

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL  
DEPARTAMENTO DE CINEMA E VÍDEO  
PROJETO EXPERIMENTAL

QUADRINHOS E CINEMA: CONVERGÊNCIAS E DIVERGÊNCIAS  
DE LINGUAGENS

KAOÊ CATÃO RAMOS

Niterói  
2014

KAOÊ CATÃO RAMOS

QUADRINHOS E CINEMA: CONVERGÊNCIAS E DIVERGÊNCIAS  
DE LINGUAGENS

Monografia apresentada à Universidade  
Federal Fluminense, como requisito parcial  
para a obtenção do título de graduação em  
Comunicação Social, habilitação em Cinema

Orientador: Prof. Dr. João Luiz Vieira

Niterói  
2014

KAOÊ CATÃO RAMOS

QUADRINHOS E CINEMA: CONVERGÊNCIAS E DIVERGÊNCIAS  
DE LINGUAGENS

Monografia apresentada à Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para a obtenção do título de graduação em Comunicação Social, habilitação em Cinema.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. João Luiz Vieira – Orientador  
Universidade Federal Fluminense

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Mariana Baltar Freire  
Universidade Federal Fluminense

---

Prof. Dr. André de Freitas Ramos  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Niterói  
2014



Universidade

Federal

Fluminense

Centro de Estudos Gerais

IACS - Instituto de Arte &amp; Comunicação Social

Departamento de Cinema &amp; Vídeo

Parecer de Projeto Experimental

Aluno	KAOÊ CATÃO RAMOS	
Curso	Cinema e Audiovisual	Mat

Título
QUADRIÑHOS E CINEMA: CONVERGÊNCIAS E DIVERGÊNCIAS DE LINGUAGENS

Banca		
Orientador: NAO LUZ VIEIRA	Assinatura	
Prof. ANDRÉ RAMOS	Assinatura	
Prof. MARIANA BALTAN	Assinatura	

Data de apresentação	8/12/2014
----------------------	-----------

Parecer
A banca destaca e elogia uma pesquisa de fôlego apresentada em um texto bem estruturado e exato, um trabalho caprichado e com ótimo uso de imagens. O projeto, em uma perspectiva multifacetada e intermidiática, amplia duas linguagens diferentes e complementares no contexto da modelidade de, indo além das teorias de adaptação, com uma excelente análise de dois textos filmosos pivotais.

Nota final	10.0	(10,0 - dez)
------------	------	--------------

Assinaturas da banca	

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, aos meus pais, Artur e Lindaura, por sempre me ampararem em minhas decisões, por mais malucas que elas possam parecer para eles, por terem me dado todo o suporte de que precisei para me manter estudando e trabalhando no Rio de Janeiro ao longo de sete anos, por terem fornecido todo o apoio que puderam quando decidi voltar para São Paulo, por serem quem são e por me ensinarem constantemente.

Ao meu orientador, João Luiz Vieira, por toda a orientação, por nunca ter hesitado nestes meses cheios de percalços e por todas as aulas ministradas por ele as quais frequentei durante o curso. Elas foram fundamentais na idealização deste trabalho.

Ao Fabrício Bezerra, por ter deixado pela casa seu *Desvendando os Quadrinhos*, primeiro estudo sobre arte sequencial que li, semente que germinou a ideia deste estudo lá em 2007.

Ao amigo Pedro Lopera, sem o qual eu não teria tido o impulso para iniciar esta jornada.

Aos amigos Giu Jorge e Thaissa Resek pelo interesse e pelo material que me enviaram.

A todos os meus amigos e familiares por toda a paciência e compreensão neste meu longo período de reclusão.

A você, que já não está mais presente na minha vida, mas que, para o bem ou para o mal, teve um papel fundamental nisso tudo.

*“All we ever see of stars are their old photographs.”*  
Alan Moore, Watchmen

## RESUMO

Contextualizando o surgimento dos quadrinhos e do cinema junto às transformações de pensamento da passagem do século XIX para o XX, o estudo busca encontrar pontos convergentes e divergentes entre as linguagens das duas mídias. Para tanto, realiza um traçado histórico que vai do início do século XX até a atualidade, quando ocorre um estreitamento desta relação devido ao interesse de Hollywood nas adaptações de histórias de super-heróis para o cinema. A partir da análise dos filmes Hulk e Scott Pilgrim Contra o Mundo, procura-se passar a ideia de que, em suas diferenças, quadrinhos e cinema se complementam, criando novas possibilidades narrativas.

---

Palavras-chave: Arte Sequencial. Quadrinhos. Cinema. Linguagem. Hulk. Scott Pilgrim.

## ABSTRACT

Contextualizing the emergence of comics and film within the transformations in thought taking place at the turn of the nineteenth and twentieth centuries, this study seeks to find points of convergence and divergence between the languages of both media. The study traces a historical link that goes from the early twentieth century to the present, when a narrowing of this relationship occurred due to Hollywood's interest in making film adaptations of superhero stories. Analyzing films such as *Hulk* and *Scott Pilgrim vs. the World*, this study aims to show that comics and film complement each other in their differences, creating new narrative possibilities.

---

Keywords: Comics. Sequential Art. Cinema. Language. Hulk. Scott Pilgrim.

## SÚMARIO

<b>Introdução</b> .....	10
<b>Capítulo 1 – Os ideais do século XIX e o surgimento do cinema e dos quadrinhos modernos</b> .....	13
1.1 Pensamentos mutantes e as novas mídias do século XIX.....	13
1.2 A arte sequencial na História e a consolidação dos quadrinhos modernos .....	16
<b>Capítulo 2 – Quadrinhos modernos e cinema</b> .....	32
2.1 Quadrinhos de humor e um novo público-alvo .....	32
2.2 Histórias de aventura e o surgimento dos super-heróis .....	36
2.3 Em direção ao <i>underground</i> e um caminho alternativo.....	43
2.4 A crise infinita e um novo tipo de quadrinho .....	47
2.5 Quadrinhos adultos e um novo <i>mainstream</i> .....	51
2.6 Trancos e barrancos: Hollywood encontra sua nova galinha dos ovos de ouro ...	58
<b>Capítulo 3 - <i>Hulk</i> e <i>Scott Pilgrim Contra o Mundo</i>: analisando linguagens</b> .....	65
<b>Conclusão</b> .....	106
<b>Referências Bibliográficas</b> .....	110

## Introdução

Desde seu surgimento na forma como conhecemos hoje, os quadrinhos sempre foram alvo de preconceito e desinformação por grande parte da população. Vistos como incentivadores do crime, da violência e do uso de drogas durante muito tempo, foi somente no final da década 1970 que os quadrinhos começaram a ser respeitados em circuitos mais abrangentes. Atualmente, esta visão mudou bastante em grande parte devido ao enorme sucesso conquistado pelas adaptações das aventuras de super-heróis em *blockbusters* hollywoodianos. O público, a mídia e a academia nunca estiveram tão interessados nos quadrinhos e em suas possibilidades.

É inegável que o estreitamento da relação entre os quadrinhos e o cinema contribuiu muito para a situação da mídia atualmente. No entanto, esta relação vem se desenvolvendo desde o surgimento destas duas formas de arte no final do século XIX. Ao longo deste século, quadrinhos e cinema caminharam muito próximos, mas de uma maneira mais discreta, pois enquanto o cinema conquistava rapidamente o reconhecimento de seu valor artístico, os quadrinhos ficavam renegados a literatura de massa produzida para impedir a classe trabalhadora de desenvolver um pensamento crítico.

No primeiro capítulo, abordamos o início desta relação dentro do contexto histórico do século XIX, um século de invenções, avanços e importantes mudanças para a sociedade moderna. Ao voltar nosso olhar para as efervescências da *Belle Époque*, podemos observar o surgimento, tanto do cinema quanto dos quadrinhos, em uma época de transformações de pensamentos. O cinema logo encantou por sua capacidade de mimetizar a realidade, principalmente, na captura de movimentos, enquanto os quadrinhos ganhavam os suplementos de entretenimento na forma de tiras humorísticas voltadas para a classe trabalhadora. Aqui, buscamos traçar um paralelo entre o pensamento vigente, o surgimento da fotografia, o cinema e os processos de desenvolvimento das imagens sequências até a criação dos quadrinhos modernos.

Na segunda parte deste trabalho, realizamos um traçado histórico que vai do início do século XX aos dias atuais, abordando o surgimento das tiras cômicas, publicação das revistas em quadrinhos e, finalmente, a criação das *graphic novels*, formato que seria responsável por mudar o conceito do público em geral sobre a arte sequencial. Chegando à contemporaneidade, observamos a intensificação da relação entre estas mídias devido

ao interesse comercial de Hollywood nas adaptações de histórias de super-heróis e como isso tem afetado a produção atual em ambas as áreas. Este capítulo procura recortar a história dos quadrinhos sob o viés da intersecção com o cinema e outras mídias audiovisuais, situando o estreitamento da relação destas mídias nas últimas décadas para nos ajudar a compreender o contexto específico em que os filmes estudados na terceira parte foram produzidos e pensados em contraponto com outras adaptações cinematográficas de quadrinhos realizadas ao longo da história.

A proximidade da produção brasileira, europeia e, principalmente, da japonesa, além das diferentes construções de linguagem dos mangás (quadrinhos japoneses), não nos permitiu uma análise mais profunda destes mercados, focando apenas nos quadrinhos americanos e britânicos, por estes terem se desenvolvido comercialmente de maneira semelhante e estarem mais atrelados aos nossos objetos de estudo.

A partir de uma análise dos filmes *Hulk* (EUA, 2003) e *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (*Scott Pilgrim vs. The World*, EUA, Canadá, Reino Unido, Japão, 2010), investigamos, no último capítulo, as convergências e divergências entre a linguagem dos quadrinhos e do cinema. Procuramos estabelecer, nas diferenças entre a experiência cinematográfica e a leitura dos quadrinhos, pontos em comum que fazem da apropriação da linguagem dos quadrinhos por estes filmes, algo peculiar.

A versão de Ang Lee para a clássica personagem da Marvel foi escolhida devido ao uso criativo da montagem que tenta recriar a leitura de uma página de quadrinhos ao dispor na tela diversos planos simultâneos. Já *Scott Pilgrim Contra o Mundo* é uma adaptação das aclamadas *graphic novels* de Brian Lee O'Malley, que assume suas origens quadrinhística e agrega novas referências audiovisuais a já pitoresca mistura dos quadrinhos originais. Fazendo uso de onomatopeias, elaboradas composições de quadro e de uma montagem ágil, o filme trabalha com destreza a metalinguagem presente nos quadrinhos e cria uma experiência única. Os dois filmes estabeleceram relações diferentes com o público leitor de quadrinhos e com os fãs dos originais: *Hulk* distanciou-se dos fãs que tiveram a impressão de que o filme tentava ser intelectualmente superior à sua fonte, enquanto *Scott Pilgrim*, em todo o seu processo de feitura, dedicou-se a satisfazer os fãs, atualizando-os constantemente e mostrando-se fiel ao conceito e ao visual dos quadrinhos originais. No entanto, é importante observar que nenhum dos dois filmes foi bem sucedido em suas bilheterias.

Ao direcionar o olhar para estes objetos, este estudo coloca em perspectiva a apropriação da linguagem dos quadrinhos em ambas as obras que, ao criarem produtos audiovisuais híbridos, geram novas possibilidades de linguagem tanto para o cinema quanto para os quadrinhos, permitindo uma reflexão sobre a capacidade de interação e intersecção entre as duas linguagens.

## **Capítulo 1 – Os ideais do século XIX e o surgimento do cinema e dos quadrinhos modernos**

### **1.1 Pensamentos mutantes e as novas mídias do século XIX**

A passagem do século de XIX para o século XX foi marcada por diversas transformações sociais e tecnológicas. Conhecido como o século da exploração e das descobertas e invenções, o século XIX foi palco da consolidação do Império Britânico, dos movimentos de reforma econômica liberais, das políticas abolicionistas dos impérios europeus e de grandes avanços na medicina, nas ciências matemáticas, químicas, físicas e biológicas, na elétrica e na metalurgia, pavimentando o caminho para os avanços tecnológicos do século XX. O maior entendimento da anatomia humana e da prevenção de doenças providenciado pelo desenvolvimento da medicina no Oitocentos, levou a um rápido crescimento populacional. No decorrer deste século, a Europa viu sua população duplicar, com Londres tornando-se a maior cidade do mundo e muitas cidades superando o número de um milhão de habitantes.

Estes avanços tiveram um grande impacto social e incitaram uma mudança de pensamento que pode ser observada nas expressões artísticas que surgiram nesta época. Reminiscentes do século XVIII, a reverência ao passado, o formalismo e o racionalismo dos neoclássicos e os sentimentos exacerbados, a subjetividade e a idealização dos românticos foi dando lugar à objetividade e à busca pelo engajamento e pelas questões sociais dos realistas e naturalistas, que incorporavam em suas obras os descobrimentos científicos da época em oposição aos cenários medievais e ao artificialismo dos românticos. A relativa<sup>1</sup> oposição entre estas escolas de pensamento artístico e a busca do Realismo por uma arte mais próxima da realidade, voltada para o presente, para a política e para o social norteou a segunda metade do século XIX, sendo bastante representativa das mudanças de pensamentos e dos conflitos de um centenário que se iniciou com o surgimento da fotografia e encerrou-se com a invenção do cinematógrafo.

Técnicas artísticas realistas existem desde, pelo menos, a Antiguidade, sendo consolidadas posteriormente pelo Renascimento e encontrando seu ápice no

---

<sup>1</sup>Podemos observar que existe uma continuidade entre as duas escolas, principalmente no que diz respeito à identidade nacional. Enquanto o Romantismo buscava exaltar e resgatar a história da nação, o Realismo se preocupava com o que era pertinente ao presente, à política vigente e suas consequências para as classes sociais mais baixas.

perfeccionismo Barroco. O Realismo como movimento organizado, surgido no século XIX, também buscava a semelhança com a realidade através do realismo estético, mas sua preocupação maior era capturar o cotidiano, o mundano, o comum representado pelas classes mais baixas em contraponto com a exaustiva representação da artificialidade burguesa das outras escolas de pensamento vigentes na época. Saem de cena os deuses greco-romanos, os santos católicos e os grandes eventos e personagens históricos e entram o cidadão comum, o trabalhador, a cidade em transformação e as multidões anônimas.

Neste contexto é fundamental o surgimento da fotografia, fornecendo um novo suporte tecnológico na captura do trivial. Ao contrário da pintura, que necessita da expressão, técnica e criatividade humana, a fotografia é um processo mecânico que encontra na realidade seu referencial direto e necessita da intervenção humana para ser operada, mas que se diferencia das outras artes tradicionais, exatamente no ponto em que a realidade não passa mais pelo processo criativo humano, como definido por Maya Deren (*apud* Xavier, 2005). A relação entre o desenho ou a pintura de um cavalo, por exemplo, é diferente daquela entre este mesmo cavalo e sua fotografia, uma vez que a representação gráfica de uma imagem através da pintura ou do desenho se assemelha ao conceito mental que o artista possui do objeto, enquanto a imagem fotográfica é gerada pelo próprio objeto através da impressão de luz no material sensível. A imagem fotográfica, portanto, pode ser classificada como ícone e índice de um objeto, sendo, ao mesmo tempo, uma representação do real e uma indicação da existência deste objeto na realidade.

Quando pensamos o surgimento da fotografia em relação ao Realismo e às técnicas realistas em geral, temos uma articulação de ideias que definem as mudanças de pensamentos transcorridas ao longo do Oitocentos e que são importantes para a compreensão da mentalidade da sociedade no final do século XIX, quando se deu o surgimento não só do cinema, mas também do que chamamos hoje de histórias em quadrinhos.

Para André Bazin (2003), a psicologia humana impôs sobre a pintura e as artes plásticas a necessidade fundamental de vencer o tempo e a morte com a duplicação do ser com a imagem. Assim como o sarcófago imortalizava e colocava em uma posição sacra o Faraó no Antigo Egito ao tentar reter suas feições e características marcantes, a pintura era responsável por eternizar monarcas como Luís XIV. Bazin afirma que a fotografia e

o cinema libertaram a pintura de seu pecado original: a perspectiva. Através da perspectiva, a noção de que o mundo tridimensional pode ser traduzido em uma tela bidimensional, a pintura foi sentenciada a imitar a realidade, nunca sendo completamente bem sucedida. Pelo menos, não da maneira inata como a fotografia e o cinema desempenhariam esta função.

A pintura, ao ser libertada pela fotografia e pelo cinema de sua necessidade de semelhança com a realidade, pode, então, dedicar-se ao “objeto puro” e à sua própria “bidimensionalidade”. A crise espiritual da pintura - o realismo - resolve-se na fotografia e no cinema, em Niepce e nos Lumière, e os ideais do Realismo como movimento artístico do século XIX encontram novos suportes no surgimento destes aparatos tecnológicos capazes de produzir arte.

Se a fotografia já era celebrada pelo seu realismo, sendo vista como um documento que provava a pré-existência dos elementos que ela denota, o aparecimento do cinema no final do século XIX foi ainda mais celebrado por sua capacidade de mimetizar algo que é essencial na natureza: o movimento. A “simples” reprodução do movimento foi suficiente para gerar reações e reflexões imediatas, acessando a necessidade psicológica humana de projetar na imagem um anseio pela semelhança, pelo realismo e aumentando exponencialmente o coeficiente de fidelidade e o poder de ilusão da imagem (Xavier, 2005).

Em um centenário em que a mudança de paradigmas incluiu um novo direcionamento do olhar artístico - da aristocracia para o povo, do extraordinário para o cotidiano -, a invenção de dois aparatos tecnológicos que lidam com a imagem e cujos processos excluem o ser humano em um ciclo fechado de objeto-máquina-objeto, apresenta em si as causas e os sintomas de toda uma época. A ausência humana na captura de imagens a partir destes aparatos confere a estes processos uma objetividade essencial. Como observa Bazin (2003), o conjunto de lentes que substitui o olhar humano pelo olhar fotográfico/cinematográfico é chamado de “objetiva”, denotando essa relação direta entre o objeto, a câmera e a imagem. Em sua instância mais pueril, a imagem impressa no papel ou no filme se apresenta ao olho humano tal como à realidade e por esta se firmar na fotografia através da impressão de luz gerada pelo objeto no filme, a realidade e a imagem fotográfica tornam-se indissociáveis. Esta propriedade do material fotográfico faz com que tanto o filme quanto a fotografia se aliem perfeitamente aos ideais do Realismo já

solidificados ao final do século XIX. O trabalho dos primeiros mestres da fotografia e dos primeiros cineastas era o registro da vida cotidiana, das pessoas comuns, do movimento das cidades, das novas descobertas do século, das mudanças na vida do cidadão. Niepce, Daguerre, Talbot, Nadar registravam o cotidiano e as pessoas que os cercavam, os primeiros filmes dos irmãos Lumière registravam a chegada de um trem na estação e a saída dos trabalhadores de uma fábrica que, não fosse o simples tom de registro, poderiam ter saído das páginas de um romance de Émile Zola. Ao final do século XIX, a Europa vivia sua *Belle Époque* e estava enamorada de si mesma, vendo-se exposta na literatura, nas artes plásticas e, principalmente, na fotografia e nos filmes que, em suas características inerentes, carregavam todo um ideal de transformação deste século para o seguinte.

Em meio a toda a efervescência deste período, uma forma narrativa se popularizava e se consolidava no formato pela qual ficaria conhecida na contemporaneidade. Não era uma forma narrativa particularmente nova, mas sim, uma que se desenvolveu lentamente ao longo da história da humanidade, e que seria capaz de absorver elementos da pintura, da fotografia, do cinema e de outras artes visuais. De apelo popular, as tiras em quadrinhos publicadas em jornais entre o final do século XIX e o início do século XX retratavam, de maneira quase sempre cômica, o cotidiano das classes mais baixas da sociedade, aliando-se, de certa forma, aos ideais do Realismo consolidados neste período. Os quadrinhos foram, por boa parte de sua história, renegados pelas elites e pela alta cultura, sendo vistos até as últimas décadas do século XX como leitura infantil acéfala e, muitas vezes, perigosa. Mas desde sua aurora, seu potencial narrativo e incrível poder de identificação popular já eram claramente perceptíveis.

## **1.2 A arte sequencial na História e a consolidação dos quadrinhos modernos**

Apesar de serem um produto do século XIX, como a fotografia e o cinema, podemos encontrar antecedentes das histórias em quadrinhos em diferentes períodos históricos e em diversas culturas ao redor do mundo.

Seguindo os passos pioneiros de Will Eisner no estudo da linguagem dos quadrinhos, Scott McCloud destrincha o termo “arte sequencial” cunhado por Eisner (2001), definindo as histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (1995, p.9). A pesquisa do próprio McCloud o levou a encontrar narrativas gráficas em 1300 a.C., na tumba do escriba egípcio Menna

(figura 1). A pintura relata o processo de colheita de trigo supervisionado pelo próprio Menna. A leitura é feita como em um quadrinho, mas em ziguezague da esquerda para direita e de cima para baixo.

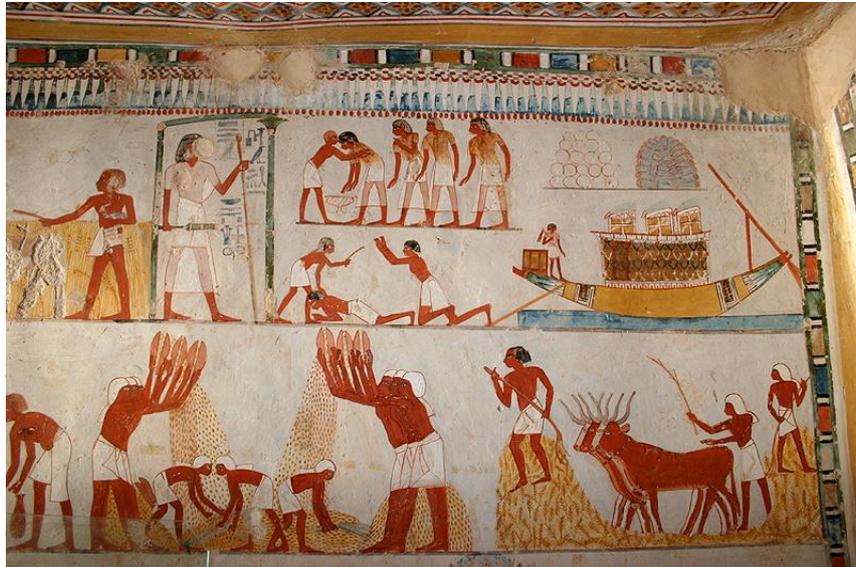


Figura 1 - Tumba de Menna

Em 113 d.C., a Coluna de Trajano (figura 2) relatava em mármore diversas cenas das campanhas militares romanas contra os Dácios. De maneira inovadora para época, as cenas, entalhadas em espiral na coluna de 30 metros de altura, eram separadas por gravuras de árvores e uma mesma cena poderia se repetir diversas vezes em ângulos diferentes.



Figura 2 - Coluna de Trajano

Produzido no século XIV e descoberto por Hernán Cortés em 1519, o Códice Zouche-Nuttall (figura 3), quando lido da esquerda para a direita e em ziguezague, revela por meio de representações pictóricas e palavras as conquistas, alianças e a genealogia de diversos governantes de uma cidade-estado misteca nos séculos XI e XII. Alguns séculos antes, por volta de 1070, a Tapeçaria de Bayeux (figura 4) contava a história da conquista da Inglaterra pelos Normandos, culminando na Batalha de Hastings. A obra consiste em 15 cenas distintas, descritas por legendas em latim e detalhadas em um bordado de lã colorida de 70 metros.



Figura 3 - Códice Zouche-Nuttall



Figura 4 - Tapeçaria de Beyaux

Todas estas obras se encaixam perfeitamente na definição de arte sequencial feita por McCloud e podem ser consideradas precursoras dos quadrinhos modernos. Porém, para apreciá-las era necessário deslocar-se até elas. Somente com o surgimento da

imprensa no século XV é que as narrativas em imagens sequenciais puderam ser produzidas em massa e viajar até as pessoas. A pesquisa de Robert Sabin (2010) nos conta de panfletos<sup>2</sup> anônimos que floresceram na Inglaterra do século XVII, feitos a partir de xilografuras reproduzidas em apenas um lado de papel ou pergaminho, representavam assuntos religiosos e cotidianos, frequentemente justapondo imagens e palavras, apesar de poder-se presumir que o público-alvo era aliterado. Alguns historiadores questionam a ligação destes panfletos de baixa qualidade e de traço rude com os quadrinhos modernos, pois devido à pouca durabilidade dos blocos de madeira, essas imagens se perdiam e poucas sobreviveram até os dias atuais. De toda forma, já era possível perceber o uso de balões com palavras e linhas de movimentos nesses panfletos, contrariando aqueles que acreditam que o surgimento da linguagem dos quadrinhos seria algo exclusivo da contemporaneidade.



Figura 5 – Panfleto ilustrando a grande geada de 1663, relembrando a profecia do congelamento do Rio Tâmesa (Reino Unido).

<sup>2</sup> No original, *broadsheet*: um tipo de panfleto com as dimensões de uma folha de jornal comum que, em inglês, determina o formato destas publicações.



Figura 6 – Panfleto de Execução ilustrando a decapitação do Lorde William Russel, condenado por alta traição em 1683.

Estes panfletos eram comumente vendidos em locais de execução pública nas grandes cidades, retratando os mais variados tipos de execução, sendo a queima e o enforcamento os mais famosos dentre eles (figura 5). Foi neste meio que, discutivelmente, estes panfletos prosperaram economicamente. Porém, a demanda do público por veracidade era impossível de ser atingida, uma vez que as xilogravuras e os panfletos eram produzidos com dias de antecedência da execução, não sendo incomum a distribuição de um mesmo panfleto para várias execuções diferentes.

Após este início macabro, os editores perceberam uma abertura no mercado para panfletos humorísticos, que seriam produzidos em chapas de cobre, garantindo um nível de detalhe e verossimilhança nunca sonhado no trabalho com xilogravura. Estes panfletos cômicos foram inicialmente produzidos para a classe média, sendo vendidos a preços altos e demandando certo conhecimento político prévio, mas logo apareceram panfletos com humor pastelão que se tornaram grandes sucessos mercadológicos nas classes mais baixas. Em ambos os casos, o desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos avançou tanto que o uso de bordas e legendas tornou-se comum. Algumas piadas eram contadas em forma de tiras e este tipo de panfleto ficou conhecido na Inglaterra como “*the comicals*”, algumas vezes abreviado para “*comics*” (como são chamados, atualmente, os quadrinhos na língua inglesa).

Com a entrada destes panfletos no campo humorísticos, os cartunistas passariam pela primeira vez por experiências que marcariam boa parte da história desta mídia: a

censura e as más condições trabalhistas. O poder destas sátiras pictóricas foi sentido por seus autores que muitas vezes teciam comentários sobre os políticos e a realeza que jamais seriam aceitos na forma escrita. Como resultado, este período foi marcado por relatos de cartunistas que foram perseguidos, presos, atacados e até assassinados por terem ido longe de mais.

Uma “indústria da sátira” já podia ser reconhecida na Londres de 1820, mas, apesar da nova tecnologia, o principal fator que a motivava era o corte de custos. Neste contexto, os cartunistas recebiam muito pouco por um trabalho realizado em péssimas condições e que, em muitos casos, não poderia ter sua autoria reconhecida.

Apesar deste panorama nada animador, alguns criadores como William Hogarth, James Gillray, George Cruikshank e Thomas Rowlandson conseguiram se sobressair ao elevar a sátira pictórica a novos níveis através do apreço pelo exagero e pelo trabalho inusitado com justaposição de imagens e palavras que serve até hoje como modelo estético. Hogarth ficou conhecido por contar, em *O Progresso De Uma Prostituta* (1731), uma história agressivamente satírica em seis ilustrações inicialmente expostas lado a lado e em sequência em uma galeria e depois vendidas como portfólio de gravuras, mas cada um destes artistas deu importância à produção de tiras e impressões que deveriam ser lidas em sequência em determinado ponto de suas carreiras.



Figura 7 – Um dos quadros de *O Progresso de uma Prostituta*



Figura 8 - *A Pair of Broad Bottoms* de George Cruikshank, ilustrando de forma racista a exploração e humilhação sofrida por Saartjie Baartman, mulher khoisan, na Corte de George IV.

Não há entre os pesquisadores um consenso sobre uma única obra que possa ser considerada a primeira história em quadrinhos moderna, com diferentes autores variando entre o país de surgimento (geralmente, destacando seu país de origem) e os elementos que garantiriam a uma obra o almejado título. Aqui, queremos determinar, dentro de um contexto histórico, os elementos que possibilitaram o surgimento de diversas obras em diferentes países ao reunir fatores comuns ao que hoje conhecemos como quadrinhos.

Em meados do século XIX, com o avanço nos processos fotográficos, pela primeira vez foi possível a reprodução fac-símile das gravuras. O trabalho do artista não estava mais sujeito à subjetividade de terceiros, como no processo de fixação da ilustração na chapa de cobre, e os desenhos poderiam ser reproduzidos fielmente a custos mais baixos. Este processo coincidiu com o avanço nas tecnologias de encadernação, o que tornou economicamente viável o surgimento das primeiras revistas como conhecemos hoje.

Neste contexto, destacou-se na Suíça, o professor e cartunista Rodolphe Töpffer, considerado por muitos o pai dos quadrinhos modernos (McCloud, 1995). Töpffer desenhava e escrevia histórias completas publicadas em livros com páginas divididas em seis quadros com caricaturas e palavras dispostas de forma interdependente. No entanto, Töpffer não se considerava um cartunista profissional e a maior parte de seu trabalho foi feita informalmente para entreter seus alunos. Sua principal obra, *Histoire de M. Vieux Bois* (figura 9), foi inicialmente compilada em 1827 e publicada somente em 1837.

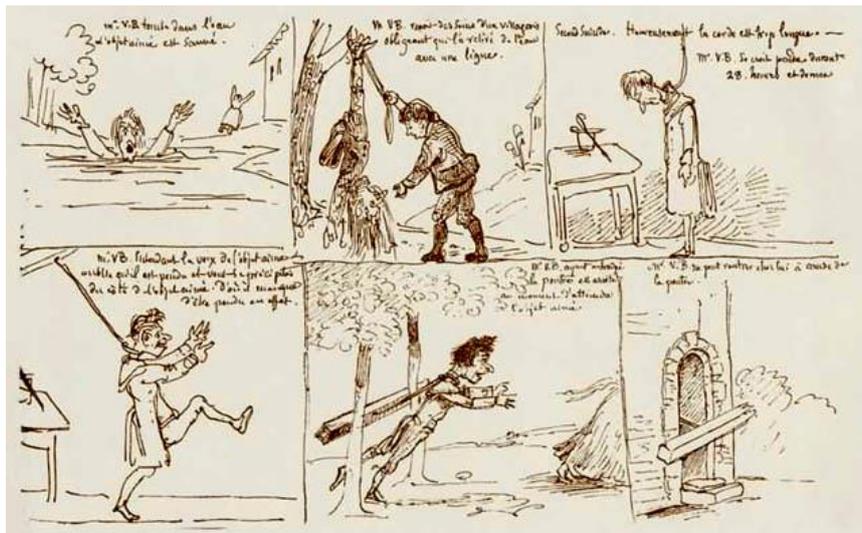


Figura 9 - *Histoire de M. Vieux Bois*

Pouco tempo depois, surgia a dupla *Max and Moritz*, criação do alemão Wilhelm Busch que contava a história de duas crianças e suas travessuras. Dividida em sete capítulos (um para cada travessura) e publicadas em 1865, *Max and Moritz* é considerada precursora das tirinhas modernas, tendo sido grande influência na criação de *The Katzenjammer Kids* (*Os Sobrinhos do Capitão*, 1897), tira cômica dominical originalmente publicada nos Estados Unidos que acompanhava dois imigrantes alemães pivetes e suas palhaçadas.

Em 1869, era publicado no Brasil *As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte* (figura 9), considerada a primeira história em quadrinhos brasileira. Criada por Angelo Agostini, um italiano radicado no Brasil e publicada na revista *Vida Fluminense*, a história era uma caricatura dos costumes da época, contando as desventuras de um caipira que se muda para o Rio de Janeiro e se defronta com a mistura rural e urbana da cidade. A publicação desta história foi um marco para os quadrinhos nacionais, sendo o dia de sua publicação, 30 de janeiro, escolhido para celebrar o “Dia do Quadrinho

Nacional” e o seu criador nomeando o prêmio entregue pela Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo, o “Prêmio Agostini”. Mais tarde, na *Revista Ilustrada*, Agostini publicaria *Zé Caipora* (1883), que seria considerada a primeira personagem contínua em uma revista em quadrinhos brasileira, mostrando a sintonia de Agostini com o que acontecia no resto do mundo.

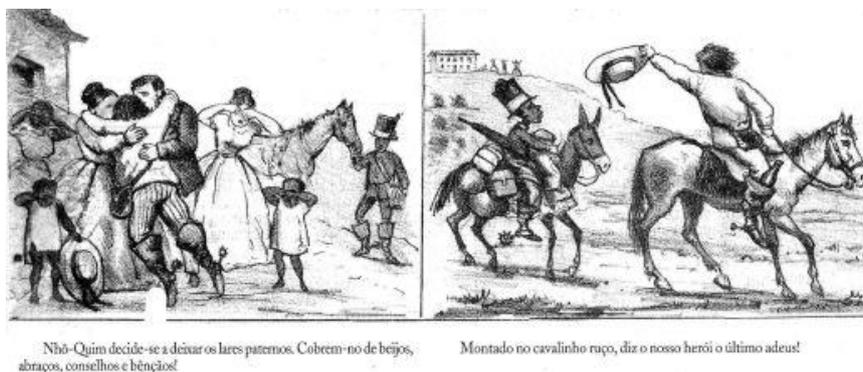
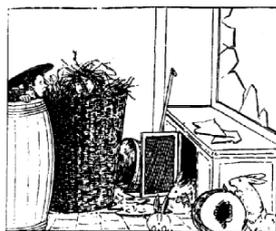


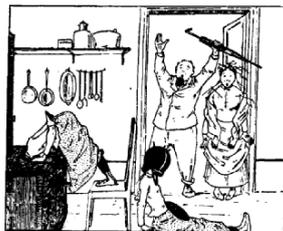
Figura 10 - *As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte*

Muitos anos após *Nhô Quim* ser publicado, o professor de botânica e cartunista francês George Colomb, também conhecido como Christophe (um trocadilho com Christophe Colomb, o nome francês do navegador espanhol Cristóvão Colombo), publicava o que seria considerado a primeira *bande dessinée* francesa. Primeira série capaz de atingir um grande público na França, *La Famille Fenouillard* (figura 10) foi publicada somente em 1889, mas a técnica e o estilo de Christophe eram tão rebuscados e de uma qualidade tão superior ao que vinha sendo produzido ao redor do mundo que os franceses o consideraram o verdadeiro “pai dos quadrinhos”, tendo ele, inclusive, antecipado muito da linguagem visual que seria usada no cinema e na televisão, posteriormente. Christophe nunca fez uso dos balões de fala, mas utilizava um vocabulário rebuscado com alusões culturais, literárias, históricas e científicas em seu texto, desenhava cenas em ângulos inusitados, fazendo uso de silhuetas e da ação acelerada para conectar os quadros e era possuidor de um tom satírico e cômico sem igual. Foi criador de diversas personagens icônicas e influenciou toda uma geração de quadrinhistas franceses.

### Études de mœurs.



M. Fenouillard se retrouvera. Réfugié dans la boutique d'un épicer, il s'est fait d'un tomean un « bouclier sous le feuillage » quand il a pu traverser la tempête populaire. N'entendant plus de bruit, il se lève et « sortit la tête: « Robosse! » s'écrie M. Fenouillard. — Mon ami, répond madame en risquant un œil hors du janier dont elle s'est fait une retraite sûre. — Robosse! ressurre M. Fenouillard, où sont nos filles? — A-mor, je l'ignore. »



À l'instar de l'animal que les savants nomment autruche, ces demoiselles, réfugiées dans le sous-sol, tentent de se soustraire à tous les regards. Artémise, que la peur a rendu ingénieuse, a élu domicile dans le poêle de l'épicer. Quand à Cuzangonde, elle se dissimule dans une marmite dont elle s'est fait un casque. Entendant du bruit, ces demoiselles croient le moment venu de manifester leurs opinions. — Vive Bingson! glapit Artémise. — Hurrah pour Fumisty! vocifère Cuzangonde.



Devenues un peu nègresses grâce à leur ingéniosité, ces demoiselles gloussent pour ne pas en perdre l'habitude pendant que leur père monologue: « Ah! c'est ça la terre classique de la liberté! En bien! terre classique, je te méprise. Je secoue sur toi la poussière de mes souliers et je prends le premier train pour n'importe où! » Ainsi parle M. Fenouillard, tandis que son épouse, au comble de la colère, affecte un de ces cahnes dont on dit qu'ils sont précurseurs des drags.



Mais dans sa hâte, M. Fenouillard, qui a pris la tête, s'égare dans des rues désertes et obscures où il fait des rencontres imprévues. A chaque incident, ces demoiselles terrifiées ne manquent pas de déclarer leurs opinions. — Vive Fumisty! crie Artémise. Hurrah pour Bingson! gémit Cuzangonde. On voit que les opinions de mesdemoiselles Fenouillard manquent de fixité.



Enfin la famille atteint une gare et monte dans un train qui les emporte vers une destination inconnue. M. Fenouillard, plus calme, fait remarquer à ses filles un couloir qui règne d'un bout à l'autre du train. — « C'est très ingénieux dit-il, c'est un promenoir et on peut s'y promener. » Madame Fenouillard affecte une indifférence complète pour ce que dit son époux.



M. Fenouillard, qui professe cette opinion qu'il faut toujours joindre l'exemple au précepte, entraîne ses filles dans le promenoir. Madame Fenouillard, figée à sa place par son calme précurseur, voit avec stupefaction un individu s'installer à la place de son époux qu'elle cherche de l'œil tout en affectant un profond intérêt pour un pareil sans-gêne.

Figura 11 - *La Famille Fenouillard*

Na Inglaterra, muitos anos antes, a maioria das revistas tratava de assuntos documentais, muito semelhantes aos primeiros panfletos da Idade Média, com matérias sobre guerras e ilustrações de execuções e enforcamentos. Em meio a isso, três tipos de revistas tornaram-se populares: as narrativas baratas e violentas voltadas para a classe trabalhadora, conhecidas como *penny dreadful*; revistas para meninos com histórias que exacerbavam a fibra moral e a cristandade; e as revistas humorísticas que também misturavam textos e ilustrações, mas eram muito mais visuais que os outros dois tipos. A mais importante revista desta terceira categoria foi a *Punch* (1841), uma publicação mensal muito inspirada nos panfletos satíricos voltados para a classe-média que tinha como principal atributo a qualidade de seus desenhos, inspirando diversas publicações interessadas em capitalizar com o seu sucesso.

Apesar de todas essas publicações antecederem fortes características presentes nos quadrinhos modernos, um fator essencial ainda estava faltando: a presença de uma personagem central contínua, cuja história acompanhássemos edição após edição. Esta figura surgiu pela primeira vez na forma de Ally Sloper, protagonista da revista inglesa *Ally Sloper's Half Holiday* (1884), um tabloide semanal em preto e branco que misturava tiras cômicas, caricaturas e contos em prosa.



Figura 12 - *Ally Sloper's Half Holiday*

Ally Sloper foi a primeira personagem de quadrinhos a ter seu nome ligado ao título de sua revista e a história do fanfarrão que evitava a todo custo pagar seu aluguel, sempre fugindo de seu locatário ao escapular para os mais diversos eventos sociais da cidade, definiu modelos de qualidade, formato e comercialização que seriam espelhados em praticamente todos os quadrinhos posteriores e permaneceriam como fortes características desta mídia até a atualidade. Voltada para um público adulto, a revista inovou ao possibilitar o desenvolvimento de uma relação entre o leitor e o protagonista, e apesar de possuir diversas outras personagens cativantes<sup>3</sup>, era a presença de Sloper que fazia com que o leitor comprasse a edição seguinte. Criado por Charles Ross e posteriormente escrito e desenhado por um número de artistas diferentes<sup>4</sup>, não existe evidências que comprovem que algum destes artistas pudesse clamar os louros do sucesso de Sloper para si, tamanho era o carisma da personagem.

<sup>3</sup> A filha de Sloper, Tootsie é considerada a primeira personagem feminina a ser bem sucedida em um quadrinho. (Sabin, 2010)

<sup>4</sup> Incluindo a esposa de Ross, Marie Duval, a primeira desenhista feminina dos quadrinhos, uma mídia tradicionalmente dominada por homens.

Como qualquer outra revista, *Ally Sloper's Half Holiday* era vendido em bancas de jornal, mas encontrou um sucesso peculiar nas estações de trem, onde era vendido em quiosques, lido durante a viagem e descartado no destino final, ficando conhecido como “*railway literature*” (literatura de trem). Os editores da revista se apropriaram do termo e usaram um estranho artifício de venda no qual custeavam o pagamento do seguro de vida de um leitor que sofresse um acidente de trem. Apesar de macabro, o oferecimento de brindes como jogada comercial por parte das editoras, tornou-se uma prática extremamente comum ao longo da história dos quadrinhos. Além desta política, o sucesso de *Ally Sloper* foi tão grande que logo toda uma linha de produtos licenciados foi lançada, incluindo canecas, pôsteres e bonecos - outra prática que se tornaria padrão nos quadrinhos modernos.

Diferentemente dos britânicos, os quadrinhos norte-americanos possuem antecedentes não nas revistas satíricas, mas nas tiras cômicas publicadas semanalmente nos jornais de domingo. Inicialmente, os editores apostaram em desenhos e caricaturas de apenas um quadro, inspirados no sucesso de vendas das já mencionadas revistas inglesas e dos livros ilustrados como os de Mark Twain, grande entusiasta que acreditava no poder das imagens e frequentemente convocava diferentes artistas para ilustrar seus livros.

Logo, os jornais passaram a publicar tiras completas e, então, suplementos coloridos completos variando de quatro a oito páginas que ficaram conhecidos como “*the Sunday Funnies*” e o termo “*the comics*” era também utilizado para se referir ao suplemento, quando parte integral do jornal. O rápido sucesso das tiras cômicas como gênero ocorreu devido a três fatores: o desejo dos barões da imprensa Joseph Pulitzer e William Hearst<sup>5</sup> de capitalizar em cima das grandes ondas de imigração acontecendo nas metrópoles estadunidenses; a grande identificação das classes mais baixas com as tiras cômicas; e o surgimento dos “sindicados das tirinhas”, que provia diferentes jornais ao redor do país com as mesmas tiras, tornando-as um sucesso nacional.

Pulitzer foi responsável pela publicação do primeiro grande sucesso norte-americano por meio de seu jornal, o *The New York World*. *The Yellow Kid* (1896), criado

---

<sup>5</sup> Pulitzer comandava o *The New York World* e Hearst, o *The New York Journal*. Os dois eram homens de negócio de temperamento forte, mas Pulitzer tinha o desejo de publicar em cores grandes obras europeias trazendo alta cultura para as massas.



época, a edição intitulada *The Yellow Kid and his new phonograph*, retirava os espectadores do quadro em prol de uma narrativa mais concentrada no protagonista e focava em cinco quadros discretamente conectados em sequência (*idem*).

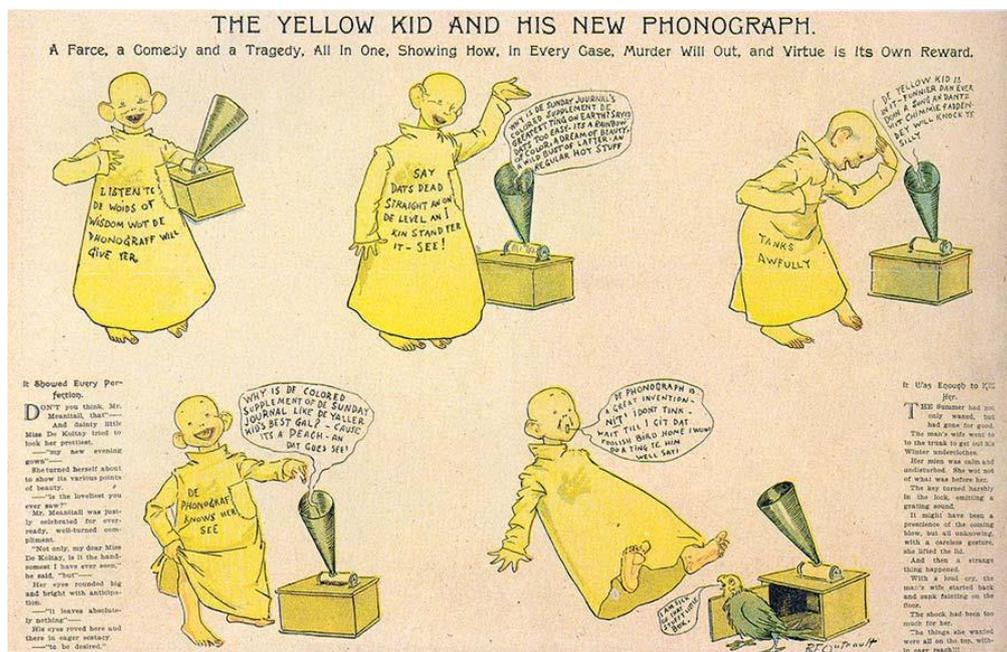


Figura 14 - *The Yellow Kid and his new phonograph*

Com o enorme sucesso de *The Yellow Kid* (também gerando os mais diversos produtos licenciados) quase todos os jornais passaram a publicar tiras dominicais, principalmente após a compra do *The New York World* por William Hearst. Hearst, juntamente com os sindicatos, popularizou as tiras pelo país, instigando a concorrência e incitando uma verdadeira guerra de tirinhas entre os jornais. Essa disputa aumentaria exponencialmente a demanda por artistas, trazendo à tona talentos como Winsor McCay, criador das visualmente espetaculares aventuras oníricas de *Little Nemo in Slumberland* (1905), e George Harriman, reconhecido pelos dadaístas como um dos seus por seu trabalho na incrivelmente insana *Krazy Kat* (1913).

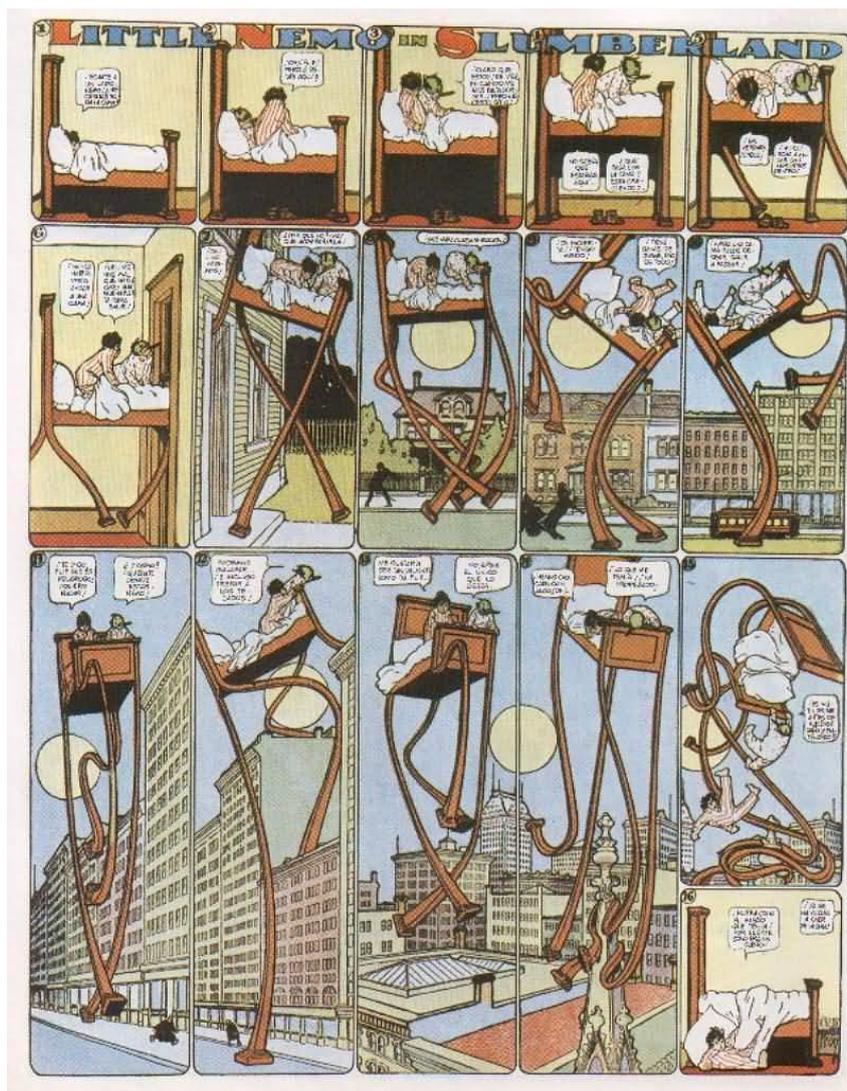


Figura 15 - *Little Nemo in Slumberland*

Estava assim formado um cenário mundial para produção desta nova mídia. Os quadrinhos tinham vindo para ficar. Porém, seu apelo popular logo atrairia a atenção negativa de alguns setores conservadores e religiosos (principalmente católicos) da sociedade. A combinação de imagem e palavras era vista como inferior à literatura pelas elites conservadoras e o fato das tiras serem publicadas aos domingos e fazerem um grande sucesso entre os imigrantes (não necessariamente católicos) fez com que a Igreja se voltasse contra esta nova atração dos jornais.

A relação muito próxima dos quadrinhos com as classes mais baixas atraiu o olhar dos publicitários que queriam primeiramente popularizar seus produtos nas esferas mais pobres para então expandir cada vez mais seu público consumidor. Assim, frequentemente, as tiras dominicais eram utilizadas para vender produtos, sendo eles associados ou não com a tira em questão. De fato, o uso das falas na camisola do

protagonista em *The Yellow Kid* era uma crítica ao uso das tiras cômicas como painel de propaganda. Logo, os grandes quadros caóticos, cheio de espectadores que representavam o povo passaram a tirar o foco das propagandas publicitárias e a elite conservadora identificava essa visibilidade como uma forma de incitação do povo. Os artistas tiveram que se adaptar a este cenário, excluindo a presença dos leitores do quadro e organizando o caos das tiras em narrativas e personagens comportadas (*idem*).

O surgimento dos quadrinhos modernos no final do século XIX sintetiza transformações sociais e transborda a mentalidade de uma época, refletindo o desejo dos realistas e surrealistas pela representação da realidade e pelo protagonismo das classes mais baixas nas páginas e nas telas. A presença do espectador nos quadrinhos surgiu a partir de uma conexão natural com o leitor popular, diferente da vontade dos realistas em comentar sobre uma realidade por meio do viés da alta cultura. A nova mídia se beneficiou da libertação da pintura e do desenho de sua necessidade de imitar a realidade, e perceberia, no decorrer de sua história, seu poder ilimitado de afetar e transformar a realidade, prerrogativa de toda e qualquer forma de arte.

O século XX foi um século conturbado para os quadrinhos, que se deleitaram em momentos de glória, mas também tiveram que lutar por seu direito de existir enquanto eram atacados ferozmente pelos setores conservadores da sociedade. Nisso, os quadrinhos formariam com o cinema uma parceria discreta na qual estas duas formas narrativas imagéticas, produtos de um mesmo tempo, iriam desenvolver e consolidar suas linguagens. Apesar de o cinema ter caminhado com suas próprias pernas rumo à sua relativamente rápida legitimação artística, os quadrinhos até hoje seguem, de certa forma, sob a chancela do cinema, mesmo que, mercadologicamente, as duas mídias tenham desenvolvido uma relação simbióticas nas últimas décadas.

## Capítulo 2 – Quadrinhos modernos e cinema

Foi durante o século passado, enquanto amadureciam suas linguagens e se desenvolviam como indústria, que o cinema e os quadrinhos estreitaram sua relação. Para entender melhor como e em quais circunstâncias este estreitamento se deu, vamos direcionar nosso olhar para os últimos cem anos da história dos quadrinhos.

### 2.1 Quadrinhos de humor e um novo público-alvo

Logo nas primeiras décadas do século XX os quadrinhos sofreram uma reestruturação. A partir do desenvolvimento das tiras cômicas - que se tornaram mais ágeis, mais coloridas, de leitura mais imediata -, os editores dos jornais perceberam que poderia haver um mercado para crianças, passando a investir em tiras com animais e palhaços, diminuindo o volume de texto e deixando a leitura cada vez mais fluída. Esta estratégia provou-se um sucesso e, em pouco mais de dez anos, todo o mercado dos quadrinhos não estaria mais priorizando aquele leitor adulto da classe trabalhadora que consumia tiras cheias de detalhes, mas crianças de oito a doze anos, consumidores de uma arte mais limpa e de cores mais vibrantes.

De acordo com Sabin (2010), com o fim do trabalho infantil no final do século XIX, as crianças passaram a receber mesadas e agora desfrutavam de um relativo poder de compra para seu entretenimento. Os quadrinhos tornaram-se um refúgio particular de leitura, no qual elas vislumbravam a possibilidade de barganhar com o poder e a autoridade dos adultos e no qual a fantasia juvenil podia ser explorada nas travessuras e na agressividade inofensiva das tirinhas. Empoderadas, elas desenvolveram um forte relacionamento com as personagens publicadas semanalmente nos jornais e aqueles que não liam as tirinhas mais famosas acabavam excluídos das conversas nas escolas.

Na Inglaterra, uma das primeiras editoras a investir pesadamente neste novo público foi a Amalgamated Press, que publicou diversos títulos sobre animais engraçados e famílias estúpidas. De maneira ambiciosa, os editores começaram a lançar tiras relacionadas com os filmes de sucesso da época, com protagonistas adultos, mas voltadas para o público infantil. Tentando capturar o visual dos filmes antigos com desenhos em preto e branco contrastado e enfoque nas piadas visuais, a *Film Fun* (1920) foi um enorme sucesso, alimentando-se do cinema da mesma forma que as primeiras tiras se inspiraram nos *music halls* e nos espetáculos de *vaudeilles*.

Mas foi somente na década de 1930 que os quadrinhos de humor realmente decolaram. O período de 1935 a 1965 foi o auge dos quadrinhos de humor, no qual os principais títulos alcançaram milhões de exemplares vendidos. As vendas nunca foram tão altas e jamais voltariam a ser. Porém, mais e mais títulos passaram a ser produzidos, comprometendo a qualidade da escrita dos roteiristas que tinham de correr para cumprir prazos cada vez mais apertados e recebiam salários cada vez mais baixos devido ao corte de custos para a produção em cores. O mercado editorial era muito disputado e para continuarem competitivos, os editores começaram a apelar para artifícios como a distribuição de brindes. Assim, pistolas d'água, máscaras, pirulitos e uma infinidade de outras bugigangas que custavam muito mais que os quadrinhos foram incluídas nas primeiras edições das revistas (cruciais para garantir a fidelidade do leitor).

Nos Estados Unidos, a distribuição sindicalizada das tirinhas continuou crescendo durante a Grande Depressão, com ainda mais popularidade que nos anos anteriores devido a uma distribuição nacional mais organizada. Novos títulos continuaram surgindo, voltados para leitores de diversas idades, mas nunca desviando das fórmulas que vinham sendo exploradas desde a virada do século, sendo a comédia familiar a mais bem sucedida.

Podemos destacar dentro do gênero a tira *The Thimble Theater* de Elzie Crisler Segar, que vinha sendo publicada desde 1919, mas que só fez sucesso realmente com a adesão da família do Marinheiro Popeye, em 1929. Os constantes perigos pelo qual passavam sua esposa, Olívia Palito, e seu filho, Gugu, muitas vezes por obra do eterno rival Brutus, eram resolvidos por Popeye com uma saraivada de socos, ajudados por sua arma secreta: uma lata de espinafre. A família teve um êxito estrondoso, ganhando uma série de animação em 1933 e um filme musical *live action* em 1980, estrelado por Robin Williams e Shelley Duvall, dirigido por Robert Altman.

Assim como a fama das personagens de tiras cômicas, o mercado de republicações na forma de revistas também viu um crescimento. Dentro dele, algumas publicações floresceram marginalmente, fazendo paródias de personagens famosas como Popeye, colocando-as em situações pesadas acompanhadas de sexo explícito, sempre com diálogos hilários. Este tipo de quadrinho ficou conhecido como *Dirty Comics* (Quadrinhos Sujos) ou *Tijuana Bibles* (Bíblis de Tijuana). Produzidas e publicadas anonimamente entre a década de 1920 e 1940, estes quadrinhos conseguiram, de alguma

forma, evitar ações legais, sendo considerado por alguns historiadores como precursores do movimento *underground* dos anos 1960.

Excluindo a experiência dos *Dirty Comics*, a transição para publicações de revistas em quadrinhos com conteúdo original não foi suave. Os editores tiveram que experimentar diversos formatos até chegar a um que vendesse, pois os leitores não estavam dispostos a pagar por algo que eles já tinham nos jornais gratuitamente (Sabin, 2010). Assim surgiram as antologias de quadrinhos, agrupando diversas histórias em uma revista e, às vezes, incluindo artigos ou cruzadinhas, mas mantendo o mesmo tipo de conteúdo que era publicado nas tirinhas semanais. Logo, os editores passariam a explorar melhor o mercado formado pelos leitores mais jovens.

Observando este movimento, a Walt Disney Company, que já produzia suas animações de sucesso, começou a produzir tiras baseadas em sua personagem mais famosa, o camundongo Mickey Mouse, e na série experimental de curtas de animação *Sinfonias Ingênuas* (*Silly Symphonies*), da qual sairia outra personagem icônica, o Pato Donald, que mais tarde ganharia sua própria tira semanal. Com o sucesso destas tiras (*Sinfonias Ingênuas* ganharia uma página inteira nos suplementos dominicais), a Disney começou a produzir adaptações em quadrinhos de quase todos os seus sucessos, inclusive longas-metragens como *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, EUA, 1937) e *Pinóquio* (*Pinocchio*, EUA, 1940). Então, veio a publicação de revistas em quadrinhos, sendo *Disney's Comics and Stories* (1940) a principal delas. Estrelando os mesmos Mickey Mouse e Pato Donald, a revista foi um sucesso tanto pela popularidade de suas personagens, quanto pela arte, considerada uma das melhores da época. Isto era como um sonho tornando-se realidade para o próprio Walt Disney, que tinha o desejo de tornar-se cartunista no início de sua carreira, mas após ter suas tiras rejeitadas pelos jornais, passou a dedicar-se ao ramo da animação.

O êxito da Disney inspirou uma leva de quadrinhos baseados em desenhos animados de estúdios como Warner Brothers, MGM e Hanna-Barbera. A Warner Brothers fez um acordo bastante lucrativo com a Dell Publishing (que também publicava os quadrinhos da Disney) para o lançamento da revista *Looney Tunes and Merrie Melodies*<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Tanto *Looney Tunes* como *Merrie Melodies* eram as séries de animação da Warner Brothers, inspiradas na *Silly Symphonies* da Disney.

(1941) e das revistas individuais de *Pernalonga* (*Bugs Bunny*, 1942), *Gaguinho* (*Porky Pig*, 1942) e *Patolino* (*Daffy Duck*, 1953).

Outros títulos bem sucedidos com o público infantil foram aqueles sobre crianças travessas e jovens sobrenaturais como *Luluzinha* (*Little Lulu*, 1945), *Denis*, *O Pimentinha* (*Dennis the Menace*, 1953), *Riquinho* (*Richie Rich*, 1960), *Gasparzinho*, *O Fantasminha Camarada* (*Casper the Friendly Ghost*, 1955) e *Luísa, a Boa Bruxinha* (*Wendy the Good Little Witch*, 1960). Todos ganhariam adaptações cinematográficas entre os anos 1980 e 1990.

Não foram só os desenhos animados que se aventuraram nos quadrinhos. Outras experiências entre mídias foram feitas nesta época, desta vez, voltadas para leitores de uma faixa etária mais variada. Baseadas em séries televisivas *live action*, *I Love Lucy* (1954), *O Sargento Trapalhão* (*Bilko*, 1957), *Os Três Patetas* (*The Three Stooges*, 1960), *A Família Buscapé* (*The Beverley Hillbillies*, 1963) e *A Feiticeira* (*Bewitched*, 1965), se aproveitavam da fama dos originais com capas foto-realistas, mas raramente conseguiam manter o mesmo humor.

Nos anos 1950, a gênero da sátira voltou-se para o público adolescente e se consolidou a partir do lançamento da revista *Mad* (1952), que continua até hoje como uma forte referência do gênero. Publicada pela Entertaining Comics (EC), a revista fazia uso de sua aparência caótica para ser extremamente provocadora, satirizando personagens como Superman e Mickey Mouse, mas também políticos, celebridades, artistas *pop* e até a realeza britânica. Ninguém era poupado em suas páginas, nem a própria *Mad*, que logo começou a produzir histórias satirizando suas fórmulas, incluindo falsos materiais publicitários. Seu humor inovador e vanguardista influenciou profundamente o movimento dos quadrinhos *underground* dos anos 1960 e, enquanto a maioria das revistas cômicas saíram ilesas da censura, a *Mad* era tão provocadora que foi perseguida pelas campanhas que levaram a criação do Código dos Quadrinhos em 1955.

A explosão dos quadrinhos cômicos entre crianças e adolescentes alterou a maneira como esta mídia era percebida. Logo os adultos sentiram uma necessidade de formar uma opinião sobre a forma de entretenimento que ocupava tanto o tempo de lazer de seus filhos e sob a qual eles tinham quase nenhum controle. Obviamente, não se chegou a nenhum consenso. As revistas em quadrinhos eram vistas como inferiores a literatura, uma leitura inculta que, pelo seu excesso de imagens, poderia retardar a alfabetização das

crianças. O pensamento da virada do século de que os quadrinhos eram leitura para a classe trabalhadora ainda vigorava e eles foram atacados por diversos setores da sociedade, acusados de serem racistas, sexistas, violentos, veículos de propaganda capitalista e manifestação de uma geração obcecada pela televisão. Por outro lado, eram vistos como uma parte natural da infância, por meio da qual as crianças poderiam liberar suas energias e fantasia inocentemente. Era um conjunto estranho de contradições que não impediu muitos pais de banirem a leitura dos quadrinhos de suas casas e nem os vizinhos de organizarem queimas públicas nos bairros (Sabin, 2010).

Para os artistas, as coisas também não iam muito bem: os salários continuavam baixos, com o pagamento sendo feito por página produzida, a maioria trabalhava no anonimato, sem direitos autorais sobre suas criações. A divisão de trabalho organizada entre roteiristas, desenhistas, arte-finalistas, coloristas e letristas dificultava o formação de sindicatos, por mais que várias tentativas tivessem sido feitas, pois corroborava com a manutenção do anonimato dos trabalhadores.

## **2.2 Histórias de aventura e o surgimento dos super-heróis**

Talvez mais do que em qualquer outra mídia, o sucesso comercial era o fator primordial que determinava os caminhos do desenvolvimento dos quadrinhos no ocidente (mais especificamente, nos Estados Unidos e na Inglaterra). Se, por um tempo, os quadrinhos foram sinônimos de comédia, isso mudou a partir do momento em que os editores perceberam que havia um espaço no mercado para histórias de aventura.

Os quadrinhos de aventura definiram novas fronteiras para a arte sequencial, pois invariavelmente o estilo de arte precisava ser “realista” para dar conta da história, o que demandava uma atenção maior aos detalhes. O primeiro gênero a se destacar foram os quadrinhos de guerra que, apesar de possuírem um tom quase sempre imperialista e xenofóbico, forçaram os artistas a fazer uso de técnicas narrativas cinematográficas, utilizando planos gerais, *close ups*, panorâmicas e “cortes” empolgantes. Na verdade, não é possível determinar se este foi um desenvolvimento natural dos quadrinhos ou se estas técnicas foram sugadas do cinema, mas o fato é que muitos dos elementos que compõem a linguagem cinematográfica já existiam bem antes nos quadrinhos, e não é totalmente impensável cogitar que foram os quadrinhos que influenciaram o cinema, e não o caminho inverso, como é senso comum pensar (especialmente no que diz respeito ao corte, à perspectiva e ao *close up*).

A partir do sucesso das histórias de guerra, um novo gênero se consolidaria nos quadrinhos: a ficção científica. Um dos maiores exemplos do gênero na Inglaterra era a revista *Eagle* (1950) que tinha como principal chamariz as histórias de *Dan Dare - Pilot of the Future*, um piloto espacial britânico disposto a defender a terra de qualquer civilização alienígena que tentasse colonizar nosso planeta. O nível de realismo na arte das histórias era tão grande que modelos aerodinâmicos de espaçonaves meticulosamente projetadas com consultoria de especialistas como Arthur C. Clarke eram enviados para serem reproduzidos pelos artistas. *Dan Dare* serviria de inspiração para muitos filmes de ficção científica quando o gênero se consolidasse em Hollywood nas décadas seguintes.

Assim como ocorreu com os quadrinhos cômicos, a necessidade dos editores em produzir cada vez mais conteúdo, levou a uma inevitável queda de qualidade das revistas de ação e aventura que, no final da década de 1970, dependiam mais e mais de reviravoltas absurdas que nem o leitor menos exigente conseguia suportar. Na Inglaterra, a solução veio da adaptação de seriados de televisão de ação (entre eles, *Thunderbirds*, Reino Unido, 1965-1966), representando um novo *boom* na década de 1970. É engraçado observar que a mídia que foi acusada tantas vezes de ser responsável pela queda dos quadrinhos, seria também responsável por este episódio de redenção, mas os quadrinhos sempre souberam explorar bem suas relações com outras mídias.

Os quadrinhos de ação e aventura nos Estados Unidos traçaram um caminho diferente, aparecendo como uma fusão das tiras de jornais e da literatura *pulp*. Além disso, durante os anos da depressão, as pessoas não queriam apenas rir com os quadrinhos de comédia, mas queriam ver homens fortes tomando as rédeas de seus destinos (Sabin, 2010). Um dos títulos que exemplificam essa relação foi *Tarzan* (1929), adaptação do romance *pulp* de Edgar Rice Burroughs, que fez sua estreia nas tiras de jornal de forma espetacular. Logo surgiram outros heróis como *Dick Tracy* (1931) e *O Espírito* (*The Spirit*, 1940), criação do mestre dos quadrinhos Will Eisner. Outras tiras que valem a pena destacar é *Secret Agent X-9* (1934), concebida pelo escritor de literatura *pulp* Dashiell Hammett e desenhada por Alex Raymond com claras inspirações nos filmes *noir*, a ficção científica *Flash Gordon* (1934), *O Fantasma* (*The Phantom*, 1936), que tinha uma identidade secreta escondida por uma máscara e foi a primeira personagem de quadrinhos a usar *collant* colorido, e *O Príncipe Valente* (1937), narrativa medieval sobre Rei Artur, muito precisa em seus detalhes históricos. Apesar de ter produzido muitas tiras de

qualidade duvidosa, os anos 1930 e 1940 são considerados a era de ouro das tiras de aventura.

Quando as revistas em quadrinhos surgiram, rapidamente houve uma demanda para a inclusão de histórias de ação e aventura, possibilitando o surgimento de antologias do gênero que possuíam uma estética diferente, com cores fortes, arte ousada e realista e uma organização de quadros que desafiava a tradicional disposição em xadrez. As histórias mantinham suas raízes da literatura *pulp*, focadas em tramas simples, abrindo caminho para a criação das primeiras revistas em quadrinhos com conteúdo original ao invés de republicações das tiras de jornal: *Detective Comics* (1937) e *Action Comics* (1938). Estas revistas ficariam conhecidas por originarem duas das personagens mais icônicas das histórias em quadrinhos: Batman e Superman, respectivamente.

Superman, criado pelos adolescentes Jerry Siegel e Joe Shuster, é a fantasia de poder definitiva dos quadrinhos, muito inspirada nos heróis da literatura *pulp*, pela qual seus criadores eram aficionados. O primeiro super-herói da história foi este integrante de uma raça alienígena que, à beira da extinção, envia seu último sobrevivente para a Terra. Ao crescer, o garoto descobre que pode soltar raios laser pelos olhos, enxergar através de paredes com sua visão de raio-X, levantar objetos pesados sem esforço devido à sua força descomunal e voar mais rápido que uma bala de revólver. Seu contraparte Batman, o Homem-Morcego, tem uma origem muito mais sombria. Com toques de Dick Tracy, Batman é um vigilante que, após o assassinato de seus pais, usa a escuridão da noite para investigar o submundo criminoso com a ajuda de seu parceiro, Robin, e de uma série de dispositivos. Tão famosos quanto o Homem-Morcego são os vilões que ele enfrenta, personagens como Pinguim, Duas Caras, Charada, Hera Venenosa, Mulher-Gato e o Coringa.

Ambas as personagens ganhariam rapidamente revistas próprias que teriam seus tons adaptados diversas vezes nas décadas seguintes. O Superman começou como defensor dos oprimidos, dos bêbados, das esposas maltratadas, mas após o *New Deal*, foi reformulado para o defensor da justiça, da verdade e do estilo de vida americano, posteriormente, apresentando uma postura mais cínica. Com o tempo, Batman foi perdendo seus tons góticos desenhados com requintes de filme *noir*, sendo redirecionado para um leitor mais infantil, com história mais coloridas e exageradas, seguindo a influência do seriado de TV dos anos 1960.

Superman e Batman dominaram o mercado na década de 1940, tornando a National Periodicals - mais tarde renomeada DC Comics - a maior editora do ramo. Como uma tradição do mercado dos quadrinhos, diversas personagens inspiradas nos dois super-heróis seriam lançadas nos anos seguintes, entre elas o *Capitão Marvel* (publicado pela Fawcett em 1941 e famoso por se transformar em um super-herói parecido até demais com o Superman ao gritar “Shazam!”), o *Capitão América* (patriota da Marvel publicado em 1941) e a *Mulher-Maravilha* (National Periodicals, 1942).

Entretanto, com o fim da segunda guerra mundial, os super-heróis perderam um pouco de seu apelo inicial e, assim, a indústria dos quadrinhos se expandiu para novos gêneros como faroeste, detetive, crime, guerra e terror. Os quadrinhos de faroeste eram em sua maioria sobre caubóis enfrentando índios e xerifes patrulhando as fronteiras de suas cidades. Os títulos mais famosos eram aqueles relacionados aos heróis que já faziam sucesso no cinema como *Wild Bill Hickock* (1949), *Jesse James* (1952) e *Wyatt Earp* (1955). Os quadrinhos de detetive consistiam basicamente de investigadores particulares cheios de personalidade descobrindo autores de crimes cada vez mais elaborados. Por meio deste gênero, tiras de jornal como *Dick Tracy* e *O Espirito* faziam suas estreias no formato de revista em quadrinhos. As revistas em quadrinhos sobre crimes se diferenciavam dos quadrinhos de detetive por serem muito mais violentas e estarem mais alinhadas com os filmes de gangster, sendo muitas vezes baseadas em fatos reais. Uma das mais famosas publicações era a *Crime Does Not Pay* (1942), revista que não ficava muito atrás do que Quentin Tarantino faria com seus filmes nos anos 1990. Apesar de só serem reconhecido como um gênero próprio nos anos 1950, os quadrinhos de terror podiam ser encontrados desde a década anterior, na forma de revistas de monstros individuais e, sem dúvida é o mais notável dos gêneros citados acima.

Este tipo de quadrinho ganhou fama por sua sanguinolência e, de fato, muitos títulos seriam acusados de terem ido longe de mais, mostrando, em detalhes, decapitações, desmembramentos e eviscerações. As três maiores revistas do gênero eram publicadas pela EC (mesma editora da revista *Mad*) e ficaram conhecidas como o Triunvirato do Horror. *The Vault of Horror*, *The Crypt of Terror* e *The Haunt of Fear* (que seriam adaptados em filmes e seriados de TV da HBO), destacavam-se por sua arte de altíssima qualidade e pela sagacidade de suas narrativas, introduzidas por personagens excêntricas como a Velha Bruxa e o Guardião das Criptas. É preciso apontar que o visual e a temática destas revistas, com suas constantes representações de túmulos e corpos em

decomposição, influenciaram imensamente a obra do mestre do terror com mortos vivos e zumbis, George Romero. Naturalmente, outras editoras tentaram capitalizar com o sucesso do Triunvirato, mas os novos títulos nunca conseguiram chegar nem próximo à qualidade das publicações da EC e acabavam apelando para violência gráfica gratuita, mostrando cada vez mais desmembramentos e outras violações em quadros cada vez mais próximos. Esta seria uma decisão que custaria alto para toda indústria dos quadrinhos.

O excesso de violência começou a incomodar os guardiões da decência pública que iniciaram campanhas atacando os quadrinhos de modo geral, mas acusando incisivamente os quadrinhos de crime e terror. A situação piorou em 1954, com o lançamento do livro *A Sedução do Inocente*, que corroborou com a opinião pública de que os quadrinhos estavam ligados à delinquência juvenil. O livro, lançado de maneira sensacionalista como “o livro mais chocante do ano”, era um estudo completamente infundado do psiquiatra Fedric Wertham que afirmava que os quadrinhos, nos casos menos graves, interferiam no sono das crianças e, nos mais graves, as impeliam a imitar os crimes presentes em suas páginas. As acusações, associadas ao tom evangélico do livro, foram suficientes para causar um pânico nacional que tomou a forma de protestos e novas queimas públicas de quadrinhos. Em 1954, houve audiências no senado americano nas quais o autor foi convidado a depor, resultando na criação de um grupo autorregulatório formado pelos próprios editores chamado *Comics Magazine Assosiation of America* (Associação Americana de Quadrinhos). A Associação determinou um código de conduta que consistia em uma lista de proibições vetando, entre outros tópicos, violência excessiva, sexo e desafio à autoridade. Os quadrinhos submetidos ao código eram avaliados pela *Comics Code Authority* (Autoridade do Código dos Quadrinhos) e eram publicados com um selo de aprovação, caso fosse reprovado, o título não poderia ser distribuído. Essa foi uma das maiores crises da história dos quadrinhos, com linhas inteiras sendo descontinuadas, afetando duramente a EC Comics, mantida no mercado devido às vendas da *Mad*, que apesar de terem sofrido com a criação do Código, continuaram altas.

O enfraquecimento da EC e o cenário formado pela implantação do Código deixou o caminho livre para a ascensão da DC e da Marvel Comics, que passaram a publicar quase que exclusivamente quadrinhos de super-heróis. A Marvel, que estava muito envolvida com a publicação de histórias de crime e terror, foi a editora que mais se adaptou à nova situação, percebendo nos quadrinhos de super-heróis um produto mais

amigável às estipulações do código: era permitido o uso de violência como socos e chutes, contanto que não houvesse sangue.

Assim, uma nova linha foi encomendada pela Marvel a Stan Lee e Jack Kirby para bater de frente com as personagens icônicas da DC. Os novos títulos seriam mais focados nos dramas e angústias interiores e na definição das personalidades dos protagonistas, sempre ambivalentes em relação a seus poderes. A arte era também um grande chamariz devido ao incrível trabalho de Kirby, que tinha experiência em quadrinhos de super-heróis e de guerra, mas que ganharia neste momento liberdade total para explorar sua arte cinética e cheia de energia, capaz de trabalhar a violência de maneira implícita, mostrando a força de suas personagens que realmente pareciam ser capazes de pulverizar paredes com a força de seus punhos, mas que, no fim das contas, passavam mais tempo discutindo sobre derrotar um vilão, do que de fato recorrendo a socos e chutes.

Entre as criações de Lee e Kirby estão o *Quarteto Fantástico* (*Fantastic Four*, 1961), família de super-heróis composta pelo Sr. Fantástico, o Tocha Humana, a Mulher Invisível e o Coisa, que receberam seus poderes devido à exposição à raios cósmicos durante uma viagem espacial, e *O Incrível Hulk* (*The Incredible Hulk*, 1962), baseado em *O Médico e o Monstro* e protagonizada pelo Dr. Bruce Banner que, após ser exposto à radiação gama, transforma-se em um monstro gigante e verde quando irritado, refletindo o medo de experiências atômicas presente na época. Este último não faria sucesso imediatamente, mas aos poucos ganharia uma sólida base de fãs e seria adaptado para a TV e o cinema (mais sobre *Hulk* no Capítulo 3).

Stan Lee também criaria, por meio de diversas colaborações, personagens como Thor (1962), Homem de Ferro (1963), Demolidor (1964) e outros supergrupos como X-men e Os Vingadores (ambos de 1963). Entretanto, o maior sucesso desta nova linha seria o Homem Aranha (1962), criado em parceria com Steven Dikko, era protagonizado pelo adolescente Peter Parker, que após ser picado por uma aranha radioativa, ganharia poderes semelhantes a um aracnídeo. Parker era um típico *nerd* perdedor que, mesmo com uma vida pessoal conturbada, encontrava tempo para combater o crime e fazer o bem, sempre com comentários sarcásticos.

O sucesso da nova linha não era devido apenas às novas criações. Stan Lee fez questão de que o nome da Marvel ficasse tão famoso quanto suas personagens: estes não

eram apenas super-heróis, eram super-heróis da Marvel. A campanha publicitária de Lee incluía adjetivos na maioria dos títulos lançados, criando uma aura especial em torno das revistas da editora. Além disso, as personagens participavam frequentemente uns das revistas dos outros, criando um mundo compartilhado por todos eles que ficaria conhecido mais tarde como o Universo Marvel. O plano de Stan Lee era fazer com que o leitor se sentisse parte de algo único e exclusivo, do qual o resto do mundo não tinha conhecimento e, assim, originou-se o *fandom*<sup>7</sup> dos quadrinhos, que seria fundamental para a sobrevivência da mídia nas próximas décadas.

Essa euforia foi potencializada pela *pop art* que frequentemente fazia citações e referências aos quadrinhos. Novamente, a Marvel foi quem mais se beneficiou desta relação, utilizando em suas revistas a *tagline* “Uma Produção da *Pop Art!*”. Enquanto isso, Stan Lee tentava expandir os quadrinhos para um público mais adulto, dando palestras em universidades e reproduzindo cartas de professores e alunos universitários nas revistas.

Para combater o dano que a implantação do Código havia feito à reputação dos quadrinhos, adaptações de clássicos da literatura começaram a ser publicadas, mas eram vistas como uma diminuição das obras literárias, pois ainda predominava a visão de que os quadrinhos eram uma mídia dependente de emoções baratas, estímulo visual, sensacionalismo e que, ainda por cima, fazia o uso de gírias. As pessoas tinham receio de que, influenciadas pelos super-heróis, as crianças pudessem esmurrar paredes ou pular de prédios tentando voar. Os quadrinhos ainda seriam alvo de críticas por parte do movimento dos Direitos Civis devido a constante representação de negros como criminosos, e do Movimento de Libertação das Mulheres, devido à representação das mulheres apenas como donzelas em perigo, usadas para mover a trama ou então, em papéis subordinados como enfermeiras, mães e donas de casa, também sendo objetos sexuais, com curvas acentuadas e seios avantajados. Entretanto, apesar das críticas, os quadrinhos de aventura foram responsáveis por abrir o leque temático desta mídia no

---

<sup>7</sup> Refere-se à subcultura dos fãs, na qual eles “dividem referências, interesses e um senso comum de identidade que faz com que eles tenham a sensação de fazerem parte de um grande grupo que não precisa estar geograficamente reunido. (...) Entrar na tietagem é abandonar o status social anterior e buscar uma aceitação que tem mais a ver com o que você tem a acrescentar à comunidade do que quem você é.” (Jenkins *apud* Curi, 2010, p 36.) “Fãs reúnem e colecionam produtos relacionados com sua tietagem e os incorporam ao seu cotidiano e espaço físico (...), são ávidos colecionadores. (...) Ao adquirir obras de arte, livros, discos, revistas etc. o fã e o consumidor aumentam seu poder e se aproximam do objeto que admiram.” (Curi, 2010, p. 37, 41),

ocidente, tratando de novos assuntos e explorando novas possibilidades que antes pareciam impensáveis.

### **2.3 Em direção ao *underground* e um caminho alternativo**

O Código dos Quadrinhos determinou que a arte sequencial não teria mais relevância social, não teria mais o direito de questionar o mundo ou dizer algo relevante sobre ele. Em algum momento, toda esta repressão encontraria uma válvula de escape, o que ocorreu nos anos 1960, com o surgimento do movimento *underground*.

Onde o Código definia sem sexo, sem drogas e sem violência, os quadrinhos do *underground* explorariam cada uma destas categorias ao máximo. Altamente influenciados pelo humor satírico da revista *Mad*, os criadores tinham uma forte ligação com a cultura *hippie* e fizeram dos quadrinhos *underground* um lugar onde a contracultura pudesse ser explorada e discutida sem limites.

Os *comix* (trocadilho com a palavra inglesa *comics*, adicionando o X, representante da classificação indicativa mais alta dos Estados Unidos), eram produzidos e publicados completamente fora da indústria, muitas vezes circulando apenas no meio universitário. Os autores eram os próprios editores, possuidores de todos os direitos sobre suas criações e responsáveis por todo o processo, da criação à distribuição. Devido a esse modelo, muitas revistas não chegavam nem à segunda edição, e o intervalo entre os números poderia ser de meses, graças à falta de prazos de entrega. O mais famoso destes autores foi o irreverente Robert Crumb, que continua até hoje sendo uma influência nos quadrinhos alternativos. Sendo acusada de machista e sexista, a arte de Crumb não tinha limites e não poupava nem a ele mesmo, representado em seus quadrinhos como um maníaco sexual egoísta e autoindulgente. Suas tiras usavam um estilo cartunesco simples para tratar de conteúdos como viagens lisérgicas, políticas libertárias e sexo (muito sexo). Mais tarde, suas ideias seriam cooptadas pelo *mainstream* e seus quadrinhos seriam adaptados para o cinema, sendo *Fritz, O Gato (Fritz the Cat, 1972)* a primeira animação a ser classificada imprópria para menores de idade nos EUA.

O lema dos quadrinhos *underground* era que qualquer um podia produzir o sua revista e, de fato, qualquer um produzia, gerando muito material de qualidade extremamente questionável, porém, os próprios leitores acabavam fazendo uma seleção natural, e só os materiais de qualidade acabavam sobrevivendo com o tempo (Sabin,

2010). Este modelo ofereceu, pela primeira vez na história da mídia, a oportunidade das mulheres tornarem-se autoras de destaque, criando antologias que satirizavam e expunham o machismo dentro do próprio movimento, reivindicando seu espaço e tratando de assuntos como estupro, aborto, maternidade, condições de trabalho e trabalho doméstico. Suas antologias nunca fizeram tanto sucesso como a revista *Zap* (que incluía os trabalhos de Crumb), mas vendiam o suficiente para inspirar novas gerações e revelar nomes como Trina Robbins, Willy Mendes e Lee Marrs (sendo Robbins a mais influente das três, ficando conhecida como “A Rainha do *Underground*”).

Atacados ferozmente pelos setores conservadores, os quadrinhos de terror foram as vítimas mais afetadas pela criação do Código dos Quadrinhos. Obviamente, os autores do gênero encontrariam uma nova casa no *underground* e, desta vez, não haveria quem os impedisse. As novas revistas forçaram os limites do terror a níveis nunca antes vistos, e pode-se considerar que eles anteciparam em muito a onda de *body horror* do cinema nos 1980 e 1990.

Assim como as adaptações das obras de Robert Crumb ganharam os cinemas, o *underground* também chegou à televisão, sendo as animações do programa humorístico britânico *Monty Python's Flying Circus* (Reino Unido, 1969-1974) a mais notável entre elas. Com um tom bem psicodélico e inegavelmente sexual, essas animações eram dirigidas criativamente por Terry Gilliam, que havia trabalhado como cartunista ao lado de Robert Crumb, na revista *Help!*. Gilliam se tornaria diretor de Hollywood, encabeçando filmes como *Brazil* (Reino Unido, 1985), *Doze Macacos* (*Twelve Monkeys*, EUA, 1995), *O Mundo Imaginário do Doutor Parnassus* (*The Imaginarium of Doctor Parnassus*, Reino Unido/Canadá/França, 2009) e *O Teorema Zero* (*The Zero Theorem*, Reino Unido/Romênia, 2013).

O sucesso impulsionava os autores do *underground* a serem cada vez mais provocativos, indo cada vez mais longe. Mas, como a história dos quadrinhos nos prova, nenhuma ousadia ficava muito tempo sem uma dose de repressão. No caso dos quadrinhos *underground*, a repressão foi dura, envolvendo diversos processos legais que as editoras simplesmente não tinham como arcar, parando de produzir ou diminuindo o tom provocativo de suas revistas e, conseqüentemente, perdendo leitores.

Art Spiegelman (1987) comenta que os quadrinhos *underground* ofereceram algo novo, definindo inconscientemente o que a arte sequencial poderia ser, rompendo tabus

formais e estilístico, culturais e políticos. Então, o que parecia ser uma revolução simplesmente se esvaziou em um estilo de vida. Os quadrinhos *underground* foram estereotipados como sendo incapazes de lidar com outros assuntos que não fossem sexo, drogas e emoções baratas. Eles foram empurrados para dentro do armário assim que o movimento *hippie* passou e as coisas começaram a ficar feias.

Os *comix* haviam ficado muito atrelados à cultura *hippie* e, com o fim da Guerra do Vietnã, as causas do movimento estavam perdendo espaço. De repente, todo um estilo de vida se viu comprometido: não era mais legal ter cabelo grande usar calça boca de sino e, mais relevante, ler *comix*. A maconha estava sendo trocada pela heroína como droga do momento e a cultura *punk* emergia como nova alternativa, muito mais agressiva, mais parecida com um grito de protesto do que com um movimento organizado.

Segundo Sabin (2010), se considerarmos que as redes *underground* foram a forma de resistência de muitos países controlados ou ocupados por forças fascistas nas décadas de 1960 e 1970, o movimento dos *comix* perde um pouco seu ar revolucionário, explorando o estado de espírito de uma subcultura reacionária, sexista e machista. Existe um limite para o quão subversivo pode ser falar sobre drogas e mostrar sexo e violência explícitos, e muitos se perguntavam qual era a relevância política dos quadrinhos *underground*. Mas, se analisarmos o número de perseguições, processos e prisões sofridas pelos autores deste movimento, podemos ver, claramente, que eles eram considerados perigosos e isso por si só já os torna subversivos.

Os quadrinhos *underground* mostraram que a arte sequencial poderia existir sem limitações de tema, gênero ou faixa etária e que era possível, sim, dizer coisas relevantes sobre o mundo a partir imagens e palavras dispostas em sequência. Por mais que, em algum momento, estas revistas tivessem perdido sua força inicial, os quadrinhos *underground* pavimentaram o caminho para o surgimento do movimento alternativo que, aliado à estética *punk*, levaria a nova arte a novos patamares cada vez mais ilimitados.

Muito diversos em seus gêneros, temas e estilos, os quadrinhos alternativos são muito difíceis de classificar. Em oposição aos quadrinhos *mainstream*, este movimento não fala sobre super-heróis, e obtém excelência ao tratar de temas humanos, como política radical, sátira, sexo e biografias, ou fantásticos, como terror. São quadrinhos que vão onde nenhum quadrinho *mainstream* ousa, seja por questões comerciais ou ideológicas.

Um dos maiores exemplos deste movimento é a revista *Raw* (1980), criada pelo casal nova-iorquino Art Spiegelman, um veterano do *underground*, e sua esposa Françoise Mouly, artista plástica interessada em quadrinhos europeus. Spiegelman ficaria conhecido no mundo todo ao publicar<sup>8</sup> *Maus* (1991), uma mistura de autobiografia, memória, biografia, história e ficção contada a partir de entrevista do autor com seu pai sobre suas experiências durante o holocausto. *Maus* seria a primeira história em quadrinho a receber o prêmio *Pullitzer*, sendo extremamente aclamada por sua representação antropomórfica da guerra, com os judeus apresentados como ratos, os alemães como gatos e os outros povos como porcos.

*Maus* trouxe uma nova seriedade e um respeito para a mídia e abriu caminhos para quadrinhos como *Jimmy Corrigan, O Menino Mais Esperto do Mundo* (*Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth*, 2000) e *Fun Home – Uma Tragicomédia em Família* (*Fun Home: A Family Tragicomic*, 2006). Em *Jimmy Corrigan*, Chris Ware conta a vida de um garoto depressivo, sem ambição por meio de uma mistura impressionante de quadrinhos, artes gráficas e design, em uma narrativa poética que utiliza infográficos para expandir sua história através dos séculos. Já *Fun Home* de Alison Bechdel, é a autobiografia desta conhecida feminista que, após se assumir lésbica, começa a desvendar seu relacionamento com seu pai extremamente conservador, trazendo à tona a velada homossexualidade do patriarca que acaba cometendo suicídio sob circunstâncias misteriosas. A *graphic novel* seria adaptada em um elogiadíssimo musical da Broadway em 2013, recendo o Tony de Melhor Musical em 2015. Também publicado como quadrinho alternativo, *Do Inferno* (*From Hell*, 1999) de Alan Morre, reimaginou os assassinatos cometidos por Jack, O Estripador na Londres vitoriana, focando em suas vítimas e sendo adaptado para o cinema em 2001, estrelando Johnny Depp.

Os quadrinhos alternativos e independentes continuam surpreendendo com novas maneiras de se fazer arte sequencial, empurrando a linguagem dos quadrinhos para novos patamares da narrativa visual, tratando de uma variedade cada vez maior de temas e fornecendo um espaço cada vez maior para autoras mulheres. Sua importância ainda precisa ser medida, mas seu reconhecimento já é notório e sua influência no cinema já é sentida com filmes como *Ghost World* (EUA, 2001) e *Estrada Para a Perdição* (*Road to*

---

<sup>8</sup> Inicialmente serializado na revista *Raw* a partir de Dezembro de 1980 e reunido no formato *graphic novel* em 1991.

*Perdition*, EUA, 2006) tornando-se sucessos no meio independente e nas premiações cinematográficas, respectivamente.

#### **2.4 A crise infinita e um novo tipo de quadrinho**

Embora os quadrinhos *mainstream*, principalmente os quadrinhos de super-heróis, tivessem se mantido relativamente bem após a implementação do Código, as vendas nunca mais foram as mesmas e, certamente, jamais se igualariam à Era de Ouro dos anos 1940-1950 (Sabin, 2010). Porém, no início da década de 1970, uma nova crise, que se alastraria por décadas, se instaurou. Alguns historiadores apontam para a televisão como principal motivo para a crise, pois, aparentemente, cada novo advento desta mídia (preto e branco, colorido, videocassete) coincidiria com uma queda nas vendas dos quadrinhos. Obviamente, a ascensão de uma mídia não elimina a outra, mas oferece novas opções de lazer para o público investir seu tempo e dinheiro, e isso continua sendo verdade até os dias atuais.

O fato é que os quadrinhos estavam disputando seu espaço nas bancas de jornal e, com a crise, muitas revistas em quadrinhos se fundiram a outras ou acabaram tornando-se revistas comuns. A solução vislumbrada pelos editores foram duas: conectarem-se a outras mídias como filmes, programas de TV, videogames e até mesmo com a indústria de brinquedos, ou conquistar novos públicos.

A conexão com outras mídias sempre fez parte da história dos quadrinhos, desde Ally Sloper, que se inspirava nos *music halls* e nos primeiros filmes, mas na década de 1970, esta conexão se intensificou porque os editores não podiam mais correr riscos e pretendiam obter lucros a partir de personagens já conhecidas do público. A partir de então, quase todos os filmes lançados para crianças e adolescentes ganhariam seu contraparte nos quadrinhos. Assim ocorreu com a publicação dos quadrinhos de *Star Wars* (1982), *Indiana Jones* (1984), *Aliens* (1991), *O Exterminador do Futuro* (*Terminator*, 1991) e *Jurassic Park* (1993). Estes quadrinhos expandiam o universo dos filmes originais e/ou funcionavam como sequências para suas contrapartes cinematográficas.

A televisão também foi uma grande fonte inspiradora, sendo o maior exemplo *As Tartarugas Ninjas* (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, EUA, 1987-1996). Originalmente um quadrinho de pouca vendagem com forte tom satírico voltado para um público mais

adulto, foi adaptado para a televisão como desenho animado para adolescentes, sendo posteriormente vertido de volta para quadrinhos, tornando-se um enorme sucesso com uma tiragem de 700 mil exemplares mensais. Juntos, os quadrinhos e a série de animação, renderam diversos produtos licenciados e vários filmes de alto orçamento, incluindo um *reboot* da série em 2014. Outros exemplos foram *Os Simpsons* (*The Simpsons*, EUA, 1989-) e *Power Rangers* (EUA, 1993-).

Não menos desesperados, mas um pouco mais imaginativos que os quadrinhos inspirados em sucessos televisivos eram aqueles baseados em jogos de videogame e brinquedos. No primeiro caso, a personagem mais bem-sucedida foi *Sonic* (*Sonic the Hedgehog*, 1992), mas as adaptações de jogos de luta como *Street Fighter* (1993) e *Mortal Kombat* (1994) também tiveram sua parcela de sucesso. Já no segundo caso, a adaptação em quadrinhos da linha de brinquedos *Comandos em Ação* (*G. I. Joe*, 1982) e *Transformers* (1984) foram as que se saíram melhores no mercado. A qualidade e até o conteúdo destas revistas tornaram-se irrelevantes, uma vez que era a presença de uma personagem de sucesso e uma capa chamativa que atraíam as vendas e, apesar de alguns sucessos esporádicos como os citados acima, esta estratégia possuía suas óbvias limitações, pois estes títulos não tinham personalidade própria e nem reuniam leitores fiéis da forma como os quadrinhos faziam tradicionalmente e acabavam não durando muito tempo no mercado.

A outra solução vislumbrada pelos editores, como mencionado anteriormente, foi buscar novos públicos leitores. Na Inglaterra, os editores começaram a investir em publicações para o público adulto, lançando a antologia *2000 AD* (1977), revista com forte influência *punk* que utilizava cenários futuristas para desviar-se da censura e explorar melhor suas ideias anarquistas, também se apropriando livremente de referências de filmes como *Star Wars* (EUA, 1977) e *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* (*Close Encounters of the Third Kind*, EUA, 1977). O sucesso desta revista se deu, em grande parte, pela qualidade de seus artistas, entre eles nomes como Alan Moore, David Gibbons e Kevin O'Neil, que moldaram a *2000 AD* para o público adulto utilizando suas experiências no *underground* para desafiar o leitor, nunca nivelando por baixo ou comprometendo a excelência artística.

A história de maior sucesso da antologia foi *Juiz Dredd* (*Judge Dredd*), o juiz mais linha dura de uma distopia que gera um novo sistema de justiça comandado por

juízes que também são, ao mesmo tempo, júri e executores. O quadrinho era bem sucedido ao retratar um mundo em perfeita oposição com as ideias do movimento *punk* e seu protagonista era tanto herói quanto vilão. Adaptado para o cinema em 1995, com Sylvester Stallone no papel principal, o filme foi muito mal recebido pela crítica e isso, aliado ao fato de que a revista estava perdendo parte dos leitores mais jovens por se voltar cada vez mais para o público adulto, fez com que as vendas da *2000 AD* caíssem bastante.

Antes deste declínio, no entanto, a *2000 AD* começaria a perder seus talentos para o mercado norte-americano que oferecia salários melhores e estava passando por uma revigoração semelhante. Ao invés de oferecer novos contratos, os editores preferiram alocar recursos na procura de novos talentos. Isso funcionou a curto prazo, com uma nova leva de artistas como Peter Milligan, Grant Morrison e Garth Ennis sendo contratada, mas logo estes também conseguiriam contratos melhores que valorizassem seus talentos.

Ainda, outras revistas pegaram carona no sucesso da *2000 AD* e, apesar de terem produzindo obras interessantes, elas não duraram muito tempo, deixando a *2000 AD* capitalizar sozinha sob o mercado. A mais conhecida dentre elas foi a *Warrior* (1982), que contratou grandes artistas da própria *2000 AD* como Alan Moore, Alan Davis, Dave Gibbons e Grant Morrison. A *Warrior* publicaria *V de Vingança* (*V for Vendetta*) de Alan Moore e Dave Gibbons.

Outro exemplo era a *Deadline* (1988), que foi criada por ex-artistas da *2000 AD* e misturava artigos sobre música, com histórias em quadrinhos como *Tank Girl*, sobre uma fora da lei de cabeça raspada que andava no deserto australiano em um tanque, bebendo, arranjando brigas e levando cangurus para a cama. Apesar de ser escrita para atrair o público masculino, as mulheres constituíam uma grande porcentagem dos leitores da revista que, com o êxito de *Tank Girl*, começou a arriscar histórias mais experimentais, também ficando conhecida como a revista que mais empregava artistas do sexo feminino na época. Em 1995, *Tank Girl* foi adaptada para o cinema, porém, o filme recebeu críticas duríssimas, e as vendas da *Deadline* acabam declinando por esta razão.

Outra publicação relevante foi a *Viz* (1979), revista de humor adulto como nenhuma outra até então. Violento, brutal, ofensivo e completamente estranho a noções de bom gosto e decência, o humor da *Viz* conseguia ser mais baixo do que o movimento *underground*, replicando fielmente o espírito do *punk*. Porém, a revista sofreria muitas críticas de diversos grupos, principalmente das feministas, mas nunca foi ameaçadora

suficiente para ser perseguida por ações judiciais. Ao invés de endereçar as críticas, a *Viz* concentrou-se em produzir adaptações para seriados de televisão das tiras *Sid the Sexist*, *Roger Mellie*, *Billy the Fish* e *The Fat Slags*, esta última, a mais atacada pelas feministas, era protagonizada por duas amigas acima do peso viciadas em sexo e *junk food*. *The Fat Slags* também ganharia um filme terrível em 2004.

A crise nos Estados Unidos foi sentida gravemente, pois a queda nas vendas depois do Código foi contínua. Com a Marvel e a DC dominando o mercado, estas duas editoras entraram em um período de “pesquisa e desenvolvimento” que, na verdade, significava uma busca desesperada por novas ideias. Este período ficou conhecido pelos fãs como “A Era Sombria” dos quadrinhos.

Entretanto, o gênero da ficção científica viu grandes avanços, com o surgimento da revista *Heavy Metal* (1977), inspirada na revista francesa *Metal Hurlant* (1975), que apresentava psicodélicas odisséias futurísticas com muita nudez feminina e um padrão de produção sem precedentes, incluindo artes inteiramente pintadas à mão e a utilização do aerógrafo para dar um acabamento mais suave à colorização. Seu artista mais notável foi Moebius, criador de histórias aclamadas por fãs como *Arzach*, *The Airlight Garage* e *O Incal* (*The Incal*), esta última em parceria com o cineasta Alejandro Jodorovsky. Sua arte tinha influências de Robert Crumb, mas muito mais sofisticada e realista, criando mundos extremamente verossímeis e servindo de referência para filmes de ficção científica como *Star Wars: Episódio V – O Império Contra-Ataca* (*Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*, EUA, 1980) e *Blade Runner* (EUA, 1982).

Em pouco tempo, o estilo da *Heavy Metal* estava dominando a juventude, inspirando capas de discos, pôsteres, camisetas e até pinturas em motocicletas. Os editores resolveram em algum momento, capitalizar sobre este movimento, produzindo suas próprias mercadorias licenciadas como calendários e pôsteres. Esta onda teve seu ápice em 1981, com o lançamento do filme *Heavy Metal*, considerado o projeto de animação mais ambicioso até então, reunindo cinco mil animadores em cinco países para adaptar cinco histórias da antologia em um longa-metragem de alto orçamento. O resultado final, no entanto, foi uma mistura sem muita liga de artes e estilos, sendo alvo de muita controvérsia em relação ao seu sexismo e recebendo duras críticas que corroboraram para seu fracasso.

A euforia em torno da *Heavy Metal* inspirou diversas imitações mal sucedidas pela Marvel e pela DC, mas mostrou a estas duas editoras que existia um mercado para um leitor mais adulto nos quadrinhos *mainstream*. Sugando ideias do movimento *underground* (principalmente, o sexo e a violência), as duas grandes passariam a explorar um novo mercado.

## 2.5 Quadrinhos adultos e um novo *mainstream*

No final da década de 1960, impulsionados pelo espírito de colecionador deflagrado pela Marvel e inspirados pelas vendas de quadrinhos *undergrounds* em lojas de artigos *hippies*, os fãs dos quadrinhos *mainstream* começaram a se organizar, montando redes de assinatura de revistas, realizando convenções e produzindo *fanzines*<sup>9</sup>. Enquanto isso, as revistas em quadrinhos enfrentavam uma enorme dificuldade em conquistar espaço nas bancas de jornal devido à alta competitividade do mercado editorial. Foi nesta conjuntura que surgiram nos Estados Unidos as lojas especializadas em vendas de quadrinhos. Voltadas para fãs e colecionadores, estas lojas possuíam um público quase que inteiramente masculino (com idades variantes de 12 a 25 anos) e foram responsáveis por um novo impulso nas vendas de quadrinhos. Este novo sistema era muito interessante para os distribuidores que não arcavam mais com os custos de devolução, inevitáveis no modelo das bancas de jornal, mas inexistentes no mercado das lojas especializadas, pois sempre haveria consumidores interessados no produto. Com a criação destes locais específicos para a venda de quadrinhos, editoras menores conseguiam arriscar a publicação de revistas e obter relativo sucesso diante das duas grandes do ramo. Havia revistas que eram publicadas exclusivamente pelas lojas especializadas e, de fato, ao garantir o direito dos autores sobre suas criações, estas editoras menores conseguiam angariar grandes artistas para suas publicações, forçando a indústria toda a seguir esta atitude, em algum momento, sendo este um grande passo na história dos quadrinhos em relação ao direito dos criadores sob suas obras.

Apesar de ter ocorrido antes da consolidação das lojas especializadas, o maior exemplo de sucesso desta época foi a reformulação dos *X-men* em 1975, que logo teria êxito comercial, mas só se manteria consecutivamente no topo das vendas durante toda a

---

<sup>9</sup> “Publicações não comerciais produzidas por grupos de fãs que circulam dentro das comunidades organizadas e trazem informações sobre o objeto de fascínio de determinado grupo.” (Curi, 2010, p. 14) Nestas revistas os fãs elaboram sobre a trama, destino das personagens, especulações românticas e são uma ótima plataforma para novos artistas exercitarem seus talentos.

década de 80 por meio das lojas voltadas para os fãs. Esta nova fase dos mutantes da Marvel foi encabeçada por Chris Claremont, que ficaria à frente do grupo por 16 anos (1975-1991), sendo responsável pela popularização de Wolverine (uma das personagens mais famosas da Marvel de todos os tempos), a criação de personagens icônicas e sagas clássicas como *A Saga da Fênix Negra* e *Dias De Um Futuro Esquecido*, ambas utilizadas como inspiração para a adaptação da franquia para os cinemas nos anos 2000. A reformulação de Claremont consistia em trazer um novo nível de profundidade psicológica para as personagens e elaborar tramas complexas que se estendiam por dezenas de edições, incitando os leitores a não perderem nenhum número para poder acompanhar a história - o que fez deste o quadrinho definitivo para fãs e colecionadores. Durante a fase Claremont à frente dos *X-men*, diversas séries derivadas como *Novos Mutantes* (*New Mutants*, 1983), *Tropa Alfa* (*Alpha Flight*, 1983) e *X-factor* (1986) seriam criadas, gerando um nicho próprio de títulos X que poderiam muito bem constituir uma linha exclusiva. Mas o que realmente atraía o público para estas histórias era, acima de tudo, a humanidade dos X-men. Odiados e temidos por aqueles a quem eles tentavam proteger, estes seres, que possuíam poderes graças a uma mutação genética, se apaixonavam, casavam, tinham filhos, morriam e, principalmente, funcionavam como uma metáfora para a adolescência, a sexualidade e a luta contra o racismo e o preconceito.

Esta primeira leva de quadrinhos orientados para os fãs<sup>10</sup> teve tanto êxito comercial que os editores começaram a pensar em novas maneiras de capitalizar em cima do fenômeno. Como os consumidores que frequentavam as lojas especializadas eram de uma faixa etária maior e possuíam mais dinheiro para gastar com lazer, as editoras decidiram investir em revistas com altos valores de produção, voltada para um público adulto, iniciando, assim, o famoso *boom* dos quadrinhos adultos - de longe, a fase mais interessante dos quadrinhos *mainstream* americanos.

Este novo gênero era um híbrido de conteúdo adulto com quadrinhos de super-herói (notavelmente voltado para o público infanto-juvenil), pois os editores não queriam se arriscar, desviando demais das fórmulas de sucesso. Dentro dos confins do *fandom* e das lojas especializadas, as determinações do Código poderiam ser deixadas de lado sem medo de retaliação, gerando assim títulos com mais política, paródia social, ambiguidade moral e boas doses de sexo e violência inspirados no cinema. Artisticamente, estes títulos

---

<sup>10</sup> Cujo maior expoente foi *X-men*, mas teve também títulos importantes na DC, como a bem sucedida reformulação dos *Novos Titãs* (*New Teen Titans*, 1980), com arte de George Perez.

eram mais ambiciosos do que jamais haviam sido na história do *mainstream* e seus artistas tinham liberdade total para experimentação, abusando de artes pintadas à mão, colagens e trabalhos multimídias<sup>11</sup>. Entretanto, estas revistas de conteúdo infantil repaginado para um público adulto cujas capas traziam estampados os dizeres “Para Leitores Maduros” eram uma prova, para aqueles que sempre menosprezaram os quadrinhos, de que seus leitores eram incapazes de amadurecer.

Críticas à parte, o título que deu o pontapé inicial em toda essa nova fase foi *Demolidor*, um título de segunda linha e de baixa vendagem da Marvel, reformulado por Frank Miller, que trouxe uma atmosfera de cotidiano sórdido com uma abordagem do submundo do crime cheia de cenas de ação de tirar o folego e a apresentação de uma nova inimiga: Elektra, que se tornaria a mais famosa personagem feminina dos quadrinhos.

Em resposta, a DC contratou para reformular *O Monstro do Pântano*, sua própria personagem antiga de segunda linha, o britânico Alan Moore. Moore adicionaria novas camadas psicológicas ao monstro, sendo aclamado por sua habilidade de incorporar em suas tramas questões políticas da época como feminismo, prós e contras do uso de drogas, armamento americano e o movimento ambientalista. Apesar de grande parte da atmosfera do título ter sido bem sucedida pelo talento de seus desenhistas, o título ficou atrelado ao seu escritor - uma inversão rara nos quadrinhos *mainstream*, até então focado na arte em detrimento da escrita.

Embora estes exemplos tenham tido sua parcela de sucesso, os quadrinhos adultos só decolaram realmente com o lançamento de *O Cavaleiro das Trevas (The Dark Knight Returns)* e *Watchmen*, em 1986. *O Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller se afastou definitivamente da versão exagerada e brega do Homem-Morcego que perdurava desde os anos 1960 devido ao sucesso do seriado de televisão. Trazendo um Batman muito mais cínico e violento, o quadrinho explorava uma sombria Gotham City, permeando-a com ideias de extrema direita, agradando muito os leitores mais cétricos da época e causando estranhamento naqueles que estavam acostumados com uma visão mais infantil do super-herói. Em *Watchmen*, Alan Moore nos pergunta “Como seria o mundo que conhecemos se os super-heróis realmente existissem?”. Recheando o quadrinho com personagens extremamente humanas em seus erros e virtudes, Moore questiona o valor dos justiceiros

---

<sup>11</sup> Publicados em papel fotográfico para exibir a excelente qualidade do trabalho dos artistas, ao mesmo tempo em que o *boom* do design nos anos 80 influenciava a nova disposição dos quadros.

e vigilantes, tendo como cenários um Estados Unidos da Era Nixon, em plena a Guerra Fria. Tanto *O Cavaleiro das Trevas* quanto *Watchmen* são considerados, até hoje, trabalhos de excelente qualidade. Publicados inicialmente em edições separadas, logo eles seriam reunidos no formato que ficou conhecido como *graphic novel* (romance gráfico).

O estabelecimento das *graphic novels* como formato viável de publicação foi, na verdade, uma articulação publicitária para desassociar estas obras dos quadrinhos e aproximá-las dos romances, na tentativa de fazer com que os leitores pensassem nelas como uma nova onda literária, esperando que, com um pouco de orquestração midiática, um novo mercado pudesse se abrir fora das lojas especializadas. Porém, ao contrário do que se fazia acreditar na época, podemos encontrar vestígios do formato 30 anos antes da publicação de *O Cavaleiro das Trevas*. Na Europa, o belga Hergé publicava *As Aventuras de Tintim* (*Les Aventures de Tintin*) neste formato desde os anos 1930 e os japoneses consumiam seus mangás desta maneira desde a década de 1950. De toda forma, a aclamada *Um Contrato Com Deus* (*A Contract With God*) de Will Eisner já havia sido publicada como *graphic novel* em 1978.

As *graphic novels* tinham seu atrativo para os criadores, pois eram quadrinhos longos com uma unidade temática que abriam novas possibilidades narrativas, uma vez que se tinha um número maior de páginas para se desenvolver personagens, criar tensões e estabelecer atmosferas. Também havia um cuidado maior com a parte visual, pois os desenhistas tinham prazos mais amigáveis para atingir os altos valores de produção esperados deste formato.

A empreitada publicitária para vender as *graphic novels* para outros mercados fora das lojas especializadas em fãs funcionou em um primeiro momento, com obras de arte sequencial conquistando, por meio de solicitações dos publicitários, espaço nas seções de crítica dos principais jornais. Assim, as *graphic novels* ganharam as livrarias e bibliotecas públicas e nomes como Alan Moore e Frank Miller tonaram-se mundialmente reconhecidos. Toda esta conjuntura fez com que os editores voltassem seus olhares para o formato e logo a maioria dos quadrinhos estavam sendo lançados tendo em mente a republicação como *graphic novel*. Mesmo aqueles que não eram pensados como tal, eram

republicados, coletando arcos de seis ou oito edições, independente da unidade temática, pervertendo o conceito do formato<sup>12</sup>.

Após ter sido comprada pelo conglomerado midiático Warner Brothers, a DC se mostrou mais ansiosa para sair na frente no mercado das *graphic novels*, uma vez que tinha sido ela a editora que publicara tanto *O Cavaleiro das Trevas* quanto *Watchmen* e possuía, a sua disposição, mais de cinquenta anos de personagens conhecidas e adoradas para reformular para o novo leitor. Assim, muitas novas histórias do Batman seriam comissionadas, em parte para aproveitar o *momentum* dos quadrinhos adultos, mas também pegando carona na publicidade dos filmes do Homem-Morcego. Dirigido por Tim Burton, os filmes mantiveram alguns aspectos sombrios de *O Cavaleiro das Trevas*, mas a trama e, principalmente, a performance de Jack Nicholson como o Coringa, traziam muito do exagero do seriado dos anos 1960. O filme foi um sucesso absoluto, tornando-se a produção que arrecadou maior bilheteria em menos tempo até então<sup>13</sup>.

Algumas das *graphic novels* comissionadas nesta época se tornariam clássicos do gênero como *Batman: A Piada Mortal (Batman: The Killing Joke, 1988)* de Alan Moore e *Asilo Arkham (Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth, 1989)* de Grant Morrison, ambas focadas no Coringa como vilão, abusando da violência e de tramas sombrias. Nesta época, *V de Vingança* também foi comprada pela DC e reorganizada como *graphic novel*.

A Marvel contra-atacou revitalizando *O Justiceiro (The Punisher, 1987)*, ex-fuzileiro de cabeça quente que, nas mãos do escritor Mike Baron, tornou-se um vigilante em uma guerra de um homem só contra o crime, em histórias violentas, com um teor político quase fascista que fazia o Batman de Frank Miller parecer um escoteiro. *O Justiceiro* seria adaptado três vezes para o cinema sendo a primeira em 1989, com uma reformulação em 2004 e, novamente, em 2008. Ainda, Frank Miller retornaria a sua criação em *Elektra: Assassina (Elektra: Assassin, 1986)* com arte de Bill Sienkiewicz,

---

<sup>12</sup> Esta reunião de edições individuais em formato de livro ficaria conhecida mais tarde como encadernado (*trade paperback*, em inglês).

<sup>13</sup> De 2012 a 2015, esta marca pertenceu à outra adaptação de quadrinhos de super-heróis, *Os Vingadores*, primeira produção a arrecadar US\$207 milhões em três dias. Batman arrecadou US\$200 milhões em 37 dias, ocupando hoje a 114ª posição deste *ranking*. O atual detentor do primeiro lugar é *Star Wars: O Despertar da Força (Star Wars: The Force Awakens, EUA, 2015)*, que arrecadou 247 milhões também em três dias. É importante observar o crescimento da arrecadação entre *Batman* e *Os Vingadores* para percebermos o quão incrivelmente lucrativos os filmes de super-herói tornaram-se para Hollywood. (Fonte: Box Office Mojo)

que misturava colagens e pinturas em aquarela inspiradas na revista *Heavy Metal*. A história ficou conhecida por sua complexa trama que fundia kung fu, ocultismo, política e violência explícita. *Elektra: Assassina* inspiraria a adaptação cinematográfica da personagem, mas sem nem ao menos tentar ser tão ousado quanto o material original, o filme acabou sendo um enorme fracasso de público e crítica.

Em 1993, a DC lançou o selo Vertigo, sua linha adulta dedicada a quadrinhos de horror e fantasia, sob o qual seriam publicadas séries aclamadas como *Sandman* (1993), *Hellblazer* (1993), *Patrulha do Destino* (*Doom Patrol*, 1993), *Homem-Animal* (*Animal Man*, 1993), *Os Invisíveis* (*The Invisibles*, 1994), *Preacher* (1995), *Fábulas* (*Fables*, 2002), *Y: O Último Homem* (*Y: The Last Man*, 2002), entre outras. A maioria dos títulos eram escritos e desenhados por talentos britânicos vindos da *2000 AD*, ficando este movimento conhecido como “a invasão britânica”. O selo fez bastante sucesso e foi amplamente aclamado pela crítica, porém as vendas nunca chegaram ao patamar de *Watchmen* e *O Cavaleiro das Trevas*.

Embora a importância artística dos quadrinhos adultos no *mainstream* seja inegável, e certamente, colaborou muito para a percepção dos quadrinhos como forma de arte por um público mais amplo, eles acabaram não cumprindo a expectativa inicial de expandir o mercado dos quadrinhos e começaram a desaparecer das livrarias assim que o furor passou. A Marvel pacientemente sentiu para que lado os negócios estavam indo e decidiu não bater de frente com a linha adulta da DC, mantendo sua fórmula clássica, focada mais no desenho do que na escrita, escolhendo expandir várias de suas séries já conhecidas.

Em 1991, a Marvel tornou-se uma empresa pública, negociando ações na bolsa de valores de Nova Iorque. A editora passou a sentir uma pressão maior para lançar séries novas e, assim, diversos títulos foram publicados sem muitas preocupações com a qualidade. Muitos destes foram um completo fracasso, mas títulos como *Homem Aranha* de Todd McFarlane e *X-force* de Robb Liefeld fizeram tanto sucesso que compensaram o investimento inicial. A nova direção dada por McFarlane para as aventuras de Peter Parker era focada em sua excelente e dinâmica arte, mas sua trama era praticamente inexistente, entretanto, tornou-se um dos quadrinhos mais vendidos de todos os tempos com três milhões de unidades vendidas. Este recorde só foi superado pelo lançamento de *X-force*, em 1991, que vendeu 3,5 milhões. Estes números foram alcançados com a ajuda

de artifícios como capas alternativas, no caso do *Homem Aranha* e, cards colecionáveis, na edição de estreia da *X-Force*.

Um dos fatores mais importantes da conjuntura dos quadrinhos *mainstream* nos anos 1990, foi que com a ajuda das lojas especializadas, a Marvel e a DC não estavam mais sozinhas no mercado e novas editoras surgiram formando um páreo duro: a Dark Horse e a Image.

Fundada em 1986, a Dark Horse Comics ficou conhecida por seus quadrinhos de qualidade, mas só começou a ter real êxito de vendas na década de 1990, quando lançou revistas relacionadas a filmes como *Alien* (EUA, 1979), *Predador* (*Predator*, EUA, 1987), *Exterminador do Futuro* (*Terminator*, EUA, 1986) e *crossovers* como *Aliens vs. Predador* (*Aliens vs. Predator*, 1990) que inspirou o filme de 2000. Publicou também sucessos originais como *O Máscara* (1989), quadrinho de humor satírico que ganharia versão cinematográfica mais voltada para o pastelão e uma série animada. Frank Miller passou a publicar seus novos títulos quase que exclusivamente pela Dark Horse, entre eles seu sucesso *Sin City* (1991), histórias de crime estilo *noir*, com uma das melhores artes do ramo, completamente em preto e branco, exceto por destaques em cores específicas de alguns elementos chaves da trama. *Sin City* também seria adaptada para o cinema em um filme dirigido por Robert Rodriguez, Quentin Tarantino e pelo próprio Miller. Outras publicações famosas da Dark Horse incluem as temporadas em quadrinho dos seriados de TV *Buffy, A Caça Vampiros* (*Buffy the Vampire Slayer*, EUA, 1997-2003) e *Angel* (EUA, 1999-2004), *Hellboy* (1993) e *300* (1998). *Hellboy* ganharia os cinemas pelas mãos do mexicano Guillermo Del Toro em 2004 e *300*, obra de Frank Miller, seria adaptada por Zack Snyder, influenciando na escolha deste último para dirigir *Watchmen* (EUA, 2009), posteriormente.

A formação da Image Comics se deu devido à saída de alguns artistas da Marvel, insatisfeitos com a política da empresa em não pagar *royalties* para seus criadores. Considerando que dois deles eram Todd McFarlane e Robb Liefeld, podemos inferir que estes *royalties* não eram poucos. Fundada para ser amigável aos criadores, a Image Comics inclui, entre suas políticas, não possuir direitos sobre nenhum material publicado, estes pertencendo apenas aos criadores, com cada sócio abrindo seu próprio estúdio, responsável por suas criações. Os grandes sucessos da Image incluem *Spawn* de Todd McFarlane, *Youngblood* de Rob Liefeld, *WildC.A.T.s* de Jim Lee (os três de 1992), *The*

*Walking Dead* (2003) de Robert Kirkman e *Saga* (2012) de Brian K. Vaughan, as duas últimas seriam vencedoras na categoria de Melhor Série Contínua do Prêmio Eisner, premiação mais importante do meio.

Além da formação destas novas grandes editoras, é muito notável que, neste período da história, os quadrinhos ficaram bastante atrelados a outras mídias. Fato que só aumentaria nas décadas seguintes, com diversas adaptações cinematográficas sendo feitas e editores ávidos para vender os direitos de suas franquias para os estúdios de cinema.

## 2.6 Trancos e barrancos: Hollywood encontra sua nova galinha dos ovos de ouro

Apesar de ter produzido títulos interessantes, os anos 1990 são vistos como uma década muito confusa para os quadrinhos *mainstream*, na qual muito material de qualidade duvidosa foi publicado e os editores, desesperados, apelavam cada vez mais para artifícios de venda. Nos quadrinhos de super-heróis, as histórias tornaram-se cada vez mais absurdas, com mortes apelativas e desnecessárias de personagens icônicas<sup>14</sup> que logo eram trazidas de volta à vida em tramas mirabolantes. Para extrair dinheiro dos leitores, além das já mencionadas bugigangas e capas alternativas, os editores elaboravam megassagas e *crossovers*<sup>15</sup> envolvendo quase todas suas revistas em histórias nas quais as personagens eram transformadas em crianças, clonadas e mandadas para realidades alternativas.

No entanto, Hollywood havia aberto seus olhos para o potencial das adaptações de histórias em quadrinhos desde o sucesso do filme do Superman. As décadas seguintes foram uma série de tentativas, erros e poucos acertos com o lançamento das continuações do filme do Homem de Aço e de adaptações como *O Monstro do Pântano* (*The Swamp Thing*, EUA, 1982), *Supergirl* (Reino Unido, 1984), *Howard, O Super-Herói* (*Howard the Duck*, EUA, 1986), *O Justiceiro* (*The Punisher*, Austrália/EUA, 1989) e *Capitão América* (*Captain America*, EUA/Iugoslávia, 1990). Todos estes foram alvos de péssimas críticas da mídia especializada e deixaram os fãs de quadrinhos sem esperanças de um dia ver uma adaptação decente de suas personagens favoritas.

---

<sup>14</sup> Estratégia que vinha sendo utilizada para aumentar vendas desde a bem sucedida morte de Robin, em 1988.

<sup>15</sup> Edições especiais nas quais personagens pertencentes a um título aparecem nas histórias de outro.

O sucesso veio novamente com os filmes *Batman* (EUA, 1989) e sua continuação, *Batman - O Retorno* (*Batman Returns*, EUA, 1992), que quebraram recordes em seus lançamentos, recebendo ótimas críticas, porém desapontando novamente os fãs em relação à caracterização do protagonista (Burton parecia muito mais interessado nos vilões do que no herói de seus filmes).

Porém, o mercado dos quadrinhos estava sofrendo e alguns selos da Image Comics acabaram sendo comprados pela DC enquanto constantes boatos de falência de editoras se espalhavam. O *boom* de vendas do começo da década proporcionado pelos filmes do Homem-Morcego, não estava se mantendo e os editores passaram a negociar cada vez mais os direitos de suas propriedades intelectuais com os estúdios cinematográficos.

O êxito comercial e artístico dos filmes do Batman abriu o caminho para outras adaptações bem sucedidas como *As Tartarugas Ninjas* (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, EUA, 1991), *O Máscara* (*The Mask*, EUA, 1994) e *O Corvo* (*The Crow*, EUA, 1994), e fracassos como *O Juiz* (*Judge Dredd*, EUA, 1995), *Tank Girl* (EUA, 1995) e *O Fantasma* (*The Phantom*, EUA, 1996). Este último recebeu críticas tanto positivas quanto negativas, sendo elogiado por seu tom mais leve e descompromissado, enquanto *O Corvo* trouxe uma atmosfera sombria e uma seriedade que ainda não havia sido vista em filmes baseados em super-heróis, possibilitando a adaptação de *Spawn – O Soldado do Inferno* (*Spawn*, EUA, 1997) e *Blade, O Caçador de Vampiros* (*Blade*, EUA, 1998). O excesso de violência trouxe críticas negativas para *Spawn*, adaptação da revista em quadrinhos criada por um dos fundadores da Image Comics, que teve sucesso moderado nas bilheterias. Já *Blade*, primeira personagem da Marvel a ganhar os cinemas depois do fracasso de *Howard, O Super-Herói*, foi um grande sucesso de bilheteria, sendo classificado como “divertido” pela crítica especializada (Sabin, 2010).

Entretanto, o verdadeiro ponto de virada na relação das histórias em quadrinhos com o cinema ocorreu no último ano do século XX, com o lançamento de *X-men: O Filme* (*X-men*, EUA, 2000), dirigido pelo aclamado Bryan Singer e estrelado por um elenco encabeçado por Sir Ian McKellen e Sir Patrick Stewart, como Magneto e Professor Xavier, respectivamente. O filme foi um sucesso absoluto de público e crítica, apresentando uma visão mais realista dos mutantes, sem deixar de lado as alegorias políticas e sociais do material original. O sucesso influenciou uma reformulação dos

mutantes para os anos 2000, com o escocês Grant Morrison assumindo os roteiros, repaginando o visual dos heróis que passariam a usar uniformes de couro preto como no filme de Singer e não mais os conhecidos *collants* coloridos. Morrison, com a ajuda do frenesi que rondava o filme, tornaria a revista um sucesso novamente, abusando de conceitos de ficção científica, com viagens intergalácticas e o genocídio de 16 milhões de mutante ocorrendo logo nas primeiras edições.

A partir do lançamento de *X-men*, um número cada vez maior de filmes baseados em quadrinhos, a maioria sobre super-heróis, invadiria o cinema todos os anos, com altos orçamentos e investimentos pesados em campanhas de *marketing*. As histórias em quadrinhos tornaram-se a galinha dos ovos de ouro de uma Hollywood pouco inspirada e pouco disposta a arriscar em roteiros originais. Seria uma inversão da recuperação dos quadrinhos nas décadas de 1970 e 1980, mas estes também estavam lucrando com a situação, ganhando destaque na mídia, aumento de vendas, um maior espaço nas bancas de jornal e certo prestígio social. Com a expansão de temas deflagrada pelos quadrinhos alternativos só aumentando, a arte sequencial voltou às prateleiras das livrarias, com quadrinhos como *Jimmy Corrigan* e *Fun Home* sendo aclamados em jornais e recebendo diversos prêmios literários. O casamento dos quadrinhos com o cinema no século XXI estava se provando lucrativo para ambas as partes.

Os anos que seguiram o lançamento de *X-men: O Filme* viram a estreia de filmes como *Homem-Aranha (Spiderman)*, EUA, 2002) e suas continuações, *Demolidor – O Homem Sem Medo (Daredevil)*, EUA, 2003) *Hulk, A Liga Extraordinária (The League of Extraordinary Gentlemen)*, EUA/Reino Unido/Alemanha, 2003), *Hellboy* (EUA, 2004), *Mulher-Gato (Catwoman)*, EUA, 2004), *Elektra* (EUA, 2005), *Quarteto Fantástico (Fantastic Four)*, EUA/Alemanha, 2005), *Constantine* (EUA, 2005 – adaptação de *Hellblazer*) e *V de Vingança (V for Vendetta)*, EUA/Alemanha, 2006).

Em meados dos anos 2000, a indústria cinematográfica já tinha abraçado o gênero de super-heróis e apresentado ao público diversas personagens famosas dos quadrinhos em filmes de alto orçamento e de qualidades e estilos variáveis. Já nesta época, as maiores bilheterias anuais tinham entre seus títulos pelo menos um filme de super-herói. Eles invadiram os cinemas no verão norte-americano e fizeram um sucesso imenso. Com o público garantido, era hora de reformular franquias que não deram certo ou que acabaram tornando-se irrelevantes depois de tantas continuações. Este foi o caso do Homem-

Morcego, que na segunda metade da década de 1990, tinha ganhado continuações terríveis que misturavam humor pastelão e ação desenfreada em meio a tramas risíveis e vilões cada vez mais exagerados, como visto em *Batman Eternamente* (*Batman Forever*, EUA, 1995) e *Batman & Robin* (EUA, 1997). Depois de um tempo no esquecimento, a Warner Brothers decidiu revitalizar a franquia, reformulando-a completamente na visão do cineasta Christopher Nolan. Nolan criou em *Batman Begins* (EUA/Inglaterra, 2005), um herói extremamente calcado na realidade, com motivações sérias e uma psicologia profunda, ainda mais elaborada na continuação, *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (*The Dark Knight*, EUA, 2008). O segundo filme tinha claras inspirações na *graphic novel* de Frank Miller e explorou a relação entre o Homem-Morcego e seu maior inimigo, o Coringa, desta vez interpretado de maneira magistral por Heath Ledger. O filme ganhou destaque após a tragédia do suicídio de Ledger, que teria entrado em depressão após as gravações do longa. *O Cavaleiro das Trevas* foi o filme de super-herói que mais recebeu indicações ao *Oscar*, levando dois prêmios (Melhor Ator Coadjuvante e Melhor Edição de Som), mudando definitivamente a maneira como os quadrinhos eram percebidos pelo público em geral.

Logo em seguida, o Marvel Studios, que havia sido fundado pela Marvel nos anos 1990 para licenciar suas personagens para o cinema, começou a produzir seus próprios filmes, lançando *Homem de Ferro* (*Ironman*, EUA, 2008) com Robert Downey Jr. no papel do divertido *playboy* filantropo dono de uma empresa multibilionária que usa uma armadura de alta tecnologia para salvar o mundo de terroristas. O filme fez um enorme sucesso e deu início ao que ficou conhecido como Universo Cinematográfico da Marvel (*Marvel Cinematic Universe*). Assim como havia feito nos quadrinhos nos anos 1960, as personagens dos filmes da Marvel estariam todas conectadas em um só universo, com personagens fazendo pontas em diversos filmes, sendo as mais notáveis delas o Agente Coulson e o Diretor Nick Fury, da agência de espionagem internacional S.H.I.E.L.D. Coulson e Fury conectam filmes como *Homem de Ferro*, *O Incrível Hulk* (*The Incredible Hulk*, EUA 2008), *Homem de Ferro 2* (*Ironman 2*, EUA, 2010), *Thor* (EUA, 2011) e *Capitão América: O Primeiro Vingador* (*Captain America: The First Avenger*, EUA, 2011). Estes heróis foram reunidos, posteriormente, no filme-evento *Os Vingadores* (*The Avengers*, EUA, 2012), encerrando o que ficou conhecido como Fase Um do Universo

Cinematográfico da Marvel. Dirigido por Joss Whedon<sup>16</sup>, o arrasa-quarteirão é a maior bilheteria de filmes de super-herói de todos os tempos. A Marvel, agora parte do conglomerado Disney, dominou o mercado de filmes de super-heróis, viu suas revistas e personagens se tornarem mais populares que nunca e trabalha atualmente na Fase Dois de seu Universo, que inclui *Homem de Ferro 3* (*Ironman 3*, EUA, 2013), *Thor 2: O Mundo Sombrio* (*Thor 2: The Dark World*, EUA, 2013), *Capitão América 2: O Soldado Invernal* (*Captain America 2: The Winter Soldier*, EUA, 2014), *Guardiões da Galáxia* (*Guardians of the Galaxy*, EUA, 2014) e *Os Vingadores 2: A Era de Ultron* (*The Avengers 2: The Age of Ultron*, EUA, 2015) e *Homem-Formiga* (*Ant-Man*, 2015). Além disso, séries de TV estão sendo produzidas, sendo a primeira delas *Agents of S.H.I.E.L.D.* (EUA, 2013-), que repercute os acontecimentos cinematográficos semanalmente, e outras cinco minisséries estão sendo produzidas em parceria com o serviço de vídeo por demanda Netflix sobre personagens secundárias da editora: *Demolidor*, *Punho de Ferro*, *Lucas Cage* e *Jessica Jones*, que serão reunidos em *Os Defensores*. Em evento recente, a Marvel anunciou seus planos para a Fase Três que inclui *Capitão América: Guerra Civil* (*Captain America: Civil War*, 2016), *Doutor Estranho* (*Doctor Strange*, 2016), *Guardiões da Galáxia 2* (*Guardians of the Galaxy 2*, 2017), *Thor: Ragnarok* (2017), *Pantera Negra* (*Black Panther*, 2017), *Vingadores: Guerra Infinita – Parte I* (*Avengers: Infinity War - Part I*, 2018), *Capitã Marvel* (*Captain Marvel*, 2018), *Inumanos* (*Inhumans*, 2018) e *Vingadores: Guerra Infinita – Parte II* (*Avengers: Infinity War - Part II*, 2019).

Tendo em vista o sucesso recente dos filmes do Marvel Studios, a Warner Brothers, detentora dos direitos de adaptação de todas as personagens da DC Comics, anunciou seus planos de lançamento para filmes de super-heróis até 2020, incluindo *Batman e Superman: Alvorecer da Justiça* (*Batman v Superman: Dawn of Justice*, 2016), *Esquadrão Suicida* (*Suicide Squad*, 2016), *Mulher-Maravilha* (*Wonder Woman*, 2017), *Liga da Justiça* (*Justice League Part One*, 2017), *The Flash* (2018), *Aquaman* (2018), *Shazam* (2019), *Liga da Justiça 2* (*Justice League Part Two*, 2019), *Ciborgue* (*Cyborg*, 2020) e o *reboot* de *Lanterna Verde* (*Green Lantern*, 2020), totalizando mais de 20 filmes do subgênero programados para serem lançados nos próximos seis anos, sem contar as

---

<sup>16</sup> Criador *cult* das séries *Buffy*, *Angel* e *Firefly* (EUA, 2002-2003), que migraria para os quadrinhos, escrevendo elogiadas edições de *Os Fugitivos* (*The Runaways*, 2003) e *Os Surpreendentes X-men* (*Astonishing X-men*, 2004).

adaptações de outros títulos não pertencentes às duas grandes editoras, afinal, não foram apenas os quadrinhos de super-heróis que foram transpostos para a tela grande.

Os anos 2000 viram uma grande produção de quadrinhos alternativos e independentes de excelente qualidade, recebendo diversos prêmios literários e específicos de quadrinhos. Este material atraiu a atenção de cineastas como Terry Zwigoff que firmou uma parceria com o quadrinhista Daniel Clowes filmando adaptações de duas de suas obras, *Ghost World* (EUA, 2001) - estrelando Thora Birch e Scarlett Johansson - e *Uma Escola de Arte Muito Louca* (*Art School Confidential*, EUA, 2006) - com Anjelica Huston e John Malkovitch -, que se tornaram cultuados no cinema alternativo. Em 2006, o premiado diretor de *Beleza Americana* (*American Beauty*, EUA, 1999) adaptaria a *graphic novel* *Estrada Para a Perdição* (*Road to Perdition*, 1998, da DC Comics), sobre um pai e um filho procurando vingança contra máfia irlandesa durante a Grande Depressão. O filme foi estrelado por Tom Hanks, Paul Newman e Jude Law e foi indicado para seis *Oscar*. Logo em seguida, David Cronenberg faria *Marcas da Violência* (*A History of Violence*, EUA/Alemanha/Canadá), versão da história em quadrinho homônima publicada pela DC em 1997. O filme seria indicado a dois prêmios da Academia por Melhor Roteiro Adaptado e Melhor Ator Coadjuvante. Ainda no circuito de arte, destacam-se dois filmes franceses: *Persépolis* (*Persepolis*, EUA/França, 2007) adaptação de Marjane Satrapi da *graphic novel* de sua autoria sobre uma garota amadurecendo durante a Revolução Iraniana (vencedor do Prêmio do Júri no Festival de Cannes), e *Azul é a Cor Mais Quente* (*La Vie d'Adèle – Chapitres 1 & 2*, França/Bélgica/Espanha, 2013), adaptação do quadrinho de Julie Maroh sobre o despertar da sexualidade de Adèle, uma típica garota francesa que se envolve com uma mulher de cabelos azuis. O filme foi alvo de controvérsias ao redor de suas intensas e longas cenas de sexo lésbico e acabou recebendo a Palma de Ouro em 2013 por votação unânime.

Quadrinhos e cinema sempre tiveram uma relação muito próxima, mas nas últimas décadas esta relação foi estreitada, funcionando tanto como uma saída para crise criativa de Hollywood que, ao trazer o gênero dos super-heróis para as telas grandes, garantiu uma nova fonte para bilheterias milionárias, quanto como uma maneira dos quadrinhos ganharem visibilidade, aumentarem suas vendas e se legitimarem como forma de arte perante os olhos do público em geral. Aos poucos, os quadrinhos deixaram de ser considerados passatempos infantis inofensivos e sem valor literário ou uma ameaça que incita os jovens a violência e criminalidade e passaram a ser encarados como uma forma

de arte autêntica, ganhando uma maior permissividade para tratar de assuntos que demoraram a ser aceitos nas histórias em quadrinhos e sendo, inclusive, utilizados como material complementar nas salas de aula. Sem dúvida, o cinema teve um papel fundamental nesta mudança de perspectiva.

### Capítulo 3 - *Hulk e Scott Pilgrim Contra o Mundo*: analisando linguagens

Como visto anteriormente, é notável o interesse de Hollywood na última década pela arte sequencial como fonte de inspiração para *blockbusters*. Durante muito tempo, os quadrinhos se diferenciaram do cinema como meio de entretenimento, pois suas páginas não estavam presas às restrições tecnológicas ou orçamentárias como o cinema e, portanto, a imaginação do artista podia fluir livremente, criando universos peculiares cheios de detalhes, personagens visualmente excêntricas e tramas impensáveis para filmes hollywoodianos. Porém, com o interesse cada vez maior do público em filmes recheados de efeitos especiais e com a evolução tecnológica dos mesmos, Hollywood encontrou nos quadrinhos de super-herói uma fonte inesgotável de narrativas para *blockbusters* repletos de efeitos especiais e ação. Logo, uma fórmula que não havia se provado muito lucrativa - com diversas tentativas falhas de adaptação seguindo o sucesso de *Superman* -, se tornaria uma das maiores fontes de bilheteria da indústria. O apreço que tanto o cinema quanto os quadrinhos possuem por histórias fantásticas e narrativas escapistas aproximam estas duas mídias que, por meio de devidas circunstâncias econômicas e de avanços tecnológicos, puderam frutificar.

Outra maneira de olhar para essa relação é através da linguagem. No entanto, apesar de tanto cinema quanto quadrinhos possuírem um discurso narrativo baseado em imagens, é importante ressaltar que estas são linguagens muito diferentes entre si, que possuem muitas peculiaridades específicas. Neste capítulo, vamos abordar estas diferenças e semelhanças a partir da análise de dois filmes: *Hulk* e *Scott Pilgrim Contra o Mundo*. O primeiro é a adaptação de Ang Lee para a icônica personagem da Marvel e o segundo é derivado de uma publicação independente que ganhou os cinemas pelas mãos de Edgar Wright. Ambos os filmes experimentam, de maneiras diferentes, com as linguagens de seus materiais fonte e com a linguagem cinematográfica.

Os direitos de adaptação para o cinema de *Hulk* foram adquiridos pela Universal Pictures logo após o lançamento do último filme feito para televisão baseado na popular série do final dos anos 1970. Seguiram-se, então, mais de dez anos de desenvolvimento nos quais o projeto passaria pelas mãos de diversos diretores e roteiristas, entre eles J.J. Abrams e Zack Penn (que acabaria escrevendo o *reboot* de 2008, reaproveitando algumas das cenas de seu tratamento anterior). Depois de oscilar entre o drama e a comédia, passar por alternância de vilões e se inspirar em diversas fases da personagem nos quadrinhos, o projeto foi entregue a Ang Lee, que encomendou uma nova versão a seu parceiro James

Schamus, costurando a trama militar do tratamento de John Turman e as questões paternas de Bruce Banner introduzidas por Michael France com uma nova camada psicológica mais adequada à visão de Lee.

Criado por Stan Lee e Jack Kirby e publicado originalmente em 1962, *O Incrível Hulk* conta a história do Dr. Bruce Banner que, após absorver uma enorme quantidade de radiação gama oriunda de uma explosão em um campo de testes nucleares, passa a se transformar em um mostro gigante e verde toda vez que se irrita. Possuidor de uma força descomunal e uma pele virtualmente indestrutível, o Hulk é encarado tanto como ameaça quanto como salvação, pois a fera se atém apenas aos sentimentos humanos mais básicos, sendo capaz de executar atos de extrema violência, e também de compaixão. Trazendo referências de obras como *O Médico e o Monstro*, *King Kong*, *A Bela e a Fera*, *Frankenstein* e *Fausto*, Ang Lee reinterpreta o Hulk dos quadrinhos como um drama psicológico sobre laços familiares e sentimentos reprimidos, colocando Banner (Eric Bana) na linha de fogo entre o pai (Sam Elliott) de Betty Ross (Jennifer Connelly), sua ex-namorada e grande amor, e seu próprio pai (Nick Nolte), respectivamente, um general casca-grossa do exército norte-americano e um cientista ambicioso cujos experimentos genéticos acabam involuntariamente gerando o Hulk. A busca pela fragilidade do humano dentro do monstro investida pelo cineasta chinês recebeu críticas mornas e não agradou ao público fiel dos quadrinhos, fazendo com que o filme não chegasse nem perto do êxito esperado nas bilheteiras.

Um pouco mais de um ano depois do lançamento de *Hulk*, uma editora independente de Portland, nos Estados Unidos lançava o primeiro volume de uma série de seis *graphic novels* do canadense Bryan Lee O'Malley. Tendo como inspiração a canção homônima da banda *Plumtree*, O'Malley criou *Scott Pilgrim*, um garoto comum da cena musical alternativa de Toronto que se vê involuntariamente envolvido em uma disputa contra os sete ex-namorados do mal de Ramona Flowers. A série mistura problemas da vida cotidiana de jovens adultos em uma trama mirabolante que se utiliza de metalinguagem e múltiplas referências ao mundo dos videogames e dos mangás. O sucesso dos primeiros volumes de *Scott Pilgrim* fez com que a Universal logo garantisse os direitos de adaptação e em 2005 o filme começou a ser produzido.

Edgar Wright, experiente em narrativas que adicionam camadas cômicas e fantásticas a histórias cotidianas como em *Todo Mundo Quase Morto* (*Shaun of the Dead*, Reino Unido/França/EUA 2004) e *Chumbo Grosso* (*Hot Fuzz*, Reino Unido/França, 2007), seus filmes anteriores, assumiu a direção do projeto ainda quando não haviam sido

publicados todos os volumes da *graphic novel*. Mantendo-se fiel às linhas narrativas do material original, Wright conseguiu transpor de maneira exímia a multitude de referências de *Scott Pilgrim*, acrescentando novos elementos metalinguísticos elaborados para funcionar dentro de um filme. *Scott Pilgrim Contra o Mundo* se debruça sobre a linguagem dos quadrinhos e dos videogames em uma narrativa bastante ágil que não nega as suas origens, explorando caminhos linguísticos pouco usuais, principalmente em filmes clássico-narrativos hollywoodianos. Entretanto, apesar de ter sido elogiado pela crítica por seu visual inovador e por conseguir dar vida aos quadrinhos, o filme não fez muito sucesso de público, sendo mais uma decepção nas apostas do Universal Pictures, que também havia produzido *Hulk*.

Considerando que tanto *Hulk* quanto *Scott Pilgrim* não obtiveram um desempenho satisfatório nas bilheterias, podemos ressaltar que houve diferenças significativas na recepção dos dois filmes. Enquanto, *Scott Pilgrim* foi aclamado pelos fãs, falhando em atingir um público mais abrangente, *Hulk* não conseguiu ser bem-sucedido nem com os espectadores-leitores e nem com o público geral. Usando o artigo de Gláucio Aranha, Mariana Moreira e Paula Araújo (2009), que discorre sobre adaptações cinematográficas de quadrinhos de super-heróis em Hollywood, podemos tentar compreender os motivos que levaram a esta recepção diferente entre os dois filmes.

Segundo Aranha, Moreira e Araújo, existe uma diferença de recepção dos leitores-espectadores entre às adaptações de quadrinhos de super-heróis que se propõem a ser uma versão do original, respeitando as principais características e personalidade das personagens, e aquelas que apenas se utilizam da fama e dos conceitos gerais do suporte inicial para criar algo que pouco se assemelha ao que os fãs estão familiarizados. *Scott Pilgrim* se encaixaria perfeitamente no primeiro caso, sendo uma adaptação que desde o começo teve o aval de seu criador e que prestava contas aos fãs durante todo o processo de desenvolvimento e produção. As constantes atualizações *online* mostravam que o visual das personagens, seus figurinos, as locações e o enredo seguiriam a mesma linha das aclamadas *graphic novels* de Brian Lee O'Malley, criando uma ligação com os espectadores-leitores muito antes de o filme ser lançado. Já *Hulk* pode ser encaixado ainda em uma terceira categoria abordada posteriormente no artigo supracitado. Esta categoria abrange os filmes de super-heróis que tentam ser superiores ao material fonte, assumindo, com certa arrogância, a tentativa de melhorar o original, transmitindo a ideia de que o realizador acredita que o suporte original é inferior ao cinema e, portanto, deve ser modificado.

Tendo como trabalhos anteriores filmes como *Razão e Sensibilidade* (*Sense and Sensibility*, EUA/Reino Unido, 1995), adaptação emocionante do romance de Jane Austen, e *O Tigre e o Dragão* (*Wo hu cang long*, China/EUA, 2000), delicado filme de artes marciais baseado no quarto livro de uma clássica pentalogia chinesa, Ang Lee foi convocado pelo Universal Pictures para legitimar o conturbado projeto de adaptação do Golias esmeralda da Marvel, trazendo uma abordagem focada nas sutilezas da personagem sem negligenciar as sequências de ação, assim como havia feito no épico de artes marciais que conquistou o Oscar. Aranha, Moreira e Araújo polarizam as adaptações cinematográficas de quadrinhos de super-herói entre aquelas que consideram “as peculiaridades da obra de origem e seu leitores” e as que possuem “uma tendência mais comercial, que adultera substancialmente a obra adaptada, negligenciando a comunidade de espectadores-leitores” (2009, p. 87), indicando ainda que a última costuma não ser bem-sucedida mercadologicamente devido a seu comum afastamento da linguagem dos quadrinhos e também da obra original. No entanto, o caso de *Hulk* é um pouco diferente, pois o material fonte é facilmente reconhecível em sua trama, na personalidade e nas interações de suas personagens e Lee se empenha em construir dentro da própria linguagem do filme algo semelhante à leitura de um quadrinho, prestando uma homenagem ousada ao suporte de origem. O que afasta tanto o espectador-leitor quanto o público em geral de *Hulk* é o estranhamento em relação às marcas características da direção de Lee e o material original. O aprofundamento psicológico, o ritmo meândrico, somados à edição pouco usual entram em conflito com as expectativas de um público que conhece estas personagens por meio da leitura leve e rápida das revistas em quadrinhos de aventura e do seriado de televisão. Assim como em *O Tigre e o Dragão*, até a ação em *Hulk* ganha reflexos filosóficos e o filme mergulha em uma drama complexo que, ao invés de aproximar o espectador daquelas personagens, o afasta, exatamente por transparecer uma iniciativa do filme de não ser apenas um filme de super-herói, de ser mais que o original.

Como observam Aranha, Moreira e Araújo, o espectador-leitor entende que algumas alterações são necessárias devido à diferença entre as mídias e encara a obra cinematográfica como uma produção independente inspirada no material original, uma versão. É possível compreender este posicionamento deste público específico se pensarmos que muitos quadrinhos de super-heróis são publicados continuamente há pelo menos 50 anos, tendo sido escritos e desenhados por uma multitude de artistas diferentes com os mais diversos antecedentes e referências, cada um com sua visão particular destas

histórias (sem contar as edições e/ou séries especiais que retratam as personagens em versões alternativas, muitas vezes variando de gênero, etnia e orientação sexual).

Brian McFarlane (1996) entende que o público pode aceitar alguma parcela de “violação” do original em favor do atendimento de sua expectativa em relação a uma realização imagética de como aquela obra poderia ser representada. Pensamento este que pode ser complementado com o de Morris Beja (1979) no sentido de que em prol de um desejo de ampliação da visualidade da obra, o leitor é capaz de negociar os limites do original. Tais alterações nas “fronteiras”, contudo, não importam de modo nenhum em uma aceitabilidade da alteração total do “território”. (ARANHA, ARAÚJO, MOREIRA, 2009, p. 88)

Essa permissividade do espectador-leitor pode ser claramente observada no caso de *Scott Pilgrim Contra o Mundo*. Como já mencionado, o filme de Edgar Wright estava sendo produzido ao mesmo tempo em que Brian Lee O’Malley criava os últimos volumes da série, sendo o último publicado apenas poucas semanas antes do lançamento do filme nos cinemas dos Estados Unidos. Nesta conjuntura, O’Malley forneceu a Wright (que também assina o roteiro e a produção) as linhas gerais da reta final de sua obra, ficando a cargo deste último preencher o caminho até lá, resultando em duas obras com conteúdos muito similares, mas que diferem significativamente em seus finais, porém possuidoras de um aura conceitual comum. O’Malley declarou que o processo de roteirização do filme influenciou na escrita das *graphic novels*, com diálogos dos quadrinhos sendo completamente alterados para ficarem mais parecidos com os do roteiro. O’Malley e Wright possuem visões muito semelhantes da obra em questão e, neste sentido, a linha que separa o original e a adaptação torna-se tênue, sendo refletida na reação dos espectadores-leitores diante do filme. Já em *Hulk*, a visão de Ang Lee encontra-se em uma posição diferente do conceito geral que o espectador médio possui da personagem, gerando uma contrapropaganda dos fãs que corroborou para a má recepção do filme.

Porém, mais interessante para este estudo é a existência de um fator comum que conecta o fracasso comercial tanto de *Hulk* quanto de *Scott Pilgrim Contra o Mundo*: os dois filmes propõem uma espécie de fusão entre a linguagem dos quadrinhos e a linguagem cinematográfica e são, neste ponto, artisticamente bem-sucedidos, recebendo reconhecimento da crítica e da mídia especializada. No entanto, a abordagem inovadora dos dois filmes contribuiu para o afastamento do grande público que teve dificuldade de assimilar as novas referências.

Como visto anteriormente, o cinema e os quadrinhos surgiram de um mesmo contexto histórico e, enquanto é possível registrar nos quadrinhos de meados do século XIX diversos usos da imagem narrativa que seriam utilizados pelo cinema posteriormente, a difusão de elementos como o *plongée*, o *contra-plongée*, o *close up* e a exploração do campo/contracampo só foram amplamente difundidos pelo cinema. Segundo Moacyr Cirne (1975), em 1910, a circulação de jornais nos Estados Unidos era de 25 milhões de exemplares, em 1920, mais de 27 milhões e, em 1925, 33 milhões, o que colocava os quadrinhos no centro da cultura de massa. Mas, ao mesmo tempo em que os quadrinhos eram consumidos em larga escala, a produção em massa e o uso desta mídia como elemento de dominação para impedir que determinadas classes sociais desenvolvessem criticidade histórica levaria a linguagem quadrinhística a um retrocesso, no qual podemos considerar apenas tiras como *Little Nemo* e *Krazy Kat* como continuadoras do trabalho de pioneiros como Christophe. Enquanto isso, o cinema mudo encantava o público, aprimorando cada vez mais sua forma narrativa com técnicas de montagem, uso dramático da angulação e da iluminação e movimentos de câmera. Cirne considera que o cinema mudo inconscientemente educou o público leitor de quadrinhos quando as tiras de aventura começaram a utilizar elementos “cinematográficos” para contar suas histórias. Para Umberto Eco (*apud* Cirne, 1975), os quadrinhos sempre estiveram na dependência da linguagem cinematográfica quanto se trata de enquadramento. Isso pode ser verificado até hoje nos trabalhos de artistas como John Cassaday, que abusa de planos panorâmicos<sup>17</sup> e angulações cinematográficas, e o brasileiro Rafael Coutinho, que também trabalha com quadros rigorosos em sua composição e sempre desenha suas personagens em transições entre um movimento e outro. Entretanto, é possível perceber também, no trabalho de artistas como Chris Ware, uma aproximação maior do *design* gráfico e da infografia na construção de suas narrativas, distanciando-se quase que diametralmente da linguagem cinematográfica (também presente, em menor grau, em *Scott Pilgrim*).

A partir da década de 1930, convencionou-se enxergar os quadrinhos como um apêndice quase parasitário e inferior ao cinema. Segundo as ideias de Eco (*apud* Aranha, Araújo, Moreira, 2009), os quadrinhos *mainstream* fazem parte da Literatura de Entretenimento (Literatura de Massa), na qual o enredo e suas funções são os pontos

---

<sup>17</sup> Apesar de o plano panorâmico ter sido difundido pelos quadrinhos muito antes da chegada do *CinemaScope*, em 1953.

centrais da narrativa. Desta forma, assim como os romances pertencentes a esta categoria, eles atraem o interesse de produtores de cinema em busca de novas histórias, sendo estas de relativamente fácil tradução entre suportes. Assim, como já mencionado, conforme o cinema foi aprimorando sua capacidade de contar histórias fantásticas, voltar seu olhar para os quadrinhos de super-herói era um passo natural, uma vez provado o potencial do, agora consolidando, subgênero de aventura de super-heróis.

Por se tratarem de duas mídias cujas narrativas são baseadas em imagens estáticas e/ou em movimento, elementos citados como a variação de ângulos para efeito dramático, a iluminação, o uso das cores, a transição de quadros, a montagem paralela, a mudança de ponto de vista, etc. se convencionam semiologicamente de maneira semelhante tanto nos quadrinhos quanto no cinema, dando a impressão ao leitor de quadrinho e ao espectador de cinema que estas experiências podem ser muito semelhantes, quando, na verdade, elas funcionam de maneiras bastante distintas.

Ben Towle, cartunista indicado diversas vezes ao Prêmio Eisner, faz um apelo em um artigo em seu blog pessoal (2014) para que repensemos os usos de termos cinematográficos quando falamos de quadrinhos. Ele indica a frequência com que mencionamos a angulação da câmera, a tomada e outros termos que nos limitam a pensar os quadrinhos e sua narrativa de determinada maneira, sempre atrelada ao cinema. Mas, quando paramos para analisar, estas duas mídias funcionam melhor quando pensadas em contraposição do que em convergência. Por exemplo, a experiência clássica do cinema é uma atividade compartilhada, sob o qual o espectador tem pouco controle, mediada por um projetor que cria a ilusão de movimento em imagens estáticas e cuja duração é determinada pelo tempo de projeção; já os quadrinhos são consumidos individualmente com participação ativa do leitor que constrói a narrativa a partir de imagens estáticas que sugerem movimento por meio de um processo chamado Conclusão (McCloud, 1995) e cuja duração é determinada pelo próprio leitor. Neste sentido, cinema e quadrinhos são radicalmente opostos. A crítica de Towle vem do fato de que autores e leitores de quadrinhos apenas utilizam termos oriundos da filmologia, quando a arte sequencial possui a capacidade de absorver as mais diversas artes em suas páginas, ficando a criação de quadrinhos limitada a uma única linha de pensamento que tenta aproximá-lo o tempo todo do cinema, quando terminologias oriundas do design gráfico, do teatro, da poesia, da infografia também poderiam muito bem serem aplicadas em discussões sobre quadrinhos. Termos como cadencia, linha, qualidade, ritmo, unidade, repetição, composição, encenação, entre outros, se aplicam muito melhor à análise dos quadrinhos

do que posicionamento de câmera, segundo Towle. Estas reflexões nos são caras, pois, neste trabalho, pretende-se analisar a força convergente dos quadrinhos e do cinema através de suas diferenças, afinal, ao compreender os pontos nos quais estas mídias divergem entre si, podemos ter uma melhor noção da força atrativa que elas exercem uma na outra, pois é exatamente nestes pontos que elas se complementam.

Ao tentar definir um termo específico para designar as histórias em quadrinhos (como visto no Capítulo 1), Scott McCloud (1995) parte do termo “arte sequencial” cunhado por Will Eisner (2001), mas o julga muito abrangente. Neste pensamento, ele inclui o cinema como arte sequencial na qual a sequência de imagens se dá em um mesmo espaço, a tela, onde a ilusão de movimento é criada pela projeção das imagens à velocidade de 24 quadros por segundo. Para McCloud, podemos pensar no filme como um quadrinho extremamente lento, assim, “o espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o filme.” Ismail Xavier possui pensamento semelhante:

“O conjunto de imagens impresso na película corresponde a uma série finita de fotografias nitidamente separadas, a sua projeção é, a rigor, descontínua. Este processo material de representação não impõe, a princípio, nenhum vínculo entre duas fotografias sucessivas. A relação entre elas será imposta pelas duas operações básicas na construção de um filme: a filmagem (...) e a montagem.”  
(XAVIER, 2005, p. 19)

Se no cinema os processos de filmagem e montagem oferecem o vínculo entre fotogramas sucessivos, nos quadrinhos o agente desta ação é o leitor. Ele o faz por meio do processo de Conclusão (McCloud, 1995) no qual interpreta a relação entre os quadros dispostos em sequência, conferindo mudança, tempo e movimento a imagens estáticas e sendo colaborador consciente e voluntário do ato da leitura. Na mídia eletrônica, como o cinema e a televisão, este processo é “amplamente involuntário e virtualmente imperceptível” (p. 68), pois ocorre por intermédio de um aparato tecnológico, cabendo ao espectador uma posição mais passiva. O cineasta Peter Kubelka, em seus escritos sobre a materialidade do filme, (*apud* Xavier, 2005, p. 107) corrobora com esta ideia ao afirmar que “cinema não é movimento (...) é a projeção de fotos (...) em ritmo acelerado”. Para ele, a articulação básica de um filme se dá entre dois fotogramas e não entre dois planos. Nesta leitura, quadrinhos e cinema estão muito próximos, se pensarmos no fotograma como unidade básica do filme (ao invés do plano) e no quadro como unidade básica do quadrinhos, relacionamos que esta articulação se dá no cinema através do projetor e nos

quadrinhos através do leitor, criando, em ambos os casos, a ilusão do movimento. Também podemos apontar que quadrinhos e cinema são suportes da descontinuidade, da elipse e do corte. Entretanto, o cinema, em seu formato clássico narrativo hollywoodiano, busca estabelecer uma ilusão de continuidade por meio de regras específicas de decupagem e montagem, já os quadrinhos enaltecem suas elipse, pois é no entre quadros que se encontra sua articulação mais poderosa. Para Xavier (*ibidem*), assumir o cinema como um lugar de busca pela ilusão da continuidade fortalece o pacto entre o filme e o espectador, que passa a ter uma consciência maior do filme como objeto material, tornando mais honesta e reveladora a experiência do cinema.

(...) o cinema é o reinado da descontinuidade. No próprio processo de registro, tal descontinuidade está impressa e, por sua vez, a montagem cria um universo fragmentado, cuja continuidade, mesmo no mais simples filme narrativo, é produto de uma síntese da nossa consciência. (XAVIER, 2005, p. 110)

O mesmo pode ser dito para os quadrinhos, que dispõem à frente do leitor sua forma e aparato e pede a ele que estabeleça relações de continuidade entre imagens sequenciais. Segundo Cirne (1975, p. 38) a mudança de planos é definida por um parâmetro de ordem temporal e outro espacial, pois o filme obedece a uma continuidade rigorosa na qual “o retângulo da tela ocupa o espaço de nossa memória/visão, dominando-a sensorialmente”.

Assim, a leitura de um filme se revela em três instâncias temporais, de acordo com José Lino Grunewald (*apud* Cirne, 1975): o tempo real, o tempo fictício e o tempo virtual. O tempo real equivale à leitura do tempo narrativo, à metragem do filme, ao tempo que se passa em uma sessão de cinema; o tempo fictício equivale à leitura do tempo narrado, do fato contado, no qual podemos receber informações transcorridas em um dia, alguns meses ou bilhões de anos; já o tempo virtual equivale ao ritmo de sucessão das imagens durante a projeção, é o tempo que auxilia na definição do tempo narrativo, que corrobora para a sensação de passagem de tempo narrado e que ajuda a estabelecer a ilusão de continuidade cinematográfica.

Nos quadrinhos, também temos três instâncias temporais: o tempo que se leva para transmitir a informação por meio do texto e do desenho, o tempo transcorrido dentro da história e o tempo de leitura. Enquanto na experiência clássica do cinema o tempo de leitura do espectador está intrinsecamente atrelado ao tempo narrativo, por menos linear

que este seja, nos quadrinhos, esta rigorosidade não está presente, sendo o tempo de leitura único a cada leitor, que pode parar para observar um desenho com mais calma ou selecionar a ordem de leitura dos quadros, mesmo que esta não seja a ordem pretendida pelo autor. Esta ausência de rigorosidade tanto no tempo de leitura como nas disposições dos quadros e do aparato narrativo dos quadrinhos em frente ao leitor, permite um maior número de possibilidades de transições entre quadros, o que pode fazer da imagem quadrinhística uma imagem mais complexa (por sua iconicidade e por encerrar elementos linguísticos imagéticos como o balão e a onomatopeia, verdadeiras unidades significantes da imagem) em contraposição à imagem cinematográfica (cuja complexidade se dá a partir de outros elementos não estritamente imagéticos), sendo esta inevitavelmente mais rica - excluindo-se aqui o cinema de animação e as fotonovelas.

São nestas transições entre quadros que, muitas vezes, se encontra a riqueza da narrativa quadrinhística, pois elas demandam com frequência uma alta capacidade cognitiva do leitor. McCloud (1995) classifica estas transições de conteúdo em seis categorias: momento-a-momento (figura 15), a qual exige pouquíssima conclusão do leitor, por se tratar de dois quadros entre os quais o intervalo de tempo é muito curto, assemelhando-se à disposição de fotogramas em um filme; ação-para-ação (figura 16 e 17), transições que apresentam um único tema em progressão de ações interligadas; tema-para-tema (figura 18), na qual, dentro de uma mesma cena ou ideia, o leitor deve participar ativamente construindo a relação entre os quadros; cena-a-cena (figura 19), na qual podem ocorrer grandes passagens de tempo ou deslocamentos espaciais, exigindo dedução do leitor; aspecto-para-aspecto, na qual os quadros mostram elementos aparentemente não relacionados, mas que compõem a ideia ou atmosfera de um local (figura 20); e *non-sequitur* (figura 21), na qual não existe, aparentemente, nenhuma relação entre os quadros em sequência (o que o próprio autor questiona, pois a mente humana tende a estabelecer, mesmo involuntariamente, relações entre imagens sequenciais).

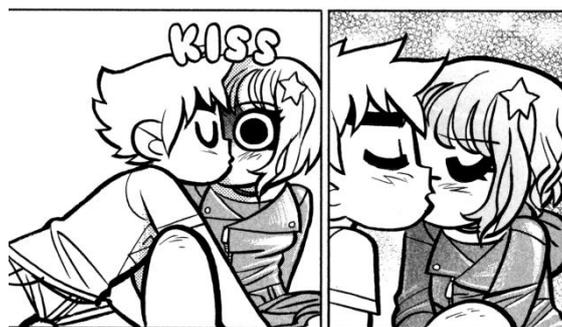


Figura 15 – Transição momento-a-momento em *Scott Pilgrim*.

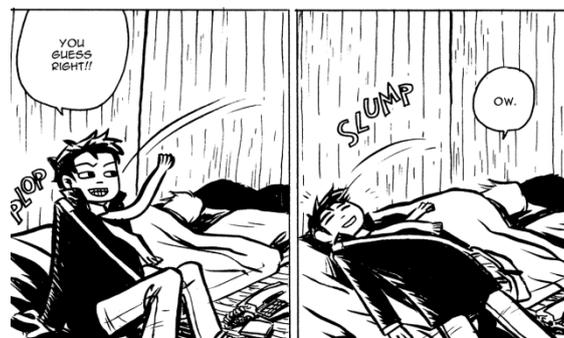


Figura 16 e 17 – Dois exemplos de transição ação-para-ação em *Scott Pilgrim*.



Figura 17 – Transição tema-para-tema em *Scott Pilgrim*.



Figura 18 – Transição cena-a-cena em *Scott Pilgrim*.



Figura 19 – Transição aspecto-para-aspecto em *Jimmy Corrigan*.

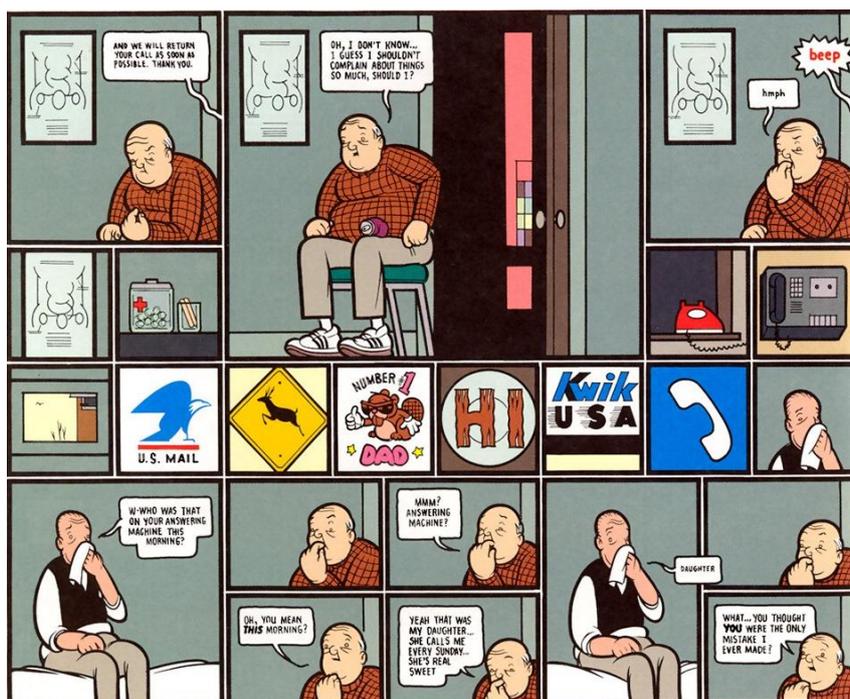


Figura 20 – Transição *non-sequitur* em *Jimmy Corrigan*.

Algumas destas transições também podem ser observadas no cinema, porém elas não ocorrem com tanta frequência como nos quadrinhos, onde o quadro age como indicador geral de que o tempo e/ou espaço está sendo dividido e seu conteúdo determina a duração do tempo e as dimensões do espaço. Entre um quadro e outro sempre haverá uma elipse que deverá ser preenchida pelo leitor e este preenchimento também é particular

e individual - cada leitor preenche a sarjeta<sup>18</sup> de acordo com suas experiências pessoais e imaginação. Existem ainda quadros que não possuem sarjeta, mas que representam diversas ações diferentes que podem estar ocorrendo simultaneamente ou em sequência, cabendo ao leitor interpretar as ações segundo as indicações do desenho. Na figura 22 de *Os Supremos* (*The Ultimates*, 2002), a personagem Mercúrio, capaz de se movimentar na velocidade do som, aparece diversas vezes, indicando que no espaço temporal do quadro, ele executou várias ações. Porém, Mercúrio não é o único indicador temporal da figura, uma vez que cada ação do quadro, quando isolada pela mente do leitor, possui sua própria lógica temporal interna que pode variar dependendo da leitura que se faz delas.



Figura 22 - Quadro de oito páginas de *Os Supremos* que lembra a *Tapeçaria de Bayeux*.

Quando Cirne (1975) refere-se à imagem cinematográfica como menos complexa que a imagem dos quadrinhos, ele está considerando que esta imagem nos oferece um recorte limpo e cristalino do objeto filmado, mesmo quando ela possui palavras ou simples letras, pois os quadrinhos apresentam um recorte do objeto desenhado com implicações verbais e não-verbais, sendo o balão e a onomatopeia os elementos decodificadores desta imagem. Entretanto, Ang Lee, junto com seu colaborador habitual, o montador Tim Squyres, ao procurarem reproduzir em *Hulk* uma experiência próxima à leitura dos quadrinhos, adicionam novas camadas a esta questão. A montagem em *Hulk* é um elemento fundamental que não apenas simula a disposição de quadros em uma página em quadrinhos, mas se apropria dela plenamente, ciente do suporte em que está inserindo. De acordo com o próprio Cirne (1975, p. 71), a especificidade do filme é que ele é composto “por uma combinação heterogênea de códigos homogêneos”, sendo que “qualquer elemento extracinematográfico torna-se cinematográfico no interior do fato filmico, desde que manipulado adequadamente”. Assim, tanto em *Hulk* como em *Scott Pilgrim Contra o Mundo*, temos elementos alheios à experiência cinematográfica que, ao serem corretamente inseridos em suas respectivas narrativas, tornam-se parte do fato

---

<sup>18</sup> Espaço entre os quadros.

fílmico. A maneira como experienciamos o cinema nestes dois filmes é diferente daquela a que estamos acostumados: em *Scott Pilgrim* este fato se dá, prioritariamente, pela inserção de videografismos e pela manipulação da imagem e, em *Hulk*, isso ocorre principalmente devido à montagem.

A maioria das composições em *Hulk* envolve a divisão da tela em dois ou mais planos de dimensões variáveis, como em uma página de quadrinhos. Entretanto, a montagem não se limita a isso, criando diversas relações entre os planos divisores da tela que demandam uma capacidade cognitiva do espectador incomum no cinema. Lee e Squyres, conscientes do cinema como a arte do movimento, fazem os planos passearem pela tela, criando diversas composições em cima de um plano só e brincando com fusões e recortes de imagens. Em determinada cena no início do filme, a mãe de Bruce, Edith Banner (Cara Buono) está na pia da cozinha preparando o jantar ao lado de seu marido, David Banner (Paul Kersey), os dois capturados em um plano médio próximo. David avança em direção ao balcão, saindo pela direita do quadro. Corta para David no balcão em um plano conjunto, a voz em *off* da esposa anuncia que tem uma ótima notícia e, quando David vira-se para ouvi-la, uma transição em cortina cria uma composição de ambos em close-up, olhando-se, campo e contracampo no mesmo plano. Ela anuncia a gravidez e um plano oval de Edith em trabalho de parto coloca-se entre os dois, pulsando até preencher inteiramente a tela (figura 23).



Figura 23

Outros exemplos de composições mostram Bruce, já adulto, observando um experimento em seu laboratório, quando um gráfico aparece em meio ao plano, movendo-se lentamente para a esquerda e se expandindo até percebemos que se trata dos dados analisados por Betty Ross em seu computador (figura 24). Mais tarde, Betty e Bruce

conversam sobre o experimento fracassado e sobre o passado de Bruce, quando um plano estreito de Talbot (Josh Lucas), sentado em uma sala de espera, invade o plano conjunto de Betty e Bruce finalizando sua discussão. O plano é expandido até preencher toda a tela e, em seguida, vemos Betty através de um vidro, entrando no *hall* de espera onde Talbot se encontra. Ele se levanta para falar com ela e um novo plano surge no canto inferior direito da tela, mostrando Talbot em *close up*. Ele a segue até o elevador e neste momento os dois planos mostram Betty em angulações diferentes (figura 25).



Figura 24



Figura 25

Tanto em *Hulk* quanto em *Scott Pilgrim Contra o Mundo*, a manipulação de imagens produz novas relações significacionais que aproximam a experiência do cinema à leitura de um quadrinho, sem que para isso, deixe de ser cinema. Os dois filmes se aproveitam do processo cinematográfico de tornar fílmico tudo que nele se encerra, transformando a imagem cinematográfica em uma imagem mais complexa, pois, dentro da reconhecida unidade básica do cinema, o plano, e em seu espaço consagrado de convenções absolutas, a tela, estes dois filmes propõem novas possibilidades. Estas possibilidades de um cinema hollywoodiano contemporâneo vão de encontro às ideias de André Bazin sobre a montagem e o caráter puro da imagem. Para Bazin (*apud* Xavier, 2005), a imagem cinematográfica tem como função revelar para o espectador uma realidade velada que só pode ser acessada com o auxílio da câmera. Esta realidade deve vir pura ao espectador, sendo desvendada pela própria imagem em sua instância mais cristalina, sem manipulações posteriores (em sua defesa do cinema de ficção, ele admite a manipulação que ocorre diante das câmeras, fabricantes da narrativa ficcional). Neste ponto, Bazin é rigoroso com o uso da montagem, encarando-a como o artifício máximo de manipulação da imagem que deve ser usado apenas para eliminar os excessos de uma realidade abundante, sendo contrário às ideias de Lev Kulechov, e exaltando o plano-sequência como grande unidade reveladora desta realidade escondida que o cinema ilumina.

No credo proposto por Bazin, a montagem não deve instituir nenhuma significação, nenhuma relação essencial. Como já vimos anteriormente, os quadrinhos são a arte da elipse, do corte e da descontinuidade e nada mais natural do que estas duas adaptações, ao decidirem abraçar a linguagem do suporte original, investirem na montagem e na manipulação de imagens para aproximar a mídia adaptada da mídia de origem. Em relação à manipulação de imagem, podemos observar um uso relativamente frequente desta nas adaptações de quadrinhos. Filmes como *Sin City – A Cidade do Pecado* (*Sin City*, EUA, 2005), *300* (EUA, 2007) e *Watchmen*, possuem uma decupagem quase que inteiramente calcada nos quadrinhos, sendo que, em alguns casos, os quadrinhos foram até mesmo utilizados como *storyboard* no *set* de filmagem. Nestes exemplos, a computação gráfica auxilia a criação de texturas de alto contraste em preto e branco, a reprodução de enquadramentos dos quadrinhos e a câmera lenta é utilizada como recurso que simula a liberdade do leitor de quadrinhos em parar para observar os detalhes de determinado quadro. Este recurso foi utilizado pela primeira vez em *Matrix* (EUA, 1999), tendo Andy e Lana Wachowski, diretores do filme, admitido que a

inspiração do hoje infame *bullet time*<sup>19</sup> teria vindo da leitura de histórias em quadrinhos e mangás japoneses. Curiosamente, os diretores viriam a adaptar o mangá e anime *Speed Racer* (EUA, 2008) para os cinemas, apresentando composições de imagens tão inventivas como aquelas utilizadas em *Hulk* e *Scott Pilgrim Contra o Mundo*.

Squyres, no filme de Ang Lee, não permite que o espectador se acomode com sua montagem dinâmica, sempre estabelecendo novas relações entre os planos presentes na tela. Se em determinada sequência a divisão de tela é utilizada apenas para mostrar diversas ações paralelas, em seguida esta ideia é subvertida. Na sequência em que um desacordado Bruce Banner é transportado para um complexo militar, a tela se divide em diversos planos de helicópteros, acompanhando, em diferentes ângulos, tanto o helicóptero que carrega o cientista, como aqueles que fazem a escolta. Então, a tela se divide horizontalmente em dois planos, o de cima acompanhando os helicópteros e o de baixo mostrando a exuberante paisagem desértica onde se localiza o complexo. Em uma fusão, a imagem do deserto é substituída por uma linha de tanques militares que aguardam a chegada do temível Hulk. O espectador, educado para compreender os códigos da decupagem clássica, presume que estamos vendo campo e contracampo na mesma imagem, mas quando a linha que divide os dois planos é removida, percebemos que se trata do mesmo plano (figura 26).



Figura 26

<sup>19</sup> Efeito que desacelera ou congela a ação para que a câmera passeie por ela, revelando detalhes que passariam despercebidos de outra maneira.

Em outro momento, Talbot é pego por uma explosão e, ao invés de mostrar sua morte, a imagem congela, a silhueta de Talbot ganha contornos como um desenho de quadrinho e a câmera se afasta revelando um painel em grade com diversos momentos do filme pelo qual a lente passeia até encontrar a próxima sequência a ser mostrada (figura 27).



Figura 27

Há também sequências em que as ações de um plano sangram para outro, em inspiração clara à composição de páginas dos quadrinhos de super-heróis, como é o caso da figura 28 (o jato disparado pelo soldado rompe os limites do plano e vaza para o plano do General Ross), da figura 29 (Hulk, em sua fuga, pula entre os distintos planos da tela dividida em três) e do momento em que Bruce Banner transforma-se pela primeira vez no Hulk, destruindo seu laboratório. Durante a destruição, Hulk esmaga um cilindro de gases que dispara pelo chão com a propulsão proporcionada pelo vazamento de gases. Rapidamente, um dos planos da tela dividida em quatro passa acompanhar o cilindro que ao colidir com uma parede dispara na direção oposta, impulsionando também o plano que “pula” para a moldura adjacente.



Figura 28

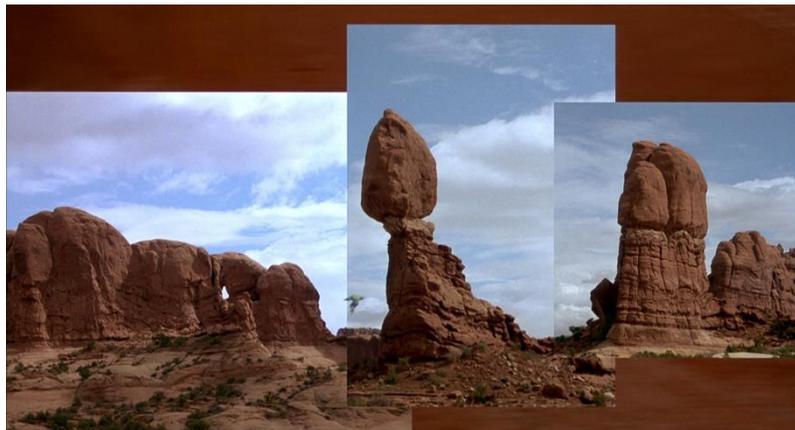


Figura 29

A forma como a montagem é executada em *Hulk* rompe com a rigidez da dimensionalidade fixa da tela, conforme a análise de Cirne (1975). Para ele, o próprio ato de filmar já implica no entendimento de que cada plano de um filme está tecnicamente atrelado a esta dimensionalidade, enquanto, nos quadrinhos, o quadro pode assumir formas quadradas, retangulares, circulares, pode estar disposto de maneira horizontal, vertical, ocupar uma página inteira ou não possuir forma nenhuma, podendo um quadro estar atrelado ao anterior, ao posterior, ao inferior ou ao superior. Na montagem usual, a função significativa de um plano é determinada pela estrutura sintagmática da narrativa, enquanto nos quadrinhos esta função é determinada pelos mecanismos de comunicação da página como um conjunto com leis próprias, regidos pelos elementos individuais. Esta propriedade dos quadrinhos também está presente em *Hulk* e, em menor grau, em *Scott Pilgrim Contra o Mundo*, uma vez que os planos individuais podem ser articulados como um todo significativo no qual eles podem assumir qualquer forma e dimensão dentro da rigidez da tela de projeção. Neste sentido, o filme se vê inscrito tanto na Gestalt tradicional, como da Gestalt temporal mencionada por Xavier ao complementar as ideias de Merleau-Ponty em oposição à cartilha de Bazin. Para Merleau-Ponty (*apud*, Xavier, 2005), um filme não é pensado, é percebido, não no sentido baziniano de contemplação, mas na indicação de que, no cinema, o real se organiza como discurso em uma estrutura de totalidade organizada (Mitry *apud* Xavier, 2005). Para Mitry, a imagem possui sim um poder revelador, mas porque, no cinema, ela possui uma finalidade, é orientada, e, neste caso, a montagem tem o papel fundamental de produzir novos significados.

Para Xavier (2005), estas ideias são um elogio aos pensamentos de Kulechov, que não acreditava no efeito de um plano isolado, mas o via como um tijolo constituinte do filme como um todo. Sendo a montagem o ponto central das teorias de Kulechov, para

ele, o plano deveria ter o menor tamanho possível, uma partícula na construção da realidade fílmica, aqui, assumidamente uma ilusão. O plano-signo, como era chamado por ele, é uma “letra para a montagem” e, sendo assim, se associa plenamente com a construção de um quadro nas histórias em quadrinhos. Para compor um quadro, o artista precisa selecionar, dentre todos os momentos de uma ação, aquele que a representa melhor, a partícula sintetizante daquela ação. Este quadro, apesar de isolado, está conectado ao quadro anterior e/ou seguinte (Cirne, 1975) e são estes quadros que formam a estrutura significativa da narrativa sequencial (o que Cirne chama de bloco significacional).

Cada plano tomado isoladamente está saturado de uma tensão, de um significado latente que é liberado como uma faísca elétrica quando o plano seguinte a ele é ligado (BELA BALAZ *apud* XAVIER, 2005, p. 51)

A afirmação acima é aplicável tanto em um filme quanto em uma história em quadrinho, sendo a capacidade cognitiva do espectador/leitor responsável pela liberação deste significado latente. “O quadro é centrípeto, a tela é centrífuga” afirma Bazin sobre a pintura que encerra-se em si mesma, em contraposição ao plano cinematográfico que está sempre na urgência de uma ligação significativa com o próximo plano. Entretanto, podemos verificar nos quadrinhos uma alternância destes estados, pois, em um primeiro momento, o leitor é atraído para o quadro e somente por ele. Em um movimento centrípeto, ele decodifica o quadro em todos os seus elementos, o desenho, a moldura, o balão, as onomatopeias, para só então, quando o quadro se esgota em suas informações, seguir para o quadro seguinte, em movimento centrífugo.

Nos quadrinhos, o quadro que está sendo lido sempre representa o presente, ao mesmo tempo em que o futuro e o passado estão a sua volta e nada impede que o olhar do leitor seja desviado para estes quadros (McCloud, 1995). Entretanto, o cinema e outras mídias visuais nos condicionam a sempre seguir adiante, para o próximo quadro. Alguns quadrinhistas como Chris Ware procuram desconstruir esta ideia ao atrelar elementos infográficos e de *design* para oferecer ao leitor múltiplas possibilidades de leitura (figura 30).



Figura 30 – Em *Jimmy Corrigan*, Chris Ware mistura quadrinhos e infografia para contar a história de três gerações de uma família em duas páginas.

Em *Hulk*, na cena em que David Banner é levado da prisão para encontrar seu filho cara-a-cara, o plano se inicia com o prisioneiro olhando fixamente para frente, aguardando. Então, a tela é dividida em três: o plano inicial mantido, um plano mostrando os guardas entrando na cela e outro com os mesmos guardas retirando as algemas de David em outro pavilhão (figura 31). A composição deste plano ocorre de maneira muito semelhante a outras ao longo do filme cujos planos mostram ações ocorrendo paralelamente, mas aqui o espectador se surpreende com a disposição simultânea de três momentos diferentes de uma mesma personagem. Desta forma, é papel do espectador, assim como o faz o leitor de quadrinhos, organizar as informações presentes na tela para conferir-lhes sentido.



Figura 31

Como visto no Capítulo 1, o cinema e a fotografia tomaram para si a missão ontológica de mimetizar a realidade. Apesar do processo tecnológico pelo qual o cinema

é capaz de reproduzir com exatidão a forma e o movimento das coisas por meio da impressão de luz na película ser relativamente simples, a construção de uma narrativa por meio destas imagens é um processo muito mais complexo. André Malraux (*apud* Xavier, 2005) afirma que o corte dentro da cena foi o ato inaugural da arte cinematográfica e, de fato, a mudança de ponto de vista e a montagem paralela foram duas alavancas básicas no desenvolvimento da linguagem cinematográfica que, a partir destes elementos, torna-se a arte da ilusão da continuidade por meio de artifícios descontínuos. A impressão de realidade no cinema clássico se dá devido ao trinômio naturalismo, decupagem clássica e mecanismos de identificação, cada um com seu papel fundamental em gerar no espectador a fé na veracidade das imagens projetadas. O naturalismo é o pensamento que vê a arte como uma cópia do real (em oposição ao idealismo subjetivista, que vê a arte como expressão da pura interioridade do artista), a decupagem clássica é composta por uma série de códigos que visam esconder todo o aparato técnico cinematográfico a fim de manter o espectador mergulhado na narrativa, e os mecanismos de identificação são diversos artifícios utilizados para atrair o espectador para a narrativa por meio de uma ligação afetiva entre ele e os elementos presentes na projeção. Entretanto, este não é um processo linear que vai da fidelidade da imagem à fé do espectador. O espectador se dispõe emocionalmente para a narrativa, contribuindo para a criação do ilusionismo e da percepção de continuidade das imagens, conferindo-lhes credibilidade, em retorno (Xavier, 2005). Somado à narrativa, este trinômio, compõe os elementos que mantêm a descontinuidade temporal e espacial das imagens em coesão, resultando na sensação de imersão real tão bem realizada pelo cinema clássico narrativo. Para Xavier, “o cinema é uma reeducação pelo absurdo, principalmente quando o cineasta sabe organizar o material de modo a produzir uma ficção mágica capaz de deflagrar uma experiência reveladora”, uma vez que “a impressão de realidade no cinema, no fundo, nada mais é que a celebração de uma forma ideológica de objetividade visual” (p.110). Enquanto Bazin acreditava que, mesmo nas ficções mais fantásticas, era dever do cinema apresentar esta realidade de maneira realista, Xavier nos chama atenção para o realismo como discurso construído na Renascença e que foi perpetuado ao longo dos anos para rechaçar outros métodos de construção artísticas, condenando-os antirrealistas, entretanto, “todo e qualquer realismo sempre é uma questão de ponto de vista” (p. 100).

Assim como a pintura, os quadrinhos são uma arte pela qual a realidade deve passar pela mente criativa do artista, fazendo com que o compromisso com uma realidade naturalista não seja tão rigoroso quanto no cinema. Até mesmo nos quadrinhos



Cirne (1975) discorre sobre como o movimento dinamiza a imagem, levando o imaginário a patamares nunca antes alcançados, no qual o material filmado, por meio de uma rede de significações culturais, transforma-se em elementos mais que realistas, super-realistas.

Nos quadrinhos, a ausência do movimento cria um clima onírico de fantasia, conotado pela imagem desenhada. A realidade de um *Little Nemo* ou de um *Krazy Kat* é a realidade da mais pura abstração. E da mais pura fantasia. Não se trata de atualizar o imaginário, mas de impregná-lo com a dimensão encantatória do alumbramento: o imaginário é possuído em sua concretude. (CIRNE, 1975, p. 74)

Em *Scott Pilgrim*, Brian Lee O'Malley se apropria de diversas referências para criar um universo muito parecido com o nosso, mas que se diferencia em alguns pontos na maneira como funciona logicamente. No início do primeiro volume, somos apresentados à Scott Pilgrim, um jovem comum de 22 anos, pertencente à cena de bandas independentes de Toronto, que vive praticamente à custa de seu melhor amigo, Wallace Wells, com quem ele divide a única cama de um pequeno apartamento. Scott é baixista da *Sex Bob-omb*, uma banda ruim composta pelo vocalista e guitarrista, Stephen Stills, e pela invocada baterista Kim Pine. Scott passou por um fim de relacionamento traumático há mais ou menos um ano e está saindo com uma colegial de 17 anos, Knives Chau, quando conhece Ramona Flowers, uma americana que se mudou recentemente para Toronto, fugindo de seu passado misterioso. A trama se complica quando Scott passa a sair com Ramona e descobre que para namorá-la, terá que enfrentar e derrotar a Liga dos Sete Ex-Namorados do Mal. A partir deste ponto, a história, que tem toques de filme independente americano, transforma-se em uma fantasia adolescente e o leitor compreende aos poucos que, naquele universo, é comum se resolver as coisas como se as pessoas vivessem dentro de um jogo de videogame, que jovens e adolescentes são versados nas artes marciais e vegetarianos possuem poderes telecinéticos. Quando Matthew Patel, o primeiro Ex-Namorado do Mal de Ramona, aborda Scott em bar lotado e o convoca para um duelo, Scott é pego desprecebido, mas no momento em que ele reage com destreza aos golpes de Patel, nenhum dos presentes estranha o acontecimento, sendo que Scott só consegue derrotar seu primeiro desafio com a ajuda de seus amigos e companheiros de banda.

Esta construção de um universo absurdo no qual é possível se locomover por vias subespaciais que passam pelo cérebro das pessoas (é assim, como em um sonho, que Scott

vê Ramona pela primeira vez), mas que é povoado por locais comuns e por pessoas com problemas extremamente mundanos (a falta de emprego de Scott e o atraso do aluguel são temas recorrentes) funciona muito bem nos quadrinhos, uma mídia que abraça narrativas fantásticas desde seus primórdios e cujo *mainstream* é conhecido pelas histórias que misturam ficção científica com fantasia. Quando transposto para o cinema, o enredo de *Scott Pilgrim* gera um estranhamento no espectador comum não leitor de quadrinhos e, talvez por isso, o filme não tenha sido bem sucedido comercialmente, mesmo com os esforços de Edgar Wright em tornar a narrativa mais acessível. No filme, Scott (Michael Cera) descobre sua habilidade de luta junto com seus amigos, que encaram tudo aquilo da mesma maneira que o espectador, confuso com a virada na narrativa, mesmo que o filme estabeleça sua relação com o suporte original desde o início ao fazer uso constante de onomatopeias e grafismos pouco usuais no cinema.

Existe um desafio muito grande em transpor uma trama como a de *Scott Pilgrim* para o cinema, onde o anseio pelo realismo é quase intrínseco e qualquer desvio da forma clássica narrativa deve ter feito com muita cautela, mesmo que, em vias gerais, Scott siga o modelo aristotélico de herói. Nos quadrinhos, o traço simples e cartunesco de O'Malley, muito próximo do mangá japonês, permite uma identificação e uma aceitação maior daquele mundo absurdo onde sentimentos internos tão comuns ao leitor médio se transformam em épicas batalhas metafóricas. Para McCloud (1995), os quadrinhos possuem uma habilidade intrínseca de comunicar bem qualquer tipo de informação. Isso se dá devido ao grau de abstração da iconicidade da imagem cartunesca. Imagens são ícones cujo grau de abstração pode variar conforme sua semelhança com seu referencial real. Ao optar por um traço mais cartunesco, o artista não está apenas simplificando o referencial, mas concentrando nossa atenção em detalhes específicos daquele objeto ou rosto. Com isso, ele consegue direcionar nossa atenção para a ideia central daquele desenho, transmitindo-a mais claramente ao leitor. Segundo McCloud, quanto mais detalhes um desenho de um rosto possui, ou seja, quanto maior o grau de realismo que ele apresenta, mais específico este desenho é, portanto, menos pessoas ele descreve, enquanto que uma representação cartunesca de um rosto foca-se em detalhes mais gerais que podem ser identificados por um maior número de pessoas. Ele teoriza que quando conversamos com uma pessoa tendemos a nos ater aos detalhes do rosto dela, mas temos apenas uma vaga ideia, um esboço, de como o nosso rosto se comporta durante esta mesma conversa e, sendo assim, tendemos a identificar o mundo exterior com o realismo naturalista e nossa consciência e identidade, nossos sentimentos e emoções internos são

projetados nos cartuns pela nossa capacidade de abstração. Por isso, é comum em quadrinhos como *Tintin* o uso de um estilo mais realista para o cenário e outro mais cartunesco para as personagens.

O mundo de *Scott Pilgrim* pode ser tão abstrato às vezes, que o traço de O'Malley se preocupa muito pouco com o realismo, proporções e perspectiva. As personagens mudam de forma (figura 34) e o cenário se desconfigura (figura 35) para exprimir sensações internas e, assim, conforme a trama vai mergulhando em sua própria absurdez, o leitor torna-se cada vez mais cúmplice daquele universo.

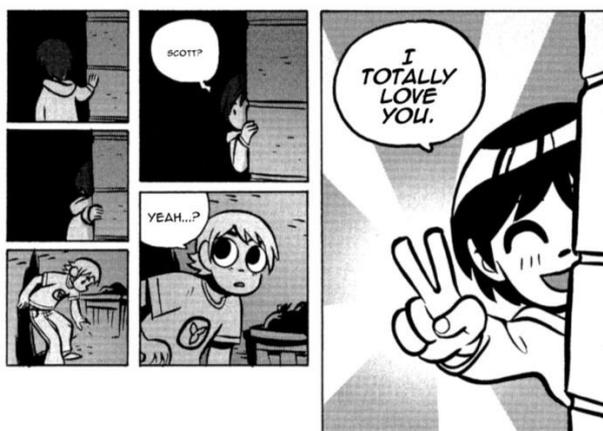


Figura 34



Figura 35

O'Malley cria um labirinto auto referencial no qual elementos metalinguísticos fazem parte tanto da narrativa quanto da própria trama. É comum em *Scott Pilgrim* que o próprio narrador comente sobre a narrativa, interrompendo um momento romântico, instruindo o leitor a virar a página (figura 36), ou que as personagens comentarem eventos passados (e até mesmo futuros) mencionando um volume específico da *graphic novel* (figura 37). Mais interessante, talvez, são as linhas de expressão que aparecem em torno

da cabeça de Ramona (figura 38), comumente usadas em mangás para representar uma situação de estresse emocional, são utilizadas aqui para o mesmo efeito, com a diferença de que Scott consegue visualizar as linhas e sempre chama atenção para o fato de existir um brilho sob a cabeça da namorada. No último volume, descobrimos que estas linhas são, na verdade, o efeito colateral do controle mental exercido por Gideon (o último Ex-Namorado do Mal e organizador da Liga) sob Ramona.

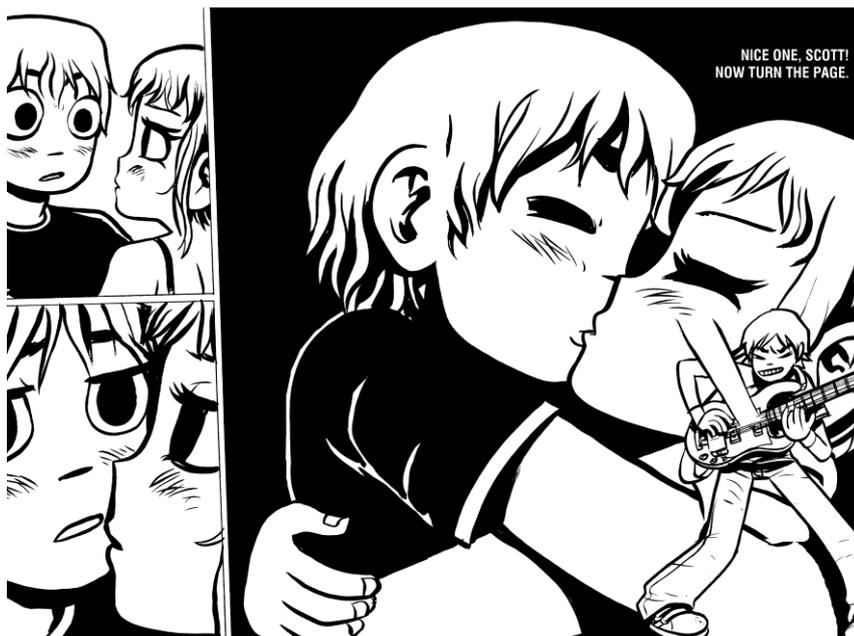


Figura 37 – “Boa, Scott! Agora vire a página.”



Figura 36 – “... Eu vou ter que lutar com dois ao mesmo tempo no volume 5?

Esse não pode ser o último livro?”



Figura 38 – “O que tem de errado com a minha cabeça?”

Para converter este universo para o cinema, Edgar Wright se utiliza muito dos efeitos sonoros e dos, já mencionados, grafismos e onomatopeias, além de introduzir novas referências. Logo no início do filme, assim como nos quadrinhos, cartelas apresentam as personagens com seu nome, idade e uma definição em poucas palavras (figura 39), onomatopeias surgem de maneira discreta (figura 40), apenas reforçando o efeito do som de uma campainha ou um toque de telefone, por exemplo, e o espectador consumidor de jogos de videogame irá reconhecer os efeitos sonoros, e até mesmo trechos das trilhas sonoras, de jogos como *The Legend of Zelda* (1986) e *Final Fantasy* (1987) - ambos pertencentes ao gênero RPG<sup>20</sup> de fantasia, no qual pessoas comuns descobrem-se encarregadas de salvar seus respectivos mundos de um mal inominável.

<sup>20</sup> Sigla de Role-Playing Game, tipo de jogo em que o jogador deve interpretar a personagem, escolhendo suas as ações e decidindo a maneira como ele evolui dentro do jogo.



Figura 39



Figura 40

Os efeitos sonoros de conquistas de itens dos jogos são utilizados aqui com sua função original, mas aplicados à vida pessoal de Scott, assim como grafismos contendo a evolução de atributos de Scott, a transformação dos vilões em pontos e moedas (em homenagem aos jogos *beat 'em up*<sup>21</sup> dos anos 1990) e grafismo que indicam coisas como o início e o fim de uma luta, a contagem de socos (os famosos combos dos videogames) e o nível de urina de Scott enquanto ele usa o banheiro (Figuras 41, 42, 43, 44 e 45, respectivamente).

---

<sup>21</sup> Tipo de jogo no qual o jogador deve enfrentar ondas de inimigos em combate corpo a corpo.



Figura 41



Figura 42



Figura 43



Figura 44



Figura 45

Todos estes elementos aparecem sem grandes justificativas, a princípio apenas para efeito estético, mas são responsáveis por introduzir o espectador às sequências de ação posteriores, estas sim, simulando famosos jogos de luta como *Street Fighter* (1987) e ainda agregam referências a musicais bollywoodianos, mangás e fazem questão de dinamizar as onomatopeias dos próprios quadrinhos como quando Scott leva um soco no rosto, a tela se preenche com um “*Smack*” que se racha com o efeito do soco e, quando um segundo soco é desferido, a onomatopeia se estilhaça, sofrendo a violência junto com Scott (figura 46). Se nos quadrinhos as onomatopeias funcionam como verdadeiras unidades significantes capazes de assumir diversas formas, sendo uma representação concreta, física e imagética (Cirne, 1975) do som, aqui, ela funciona como modificadores da imagem, regulando sua intensidade de forma dinâmica, uma vez que Wright opta muitas vezes por uma interação entre a onomatopeia e a ação.



Figura 46

Ao introduzir referências aos musicais de Bollywood e utilizar as características risadas enlatadas de seriados de TV de *sitcom*<sup>22</sup> na sonorização de uma sequência de diálogo entre Scott e Wallace (Kieran Culkin), Wright demonstra compreender o funcionamento das *graphic novels* originais e consegue traduzir a salada de referências para o novo suporte. E, mesmo que elementos como as linhas de expressão na cabeça de Ramona tenham ficado fora da adaptação, Wright encontra maneiras de trabalhar com a metalinguagem ao colocar, por exemplo, tarjas de censura na boca de Julie Powers (Aubrey Plaza) (figura 47), garçoneiro boca suja de uma cafeteria. As personagens que conversam com Julie estão cientes da censura e chegam a perguntar “Como você faz isso?”. Em outro momento, uma suspirante Knives Chau (Ellen Wong) se declara para Scott Pilgrim, seu suspiro romântico assumindo a forma esfumada da palavra “love” (amor, em inglês). O que no quadrinho é utilizado como um efeito gráfico torna-se aqui diegético, pois Scott, em seu espanto, tenta se desvencilhar da fumaça com a mão (figura 48). Wright, que não dispõe do traço simplista que alterna entre o cartum e o quase abstrato de O’Malley, se utiliza de *emoticons*<sup>23</sup> na cena em que Knives descobre que seu ídolo é ex-namorada de Scott, fazendo referência cômica à cultura tecnológica enquanto representa os sentimentos internos da personagem (figura 49).

<sup>22</sup> Comédias de situação nas quais é comum uma trilha de risadas marcar mecanicamente as piadas das personagens.

<sup>23</sup> Símbolos construídos a partir de letras e pontos para expressar emoções na Internet.



Figura 47



Figura 48



Figura 49

Outro momento em que o grafismo é utilizado para expressar sentimentos internos inclui aquele em que Scott se esforça para compreender a relação de Ramona e Roxy Richter (Mae Whitman), pertence à Liga dos Sete Ex-Namorados do Mal. Quando Scott finalmente percebe que sua namorada teve um relacionamento lésbico no passado, a silhueta da cabeça de Scott é mantida e seu interior é substituído por um “medidor de compreensão”, ilustrando seu processo de raciocínio (figura 49).



Figura 50

Grafismos também são utilizados acompanhados pela voz de um narrador onisciente que fornece informações que podem contradizer a fala de uma personagem, como no caso do diálogo de Scott e Ramona (Mary Elizabeth Winstead) sobre o fim do último relacionamento dele (figura 50), ou corroborar com algo que está sendo dito que, de outra forma, poderia soar irônico, como quando Envy Adams (a infame ex de Scott, interpretada por Brie Larson) diz que o namorado, Todd Ingram (Brandon Routh) é um malvado incorrigível. Todd responde com seu tom arrogante habitual que desconhece o sentido da palavra, o narrador e o grafismo confirmam que ele realmente não sabe seu significado, definindo ainda mais a estupidez da personagem (figura 51).



Figura 51



Figura 52

Outro ponto que vale a pena ressaltar, é que, ao escolher adaptar todos os seis volumes da graphic novel em um filme só, Wright faz um interessante uso da montagem de Jonathan Amos e Paul Machliss, que se alinha as ideias de Kulechov quando faz uso do sentido de dois planos para criar uma terceira ideia, agilizando a narrativa e influenciando diretamente na leitura do tempo fictício e virtual do filme. Pela narrativa, podemos perceber que a trama do filme se desenrola em algumas semanas, enquanto nos quadrinhos, a trama principal se passa em pouco mais de um ano. Para enxugar a narrativa, o roteiro e a montagem do filme se utilizam de um interessante recurso que, inicialmente, desorienta o espectador, mas que combina perfeitamente com o modo como, tanto o filme quanto os quadrinhos, despejam referências sobre o espectador/leitor.

Em alguns momentos, a passagem de tempo no filme se dá de maneira muito veloz com uma personagem fazendo uma pergunta em um plano e esta sendo respondida em outro plano, mas em uma conversa diferente que, entende-se, se passa horas depois daquela na qual a pergunta foi feita. É o caso do diálogo de Knives e Scott na loja de discos. Knives diz que é fã da banda *The Clash at Demonhead*, encabeçada pela ex-namorada de Scott, Envy, e em seguida pergunta se Scott lê o blog dela. Constrangido Scott desvia do assunto perguntando “Me desculpe, o que você estava dizendo sobre mim?”. O corte nos leva para um plano de Knives caminhando pelas ruas cheias de neve de Toronto, na mesma escala de seu contracampo anterior, enquanto olha para Scott e responde “Que eu nunca saí com alguém tão talentoso!” (figura 53). Algumas cenas depois Scott acompanha Knives à biblioteca quando avista Ramona, literalmente, a garota de seus sonhos, entregando um pacote na recepção. Ele fica completamente distraído por aquela visão quando, de repente, Stephen (Mark Webber), que não se encontra na biblioteca, invade o plano fechado de Scott, chamando sua atenção. Um rápido corte para

um plano conjunto nos informa que Scott está agora na casa de Stephen, em um ensaio de sua banda, mas passou todo este tempo desconcentrado, pensando em Ramona (figura 54). Ao final desta cena Scott pergunta “O que vamos fazer?”, referindo-se à qual música vão ensaiar em seguida, ao que Stephen responde, em outro plano, andando em uma rua à noite, “Já te disse umas 50 milhões de vezes”, “Nós vamos a uma festa, retardado!” completa Kim (Allison Pill), enquanto o grupo segue para seu destino (figura 55). Outro momento de interessante economia narrativa, muito próximo dos quadrinhos, acontece quando Scott convida Ramona para assistir à batalha de bandas da qual o *Sex Bob-omb* participará. Ela pergunta a Scott onde acontecerá o evento, ele responde “É hoje à noite. No...”, corte seco para um plano de ambientação do letreiro do bar *Rockit*, onde a batalha ocorrerá, completando a frase de Scott (figura 56).



Figura 53



Figura 54

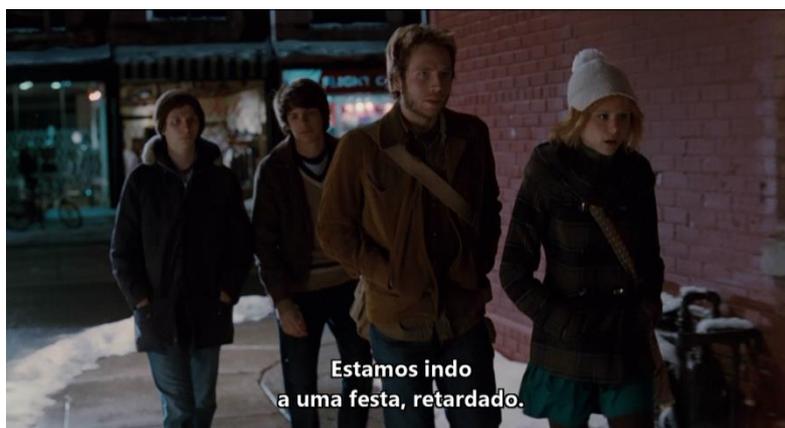


Figura 55



Figura 56

Este tipo de transição não ocorre nos quadrinhos originais, mas é uma solução inteligente e empolgante que estimula o espectador a investir atenção para reunir os elementos significacionais que decodificam o filme. Assim como em *Hulk*, que dispõe diversos planos na tela e espera que o espectador estabeleça relações entre eles, *Scott Pilgrim* exige uma maior capacidade cognitiva de seu espectador, aproximando a experiência cinematográfica da experiência de leitura de um quadrinho.

## Conclusão

Em uma época em que o realismo buscava retratar a sociedade de uma forma mais natural, social e política, o cinema surge como um perfeito mecanismo de espelhamento da realidade, capturando cenas do cotidiano e revelando uma Europa enamorada de si no auge de sua *Belle Époque*. No mesmo contexto, as tiras cômicas eram publicadas nos suplementos de entretenimento dos jornais europeus e americanos, direcionadas para a classe trabalhadora que era representada no próprio quadro.

Enquanto o cinema era conhecido como forma de arte válida, os quadrinhos se viam presos ao pensamento mercadológico dos donos de jornais, estagnados na produção de conteúdo para o público infantil. Foi somente com a difusão das tiras de aventura que a linguagem quadrinhística pode se desenvolver com maior liberdade, porém, ainda atrelada às necessidades comerciais. O formato de revista viabilizou a publicação de ícones como Superman e Batman, iniciando uma Era de Ouro que corria paralela a um cinema que falava e se exibia exuberante em cores.

O sucesso das vendas foi acompanhado por um aumento da visibilidade dos quadrinhos que não foi tão positivo quanto se esperava. Visto como incitadores da violência, do crime e do uso de drogas, os quadrinhos foram alvo de processos jurídicos e de muita repressão. Tamanha repressão fez com que os autores que cresceram lendo quadrinhos e viram suas revistas serem queimadas em praça pública, buscassem uma válvula de escape. Os quadrinhos *underground* produziram os mais condenáveis conteúdos cômicos, autobiográficos, pornográficos e de terror, levando os quadrinhos a uma liberdade de expressão nunca antes vista na mídia e trazendo, pela primeira vez, um senso de autoria a um setor que pagava muito mal seus artistas e preferia mantê-los no anonimato.

Em uma tentativa de driblar a visão negativa dos quadrinhos, as grandes editoras passaram a publicar *graphic novels*, quadrinhos publicados na forma de livros desassociados das publicações dispostas nas bancas de jornal, que conquistaram espaço nas livrarias, bibliotecas e seções literárias dos jornais, trazendo à tona nomes como Alan Moore e Frank Miller. Esta nova forma de publicação de fato contribuiu para uma nova visão dos quadrinhos que, logo, estariam recebendo prêmios importantes como o *Pullitzer*.

Se é possível perceber, em alguns casos, uma influência de vários estilos de quadrinhos no cinema, é fato que o caminho inverso era muito mais comum e viável, mas também é inegável que quadrinhos e cinema se apoiaram mutuamente em diversas épocas de crise. Não foi por falta de tentativa que o cinema não conseguiu emplacar as aventuras de super-heróis para o público em geral antes, mas apenas após o sucesso das adaptações de Superman e Batman (eles, de novo), que o verdadeiro potencial desta longa e duradoura relação começou a ser desvelado. Com o avanço tecnológico, ficou cada vez mais possível a adaptação de sucessos como *Blade*, *X-men* e *Homem-Aranha*, inspirando a produção de um número cada vez maior de filmes baseados em quadrinhos que não se restringiu ao *mainstream*.

Com a entrada do Marvel Studios na produção massiva de adaptações de obras da editora e da recente iniciativa da Warner Brothers de trazer os títulos da DC para as telonas (na tentativa de reproduzir o sucesso da Marvel, mas, aparentemente, sem a mesma coesão), este cenário torna-se um pouco preocupante, apesar de promissor. No Japão, os mangás se desenvolveram de forma bem diferente, com uma liberdade e pluralidade jamais vista no ocidente, nem mesmo nos dias atuais. Existem mangás de todos os gêneros (incluindo mangás sobre *mahjong*<sup>24</sup>), que são aplicados nas mais diversas funções como material didático e manuais de instruções, mas são os mangás de ficção que fazem verdadeiro sucesso, sendo seus criadores e artistas verdadeiras celebridades locais. O cinema de animação japonês há muitos anos desenvolveu uma relação simbiótica com os mangás e é raro o mangá de sucesso que não possui uma contraparte *anime*<sup>25</sup>. No ocidente, a venda de mangás ficou muito atrelada ao sucesso das séries de TV e dos longas-metragens *anime*, o que se mostra preocupante quando observamos a relação de dependência que vem sendo construída entre quadrinhos e cinema em Hollywood, podendo levar a uma rápida saturação do mercado que provavelmente não será muito saudável para os quadrinhos. Enquanto Hollywood continuar enxergando os quadrinhos apenas como investimentos seguros e lucrativos e seguir encaixotando suas ideias originais, esta relação estará fadada ao sufocamento.

No entanto, filmes como *Hulk* de Ang Lee e *Scott Pilgrim Contra o Mundo* se esforçam na criação de obras híbridas que se apropriam das referências dos quadrinhos para criar algo inovador, fresco e estimulante. Apesar de ambos os filmes terem sido

---

<sup>24</sup> Jogo de peças chinês.

<sup>25</sup> Expressão utilizada para designar produtos audiovisuais de animação do Japão.

malsucedidos em suas bilheterias, eles foram recebidos de maneiras diferentes pelo espectador-leitor. Enquanto *Hulk* aparentava tentar ser mais que um filme de super-herói ao mesmo tempo em que homenageava os quadrinhos, *Scott Pilgrim* mergulhou de cabeça no universo absurdo criado por Brian Lee O'Malley, não poupando referências ao seu suporte original, gerando o interesse e aprovação do espectador-leitor, que não funcionava como um agente de contrapropaganda, como ocorreu em *Hulk*.

Contudo, ambos os filmes proporcionam experiências únicas que tornam a imagem cinematográfica mais complexa em seus elementos visuais, exigindo que o espectador esteja atento para poder decodificar cada nova partícula significante que surge na tela. Este tipo de interação é muito comum para o leitor de quadrinhos, sempre imerso em um universo de signos que exaltam sua natureza sem a pretensão de se confundir com a realidade. Tanto nos quadrinhos quanto no cinema um pacto é feito entre o leitor/espectador e a obra, mas enquanto os códigos do cinema clássico narrativo procuram esconder seu aparato e “enganar” o espectador, uma história em quadrinhos dispõe seu aparato diante do leitor e pede que ele construa aquela narrativa fragmentada exposta no papel. Se, por um lado, um filme não espera o espectador e se desenvolve de maneira quase independente a ele, os quadrinhos não existem sem o seu leitor. Quando filmes como *Hulk*, *Scott Pilgrim*, *Speed Racer* e outros, se apropriam de elementos narrativos quadrinhísticos, eles estão invocando esta experiência particular do leitor, provocando o espectador a extrair um sentido maior da construção da narrativa por meio da sucessão de imagens na tela: cada imagem possui sua própria lógica interna esperando para ser desvendada.

É notável, entretanto, o interesse dos leitores de quadrinhos na adaptação das histórias de suas personagens favoritas para o cinema. Isso talvez se dê pelo fato de que convencionou-se pensar o cinema como uma experiência mais completa, mais próxima do real, quando sabemos que, na verdade, esta impressão de realidade ocorre na mente do espectador. Os quadrinhos são uma mídia monossensorial que para representar todo um universo de experiências, exploram a capacidade de apenas um sentido. Ao ler um quadrinho, o leitor cria em sua mente os sons da narrativa e as vozes das personagens e, talvez por isso, a hipótese de verificar como estas situações ocorreriam na realidade por meio da experiência cinematográfica seja tão atrativa para este leitor. No entanto, enquanto Hollywood, em sua crise criativa, foca-se cada vez mais em adaptações das mais diversas mídias, existe uma corrente nos quadrinhos que busca histórias originais que só

podem ser contadas por meio desta mídia, investigando as especificidades de sua linguagem e absorvendo o que outras artes podem oferecer de melhor. Neste ponto, filmes como *Scott Pilgrim* e *Hulk* são essenciais para o cinema, pois nos fazem pensar nas infinitas possibilidades existentes entre estas duas mídias que são, ao mesmo tempo, tão díspares e tão próximas uma da outra.

## Referências Bibliográficas

- ARANHA, Gláucio; MOREIRA, Mariana; ARAÚJO, Paula. Adaptações Cinematográficas e Literatura de Entretenimento: um olhar sobre as aventuras de super-heróis. *Revista Intexto*, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 20, p. 84-101, janeiro/junho 2009.
- BAZIN, André. *Ontologia da imagem fotográfica*. In *A experiência do cinema: antologia*. XAVIER, Ismail (org.). Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983.
- CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1975.
- CURI, Pedro P. *Fan Films: da produção caseira a um cinema especializado*. 2010. 142 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2010.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 1995.
- \_\_\_\_\_. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2008.
- O'MALLEY, Brian Lee. *Scott Pilgrim's precious little life*. Portland: Oni Press, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Scott Pilgrim vs. the world*. Portland: Oni Press, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Scott Pilgrim & the infinite sadness*. Portland: Oni Press, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Scott Pilgrim gets it together*. Portland: Oni Press, 2007.
- \_\_\_\_\_. *Scott Pilgrim vs. the universe*. Portland: Oni Press, 2009.
- \_\_\_\_\_. *Scott Pilgrim's finest hour*. Portland: Oni Press, 2010.
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto: 2009
- SABIN, Robert. *Comics, comix & graphic novels: a history of comic art*. London: Phaidon, 2010.

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. *O quadro nos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Multifoco, 2010.

SPIEGELMEN, Art. *Raw Nerves*. In *Read Yourself Raw*. New York: Pantheon Book, 1987.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005

### **Webgrafia**

TOWLE, Ben. *Let's Stop Using Film Terminology to Talk About Comics*. Disponível em <<http://www.benzilla.com/?p=5117>>. Acessado em Agosto de 2014.

### **Filmografia Principal**

#### **Hulk**

Direção: Ang Lee

Roteiro: James Schamus, Michael France, John Turman

Produção: Avi Arad, Larry J. Franco, Gale Anne Hurd, James Schamus

Elenco: Eric Bana, Jennifer Connelly, Sam Elliott, Josh Lucas, Nick Nolte

Distribuição: Universal Pictures

País: EUA

Ano: 2003

#### **Scott Pilgrim Contra o Mundo (*Scott Pilgrim vs. The World*)**

Direção: Edgar Wright

Roteiro: Edgar Wright e Michael Bacall

Produção: Marc Platt, Eric Gitter, Nira Park, Edgar Wright

Elenco: Michael Cera, Mary Elizabeth Winstead, Kieran Culkin, Chris Evans, Anna

Kendrick, Alison Pill, Brie Larson, Aubrey Plaza, Mae Whitman, Brandon Routh, Jason Schwartzman

Distribuição: Universal Pictures

País: EUA, Canadá, Reino Unido, Japão

Ano: 2010