos do Jovem Werther”.

Influenciados por Töpffer, ou inspirados pelo ambiente de efervescência cultural em que se encontravam, mais exemplos desta estrutura começaram a surgir. Inicialmente ganharam a forma de tirinhas com duas ou três vinhetas, depois foram surgindo desdobramentos. Os quadrinhos encartados em jornais e revistas passaram, de tão corriqueiros, a ser aceitos pelas pessoas que, curiosas, saíam atrás da edição seguinte, ávidas pela conclusão da “narrativa ilustrada”, tal qual nos folhetins. A disseminação da linguagem gerou duas correntes distintas: a de autores que reproduziam a linguagem já estabelecida, com o intuito de se divertir, e aqueles que buscavam intelectualizar a arte, reformulando e aperfeiçoando a atividade (COUPERIE, 1970, p.37).

A aceitação já das primeiras experiências foi enorme. O sucesso dos quadrinhos de aventuras nos jornais foi tão grande que as pessoas, já nos anos 20, nos Estados Unidos, adquiriram o hábito de colecionar as tiras semanais em revistas, para ter o

andamento da história sob controle. Aí se deu o surgimento dos *Comic books*. O sucesso dessas revistas foi tão repentino que não havia mais material disponível. Faltavam tiras para colecionar. A possibilidade de um novo “filão” comercial marcou a gênese dos estúdios responsáveis pela produção de novas tiras para serem publicadas, com exclusividade, nessas revistas. A partir desse momento, a história das histórias em quadrinhos adquire características próprias de cada país em que ela se desenvolve, ultrapassa a relação de coadjuvância que mantinha com o jornalismo e passa a dispor de publicações semanais ou mensais. A periodicidade e o maior preço cobrado pelas revistas permitiram aos heróis os ganhos de preenchimento, cores e histórias cada vez mais elaboradas. Nesta época surgiram os dois principais estúdios quadrinhos na nossa sociedade contemporânea: “DC Comics” (Criadora do Super Man e do Batman) e “Marvel Comics” (responsável pelo Homem-aranha, Hulk e pelas *Graphic Novels* de Frank Miller).

Quando desenhistas e roteiristas se deram conta do poder exercido pelo mito do herói desde a pré-história e passaram a ilustrar e roteirizar aventuras fundamentadas nele, demarcaram na trajetória das HQ o momento em que esta linguagem passou a contar com um grande número de fãs.

Falar sobre o mito do herói é ingressar na área da narratologia e se aprofundar no discurso do qual se servem os dois MCM presentes no título deste trabalho. Dada a importância do herói (e do super-herói) nos referidos meios e da presença de elementos que se beneficiam do poder comunicativo que o cinema ganhou, vale a pena abordar, ainda que de leve, a influência da figura do herói na humanidade, não apenas por ela se fazer presente em todo o tipo de sociedade (ligados, não raro, à religião), mas também por causa da visibilidade que as HQ ganharam graças à disseminação deste material e às razões pelas quais, em troca, recebeu destas as condições ideais para se amalgamar de vez no imaginário da coletividade.

As histórias em quadrinhos, bem como qualquer meio de comunicação de massa, não são concebidas de maneira aleatória. Qualquer pessoa ou empresa que tenha a pretensão se dirigir, via meio de comunicação de massa, a um grande número de pessoas, ou ainda a um grupo pertencente e/ou caracterizado por um padrão social, comportamental ou econômico, possui necessariamente por trás da publicação interesses comerciais ou ainda axiológicos, sendo possível inclusive carregar em suas páginas as

duas intenções. Os principais criadores serviram-se da manifestação do inconsciente coletivo para, depois de criada a conexão com o público, através da representação dos anseios de uma sociedade, fosse possível a propagação de ideologias – ou axiomas.

Entre os exemplos de símbolos coletivos estão o herói, o vilão, a cruz, Deus, entre outros que se repetem vastamente nas religiões, nos mitos e na literatura mundial. O inconsciente coletivo, quando emerge à consciência, pode ser canalizado como uma importante ferramenta capaz de doutrinar, orientar e até mesmo controlar o comportamento humano, através da ética e da religião.

Mesmo tendo sido criados nos Estados Unidos num período que envolve a década de trinta e sessenta, muitos dos desejos do inconsciente coletivo que estes heróis incorporam permanecem comuns a todos nós. Conforme destaca Nildo Viana,

“O processo de criação da super-aventura é um processo consciente no qual o criador envia uma mensagem na maioria das vezes axiológica. Porém, nenhuma produção cultural é somente consciente e junto com o processo consciente caminha o processo inconsciente. No caso da ficção isto é ainda mais forte. Na super-aventura a imaginação ganha autonomia na narrativa e isto permite uma manifestação mais forte do inconsciente. Porém, além do inconsciente individual derivado da repressão individual que se manifesta em cada obra individual, também se manifesta o inconsciente coletivo, derivado da repressão coletiva. Tal repressão coletiva é a do mundo burocrático e mercantil em que vivemos”. (Nildo Viana, 2003. Texto da web)

O culto ao corpo atlético, apolíneo, bem como o uso da violência física como solução autoritária para todos os problemas (Anexos - 13) relativos ao super-herói estão presentes em praticamente todas as publicações do gênero, o que já, de cara, traz uma associação fascista às tramas e ainda cria vários mercados paralelos, derivados da canalização que a Indústria Cultural faz da expressão desses anseios. Essa associação, no entanto, é uma consequência para a busca de identificação e catarse que os autores transferem para a obra, na ânsia de serem aceitos e de ter sua obra consumida.

Ora, quando nos deparamos com alguém capaz de realizar e expressar nossos ideais de liberdade e auto-superação, no momento em que vemos um personagem que, de homem comum, transforma-se num herói poderoso, um homem que combate as injustiças do mundo com as próprias mãos, que se levanta contra um sistema opressor,

na maioria das vezes se fazendo valer de sua superforça, e ainda realiza todos os seus desejos de liberdade e aventura, estamos conectados com este personagem e queremos através dele fazer aquilo que gostaríamos, mas não conseguimos: deixar de ser uma mera estatística social, um instrumento comandado pelo sistema e desafiar o mundo que nos oprime. A capacidade de voar, a superforça, a superinteligência e a supercoragem e tudo mais o que de destacar no super-herói, tende a expressar todo o nosso desejo de liberdade. É a nossa “válvula de escape” social.

4.3 Cinema

Etimologicamente falando, cinema é a redução da palavra Cinematografia que, por sua vez, é a união dos radicais gregos *Kino* (cuja tradução para o português é movimento) e *Grafos* (que significa escrever). Cinematografia, portanto, significa “escrever com o movimento”. Desde já vale deixar claro que o movimento, propriamente dito, não é real, é uma simulação de movimento adquirido pela sucessão rápida de imagens estáticas.

Mais famoso que qualquer definição é o apelido que o cinema ganhou, que se tornou quase tão conhecido quanto o seu próprio nome: “A Sétima Arte”.

O *Manifesto das 7 artes*, criado pelo italiano Riccioto Canudo em 1911, expressou que cada uma das artes é caracterizada pelos elementos básicos que formatam a sua linguagem. As sete artes e seus elementos correspondentes são, respectivamente: a música (cujo elemento é o som), a pintura (cor), escultura (volume), arquitetura (espaço), literatura (palavra), coreografia (movimento) e por fim, o cinema, que consiste na mistura dos elementos de todas as seis.

Havemos de concordar que a definição deixa escapar certa idolatria pela arte. Afinal, os elementos constitutivos se imbricam com mais complexidade do que a forma descrita no manifesto. Por exemplo, há volume na pintura, há música na coreografia e palavra na música. O significado da palavra básico se origina de base. É o primeiro, e deve ser necessariamente um. Caso quiséssemos dar um elemento básico constitutivo ao

cinema, poderíamos adotar a luz. Mas não seria uma exclusividade, o cinema dividiria o elemento com a fotografia (esta sim o elemento básico constitutivo de cinema, apesar de não ser um elemento puro, como os outros). Seguir nesta definição, no entanto, nos desviaria do nosso objetivo.

O cinema divide com a fotografia sua iconicidade e indicialidade porque também tem como técnica a câmara escura e como suporte a fixação da imagem através da sensibilização dos sais de prata em película. Porém, agrega outros fatores que se beneficiam das limitações do olho humano e da capacidade adaptativa e abstrativa do cérebro. O mais importante desses fatores é aquele que recebeu o nome de efeito phi.

O cérebro humano é dotado do artifício de fazer com que a imagem fique armazenada por 1/14 de segundo antes de sumir. Se esta imagem for substituída por outra antes desse intervalo, e se as imagens colocadas em seqüência constituírem as sucessivas etapas de um movimento (e preferencialmente se o intervalo entre a captação de uma e outra for inferior a 1/14s), então o cérebro interpretará a sucessão de imagens como um movimento real (ASSIS BRASIL, 2000).

"Munsterberg acreditava que a mente se organizava de forma hierárquica, vários níveis (inferiores e superiores), cada um deles lidando com (e resolvendo) um determinado tipo de estímulo. Por exemplo, no primeiro destes níveis, a mente dá movimento ao mundo sensorial, ela confere movimento aos estímulos. Trata-se de uma visão ativa da mente, pois é ela que confere estes movimentos, ao contrário de uma visão passiva, oferecida por outros teóricos que defendiam a percepção do movimento através de uma "retenção de estímulos visuais". Munsterberg explicou o fenômeno da percepção do movimento através daquilo que descreveu como o fenômeno-phi, que se traduzia no movimento ilusório de linhas, figuras, ou outros objetos mostrados numa rápida sucessão de posições diferentes, sem que na verdade qualquer movimento autêntico fosse apresentado à visão." (FRANÇA, 2002, p.21).

Os inventores do suporte tecnológico que reuniu todos os elementos capazes de tornar o cinema uma realidade foram os irmãos Lumière, em 1890. O que poucos sabem, é que experiências no gênero já vinham sendo feitas mais de 50 anos antes desta data. Silva (2001, apud CHALIER) relata que em 1835 já existiam pessoas fascinadas com um aparelho inventado pelo físico Joseph Plateauera chamado *fenakistoscópio*. O sucesso deste invento se deu quando o físico percebeu que era possível recuperar o movimento decompondo-o em uma série de imagens fixas seqüenciais. Algum tempo

depois, na França, um desenhista chamado Emile Reynaud inventou um mecanismo composto de pequenas tiras de papel em que ele desenhou silhuetas. Estas, quando giradas dentro de um tambor, tornavam animados os objetos refletidos sobre espelhos em seu interior. Este mecanismo depois evoluiu para o “teatro óptico”, criado pelo mesmo Reynaud, que em 1892 exibia ao público projeções de desenhos animados sobre uma tela (SILVA, 2001).

Como os aparelhos acima apenas reproduziam pequenas ilustrações, o cinema, exibido por uma máquina que representava o movimento através de um da projeção de um filme, composto por centenas de pequenas fotografias – e por isso o método de captação da imagem passou a ser um dos elementos que definem a arte – foi oficialmente exibido em 28 de dezembro de 1895, no subterrâneo do *Grand Café* de Paris, pelos irmãos Louis e August Lumière.

O método de fazer cinema dos irmãos Lumière ainda não considerava as articulações que a linguagem do novo aparelho poderia gerar, simplesmente porque eles não consideraram a hipótese de contar intencionalmente uma história, se limitavam apenas a colocar o filme na câmara e filmar até acabar a película, maravilhados com o efeito gerado pela invenção. O resultado era sempre o registro de um lapso temporal que se passava em algum lugar aleatório. (ASSIS BRASIL, 2000)

As pequenas trucagens do fazer cinematográfico, tais como corte, fusão, fades, foram trazidas depois, por Georges Mèliès, por volta de 1900. Ex-mágico e caricaturista, então dono de um teatro de variedades, Mèliès, segundo dizem, teria assistido a uma projeção de Lumière e resolvido criar seus próprios filmes para exhibir. (ASSIS BRASIL, 2000)

Nessa época, Edwin Porter também dava os primeiros passos na prática da linguagem. Empregado na empresa de Thomas Edison como mecânico e, mais tarde, como cinegrafista e diretor, realizou curtas metragens sobre atualidades, cenas cômicas e números de *Vaudeville*, por isto é considerado o inventor da montagem no cinema.

Mesmo com todos esses pioneiros, o cinema, como linguagem, só passou a ser oficializado uma década depois, através da obra de David Griffith, logo no início do novo século.

Em seus filmes, Griffith absorvia elementos da literatura e do teatro, além de, pela primeira vez, utilizar a câmara racionalmente como elemento necessário na

transmissão da mensagem (BUENO,2002). Em 1914, após trabalhar por cinco anos como diretor de filmes na companhia *Biograph*, publicou um anúncio de página inteira no *The New York Dramatic Mirror*, proclamando-se "fundador da moderna técnica da arte" por ter inventado "figuras em grandes planos, planos longos, o retrospecto, o suspense, o escurecimento e o controle da expressão". Na verdade, só o que ele realmente inventou foi o tal "controle da expressão", ou seja, formas de dar aos outros elementos citados (planos longos, retrospecto, escurecimento, todos já utilizados anteriormente) funções narrativas e dramáticas (ASSIS BRASIL, 2000).

Estes conceitos adotados por Griffith empiricamente foram depois desenvolvidos - e transformados em teoria - por Pudovkin, que a denominou montagem construtiva. Segundo ele, o diretor de filmes não trabalha com situações, mas com pedaços de celulóide nos quais estes incidentes foram registrados. Em consequência, a montagem é a força criadora da realidade de um filme. A natureza proporciona apenas a matéria prima com a qual ela trabalha.

Quem deu verdadeiro significado a esta teoria, no entanto, foi Eisenstein. Graças a ele, a linguagem estruturada por Griffith ganhou utilização intelectual (simbólica, indireta) de cada um de seus elementos. Suas montagens, seus cortes, nunca eram suaves, sempre exigia a participação do espectador na sua construção. Outro mérito de Eisenstein foi o de considerar a montagem como a única coisa absolutamente original da linguagem de cinema. O roteiro vem da literatura; a interpretação dos atores, do teatro; a composição do quadro vem das artes plásticas; a iluminação, da fotografia. Eisenstein agregou à sua arte o conceito de escrita ideográfica chinesa, que se expressa pela idéia de que a justaposição (montagem) de dois signos cria um novo significado. Depois de Eisenstein e Pudovkin, a linguagem cinematográfica pode se considerar estabelecida. Depois dela, muito se agregou tecnologicamente à produção cinematográfica. Seus elementos de linguagem, no entanto, pouco variaram até os dias atuais (ASSIS BRASIL, 2000).

Durante os anos 20, discípulos de Thomas Alva Edison (ele detinha a patente do cinematógrafo, por causa da invenção de um antecessor do aparelho) começaram a formar uma indústria independente de cinema. Concentraram-se na cidade de Hollywood, Los Angeles, em busca de iluminação adequada às filmagens e de propriedades baratas. Graças a esta concentração de pessoas pensando em cinema, um

próspero mercado nasceu e fez a linguagem se desenvolver tecnologicamente, motivada, sobretudo, pelo grande retorno financeiro dos investimentos na área. Por esta razão, à imagem se juntaram o som sincronizado, o filme colorido, juntamente com diversas tecnologias de projeção e de exibição. Esses incrementos tornaram a linguagem ainda mais popular, bonita e universal.

4.4 Narrativa:

As linguagens que resultam da combinação entre matrizes portam a capacidade de narrar e reproduzir estruturas bastante complexas. Tanto cinema quanto quadrinhos dividem a característica de se embasarem sobre uma mesma estrutura narrativa.

"No campo na narratologia, a primeira pergunta a ser formulada, segundo Culler, é: "Quais são os requisitos de uma história?", ou "O que faz uma história ser uma história?" Para Aristóteles o traço mais básico de uma narrativa é o enredo. Portanto as histórias devem ter um começo, um meio e um fim." (GERBASE, 2003, p. 85)

Cumprindo o seu papel de ferramenta da indústria cultural, é preciso manter a fácil reprodutibilidade do produto, bem como o fácil entendimento por parte do receptor. Tal esquema narrativo se originou da escrita, que depois gerou a poesia – forma literária não-narrativa - e, mais tarde, o romance burguês, no século XIX. É justamente o romance que fornece às duas linguagens o cerne da sua estrutura. Aristóteles (1966), atribui o surgimento da narrativa ao prazer de se contar uma boa história e à capacidade humana de imitar. A partir da narrativa se criou a narratologia, que é o estudo da narrativa.

“A narrativa está presente na história desde tempos imemoriais e constitui uma forma do homem compreender o mundo. O ato

narrativo parece pairar acima das divisões lingüísticas e tem inúmeras possibilidades expressivas".(GERBASE, 2003, p. 92)

5.0 AS NOVAS TECNOLOGIAS E SUAS APLICAÇÕES PRÁTICAS NO CINEMA.

Do ponto de vista tecnológico, um século foi tempo mais do que suficiente para o cinema incorporar grande quantidade de aparatos e ganhar, na sua práxis, agilidade, abatimento de custos de produção e maior qualidade no resultado final do filme. Ainda assim, mesmo com o advento da sincronia sonora, da cor, de diversas tecnologias de produção e pós-produção, o cinema continuou evoluindo suas possibilidades lingüísticas sem que fosse necessário romper com as barreiras que delimitam a sua própria natureza. A comunidade acadêmica, os produtores e realizadores, no entanto, entraram em sistema de alerta quando algumas dessas inovações passaram a pôr em xeque a prática responsável pela identidade da linguagem, se propondo a fazer cinema sem usar, sob nenhum aspecto, o filme.

O primeiro sintoma disto entrou em discussão no início da década de 90, quando cineastas independentes começaram a experimentar fazer cinema com outras ferramentas de captação de imagens existentes na época, até então consideradas de baixa qualidade para a tela grande, mas que já vinham sendo absorvidas pela televisão e produções amadoras de conteúdo, como filmagens caseiras e até mesmo documentários para uso televisivo. Fora das salas de cinema, esta tecnologia já estava disponível desde a invenção do *video-tape*, na década de 60.

Na década de 90, entretanto, o vídeo em fita magnética (VHS) foi o principal representante dessas ferramentas. "Bruxa de Blair" é o mais famoso fruto dessa etapa. A alteração passou a ser discutida pela comunidade acadêmica e pelos realizadores do globo em 1995, através de um manifesto de dois cineastas dinamarqueses – Lars Von Trier e Thomas Winterberg – que ficou conhecido como *Dogma 95*. Esta dupla bradou ao mundo que começaria a mesclar o filme (fosse em 8, 16 ou 35mm) com outros suportes. Apesar do uso de técnicas "menores", alguns filmes do Dogma 95 obtiveram grande reconhecimento em premiações artísticas (GERBASE, 2003).

No VHS, a saber, a imagem é captada da mesma forma que no cinema, só que em vez dela ser registrada através da fixação fotossensível dos sais de prata no filme, é fixada magneticamente numa fita de vídeo. A fixação magnética não precisa ser

revelada e, ao contrário da fotossensível, pode ser revertido, o que significa que a fita pode ser regravada (ASSIS BRASIL, 2000).

O dogma 95 prometia revolucionar a linguagem cinematográfica. Isso não aconteceu, mas seus métodos foram disseminados entre cineastas de todo o globo, quer por motivos financeiros – os materiais alternativos de captação são bem mais acessíveis que os altos preços de compra e revelação de filmes – ou artísticos (GERBASE, 2003). A câmera de vídeo, bem mais leve que a de cinema, pode ser usado pela mão do diretor, o que dá respaldo para uma movimentação mais tremida, ou pode emprestar um caráter de documentário ao filme, entre muitos outros recursos. Usado com pertinência, o vídeo, em filmes como "Bruxa de Blair" é essencial à narração, uma vez que a fita cassete encontrada dentro da câmara caseira da equipe que invade a floresta é o grande narrador da história.

“O uso de tecnologias digitais na captação e na edição de imagens e sons para cinema cresceu muito no final da década de 90, gerando desde filmes alternativos, restritos a circuitos de arte ou à distribuição via Internet, até produtos distribuídos mundialmente nas salas tradicionais, como o dinamarquês “Festa de Família” (1998) e o norte-americano “A Bruxa de Blair” (1999). No Festival de Cannes de 2000, o grande vencedor foi um filme inteiramente captado em vídeo digital, “Dançando no escuro”. (GERBASE, 2003, p.7)

Depois do VHS, veio o DV – digital vídeo – e sua total integração com o computador. Aqui o cinema incorpora uma discussão que se iniciou entre profissionais de fotografia.

Num primeiro momento, o processo de pós-produção e armazenagem do material fotográfico passou da manipulação de filmes e finalizadores para o digital. A imagem agora pode ser convertida em *pixels* gerados por uma linguagem binária, que pode ser copiada, retocada, mesclada, se fundir com desenhos, pinturas ou até mesmo outras fotografias. O novo processo liberta a fotografia da falsa tarefa de transmitir a informação tal como ela é, mas traz como consequência (SIC) a perda total da identidade do sistema (SCHMITT, 1999). O mesmo autor ainda alerta que a imagem analógica já oferecia a possibilidade de edição, mas a digital pode ser alterada sem que

se deixem rastros, uma vez que transferência do armazenamento para o computador nos faz perder o acesso ao material original. Sendo assim, uma imagem pode ser editada, gravada por cima da anterior e chegar até nós sem que saibamos se e de que maneira ela foi modificada (SCHMITT, 1999).

Este novo processo trouxe conseqüências para o cinema, pois praticamente aboliu a montagem manual de filmes, mais conhecida como moviola. Agora, através de um processo de edição não-linear computadorizada, tornou a prática muito mais fácil e rápida. Ainda assim, a película, até o presente momento, não foi preterida pelos novos recursos. A qualidade de gravação do filme ainda não foi alcançada pela câmera digital. A textura, a profundidade e a plasticidade no tratamento da luz podem ser incorporadas a partir de informações de imagens captadas por filme, mas ainda não se chegou ao ponto do digital conseguir substituir, com a mesma qualidade, o método tradicional. Por causa disto, o processo mais comum do cinema chamado industrial de Hollywood consiste na filmagem, em película, e na posterior transferência do filme para a mesa de edição digital.

Apesar de nada disso alterar contundentemente os signos cinematográficos, é inegável que lhe confere muito mais praticidade, plasticidade e realismo às histórias representadas. Por mais fantásticas que sejam.

Até o final do séc. XX, a influência da digitalidade, como se pode ver, vinha trazendo mudanças realmente significativas nos processos de produção e pós-produção do cinema. O poder de tratamento digital, no que diz respeito a qualquer incorporação feita pela imagem, no entanto, tinha se dado discretamente. A evolução da tecnologia digital que realmente nos interessa, e que potencializou a representação de narrativas com maior nível de desconexão com a realidade e maior liberdade de abstração começou junto com o novo milênio.

Não tardou para que os processos digitais de finalização avançassem também para a captação e produção artificial de imagens. Começaram a fazer parte do repertório cinematográfico representações que em muito se assemelham a uma fotografia, mas que jamais tiveram qualquer correspondência real ou passaram por uma câmara escura (Anexos-14). A evolução de softwares voltados para o design gráfico ou para ilustrações tridimensionais incorporou uma gama de cores e texturas, que, a não ser que se saiba previamente ou que se detecte alguma inconformidade com as imagens "reais", estas se passarão por fotografia.

“A imagem digital representa os números que representam a fotografia que representa a realidade visível de maneira semelhante ao olho. A aparência da fotografia convencional analógica passa a ser o referente da nova “fotografia” digital assim como a realidade visível é referente da fotografia convencional. Ou em outras palavras, se a realidade é a motivadora da fotografia (a luz advinda do real codificada pela aparato fotográfico em imagem bidimensional), a fotografia – ou sua aparência enquanto imagem plana – é a motivadora, o modelo da imagem digital de aparência fotográfica (imagem codificada em números binários)”. (SCHMITT, 1999, p.87)

As lentes das câmeras, da mesma maneira que o olho humano, sempre foram ludibriáveis, tornando realidade o que não é. Sempre foram numerosas as maneiras de registrar o universo de acordo com a nossa interpretação, tornando-o moldável à história que se queremos contar. Os exemplos se fazem presentes desde a gênese da linguagem. Tanto por painéis pintados à mão quanto pela maquiagem, iluminação, figurino, enquadramento, etc. Méliès, Fritz Lang e até mesmo Orson Welles em seu “Cidadão Kane” já tinham consciência desta possibilidade, e se utilizaram largamente da mistura de arte em meio à fotografia do filme. Eles construíam cenários pintados à mão, sem que este detalhe se incorporasse estilisticamente à trama. Em Kane, por exemplo, a limitação de cor na revelação dos filmes da época e de produção de cena fazia com que cenários pintados se inserissem na trama e se disfarçassem, fazendo-se passar por imagens. O receptor, é claro, era cúmplice ao acreditar nisso. O recurso era precário, mas que em nada comprometeu a genialidade da obra (Anexos - 15).

Mas o cinema analógico possuía ainda mais opções, como retro-projetores projetando numa tela às costas do ator uma outra cena em movimento, alterações na revelação do filme, e muitas outras. Com o tempo, tais técnicas vieram se somando como, por exemplo, o *chrome-a-key* e até mesmo a animação artesanal, bem representada pelo *stop-motion*. Por mais sofisticadas que fossem, no entanto, todas estas técnicas tinham em comum o uso final do filme como suporte. Eram captadas em filme e dotadas do seu correspondente real. Por melhores que fossem os truques, sempre ficava nítida a interferência na sua constituição. Mesmo com todas as trucagens, a indicialidade fotográfica permanecia imaculada.

O passo seguinte foi a grande conquista técnica do cinema digital, que realmente ofereceu uma alternativa convincente àquela que se pensava ser a única forma de desenvolver a linguagem. As referidas tecnologias, bem como as outras que se seguirão, não servem apenas para produções baseadas em histórias em quadrinhos. O que se percebe, a julgar pela produção hollywoodiana, é a intensificação desta temática fazendo largo uso da tecnologia digital. Muitas vezes indo aos extremos em nome do experimentalismo.

Apesar de ser uma produção japonesa não vinculada a Hollywood, "Final Fantasy" segue os paradigmas narratológicos dos filmes produzidos no bairro Californiano, mas levou tão a sério a implementação de recursos digitais que foi a primeira produção massiva a abrir mão da presença de atores em cena (Anexos-16) tendo como objetivo final um filme com as mesmas características do formato tradicional. Como o roteiro do filme é compilado de um famoso jogo de *Video-Game*, o recurso não é encarado com estranheza pelo seu público. Mas o "filme" deixa claro que a tecnologia digital (ao menos até aquele momento) não dispõe ainda de ferramentas que sejam capazes de imitar com perfeição as sutis expressões da face humana. Os diretores, Sakaguchi e Sakakibara, tinham o declarado objetivo de reconstruir com perfeição o realismo humano na representação dos movimentos, e para isto, usaram de uma tecnologia chamada *motion-capture*:

“atores humanos envergam trajes negros com marcadores retro-refletores e seus movimentos são captados por várias câmaras de vídeo digital adaptadas para leitura em infravermelho. Através da análise computacional dos deslocamentos dos marcadores, os animadores obtêm, mesmo com imagens de síntese ou desenhadas, um incrível grau de realismo.” (GERBASE, 2003, p.51)

Ainda segundo Gerbase (2003), as expressões faciais foram feitas colocando, lado a lado na tela do computador, a gravação do texto por uma atriz e o seu correspondente virtual, ao qual o programador articulava as expressões dispondo de uma biblioteca de centenas de caras, bocas e olhares, sempre tentando reproduzir a movimentação dos músculos faciais da atriz.

No final das contas, o que se vê em "Final Fantasy" é a reprodução virtual da figura humana com um realismo nunca antes visto. O programador nos mostra com

imenso detalhamento, fios de barba, marcas de pele, até a luz incidente sobre os fios da sobrancelha dos modelos. Toda esta parafernália é válida como recurso estilístico. Porém, se a intenção era obter a perfeição, esta não se consuma. Como perfeição, entende-se que entre um filme representado por atores digitais ou humanos não seria possível se fazer nenhuma distinção. No caso, em nenhum momento da trama deixamos de perceber que se tratam meramente de bonecos virtuais.

No entanto, o recurso do *motion-capture* foi imediatamente incorporado por Hollywood, e se pode ver exemplos da aplicação desta tecnologia em personagens como Jaar Jaar Binks, de "Episódio I - Ameaça Fantasma" ou o Smeágol, em "Senhor dos Anéis - O Retorno do Rei".

Depois de "Final Fantasy", o uso massivo do *motion-capture* ou de qualquer outro recurso digital foi sempre na busca de construir cenários ou qualquer criatura não-humana (dado o baixo resultado da produção japonesa neste sentido). Ou até de simulacros de seres humanos, mas em filmes que notoriamente se inserem como animação. Quando o assunto são pessoas, ou criaturas muito próximas à lógica humana de movimentação, ainda segue-se preferindo a boa e velha dobradinha látex-maquagem.

Ao ficar demonstrado ser possível dar movimento realista a figuras não humanas e retratar com perfeição objetos, cenários e até plantas, visualizavam-se novas possibilidades capazes de trazer de volta o herói para os cinemas. Agora, o Homem Aranha pode voar (pendurado pelas suas teias) pelos prédios de Nova York movimentando o corpo de modo que nenhum contorcionista conseguiria. O Hulk pode dar pulos gigantescos e quebrar helicópteros no ar. É possível também que um quarteto fantástico comporte as piruetas de um herói que se incendeia, de outro que é feito de borracha, outro ainda de gelo e mais um de pedra. O Batman do cinema digital, ao contrário daquele dirigido talentosamente por Tim Burton no início da década de noventa apenas com recursos analógicos, pode enfrentar inimigos até então impossíveis reproduzir apenas com maquiagem como, por exemplo, o espantalho (Anexos-17). Pode ainda deslizar com o *batmóvel* pelas ruas de uma *Gotham* construída virtualmente e ainda induzir a trajetória que será percorrida por centenas de morcegos.

"Dick Tracy" é a prova que antes da mescla entre fotografia e imagem digital, não se tinha encontrado uma forma convincente de transportar as características da arte do desenhista, ou ainda a totalidade dos elementos que caracterizam a obra original,

para a sua reprodução cinematográfica. Os personagens de “Dick Tracy” são seres humanos, e vivem nos anos 40 durante a lei seca. No entanto, ainda que nos *Comic Books* a figura humana seja retratada de forma realista nas suas proporções, a caracterização dos personagens permite (e algumas vezes, requer) alguma interferência caricatural. A HQ possui vilões com fisionomias distorcidas, até para identificá-los claramente com os seus nomes (*Little Face, Lips, etc.*) e diferenciá-los do herói. Mas no filme, o diretor tentou transpor esta peculiaridade da HQ cobrindo o rosto dos atores com máscaras de látex que dão um resultado falso, de baixa qualidade final (Anexos - 18). Foi um efeito inovador, que garantiu à produção o Oscar de melhor maquiagem em 1990, mas que não conseguiu trazer para o filme este elemento dos quadrinhos. O problema maior é que a cobertura emborrachada possui tal volume que deixa estes personagens com a cabeça desproporcionalmente grande, conferindo um tom humorístico e caricatural ao filme (Anexos - 19). Tom, este, que não obtém nenhum suporte do roteiro ou da HQ. Apesar de conter cenários desenhados e todas as suas cores serem puras e vibrantes (em cores primárias, como as primeiras HQ’s coloridas), o filme não apresenta mais nenhum elemento de quadrinhos. Todos os recursos de linguagem que o compõe são os de um filme como outro qualquer.

Voltando para o cinema digital, os avanços não pararam por aí. Depois de se trabalhar com seres virtuais dentro de um cenário real, foi a vez de se produzir tramas em que atores reais atuam em meio a um fundo azul, e tudo o que deveria estar à sua volta é posteriormente adicionado na finalização. Desde cenário, iluminação, textura, clima (neve, chuva, etc) e até outros personagens, tanto reais como virtuais, de forma que, se não fosse por algumas inconformidades com as leis da física intencionalmente presentes na produção, não seria possível distinguí-los.

Esta tecnologia é chamada *Live Action*, e foi utilizada pela primeira vez numa grande produção chamada "Capitão Sky e o Mundo do Amanhã". A justificativa para o nome da tecnologia está na atuação de atores reais em oposição a atores e cenários virtuais (Anexos-20). Óbvio que poderia se chamar *Live Action*, a julgar unicamente pela denominação, qualquer encenação "viva" desde o início do cinema, mas na verdade, não há razão pra se falar em "atuação viva" a não ser que no mesmo filme existam elementos ou personagens "não-vivos". De volta a "Capitão Sky", o *Live Action*, recurso tecnológico também utilizado por George Lucas em "O Ataque dos clones", é, em “Sky”, inserido em um conceito maior. Enquanto Lucas recriou um

universo fantástico e o representou de maneira realista, o diretor de "Capitão Sky" alterou o conceito de representação da realidade dando como atmosfera, para o filme, um misto de *Film Noir* norte-americanos dos anos 40 (Anexos-21), com a estética das ilustrações contidas nos cartazes nazistas da segunda guerra (Anexos-22), se utilizando ainda de uma vasta gama de referências a heróis e produções dos anos 40. O resultado foi uma estética bastante diferenciada, com um alto grau de abstração e a utilização de metáforas visuais e quebras na lógica espacial utilizadas nas HQ.

As possibilidades do *Live action*, depois de "Capitão Sky" foram detectadas e ainda melhor utilizadas por um consagrado roteirista de quadrinhos que vem aos poucos se inserindo no cinema de maneira muito bem sucedida. Frank Miller, que recentemente co-dirigiu a transposição de "Batman - Ano I" para o cinema (que se chamou "Batman Begins" e utilizou massivamente a tecnologia digital, apesar de ter sido captado em película) se viu diante da tecnologia disponível para transpor uma das suas maiores obras, cuja linguagem é considerada arrojada já nos quadrinhos.

"Sin City" é uma série singular até mesmo enquanto quadrinhos. Num mundo repleto por publicações colorizadas com as melhores tecnologias do gênero, Miller retoma o desenho em preto-e-branco reinterpretando-o de forma inédita (Anexos-23). As páginas de "Sin City" não são pensadas dentro da vinheta apenas. Em vez disso, cada página é desenhada como se fosse ela própria uma obra de arte, com todos os elementos articulando-se entre si (Anexos-24). Os desenhos trazem de volta a estética *noir* (uma das grandes paixões de Miller) numa narrativa com características cinematográficas, mas que de fato põe o tamanho e a posição das vinhetas a serviço da narrativa. Até mesmo os blocos de texto, por vezes, além de transmitir a fala e o pensamento, contribuem para o entendimento da cena através da sua posição no layout. O preto e o branco das ilustrações são apresentados de maneira crua. Sem meios tons, fazendo com que, muitas vezes, não seja possível identificar se o papel é preto com o traço branco ou vice-versa (Anexos-25). Quando necessário ao entendimento da trama, uma cor (sempre primária, para se destacar bastante), salta aos olhos do leitor (Anexos-26).

Na hora de transmitir isto para a telona, o resultado impressiona tanto os leigos quanto os aficionados pela obra de Miller. Em "Sin City", na medida em que a narrativa vai evoluindo, a distorção entre a realidade e os recursos estilísticos da linguagem vai aumentando. Esta é uma forma inteligente de dar tempo para que o

receptor vá assimilando as inovações paulatinamente ao longo do filme. A máscara que o Mickey Hourke usa para (Anexos-27) encarnar o personagem Marv e remeter sua silhueta ao personagem da HQ seria certamente menos digerível pelo público se o episódio em que o personagem aparece fosse o primeiro em vez do terceiro. Mesmo no segundo (The Yellow Bastard), o personagem-título assume uma forma anormal, porém justificável. Ele enfrentou toda sorte de tratamentos para que seus órgãos genitais (arrancados pelo detetive Hartigan) crescessem novamente. No filme, além da reconstrução cuidadosa de determinadas vinhetas dos quadrinhos, faz-se uso de diversos elementos que remetem diretamente à HQ mesmo que soem um pouco inverossímil no filme, tais como a cicatriz na testa do detetive vivido por Bruce Willis (Anexos-28) e os olhos do assassino Kevin, do episódio "The Hard Goodbye".

Frank Miller não se limita simplesmente a transferir a atmosfera dos quadrinhos para o cinema. Ele soma os elementos da antiga mídia às novas possibilidades que dispõe, e as usa inteligentemente. Por vezes, ele sai do preto e branco e deixa vaziar discretamente as tonalidades de cores do "cenário". Noutras, mantém as cores da imagem original, só que bastante dessaturadas. Como se optou por utilizar atores reais, a textura de suas peles, do suor e o do sangue são ressaltados ao extremo, mesmo que para isto seja necessário romper com o simples contraste entre preto e branco e abarcar toda a gama de tons de cinza que for possível (Anexos-29). Mesmo nos momentos em que o diretor opta por utilizar apenas silhuetas, como no gibi, certifica-se que ficará claro que tais silhuetas são de pessoas reais, deixando transparecer ao detalhadamente, as características físicas do personagem, tal como textura da calça e até mesmo os fios de cabelo (Anexos-30).

O movimento de câmara remete à articulação dos quadrinhos, e o tratamento com cenas de ação em carros também vão se tornando mais abstratas ao longo do filme, mais parecidas com animação. Nas primeiras, as cenas na estrada são feitas com carros reais num fundo de *chrome-a-key* em que, apesar de geradas por computação gráfica, as imagens se movimentam de maneira "normal". Na medida em que vamos nos acostumando com a linguagem, estes trechos passam a ser aos poucos encenados por carros também feitos em computador inseridos numa atmosfera notoriamente surreal, com aceleração e movimentos mais próximos do desenho animado. Este tratamento escalonado garante que o público sempre encontre uma surpresa a mais a cada nova cena e, desta maneira, não fique fadigado com a linguagem de alto valor simbólico (e

por isto um pouco mais cansativa) que o filme apresenta. Por fim, vale ressaltar ainda que no cinema, Miller serve-se (e homenageia) a estrutura narrativa de diretores famosos da contemporaneidade em Hollywood, como Woody Allen e Quentin Tarantino (que inclusive co-dirigiu o último episódio "The Big Fat Kill").

A mais recente produção do gênero, no entanto, é a transposição de uma história mais longa, e que por ser considerada a obra-prima de Frank Miller, há algum tempo era aguardada por fervorosos admiradores da saga.

"Os 300 de Esparta conta a história do Rei Leônidas e a batalha das Termópilas, em 480 a.C., quando seu exército de trezentos espartanos desafiou os persas, que possuíam o maior exército já montado até então. Belamente roteirizada e ilustrada pelo mestre das HQs modernas, Frank Miller, a obra denota uma grande pesquisa, aliada às devidas adaptações e "licenças poéticas" necessárias para contar uma boa história, na mídia dos quadrinhos. As cenas de combate presentes são um capítulo à parte. Miller abusa de cortes, texturas e silhuetas. O seu trabalho sempre foi muito elogiado quanto ao design arrojado de suas páginas e a força de sua composição. Mas é o conjunto da página que apraz aos olhos, e não somente o desenho em si. É um misto de elegância e audácia da distribuição dos quadros e seqüências." (CODESPOTE, NARANJO; pagina da web)

"300" consegue trazer para o cinema boa parte da expressividade das cores da HQ. A revista em quadrinhos mescla silhuetas a cenários abstratos, pintados à mão pela esposa de Miller, Lynn Warley (Anexos-31). Novamente, Miller opta pelo sistema "analógico" de colorização em detrimento dos vastos recursos digitais já existentes na época em que a revista foi lançada. O resultado na HQ vale a pena. A obra é marcada por uma plasticidade e originalidade lingüística que por si só posiciona a obra bem acima da média. No filme, a credibilidade da ação se dá através da transposição realista de Warley. Os personagens vivem debaixo de uma Grécia onírica, um mundo quase divino que deve ser defendido (Anexos-32) com todas as forças. O cenário é composto por imensos e dourados campos de trigo que brilham sob a atmosfera de um eterno entardecer (Anexos-33) que remete à mesma tonalidade sépia predominante na HQ (Anexos-34). Ao contrário de "Sin City", nesta atmosfera a luz se mostra abundante, mas isto não quer dizer que veremos grandes planos gerais, como nos antigos *westerns* ou em todos os épicos já feitos. Aqui, só o necessário aparece em cena, um delicado *fog* trata de ocultar aquilo que se faz desnecessário (Anexos-35) para embelezar a composição da cena ou para dar sua dose de suspense. Novamente, a câmera se

movimenta de maneira bastante original, trazendo para o filme os enquadramentos e a velocidade narrativa da HQ.

A opção por cenários seletivos, ocultos sob penumbra, de onde emergem batalhas sangrentas, já tinha sido obtida em outras produções, como "Tróia", "Cruzada" e "Gladiador", mas somente graças aos cenários totalmente construídos digitalmente de "300" é possível obter o total controle desta penumbra, da luz do sol, da movimentação do trigo e até mesmo das nuvens do céu. Em "300", também, elementos digitais acrescentam impressionante expressividade à narrativa, como a redução da velocidade da ação nas cenas de batalha ou a presença do sangue, que jorra a cada golpe de espada ou lança.

Por fim "300" torna mais claro o potencial que os outros filmes "híbridos" anunciaram possuir: o de adicionar características simbólicas a imagens produzidas tecnicamente, bem como o de adicionar características icônicas (e por pouco não indiciais) a imagens geradas inteiramente por computador. Na cena em que o jovem Leônidas enfrenta o lobo, estes dois exemplos podem se vistos com clareza. O lobo, por exemplo, não apenas não possui a menor indicialidade como sequer tenta imitar um lobo de verdade. A preocupação deste signo é claramente o de remeter ao aterrorizante lobo da HQ (Anexos-36). O lobo inclusive, quanto à sua forma, é um lobo caricatural, mas sua textura e volume são tão realistas que o receptor menos atento nem se dá conta desta troca. Na outra parte da cena, em que Leônidas desfere o ataque sobre o animal, a cravada da lança reconstrói exatamente esta vinheta na obra impressa, e esta se encontra impregnada dos já citados arquétipos presentes no inconsciente coletivo. Inclusive, a maneira como a ação se articula com a sombra não poderia ser reproduzido com a mesma precisão (nem com a mesma fidelidade) caso dispusesse apenas de recursos analógicos. Até mesmo interferências mais sutis, como a presença da esclerótica nos momentos em que a face se encontra totalmente encoberta pela sombra, dificilmente seriam levados ao público por algum diretor se não existisse esta capacidade de articulação híbrida da imagem (Anexos-37).

6.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS.

O segundo capítulo deste trabalho abordou as teorias e os mecanismos que permeiam a linguagem, tanto na relação do ser humano com seu semelhante quanto com a sociedade na qual está inserido. Aqui se demonstrou que, independente da logística e do número de receptores envolvidos, a comunicação se estabelece debaixo de três matrizes, que são, respectivamente, a visual, a verbal e a sonora. Dentre estas, nos debruçamos um pouco mais sobre a matriz visual, ou seja, sobre a abordagem formal do processo de comunicação (segundo Santaella) à luz do diagrama da relação de primeiridade de Peirce. Este foi o caminho eleito como o mais adequado por causa da desconfiança de que justamente dentro do paradigma desta ótica se identificaria o elemento responsável por uma eventual modificação, ou ainda, uma evolução na linguagem cinematográfica após a inserção da digitalidade.

Depois de buscar compreender a comunicação sob o viés orgânico do ser humano, seguido do desdobramento semiótico de uma de suas matrizes, restava ainda ver a comunicação sob o ponto de vista social. Assim, se avançou sobre Indústria Cultural, sobre o mito do herói e ainda sobre a estrutura de mescla de matrizes responsáveis pelo fortalecimento dos alicerces que sustentam o fenômeno detectado por Adorno e Horkheimer. Como este foi o ambiente que gerou o cinema e os quadrinhos, daqui segue-se investigando o surgimento e a evolução da linguagem destes dois MCM.

Para dar por encerrado, sob certo aspecto, o corpo de análise necessário a este trabalho, faltava apenas investigar quais eram as tecnologias pós-modernas que estavam incidindo sobre a linguagem de cinema, além de conhecer o que alguns dos realizadores das ciências que o compõe tinham a dizer a respeito.

Cumpridas essas etapas, e com base em tudo o que foi visto, é chegada a hora de finalmente fornecer uma hipótese capaz de responder às perguntas propostas na introdução. Não se faz presente nesta intenção, no entanto, a pretensão de dar por encerrada esta discussão. O que se quer aqui é, no máximo, avançar mais um degrau rumo à elucidação do complexo funcionamento da comunicação humana.

Na tentativa de inferir, mediante análise das informações descritas, vamos ver, através do cruzamento entre as informações detalhadas no capítulo 4, o que quadrinhos

e cinema possuem de similaridades, o que possuem de obstáculos para a transposição e em que as novas tecnologias (conforme o capítulo 5) amenizam tais obstáculos.

Baseado nas explicações de Carlos Gerbase sobre as teorias narrativas do Formalismo Russo de Tomachevski e na estruturação dos elementos da narrativa clássica, de acordo com Giba Assis Brasil, é possível detectar que as bases da narrativa se fundamentam na escrita e que, através da combinação com outras matrizes, oferece total compatibilidade na transição entre quadrinhos, cinema, música ou qualquer forma narrativa que venha a ser desenvolvida. Não obstante, Gerbase (2003) ainda conseguiu provar, através de sua dissertação, que nenhuma alteração substancial na narrativa cinematográfica surgiu do cinema digital.

Fernando Schmitt nos mostrou também, ao falar sobre fotografia, que tal linguagem nasceu da evolução de uma técnica desenvolvida por pintores para obter referencial mais seguro de perspectiva para suas obras. Como fotografia e cinema surgiram da aplicação da câmara escura, e como esta influenciou de maneira irreversível as imagens mecânicas, infere-se que cinema e quadrinhos têm em comum a mesma organização e composição de elementos em suas unidades narrativas (respectivamente, o fotograma e a vinheta). É importante lembrar, também, que a vinheta não obrigatoriamente se estruture dentro de um tamanho fixo de enquadramento, e que sequer necessite do formato quadrado para delimitar o que está dentro ou fora do quadro. A imagem digital, indiferente à não-dependência do objeto, continua se referenciando na fotografia analógica na construção do enquadramento e de todos os elementos que o compõe. Por isto, até o presente momento, nada acrescentou às raízes da linguagem cinematográfica.

Dispondo lado a lado os elementos de ambas as linguagens, denota-se que existem elementos nos quadrinhos que não são absorvidos pelo cinema (salvo sob conotações humorísticas e desconectadas de qualquer referência de contexto na HQ, nunca numa transposição fidedigna e com preensões sérias), tal como o balão, o texto, as metáforas visuais, as figuras cinéticas presentes no inconsciente coletivo, as articulação entre quadrinhos (a relação entre seu antecessor e sucessor) e o tamanho das vinhetas. Já foi dito, também, que o cinema é composto por imagens que, em relação aos desenhos, são superiores na sua capacidade descritiva, mas inferiores na hora de transmitir intenção.

Dos elementos descritos acima, aqueles que existem prioritariamente em virtude de sua função narrativa realmente não migram para o cinema porque este possui ainda a matriz sonora da linguagem, bem como a simulação de movimento (em vez da representação), que oferece elementos mais eficientes do que os seus semelhantes nas HQ. Para que se representariam as falas via texto se é possível fazer isto através do som e, ainda, graças ao timbre da voz e ao movimento da boca, se ver com clareza quem está falando. Figuras cinéticas? Quem optaria por sugerir o movimento podendo representá-lo. E de que servem o hiato e a elipse, a indicação do tempo, se o tempo pode ser medido e a cena pode ter de fato duração? É claro que o cinema pode organizar a movimentação da câmera, os planos e tomadas, para que lembrem a narrativa nos quadrinhos (como foi feito em “Sin City” e “300”), mas não há razões para transpor exatamente essas características tais como são. Se assim fosse feito, não teríamos um filme, e sim uma revista em quadrinhos animada em *Power Point*.

O cinema, como demonstrado, é mais rico que os quadrinhos nos seus elementos narrativos, mas os quadrinhos continuavam superando a “sétima arte” na liberdade de criação das suas imagens, graças à não necessidade de uma conexão com o real. Outra vantagem descrita ao longo do trabalho é a facilidade e agilidade de produção de uma história em quadrinhos, uma vez que nenhum uniforme precisa ser costurado e nenhum cenário construído.

A definição repetida no parágrafo acima em muito se assemelha à descrição das características da imagem digital de Schmitt (1999) que foi abordada no quarto capítulo. Se a imagem digital, conforme o explicado, passou a prescindir da realidade, agilizou, barateou a produção cinematográfica e ainda se assemelha muito com a imagem analógica a ponto de confundir-se com ela, pode-se dizer que são esses os super-poderes que despertaram os heróis e os trouxeram, repentina volumosamente, para a telona.

A investigação se encerra, portanto, com a formulação da hipótese que o cinema digital permite mais abstração na construção de histórias, o que aproxima semioticamente o cinema dos quadrinhos e traz mais verossimilhança na transposição da linguagem e da atmosfera dos quadrinhos. É importante lembrar que um filme baseado em uma HQ traz consigo, no mínimo, duas obrigações para ser bem-sucedido: a de transmitir a estrutura narratológica pré-existente e ainda remeter aos elementos que o veículo anterior utilizou para cumprir a mesma função. Trata-se, portanto, de um filme

que representa uma HQ, que, por sua vez, representa uma narrativa. Ao contrário de um filme baseado simplesmente num roteiro, uma adaptação de HQ nasce debaixo de um rígido balizamento discursivo e formal.

A adaptação quadrinhos-cinema gera uma representação de uma representação. É sabido graças à leitura da obra de Peirce, que quanto mais atributos um signo tiver que remeter (e quanto a mais objetos), mais complexo ele será. Talvez por isto, antes do cinema digital, nenhuma tentativa de transposição lograva êxito no cumprimento das duas tarefas. Ou se fazia um filme bom com uma história absolutamente nova, apenas compilada da HQ, onde não raro a semelhança com o herói se baseava apenas no uniforme (em algumas vezes, nem isto), ou se fazia um filme carregado de elementos da HQ, mas com um roteiro absolutamente fraco. A tecnologia disponível é muito recente e pode revelar ainda mais possibilidades. Já existem promessas de novas produções de filmes de heróis e super-heróis em *Live Action* e *Motion Capture*. (He-Man e Mulher Maravilha estão nesta lista). Quem sabe este não é o berço de uma nova e embrionária linguagem? Não há meios de responder esta pergunta agora. Resta-nos apenas torcer para que, enquanto cinema continuar sendo uma mentira contada a vinte e quatro quadros por segundo, ao nos sentarmos na poltrona e apagarem a luz, sigam nos apresentando uma mentira muito bem contada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACEVEDO, Juan. **Como fazer histórias em quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990.
- ADORNO, T.W. & HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- ADORNO, Theodor W. “**A Indústria Cultural**”. In: COHN (Org.), Theodor W. Adorno, Trad. de Amélia Cohn. Coleção Grandes Cientistas Sociais. São Paulo: Ática, 1986.
- ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1975.
- ARISTÓTELES, **Arte Retórica e Arte poética**. Trad. Antônio Pinto Carvalho. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, 1966.
- ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Nova Cultural, 1999
- ASSIS BRASIL, Gilberto. **Elementos de linguagem cinematográfica**. Porto Alegre: (mimeo – Fundamentos de Cinema, FABICO-UFRGS), 2000a
- ASSIS BRASIL, Gilberto. **Montagem**. Porto Alegre: (mimeo Fundamentos de Cinema, FABICO-UFRGS), 2000b
- BACELAR, Jorge. **Linguagem da visão**. Biblioteca on-line de ciências da comunicação. [on line]. Portugal: Universidade da Beira Interior, dez 1998. Disponível na Internet: <http://www.bocc.ubi.pt> . Consultado em out. 2006.
- BAHIA, Juarez (1990). **Jornal, história e técnica – história da imprensa brasileira**. São Paulo : Ática.
- BROSSO, R.VALENTE, N. **Elementos da semiótica: comunicação verbal e alfabeto visual**. Panorama, 1999.
- BUENO, Bianca Gonçalves. **D.W. Griffith e o nascimento da narrativa cinematográfica clássica**. São Paulo (FAAP), 2002
- CALAZANS, Flávio (organizador). **As Histórias em Quadrinhos no Brasil- teoria e prática**. UNESP/PROEX: São Paulo, 1997.
- CIRNE, Moacy - **Bum! - A Explosão Criativa dos Quadrinhos - 5ª edição -** Editora Vozes - Petrópolis - 1977.
- CIRNE, Moacy - **Para Ler os Quadrinhos - 2ª edição -** Editora Vozes - Petrópolis - 1975.

COUPERIE, Pierre e outros. **História em Quadrinhos & Comunicação de Massa**. São Paulo: MASP, 1970.

CROWE, Cameron. **Jerry Maguirre**. Escrito e dirigido por Cameron Crowe. Produção Gracie Films. EUA, 1996.

DUTRA, A.A.C. **Quadrinhos de não-ficção**. Anais do 26. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belo Horizonte-MG, setembro de 2003. São Paulo: Intercom, 2003. [cd-rom]

ECO, Umberto. **A Definição da Arte**. Trad. José Mendes Ferreira. Lisboa: Edições 70, 1986.

ECO, Umberto. **Conceito de texto**. Trad. Carla de Queiroz. São Paulo: EDUSP, 1984.

EISNER, Will - **Quadrinhos e Arte Seqüencial** - Martins Fontes - São Paulo - 1989.

FERREIRA, Giovandro Marcus. **As origens recentes: os meios de comunicação pelo viés do paradigma da sociedade de massa**. In: HOHLFELDT, Antonio et al. Teorias da comunicação. Petrópolis: Vozes, 2001.

FLUSSER, Vilém. **Ensaio sobre a fotografia; para uma filosofia da técnica**. Lisboa: Relógio D'Água, 1998.

FRANÇA, André Ramos. **Das teorias de cinema à análise filmica**. Salvador, 2002.

GERBASE, Carlos. **Impactos das Tecnologias Digitais na Narrativa Cinematográfica**. EDIPUCRS, Porto Alegre, 2003.

GUIMARÃES, Edgard. **Integração Texto/Imagem na História em Quadrinhos** - artigo apresentado no Intercom 2003. Belo Horizonte, 2003.

GUIMARÃES, Edgard. **Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos**- artigo apresentado no Intercom 2002. Salvador, 2002.

GUIMARÃES, Edgard. **Uma caracterização ampla para a história em quadrinhos e seus limites com outras formas de expressão** artigo apresentado no Intercom 1999. Rio de Janeiro, 1999.

LICHESKI, Laís Cristina. **Design gráfico: conteúdos e significados refletidos em mensagens visuais**. Florianópolis, 2004.

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular: introdução à fotografia**. São Paulo, Brasiliense, 1984

MARQUES, Mônica B.S. **A Semiótica do Século XIX** COGNITIO-ESTUDOS: Revista Eletrônica de Filosofia. Disponível em http://www.pucsp.br/pos/filosofia/Pragmatismo/cognitio_estudos/cognitio_estudos.htm Acesso em; 01 junho 2007.

- MATURANA, Humberto. **A ontologia da realidade**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999
- MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como extensão do homem**. Trad. Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1979.
- McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MIANI, R.A. **Charge: uma prática discursiva e ideológica**. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, Campo Grande, 2001
- MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- OLIARI, Deivi Eduardo. **A Semiótica: a Base para a Linguagem Visual**. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 27, 2004. Porto Alegre. Anais. São Paulo: Intercom, 2004. CD-ROM.
- PARENTE, André. **Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual**. 3ª edição. São Paulo: Editora 34, 1993.
- RAHDE, Maria Beatriz. **Origens e evolução da História em Quadrinhos**. Revista da Famecos, Porto Alegre, Famecos, n.5, 1996.
- PIERCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, traduzido por J. Teixeira Coelho Netto, 2000.
- PIERCE, Charles Sanders. **Escritos coligidos**. Seleção e tradução por Luís Henrique dos Santos. 4. ed. São Paulo : Nova Cultural, 1989.
- SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento**; sonora, visual, verbal. São Paulo: FAPESP-Iluminuras, 2001
- SANTOS, LP. **Natureza Comunicacional da Fotografia**. Universidade Metodista de São Paulo, 2003.
- SCHMITT, Fernando Bohrer. **Fotografia: do analógico ao digital**. Porto Alegre: (mimeo – PPGCOM-FAMECOS/PUCRS), 1999
- SILVA, Dallmo de Oliveira Souza e. **Cinema como Mediação entre Linguagem e Arte – Algumas Reflexões**. São Paulo (UNINOVE), 2001.
- SILVEIRA, M.C. DA (Discente-Autor /Mest.Acadêmico): **A Produção de Significados sobre Matemática nos Cartuns**; Anais da 24ª Reunião da ANPED; 2001; 24; 1; ; ; 15; 30; 24ª Reunião Anual da ANPED; Caxambu; BRASIL; Português; Meio digital.

SIMÕES, Norton Cardia. **A Linguagem da história em quadrinhos como técnica narrativa e arte seqüencial na comunicação visual**. PPGCOM-FAMECOS/PUCRS, 2005

TURIN, Roti Nielba. **Aulas**. São Paulo: EESC – USP, 1992. **Elementos Linguagem**. Alfenas: Universidade de Alfenas, 1993.

VIANA, Nildo. **Axiologia e Inconsciente Coletivo no Mundo dos Super-Heróis**. Revista Espaço Acadêmico. Goiás, n.29, Março de 2003;

ZUIN, ANTÔNIO ÁLVARO SOARES. **Sobre a atualidade do conceito de Indústria Cultural**. *Cad. CEDES*, ago. 2001, vol.21, no.54, p.9-18. ISSN 0101-3262.

Revista da Famecos, Porto Alegre, Famecos, n.5, 1996.

FILMES CITADOS

300. Direção: Zack Snyder. Produção: Mark Canton, Bernie Goldman, Gianni Nunnari e Jeffrey Silver. Roteiro: Kurt Johnstad, Zach Snyder e Michael Gordon, baseado em graphic novel de Frank Miller e Lynn Varley. Intérpretes: Gerald Butler, Lena Headey Estados Unidos: Warner Bros Pictures / Virtual Studios / Legendary Pictures / Hollywood Gang Productions / Atmosphere Entertainment MM, 2007.

A Bruxa de Blair. Direção: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. Produção: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. Roteiro: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. Intérpretes: Heather Donahue, Joshua Leonard. Estados Unidos: Blair Witch Film Partners/Haxan Entertainment, 1999.

Capitão Sky e o Mundo do Amanhã. Direção: Kerry Conran. Produção: on Avnet, Sadie Frost, Jude Law e Marsha Oglesby. Roteiro: Kerry Conran. Intérpretes: Gwyneth Paltrow, Lude Law, Giovanni Ribisi. Estados Unidos: Brooklyn Films / Filmauro S.r.l. / Rorschach-Blue Flower / Natural Nylon Entertainment / Blue Flower Productions, 2004.

Casablanca. Direção: Michael Curtiz. Produção: Hal B.Wallis. Roteiro: Julius Epstein, Philip Epstein, Howard Koch. Intérpretes: Humphrey Bogart, Ingrid Bergman. Estados Unidos: Warner Bros, 1942.

Cidadão Kane. Direção: Orson Welles. Produção: Orson Welles. Roteiro: Herman J. Mankiewicz e Orson Welles. Intérpretes: Orson Welles, Joseph Cotten. Estados Unidos: Mercury Productions / RKO Radio Pictures Inc, 1941.

Dançando no escuro. Direção: Lars Von Trier. Produção: Vibeke Windelow. Roteiro: Lars Von Trier. Intérpretes: Björk, Catherine Deneuve. Dinamarca/Alemanha/Holanda/Estados Unidos/Inglaterra/França/Suécia/Finlândia/Islândia/Noruega: 23 companhias dos países citados, 2000.

Final Fantasy. Direção: Hironobu Sakagushi e Moto Sakakibara. Produção: Jun Aida, Chris Lee, Akio Sakai. Roteiro: Hironobu Sakagushi, Al Reinert, Jeff Vintar, Kack Fletcher. Intérpretes (voz): Ming-Na, Alec Baldwin. Estados Unidos/Japão: Chris Lee Productions, Square Co. Ltd., 2001.

O Retorno do Rei. Direção: Peter Jackson. Produção: Peter Jackson, Barrie M. Osborne e Frances Walsh. Roteiro: Frances Walsh, Philippa Boyens e Peter Jackson, baseado em livro de J.R.R. Tolkien. Intérpretes: Elijah Wood, Ian Mckellen, Viggo Mortensen. Estados Unidos: New Line Cinema / WingNut Films / Tha Saul Zaentz Company, 2003.

Sin City. Direção: Frank Miller, Quentin Tarantino e Robert Rodriguez. Produ Elizabeth Avellan, Frank Miller e Robert Rodriguez. Roteiro: Frank Miller. Intérpre Bruce Willis, Mickey Rourke, Jéssica Alba, Clive Owen. Estados Unidos: Dimension Films / Troublemaker Studios, 2005.

Star Wars: Episódio 1 - A Ameaça-Fantasma. Direção: George Lucas. Produção: Rick McCallum. Roteiro: George Lucas. Intérpretes: Liam Neesson, Ewan Mcgregor, Natalie Portman. Estados Unidos: LucasFilm Ltda, 1999.

REVISTAS EM QUADRINHOS CITADAS

MILLER, Frank. **Os Trezentos de Esparta.** São Paulo: Ed. Abril, 1999.

MILLER, Frank. **Sin City – A Cidade do Pecado (*A Hard Goodbye*).** São Paulo: Devir, 2004.

_____. **Sin City – A Dama Fatal (*A Lady to Kill for*).** São Paulo: Globo, 1998.

_____. **Sin City – A Grande Matança (*The Big Fat Kill*).** São Paulo: Pandora, 2000.

_____. **Sin City – *That Yellow Bastard*.** Portland: Dark Horse Comics, 2000.

ANEXOS

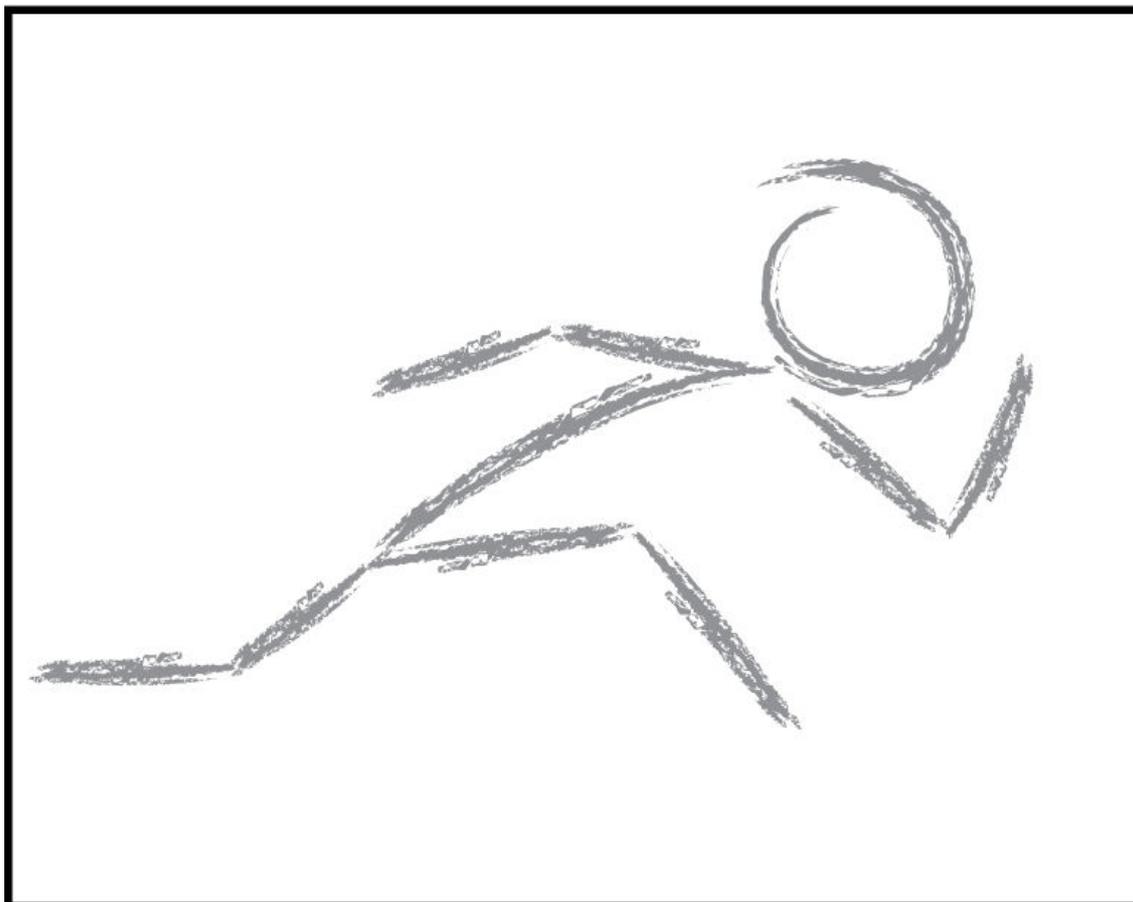


FIGURA 1

Estereótipos de movimento

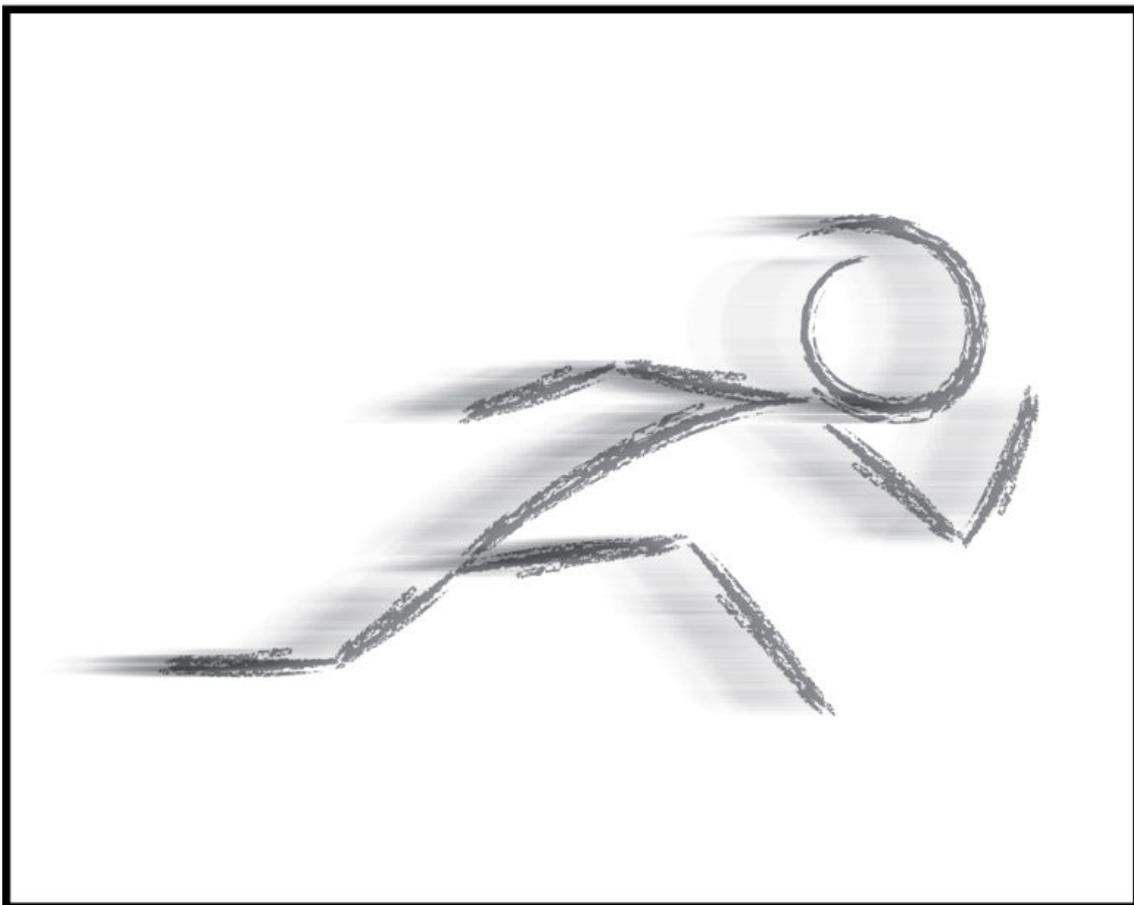


FIGURA 2

Simulação de movimento borrado.

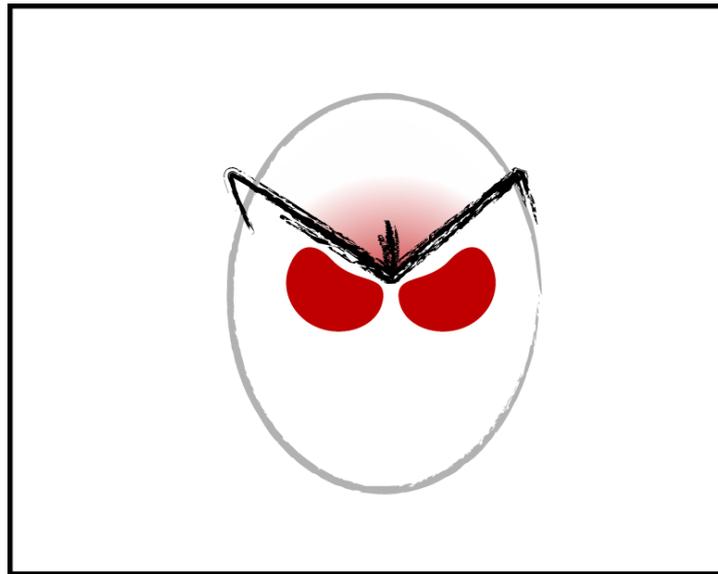


FIGURA 3

Ilustração remetendo a raiva



FIGURA 4

Fotografia remetendo a raiva



FIGURA 5
Relação degenerada



FIGURA 6
Diagrama de Rorschach



FIGURA 7

Exemplos de articulação de vinhetas

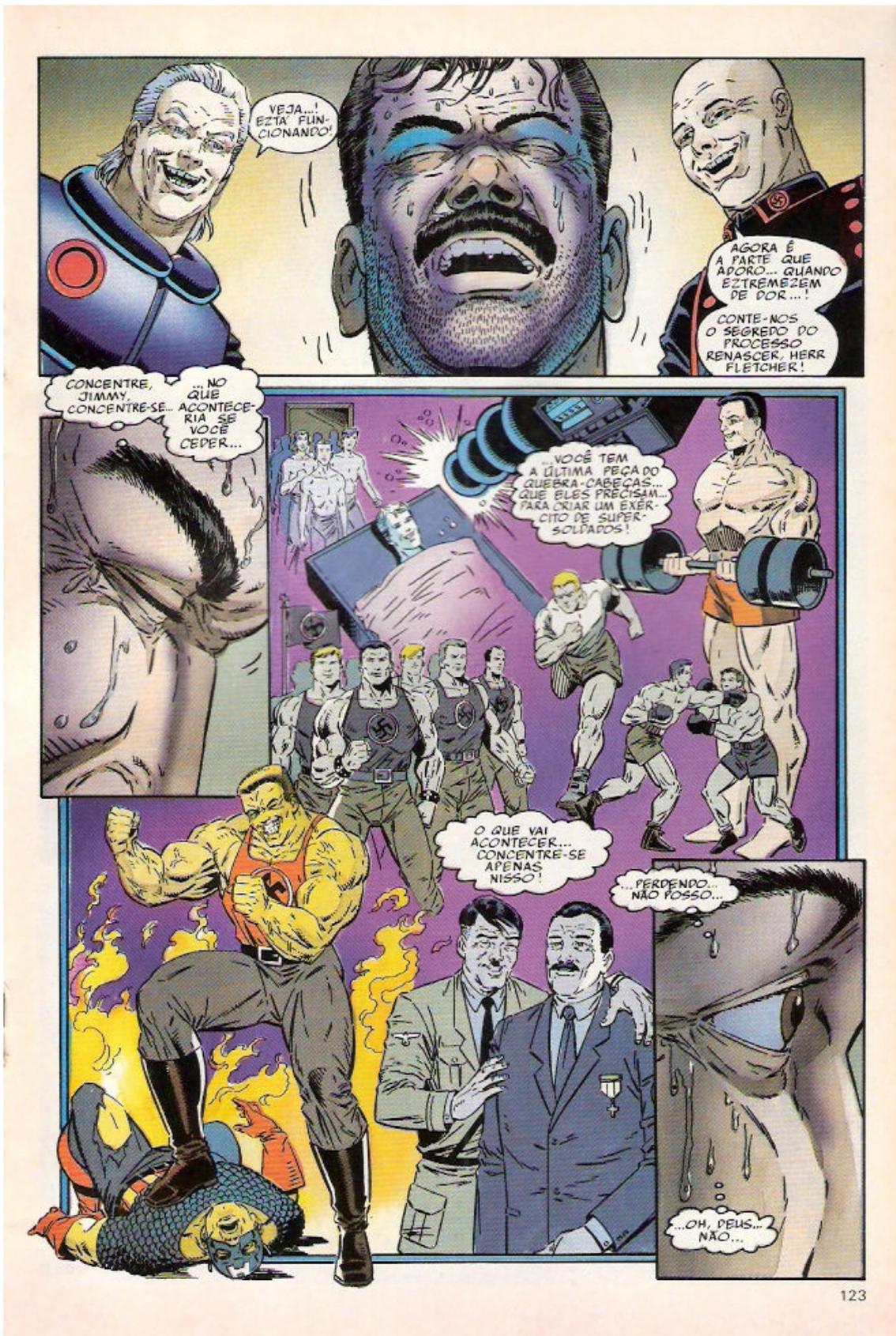


FIGURA 7b

Exemplos de articulação de vinhetas

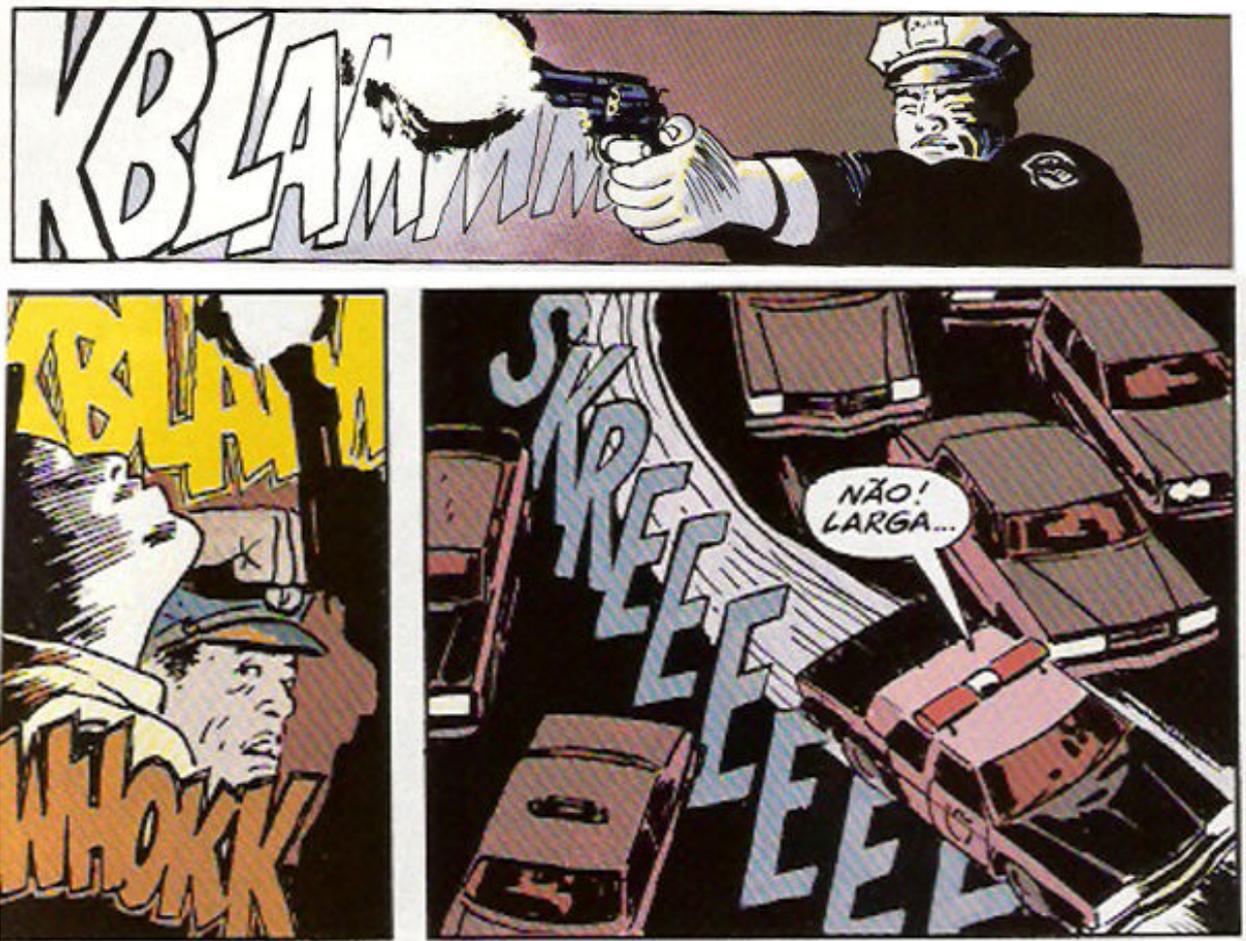


FIGURA 8
Onomatopéias

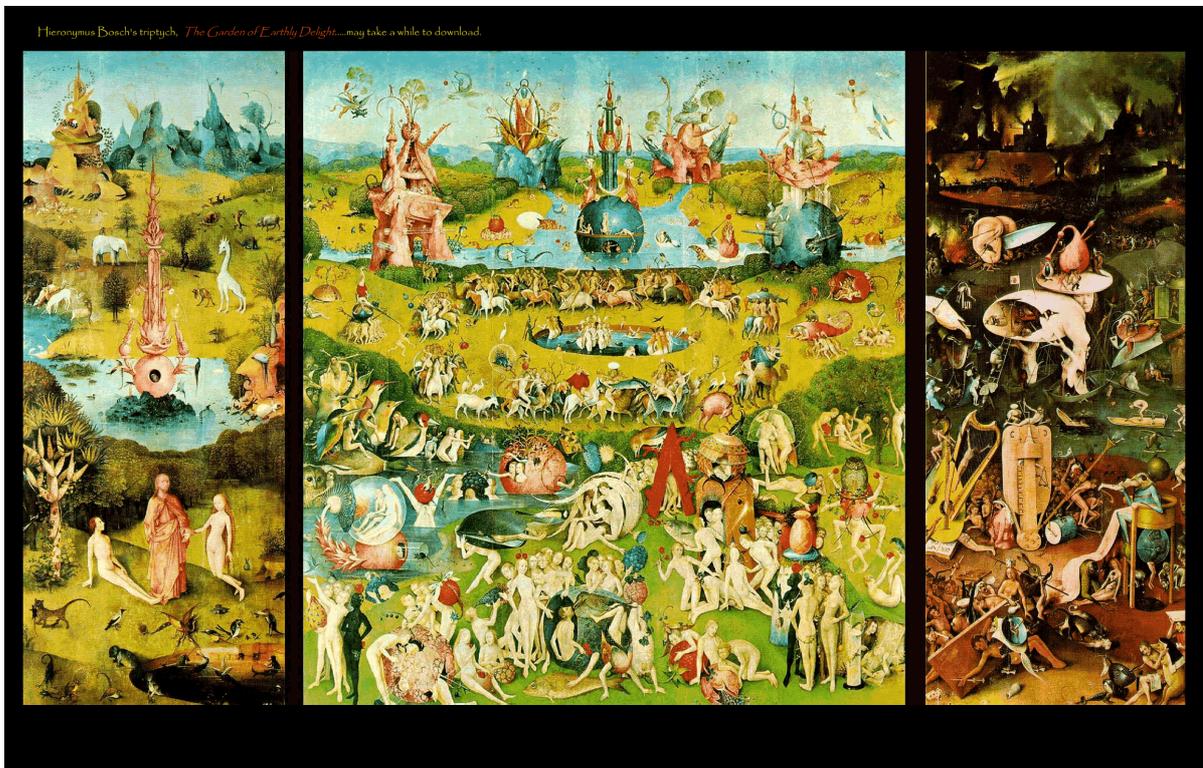


FIGURA 9

Exemplo da obra de Bosch

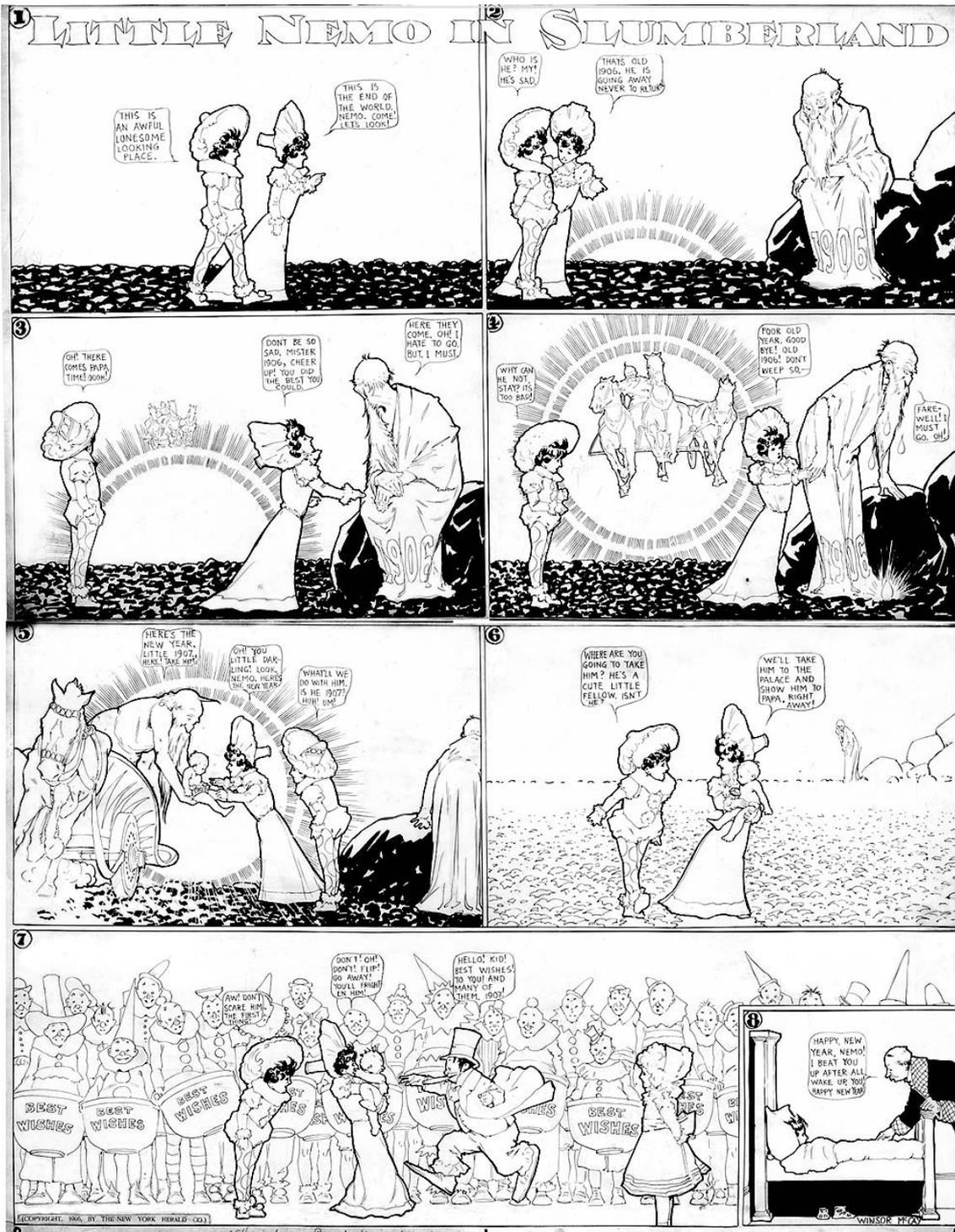


FIGURA 10
Winsor McCay



FIGURA 11

Ilustração de Mucha



FIGURA 11b

Ilustração de Eugene Grasset



FIGURA 13

Violência e autoritarismo – exemplo de conteúdo axiológico nos quadrinhos.

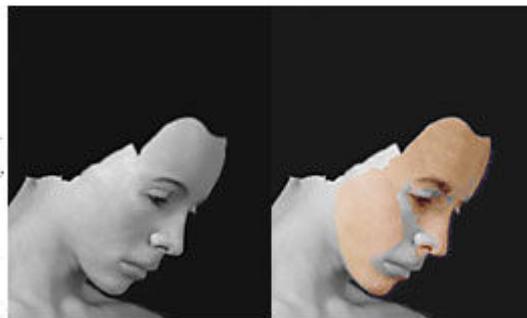
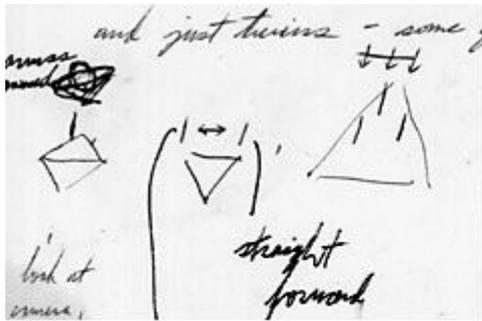


FIGURA 14

Exemplo de “fotografia” gerada sem câmara escura



FIGURA 15

Painéis desenhados à mão em “Cidadão Kane”

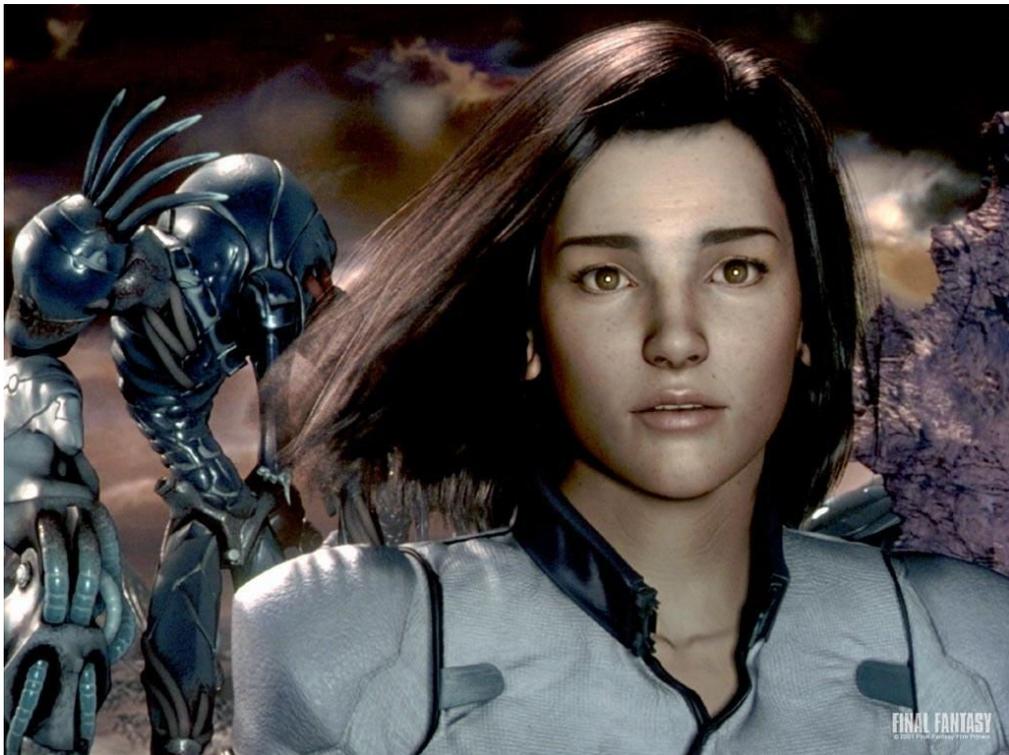


FIGURA 16

Fotograma de “Final Fantasy”



FIGURA 17

O Espantalho, em “Batman Begin”



FIGURA 18

Maquiagem convencional em “Dick Tracy”



FIGURA 19

Cabeças desproporcionais em “Dick Tracy”

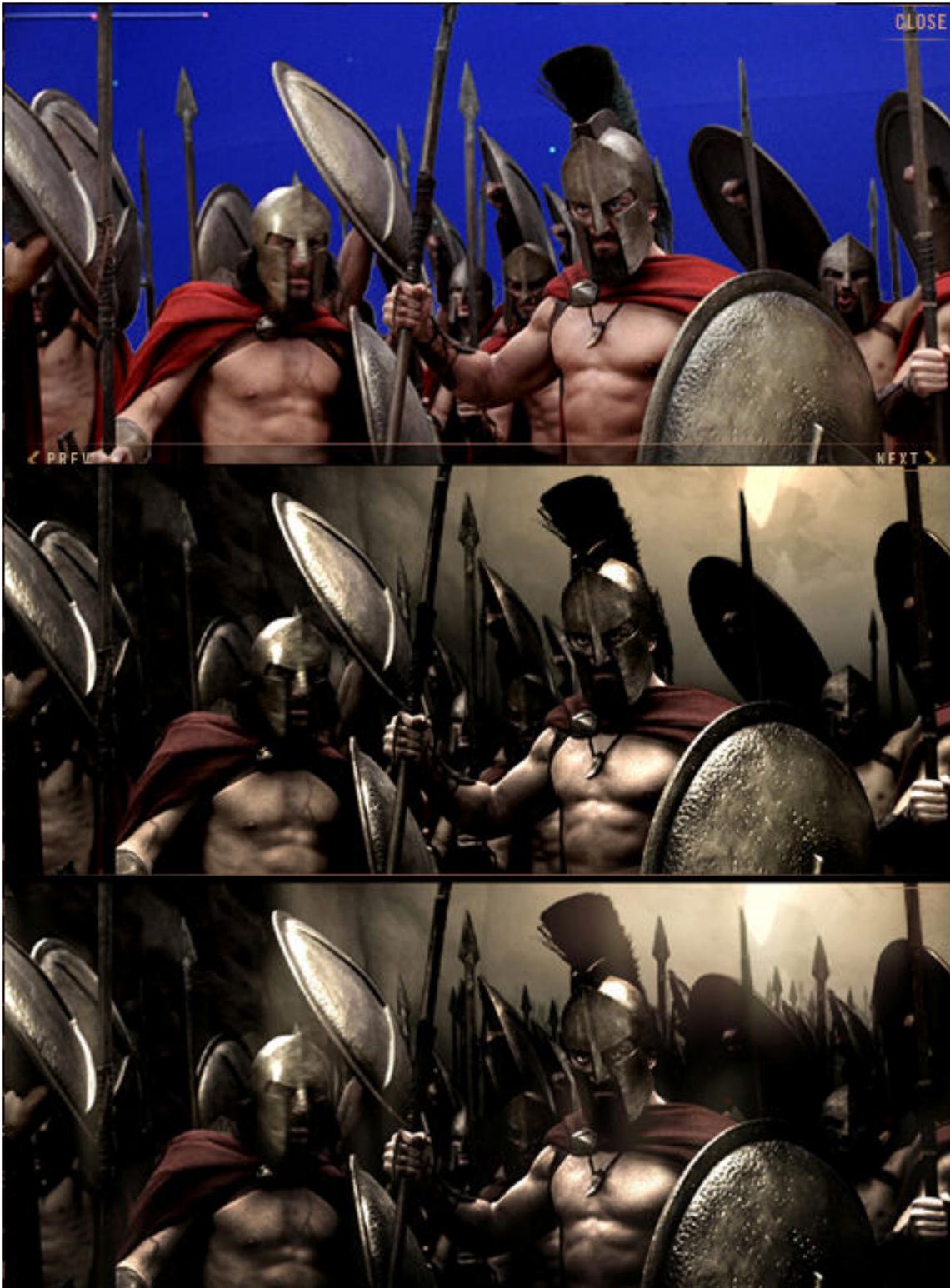


FIGURA 20

Live Action



FIGURA 21

Estética "Film Noir". No caso, "Casablanca".



FIGURA 22

Estética dos cartazes de cunho fascista da II Guerra Mundial



FIGURA 23

“Sin City”

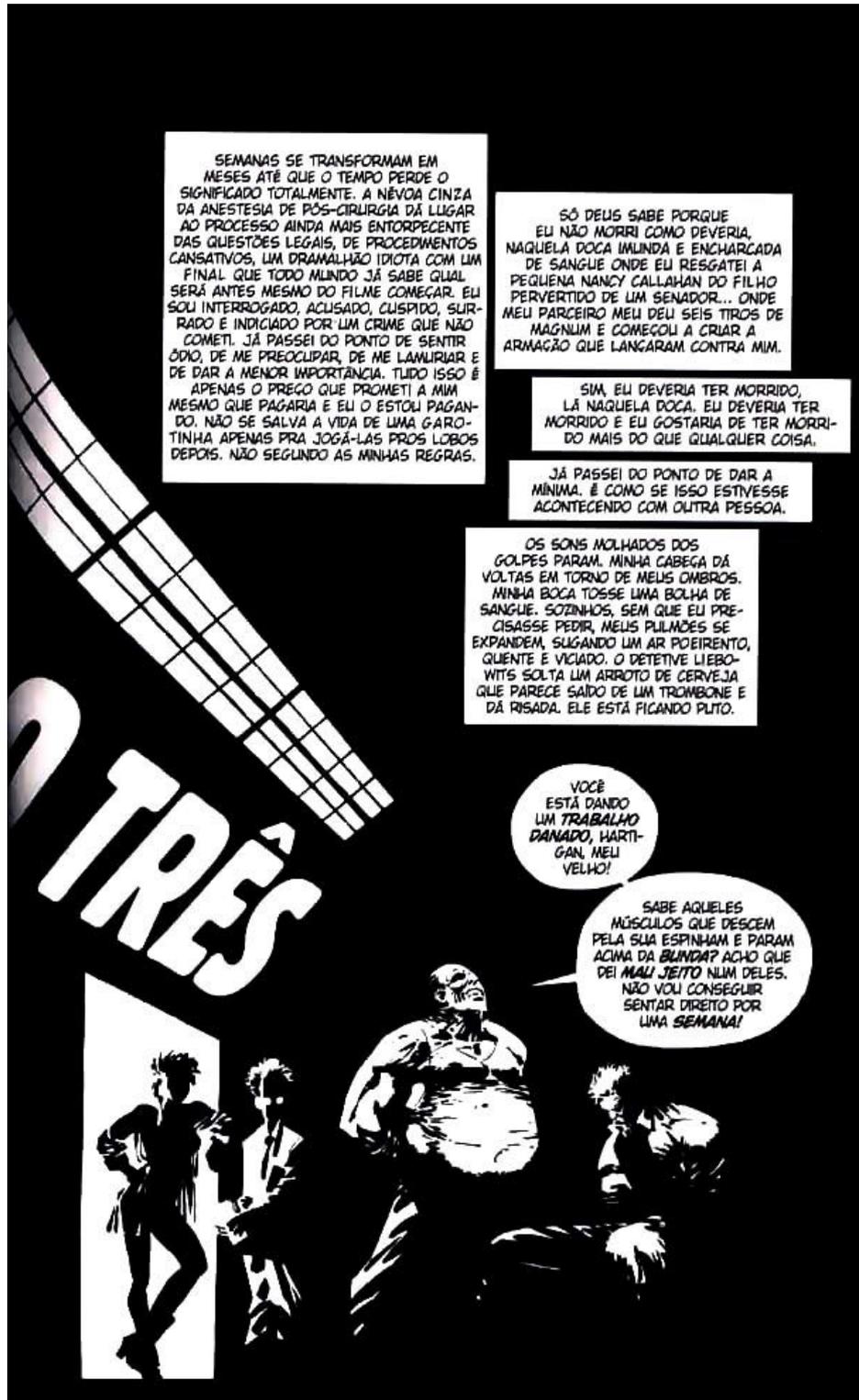


FIGURA 24

“Sin City”



FIGURA 25

“Sin City”



FIGURA 26
“Sin City”

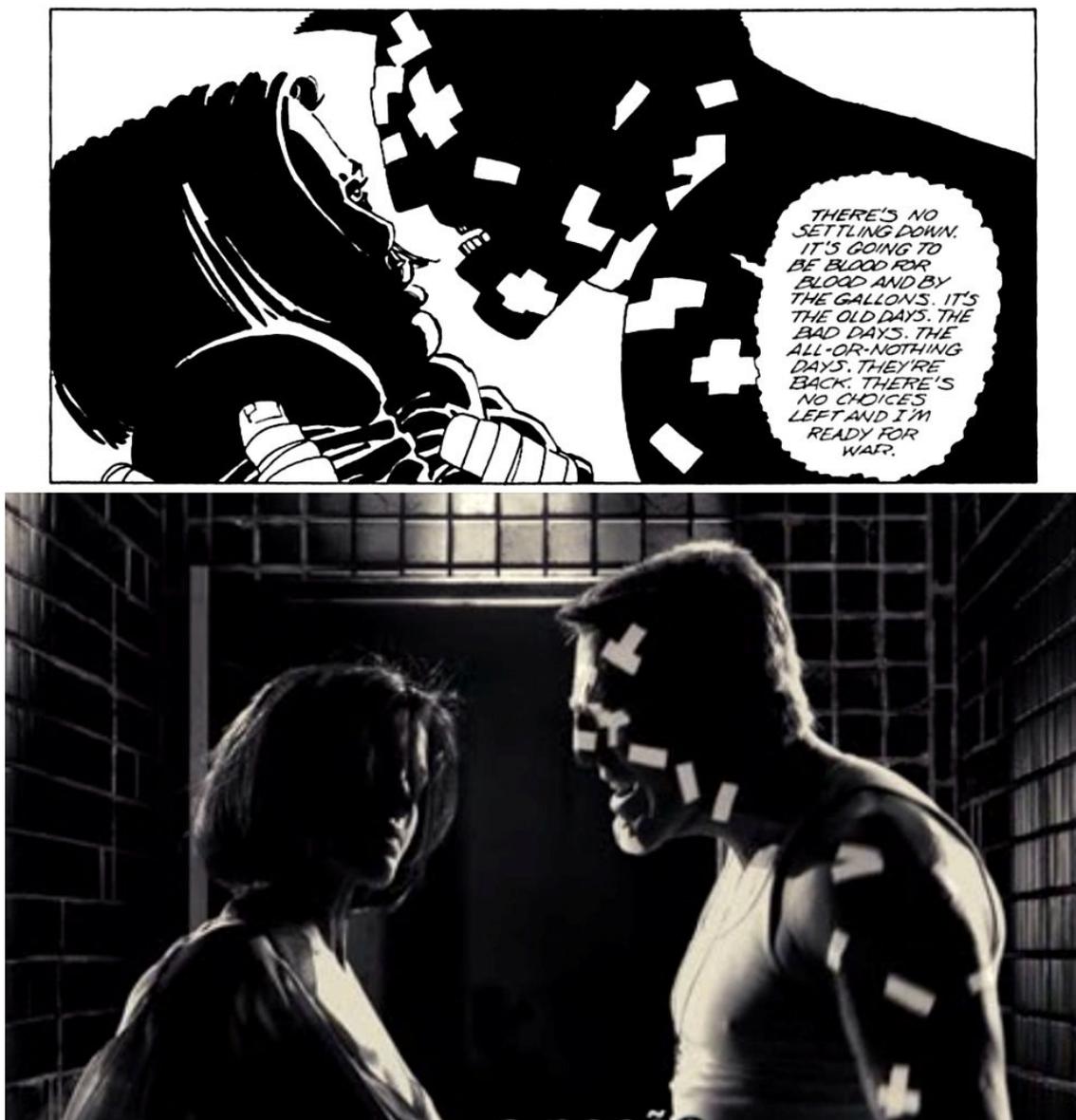


FIGURA 27

Correta transposição HQ – filme



FIGURA 28

Transposições que ficam no limite entre a verossimilhança e o exagero



FIGURA 29

Características que a linguagem do cinema acrescenta à narrativa original da HQ.



FIGURA 30

Realismo até nas abstrações



FIGURA 31

Pintura artesanal em “300 de Esparta”.



FIGURA 32

Cenário digital em “300”



FIGURA 33

Trigais em “300”



FIGURA 34

Pintura artesanal em “300 de Esparta”.



FIGURA 35

Total controle dos elementos que aparecerão em cena, bem como da expressividade do ambiente



FIGURA 36

A cena do lobo de “300 de Esparta” em comparação ao filme “300”.



FIGURA 37

O destaque para a esclerótica do olho, mesmo com o rosto oculto sob a sombra.

Característica da linguagem de quadrinhos trazida para o cinema.