

CINEMA EM QUADRINHOS

Claudia Guimarães

RESUMO

O texto aborda transformações impressas nas práticas audiovisuais contemporâneas decorrentes de incorporações eletrônicas e digitais. Com base no postulado de que a globalização está intimamente ligada ao fenômeno da proliferação de imagens, o ensaio apresenta como eixo de investigação as narrativas hipertextuais contemporâneas, caracterizadas pela interatividade, descentramento, fragmentação, simultaneidade e multilinearidade. Redimensionando o cinema como laboratório de realizações criativas das teorias pós-modernas, a reflexão contextualiza o produto audiovisual que migra das mídias impressas, leia-se história em quadrinhos, para as grandes telas e espaços virtuais onde os elementos formais tornam-se vetores das experiências estéticas que configuram as sociedades da comunicação de vanguarda.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; história em quadrinhos; estética; comunicação; tecnologia.

ABSTRACT

The paper discusses changes in the contemporary printed media contemporary practices arising from electronic and digital acquisitions. Based on the assumption that globalization is closely linked to the phenomenon of proliferation of images, the paper has its focus on the contemporary research hypertext narratives, characterized by interactivity, decentralization, fragmentation, simultaneity and multilinearity. Resizing the movie as a laboratory of creative achievements of postmodern theories, the reflection contextualizes the audiovisual product that migrates from print, or better, comics to the big screen and virtual spaces where the formal elements become vectors of aesthetic experiences cosmetic companies that make up the communication of leading edge.

KEYWORDS: cinema, comics, aesthetics, communication, technology.

Biografia

Professora do Curso de Publicidade e Propaganda Uni-Brasil, Mestranda do Curso de Comunicação e Linguagens UTP-PR, email: claudia@produtora.art.br

Introdução

Entendendo cinema como a escrita do movimento, estamos diante de uma das mais antigas formas de expressão da humanidade, nascida quando algum homem pré-histórico fez projetar a sombra de suas próprias mãos nas paredes de uma caverna. (MACHADO, 2007, pág. 210); um sistema dinâmico, que reage às contingências de sua história e se transforma em conformidade com os novos desafios que lhe lança a sociedade, aponta o autor.

A arte sequencial ou banda desenhada emergiu ao lado da criação cinematográfica, da qual é precursora (EISNER, 1999, pág. 5). Chamada também de nona arte, a prática estrutura-se pela interação de palavras e imagens para narrar histórias ou dramatizar idéias. Os registros pictóricos produzidos pelo homem pré-histórico, a escrita hieroglífica egípcia, tapeçarias medievais e as pinturas já usavam representar de forma sequencial, porém a banda desenhada só se firmou enquanto arte com o advento da imprensa. Na década de 1930, as tiras dominicais popularizam-se e passam a ser colecionadas em revistas; em 1938 nasce o gênero dos super-heróis, grande paradigma dos quadrinhos norte-americanos. Entre os anos 1940 e 1950 a prática transforma-se numa verdadeira indústria do entretenimento. O segmento incorpora temáticas de guerra e terror e passa a sofrer fortes pressões governamentais e como consequência surgem as obras autorais, vendidas nas ruas pelos próprios autores (EINSNER, 1999 pág. 5).

Atualmente, a chamada nona arte é publicada em mídia impressa e eletrônica e adaptada para outros suportes: jogos, cinema, artes plásticas, brinquedos e moda, enquanto a sétima arte vive um momento de ruptura com as formas e as práticas fossilizadas e busca soluções inovadoras para reafirmar sua modernidade. A incorporação da eletrônica vem se dando a partir dos anos 1970, afirma Machado; alguns realizadores mesclam tecnologias descobrindo novas possibilidades e uma outra maneira de produzir algo diverso. A transformação por que passa o cinema afeta todos os aspectos de sua manifestação, da elaboração da imagem aos modos de produção e distribuição, da semiose à economia. (MACHADO, 2007, pág. 213).

A tendência é romper com a linearidade fatal dos métodos tradicionais de filmagem passando as etapas a serem conduzidas de forma simultânea. Grande parte dos procedimentos pertinentes à produção são transferidos para a fase de pós-produção pois os avanços tecnológicos permitem o que sempre foi impensável no cinema: inserir efeitos especiais ao mesmo tempo em a câmera captura as imagens, afirma Machado.

Hoje, as grandes telas exibem histórias construídas sobre estruturas-teias. Narrativas hipertextuais contemporâneas carregam uma forma de (des)organização caracterizada pela interatividade, descentramento, fragmentação, simultaneidade, anti ou multilinearidade. O cinema torna-se laboratório de realizações criativas das teorias pós-modernas sobre texto e imagem.

Os procedimentos, para imagens em materiais sensíveis, estão bem definidos e assentados; etapas complexas são executadas em diferentes formatos e mídias. Fatores econômicos, tecnológicos e políticas de mercado fazem com que a indústria cinematográfica abrace mais dois segmentos: o cinema eletrônico (E-cinema) e o cinema digital (D-cinema). Não só aspectos de ordem estética como aqueles de natureza técnica estão em questão.

Nas estruturas inovadoras as imagens reinventam-se exibindo a capacidade ímpar de recriar-se a cada fotograma. Fotoquímico, eletrônico e digital dialogam intimamente porque o mercado busca redução nos orçamentos, otimização nos processos de produção, armazenamento, distribuição do produto final e democratização dos meios de produção. As obras audiovisuais apropriam-se, cada vez mais, das facilidades e vantagens que os processos híbridos proporcionam. Fatores econômicos e estéticos são considerados nas etapas de captação, processamento e finalização nas práticas de vanguarda.

Passos se ampliam em direção a era do cinema digital. O processo, anunciado há tempos, promete acelerar e ultrapassar limites das produções independentes chegando a um circuito mais amplo. Os filmes, provenientes deste período marcado por tantas transformações apresentam características específicas, im-

pressas nas imagens exibidas nas grandes telas. Ora na busca de uma identidade que retrata questões culturais, sociais, políticas, econômicas, ora na busca da representação formal.

Os meios e as formas de transmissão crescem e são aperfeiçoados a cada instante para acomodar produções advindas do casamento entre a estética e as novas tecnologias. Captação, processamento, tratamento, transferências, finalização, transmissões e exibição são procedimentos que estão sendo estudados.

Com a disseminação de câmeras digitais e equipamentos que gravam digitalmente como celulares, a produção de vídeos chamados de home cinema aumenta consideravelmente. A tecnologia traz facilidades aos usuários, espaços virtuais tornam-se vitrines e até mesmo locadoras. A tendência aponta um mercado destinado a produção de conteúdos para displays de pequeno formato como PDAs e celulares, que necessitam de uma linguagem diferenciada daquela das TVs e cinemas. (<http://cinemadigital.wordpress.com> tendencias e convergencias no mercado e <http://tecnologia.terra.com.br> acesso 17/04/07).

As formas expressivas deste final de século estão sendo definidas em primeiro lugar, pela inserção de tecnologias da informática na produção, na distribuição e no consumo de bens audiovisuais e, em segundo lugar, pelos progressos no terreno das telecomunicações, com o conseqüente estreitamento do tempo e do espaço em que se move o homem contemporâneo. Ao lado dessas motivações de caráter infra-estrutural, relativas aos meios de produção, devem-se associar também outras de caráter cultural mais amplo e que poderíamos resumir como a consciência de uma complexidade cada vez maior do pensamento e da vida, a descoberta recente do comportamento instável e caótico do universo e o esfacelamento das dicotomias clássicas na divisão social e política do planeta. (MACHADO, 2007, pág. 236).

Transposição e transcodificação imagética

O panorama inclui a transposição de histórias em quadrinhos para as grandes telas. O longa metragem *Sin City* é um dos inúmeros exemplos. Dirigido por Robert Rodriguez e Quentin Tarantino como diretor convidado, foi lançado nas grandes telas americanas em abril de 2005. Inspirado em quatro histórias da graphic novel de Frank Miller, a trama é construída com narrativas independentes e traz o epílogo escrito por Rodriguez e Miller. Com 126 minutos de duração, *Sin City* apropria-se das tecnologias digitais de alta definição, foi filmado em cores e convertido para o preto-e-branco na pós-produção onde elementos secundários são inseridos (<http://video.movies.go.com/sincity/> acesso 02/06/09).

A fase da ubiqüidade pós-moderna, ou da comunicação e da informação digital é marcada pelo surgimento da tecnologia digital, aponta André Lemos. A telepresença, os mundos virtuais, o tempo instantâneo, a abolição do espaço físico e todos os demais poderes de transcendência e de controle simbólico do espaço e do tempo entram em jogo. (LEMOS, 2008, pág. 53). A evolução humana é fruto do movimento perpétuo e infundável onde a técnica torna-se responsável pela criação da cultura; o meio natural sofre transformações impondo limites às atividades técnicas. As novas tecnologias, presente em todas as práticas contemporâneas, tornam-se vetores de experiências estéticas, no sentido de arte, do belo, promovendo a comunhão e o compartilhamento de emoções. (LEMOS, 2008, pág. 17).

A fusão da arte com a tecnologia é também produto do legado da velocidade acelerada na cultura da interface. Os meios de comunicação evoluem vertiginosamente. As práticas audiovisuais convergem para o suporte eletrônico. Experiências cinemáticas proliferam: jogos eletrônicos, telefonia, internet, telinhas de tv, etc. Meios e formas de transmissão se ampliam e são aperfeiçoadas para acomodar uma nova geração de produções. Conteúdos, conformados em diferentes formatos, imprimem sintaxes dos elementos visuais marcados por transformações advindas de avanços tecnológicos. Novas formas de organização possibilitam novas associações e articulações através de remissões.

A arte seqüencial, praticada nas histórias em quadrinhos, é a prática da narração gráfica que articula palavras e imagens em quadros fixos para criar significados. No cinema, emoções ou idéias são expressas através de milhares de fotogramas, exibidos numa seqüência fluida, numa velocidade capaz de emular o movimento real. No meio impresso, onde o número de imagens é limitado, esse efeito só pode ser simulado.

No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual as concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos através da percepção que temos da relação entre eles. Por estarmos imersos durante todas nossas vidas num mar de tempo-espaço, grande parte de nossa aprendizagem inicial é dedicada à compreensão dessas dimensões. O som é medido auditivamente, em relação à distância que se encontra de nós. O espaço, na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente. O tempo é mais ilusório: nós o medimos e percebemos através da lembrança e da experiência (EISNER, 1999, pág. 25).

O cinema nasceu como meio de registrar o movimento da realidade: concreto, específico, no interior do tempo e único: de reproduzir indefinidamente o momento, instante após instante, em sua fluida mutabilidade. A imagem cinematográfica consiste na observação dos eventos da vida dentro do tempo, organizados de forma a não descuidar suas próprias leis temporais (TARKOVSKI, 1998, pág.110).

Formas diferentes de contar a mesma história trazem também a habilidade de expressar o tempo. Para qualquer narrativa visual, a compreensão desta dimensão possibilita ao espectador reconhecer e compartilhar emocionalmente experiências. Nas artes gráficas, tais experiências são expressas por meio do uso de ilusões e símbolos e do seu ordenamento. O tempo é relativo à posição do observador; o ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade ele “comunica” o tempo, afirma Eisner.

Suportes que carregam suas especificidades, características e leis: quadrinhos e cinema. Enquanto o primeiro lida com o movimento de imagens no espaço, criando eventos que são encapsulados dentro de quadrinhos decompostos em segmentos seqüenciados, o segundo materializa o movimento em fotogramas exibidos num fluxo contínuo, o que caracteriza o espaço de outra forma.

Cinema em Quadrinhos

Se considerarmos a imagem como a ocupação do espaço por formas, cores e texturas, o tempo inscreve-se aí como um elemento gerador de anamorfoses, liquefazendo os corpos para “derramá-los” num outro espaço-tempo. A imagem fixa é um sistema significante de congelamento da imagem num instante mínimo e único, onde reside entre um fotograma e outro um intervalo capaz de dilatar, multiplicar, comprimir e transformar a estrutura narrativa. A imagem cinematográfica que se “movimenta” na tela obedece a mesma integridade e consistência das imagens fixas. Materializado no espaço, o tempo apresenta-se como efeito de superposição ou de percurso dos corpos no espaço, onde os momentos sucessivos se tornam co-presentes em uma única percepção, dando origem a uma paisagem de acontecimentos (MACHADO, 2007, pág. 60).

Rodriguez assume um compromisso de fidelidade na transposição dos quadrinhos Sin City para as grandes telas. As imagens que seguem apresentam na primeira coluna a reprodução de cenas extraídas dos impressos Sin City de Frank Miller ladeada da cena correspondente no filme Sin City dirigido por Robert Rodriguez.

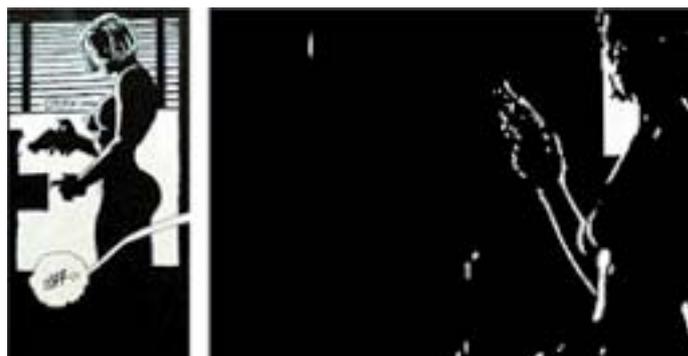


Fig. 1

Enquadramentos e diálogos, que formatam os fotogramas impressos, são mantidos no filme; outras cenas de ação, interpostas às já existentes, são inseridas na película corroborando e enriquecendo a construção da estrutura narrativa.



Fig. 2

A dramaticidade da luz, a ausência de cores, elenco e locações mantém uma proximidade impar em ambos os suportes. Algumas vezes, o filme exhibe imagens em contra-plano aquelas correspondentes no impresso.



Fig. 3



Fig. 4

Fortes contrastes inventam siluetas que, como onomatopéias, criam movimentos nas grandes telas.

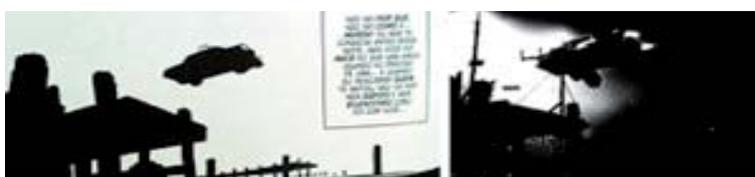


Fig. 5

Considerações Finais

O feito se repete; mais de quatro mil personagens estão na lista de espera para ocupar as salas de cinema nos próximos anos. A editora Casa das Idéias, que abriu as portas em 1939, adota o nome Marvel em 1960 quando renasce pelas mãos do diretor e roteirista Stan Lee. A época foi marcada pelo surgimento do Quarteto Fantástico, Hulk, Homem Aranha, Homem de Ferro, X-Men e tantos outros. Em 2008, a casa de alguns dos maiores heróis dos quadrinhos abre um puxadinho luxuoso, a Marvel Studios. Dá-se início a uma nova fase do entretenimento hollywoodiano, onde estrelas saltam das páginas dos gibis para as grandes telas (REVISTA MONET, Marvel por Dafne Sampaio, maio 2009).

Imagens fixas ganham mobilidade. Permeadas por um universo que prevê novas formas de articulações, fazem nascer a estética da saturação, do excesso, da instabilidade que caracterizam as poéticas tecnológicas da contemporaneidade. Imagens de natureza pictórica, fotoquímica, eletrônica e digital superpoem-se, embricam-se, misturam-se, articulam-se tornando a tela um espaço híbrido que sugere infinitas possibilidades de fruição, o que proporciona incalculáveis recursos para os aficionados na arte.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMERICAN CINEMATOGRAPHER. The International Journal of Film & Digital Production Techniques; december 2004, vol. 85, no 12.
- DELEUZE, Gilles. La imagen-movimiento. Barcelona: Paidós, 1994.
- DELEUZE, Gilles. La imagen-tiempo. Barcelona: Paidós, 1987.
- EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- GONZALEZ, Rafael. Processamento de Imagens Digitais. São Paulo: Editora Edgard Blucher Ltda, 2000.
- LEWIS, André. Cibercultura tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- LÉVI, Pierre. Cibercultura. São Paulo, Editora 34, 1999.
- JOHNSON, Steven. Cultura da Interface. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & Pós-cinemas. Campinas: Papyrus, 2007.
- MILLER, Frank. Sin City A Cidade do Pecado. São Paulo: Devir, 2004.
- MILLER, Frank. Sin City De volta para o inferno. São Paulo: Devir, 2006.
- TARKOVSKI, Andreaei Arsensevich. Esculpir o Tempo. São Paulo: Martins Fontes, 1998