

# Da página para a tela: um breve panorama histórico sobre o debate teórico entre quadrinhos e cinema<sup>1</sup>

Camila Augusta Pires de Figueiredo\*  
Thais Flores Nogueira Diniz\*\*

## RESUMO:

---

Este artigo propõe um breve panorama histórico sobre o debate teórico de quadrinhos e filmes, examinando alguns dos principais textos publicados nas últimas cinco décadas sobre a relação entre as duas mídias em geral e, em especial, de adaptações de quadrinhos para o cinema. Para que se possa construir uma análise mais acurada, é importante considerar as especificidades de cada mídia e a consequência dessas características midiáticas particulares para o processo de transposição das páginas dos quadrinhos para a tela do cinema.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos. Cinema. Adaptação.

## Introdução

É de amplo conhecimento que as origens do cinema datam da década de 1890, com os experimentos em celuloide de August e Louis Lumière. Alguns anos mais tarde, já reconhecido como a sétima arte, o cinema já tinha encontrado seu lugar nos Departamentos de Estudos de Cinema [*FilmStudies*] de muitas instituições acadêmicas. Também não é novidade que o cinema costuma buscar em outras mídias por material que lhe sirva de inspiração; tradicionalmente, a fonte mais comum é o romance. Hoje, como Deborah Cartmell, Timothy Corrigan e Imelda Whelehan explicam, adaptações cinematográficas de, por exemplo, obras de Shakespeare e Jane Austen já podem ser consideradas gêneros cinematográficos por si só (CARTMELL, CORRIGAN e WHELEHAN, 2008, p. 3). Essa tendência é devido à ideia de que o que alcançou popularidade em uma mídia provavelmente o fará em outra.

Os quadrinhos são mais antigos do que o cinema: apareceram na década de 1830, com Rodolphe Töpffer. No entanto, essa mídia ainda enfrenta resistência em ser reconhecida como arte. Como consequência, seu exame crítico e teórico é relativamente raro se comparado com o cinema. As universidades europeias foram pioneiras em lidar com os quadrinhos como objeto de estudo, o que resultou na criação de vários centros de pesquisa nessa área. No Brasil, até meados dos anos de 1970, os trabalhos existentes eram em sua maioria relacionados à área da Educação, em que os quadrinhos eram vistos apenas como ferramentas metodológicas para o desenvolvimento de habilidades de leitura de uma criança. Hoje, com algumas exceções (felizmente cada vez menos raras) de projetos e grupos de pesquisa vinculados a cursos de Belas Artes, História, Letras e Comunicação em determinadas universidades, pode-se dizer que a mídia dos quadrinhos ainda tenta encontrar seu caminho em direção ao reconhecimento acadêmico e cultural.

No entanto, desde a criação, essas duas mídias – quadrinhos e cinema – têm conversado entre si. Hans-Christian Christiansen menciona que a inspiração para os quadrinhos no século 19 envolvia os temas e a estrutura da narrativa (CHRISTIANSEN, 2000, p. 107). Will Eisner, um dos maiores quadrinistas do século 20, vai mais longe, usando ângulos cinematográficos e técnicas de *chiaroscuro* em *The Spirit*, famoso personagem publicado pela primeira vez em 1940. O inverso também é verdadeiro: adaptações cinematográficas de quadrinhos datam dos anos de 1900: uma série de filmes produzidos

pela Edison Film Company foi baseada nas tirinhas *Happy Hooligan*, de Frederick Burr Opper. A estreita relação entre essas duas mídias é compreensível porque ambas são essencialmente narrativas e utilizam sequências de imagens. Tanto as histórias em quadrinhos quanto os filmes “possuem qualidades estéticas e propriedades formais, como bordas e quadros, que têm importante semelhança visual [...] Além disso, tanto os quadrinhos quanto os filmes também se encaixam em um certo tipo de tradição narrativa” (GORDON, JANCOVICH e MCALLISTER, 2007, p. xi).

Apesar de a relação entre cinema e história em quadrinhos não ser um fenômeno novo, os últimos anos têm assistido a um aumento considerável de filmes baseados em histórias em quadrinhos. Desde o ano 2000, 90 adaptações desse tipo foram produzidas<sup>2</sup> e, no momento em que este texto é escrito, um bom número de sequências, frequências e *remakes* de obras anteriores já tem data de lançamento confirmada.

A descoberta dos quadrinhos como texto-fonte para filmes rentáveis encontra duas explicações possíveis. Em primeiro lugar, o fato de que alguns quadrinhos “cresceram”, atraindo um público mais amplo e fazendo surgir uma nova categoria no gênero. Segundo, o desenvolvimento da tecnologia digital no cinema que, particularmente no caso de adaptações de histórias em quadrinhos, além dos avanços em efeitos especiais, tem redefinido a estética do filme, criando uma necessidade de recriar a aparência dos quadrinhos na tela. A influência da mídia quadrinizada não é limitada à adaptação da trama, dos personagens e dos diálogos, mas aplica-se também à aparência, como resultado da evolução das técnicas cinematográficas.

### **Transposição de mídia e intermedialidade**

Por muitos anos, as relações entre duas ou mais mídias eram conhecidas principalmente como Estudos Interartes ou Artes Comparadas [*Interarts Studies* or *Comparative Arts*]. Na verdade, qualquer estudo nessa área se dá por meio da comparação entre mídias e práticas e da análise das relações tecidas entre dois ou mais textos midiáticos. No entanto, ambos os termos – Estudos Interartes e Artes Comparadas – se revelaram inadequados em face da impossibilidade de se definir o que pode e o que não pode ser considerado “arte”, especialmente nos dias atuais, em que se observa cada vez mais uma proliferação de formas híbridas e populares. Nesse sentido, formas artísticas já há muito legitimadas – pintura, escultura, música e literatura – ultimamente têm tido que coexistir academicamente com outras não unanimemente consideradas como “arte”.

Outra maneira de abordar a relação entre duas mídias é considerá-la uma tradução. Para Roman Jakobson, existem três tipos de tradução: a intralinguística (uma paráfrase de um texto do mesmo idioma), a interlingual (a recriação de um texto em uma língua diferente) e a intersemiótica (a interpretação de signos verbais por meio de um sistema de signos não verbais) (1971). Entretanto, na categorização de Jakobson de tradução intersemiótica, dois aspectos tendem a privilegiar a literatura sobre outras formas: em primeiro lugar, a utilização do termo “tradução”, que possui uma forte ligação com textos literários; em segundo, se considerarmos a definição de Jakobson de maneira estrita, os únicos textos que podem se tornar textos-fonte no processo de transposição são os formados por signos verbais. Uma vez que a tradução não é um processo de mão única – a literatura pode ser tanto o texto-fonte quanto o texto-alvo –, devemos considerar também a interpretação dos signos não verbais por meio de um sistema de signos verbais. Em relação ao termo “tradução”, o conceito de transposição intersemiótica de Claus Clüver, da “transferência de um sistema de signos para outro e, geralmente, também de uma mídia para outra” (2006, p. 15) nos parece mais apropriado.

No entanto, além das relações entre as diferentes mídias, é importante entender as relações existentes dentro de uma única mídia. Um romance, por exemplo, é constituído por um sistema semiótico verbal, enquanto as histórias em quadrinhos, assim como os filmes, são uma forma híbrida, constituída por sistemas de signos visuais e verbais. Essas características devem ser levadas em conta se quisermos uma análise mais acurada. Nesse sentido, o conceito de intermedialidade<sup>3</sup> nos oferece uma alternativa mais adequada de investigação por causa de seu escopo mais amplo: não só concebe as relações entre duas ou mais mídias, mas também os aspectos midiáticos em uma única mídia.

De acordo com Irina O. Rajewsky, transposição de mídia é “a transformação de um determinado produto de mídia (um texto, um filme, etc.) ou de seu substrato em outra mídia”. Nessa categoria, “o texto, filme, etc. ‘original’ é a ‘fonte’ do produto midiático recém-formado” (2005, p. 51). Considerado um dos processos mais conhecidos de transposição de mídia, as adaptações para o cinema conquistaram um lugar de destaque no debate acadêmico graças às obras de George Bluestone, Geoffrey Wagner, Brian McFarlane, Robert Stam e Deborah Cartmell, entre outros. Contudo, o âmbito desses trabalhos tem sido quase sempre limitado às análises de adaptações de romances para filmes<sup>4</sup>. O nosso argumento é de que esses modelos teóricos se mostram inadequados para o fenômeno em discussão, devido às especificidades de cada mídia e, especialmente, por causa da presença de imagens nos quadrinhos.

Na verdade, sempre que o processo de transposição envolve uma mídia diferente, novas ferramentas são necessárias para a análise<sup>5</sup>. Por exemplo, a adaptação para os quadrinhos do famoso solilóquio de Hamlet “ser ou não ser”, feita pelo artista Will Eisner, não pode ser analisada a partir dos mesmos parâmetros teóricos que se utilizaria no caso da versão cinematográfica do solilóquio feita por Kenneth Branagh, devido às especificidades midiáticas de cada texto-alvo. Da mesma forma, quando mudamos o texto-fonte, novos aspectos devem ser considerados. Por exemplo, uma adaptação de um romance para o cinema não pode ser analisada segundo os mesmos parâmetros usados para a adaptação fílmica de um texto teatral. No caso das adaptações do teatro para o filme, devemos levar em conta, por exemplo, que o texto dramático no qual a adaptação se baseia contém a didascália (informações sobre figurinos, movimentos e expressão corporal, por exemplo), que pode exercer um papel relevante nas escolhas do diretor do filme.

### **Um breve histórico do debate entre história dos quadrinhos e filmes**

Ainda que filmes e quadrinhos compartilhem aspectos visuais e narrativos, estudos teóricos que aproximam ambas as mídias ainda são escassos. E os que existem são, em sua grande maioria, tentativas de encontrar, nos quadrinhos, equivalentes a determinados dispositivos narrativos do filme, ao se observar cada texto midiático separadamente. Embora esses primeiros estudos tenham sido fundamentais para uma melhor compreensão das características das duas mídias, cremos que uma abordagem que se concentre no processo de adaptação, comparando casos específicos, seja mais útil para esse tipo de análise.

Em *Para ler os quadrinhos* (1972), o teórico Moacyr Cirne, um dos pioneiros no Brasil, estabelece uma comparação entre as narrativas em ambas as mídias. Cirne observa a angulação e a manipulação da superfície da imagem em quadrinhos, afirmando que elas empregam recursos do cinema em sua estrutura narrativa e em sua estética. Também foram observados outros aspectos – o balão, a onomatopéia e os cortes – e seus equivalentes no cinema. Mais tarde, Cirne discute o assunto novamente em “Cinema e quadrinhos: uma nova leitura” (2000). Desta vez, porém, ele se concentra nas diferenças, e não nas semelhanças entre as duas mídias. Elas estão no tempo de leitura/projeção, nos cortes e na agência de narrativa. Em relação ao tipo de iconicidade das imagens em ambos os meios, o autor afirma

que o filme não é visto como uma imagem fotografada em movimento ou uma imagem desenhada estática, e que o uso de *live-action* em vez de caracteres gráficos é uma lembrança permanente dessa diferença. Como conclusão, Cirne declara que o cinema e os quadrinhos são mais unidos por seus discursos narrativos do que pelo aspecto semiótico centrado na imagem. No entanto, em alguns filmes recentes, é precisamente a aproximação das imagens das duas mídias que desempenha um papel de destaque na adaptação. Em *Sin City* (2005), por exemplo, a “concreção” fotográfica (como Cirne a chama) do filme se mistura aos sinais gráficos da página dos quadrinhos de tal modo que, às vezes, é difícil para o espectador dizer se determinada imagem seria um fotograma do filme ou se pertenceria à série de Frank Miller.

Em 1972, Francis Lacassin traça um paralelo entre as propriedades dos quadrinhos e da linguagem cinematográfica. Chama a atenção para o fato de que, embora as duas mídias tenham um passado comum de recepção inicial desfavorável, o cinema já era, desde a década de 1930, uma arte reconhecida e sancionada por críticos culturais, enquanto os quadrinhos eram, até aquele momento, ignorados ou desprezados. Por isso, quando se analisa a relação entre as mídias, há uma tendência a favorecer o cinema, por meio de uma investigação daquilo que a história em quadrinhos tomara emprestado da linguagem cinematográfica. O aspecto mais relevante do artigo é o reconhecimento dessa inclinação tendenciosa e problemática. A premissa básica de Lacassin é confrontar essa posição, provando que “com algumas raras exceções, a história em quadrinhos reuniu a maioria de seus recursos expressivos básicos sem recorrer ao cinema e, muitas vezes, antes de seu nascimento” (p. 14). Em 1827, por exemplo, Rodolphe Töpffer já utilizava enquadramentos de longa distância em uma série de planos que narravam os amores de M. Vieux Bois. Em 1889, Georges Colomb introduziu o que veio a ser conhecido como o enquadramento americano (da cabeça até os joelhos) em “The Fenouillard Family at the Exhibition”. Essas datas provam que foi o cinema que se inspirou em técnicas dos quadrinhos, e não o contrário.

Comentando os exemplos de Lacassin, o teórico David Kunzle diz que a linguagem básica das histórias em quadrinhos, especialmente em relação aos elementos cinematográficos, foi criada antes mesmo de Georges Colomb, em panfletos alemães, holandeses e ingleses no século 17. De acordo com Kunzle, três grandes figuras do século 19 desenvolveram técnicas cinematográficas em quadrinhos: Rodolphe Töpffer, Gustave Doré e Wilhelm Busch. Töpffer utilizava quadros estreitos e compridos, cenas panorâmicas, *close-ups* para acelerar a narrativa, repetição de quadros e recuo de câmera. As imagens de Doré retratavam efeitos subjetivos de câmera, efeitos de silhueta e imagem negativa – uma linha branca em um fundo preto, introduzida em *La Sainte Russie*, de 1854. A relevância de Busch está associada às técnicas criadas para retratar movimento, som e efeitos de dor (*Ibidem*, p. 20-23).

Outro trabalho que oferece algumas ideias sobre o assunto é o artigo de Hans-Christian Christiansen, “Comics and Film: A Narrative Perspective”, em que o autor examina o uso de técnicas cinematográficas – continuidade, *close-ups* e pontos de vista – nos quadrinhos. Embora possa parecer um retrocesso em relação à proposta de deshierarquização de Lacassin, Christiansen não privilegia o texto cinematográfico, afirmando que “não devemos procurar equivalentes semânticos exatos para elementos particulares, e que qualquer discussão sobre os meios pelos quais as mídias são utilizadas artisticamente requer alguma compreensão da qualidade estética da mídia” (CHRISTIANSEN, 2000, p. 112). Portanto, o foco não está no modo como os quadrinhos empregam técnicas cinematográficas, e sim na “maneira com que os dispositivos cinematográficos são usados de forma distinta e têm um impacto diferente nas duas mídias em relação à construção do tempo, do espaço e da identificação” (CHRISTIANSEN, 2000, p. 113). O autor explica que esse impacto diferente é devido às convenções midiáticas distintas, ao reconhecimento de valores e técnicas culturais universais (como a interação pessoal face a face) e aos aspectos

relacionados com a estrutura profunda da narrativa visual, baseada na experiência humana universal, como as expressões faciais e as posturas.

Em “Du 7e au 9e art: l’inventaire des singularités” (1990), Thierry Groensteen explica que maior importância é dada geralmente às semelhanças e não às diferenças entre os dois meios. E a razão disso é que os quadrinhos ainda não são vistos como uma mídia autônoma. Além disso, a paternidade das artes que narram por meio de imagens é muitas vezes erroneamente creditada ao cinema. O artigo de Groensteen propõe, então, uma análise das histórias em quadrinhos em termos de sua distinção, ou seja, como os seus elementos narrativos pouco têm a ver com a enunciação fílmica. As diferenças entre as duas mídias pertencem a três categorias: o campo de expressão, o processo de criação e o modo de articulação. No campo da expressão, o teórico argumenta que existem pelo menos cinco diferenças entre a imagem fílmica e a gráfica, diferenças que correspondem, em certa medida, às considerações de Cirne sobre a iconicidade das imagens: enquanto no cinema as imagens são móveis, “pobres” em detalhes, anônimas, “selvagens” e de moldura fixa, nos quadrinhos elas seriam fixas, eventualmente “complexas”, assinadas, “dóceis” e de molduras variáveis. Na segunda categoria – processo de criação – Groensteen distingue três etapas no cinema (*miseenscène*, a preparação da cena, ou a manipulação de tudo o que vai diante da câmera; *miseencadre*, a filmagem da cena, a constituição dos planos; e *miseenchâîne*, a edição das cenas em um discurso fílmico coerente) e duas para os quadrinhos (*miseendessin*, a execução gráfica; e *miseenréseau*, a organização das imagens no tempo e no espaço). A terceira categoria, o modo de articulação, refere-se a três subitens do *miseenréseau*: a *découpage* (a divisão da ação em unidades formalmente e materialmente autônomas), a *miseenpage* (a organização das imagens na página a fim de assegurar a contiguidade das imagens já definidas pela *découpage*) e, finalmente, *atressage*, para a qual não há equivalente cinematográfico (que instaura um diálogo e estabelece relações complexas entre os quadros, quer sejam eles contíguos ou não).

O artigo de Groensteen tem sido uma obra de referência entre os estudos deste campo nas últimas décadas. Em minha opinião, isso acontece por duas razões principais. Primeiro, porque o teórico examina as etapas de produção de cada mídia, ressaltando as diferenças entre elas e reafirmando, portanto, a ideia de que os quadrinhos são uma mídia autônoma, com suas características próprias. Segundo porque, além de examinar os equivalentes na narração, cinema e quadrinhos se aproximam pela *demonstração* [*monstration*]<sup>6</sup>, termo utilizado por Groensteen para designar todos os aspectos relacionados à representação através de imagens (GROENSTEEN, 1990, p. 18). Nesse sentido, o texto de Groensteen é mais abrangente do que os de Cirne, Lacassine Christiansen. No entanto, sua análise continua limitada: aponta semelhanças e diferenças entre os dois meios, mas falha ao não apontar as consequências de seu inventário para um caso de transposição de mídia. Além disso, o título “Du 7e au 9e art” transmite a falsa ideia de que o artigo trata da transposição do cinema para os quadrinhos, conhecido, principalmente em francês, como a nona arte.

## Lefèvre e o foco na adaptação

Um passo importante na tentativa de aproximar filmes e quadrinhos está em *Filmand Comic Books* (2007), organizado por Ian Gordon, Mark Jancovich e Matthew P. McAllister. Os autores reconhecem que, embora ambas as mídias tenham uma tradição narrativa comum e propriedades formais que constituem paralelos visuais semelhantes, elas também têm públicos distintos, que se relacionam com cada mídia de maneira diferente. Portanto, além dos problemas envolvendo as adaptações, *Filmand Comic Books* lida também com a recepção de filmes baseados em quadrinhos.

*Filmand Comic Books* representa valiosa contribuição para a área, especialmente por sua primeira parte, na qual o artigo “Incompatible Visual Ontologies? The Problematic

Adaptation of Drawn Images”, de Pascal Lefèvre, está inserido. A principal contribuição desse artigo é apontar os elementos em cada mídia que podem representar um problema na tarefa do diretor da transposição, ilustrando-os com alguns exemplos de adaptações recentes. Portanto, em vez de estudar as características de cada mídia separadamente, tentando encontrar equivalentes fílmicos para as propriedades formais dos quadrinhos (e vice-versa), o artigo coloca as semelhanças e diferenças midiáticas em prática, aplicando-as a uma perspectiva de transposição de mídia. Um aspecto insatisfatório, no entanto, é que o artigo apenas fornece exemplos que ilustram uma incompatibilidade individual; uma abordagem mais interessante seria demonstrar como um caso específico de adaptação de quadrinhos teria lidado com todas as incompatibilidades.<sup>7</sup>

Para Pascal Lefèvre, quatro principais diferenças ontológicas entre a linguagem de quadrinhos e do cinema são responsáveis pelo fato de que adaptações de história em quadrinhos são muitas vezes vistas como infiéis e mesmo desrespeitosas. O primeiro aspecto é a narrativa quadrinizada, que deve sempre passar por mudanças quando transposta para o cinema, por meio de adições e exclusões. Na verdade, esse é um procedimento necessário porque cada mídia tem sua própria “energética comunicacional”<sup>8</sup>. Cada mídia oferece dispositivos que podem ser usados para contar a história de uma forma distinta. Portanto, os mesmos elementos narrativos que funcionam perfeitamente em uma história em quadrinhos ou em um romance gráfico podem não funcionar em um filme. Isso também pode ser aplicado à trama de um romance, que vai sempre sofrer adições e cortes quando transposta para um filme. O primeiro aspecto de Lefèvre, portanto, é também perfeitamente aplicável para adaptações de romances. A única diferença é que, nos quadrinhos, o texto e os desenhos representam a totalidade da narrativa, uma vez que as imagens também têm um potencial narrativo. Assim, quando os quadrinhos são transpostos para o cinema, o diretor tem de adaptar a narrativa em dois níveis (texto e imagem).

O segundo problema refere-se à diferença entre os *layouts* da página e da tela. Enquanto a página dos quadrinhos é geralmente composta por vários quadros separados por calhas, a tela de cinema é normalmente preenchida com uma imagem, a menos que o diretor escolha, em casos especiais, usar o dispositivo de tela dividida. Além disso, diferentemente dos quadrinhos, filmagem e edição são duas etapas de produção distintas. Primeiro, o filme é gravado; depois, é editado. Nos quadrinhos, o desenho e a disposição dos quadros são concebidos em conjunto. O artista não pode pensar em desenhar uma história sem primeiro ter, pelo menos, um projeto mental da forma como as ações serão organizadas na página. Além disso, com a revista em quadrinhos ou o romance gráfico na mão, o leitor pode escolher sua própria velocidade de leitura. Por sua vez, o filme obriga o espectador a seguir a velocidade de projeção<sup>9</sup>.

Mais uma vez, creio que essa incompatibilidade também é verdadeira em novelas. Uma página do romance não corresponde a um fotograma; a história contada numa página pode corresponder a várias sequências de um filme. Também existe incompatibilidade entre a velocidade da leitura do romance e da projeção do filme. A projeção de um filme de duas horas pode condensar várias centenas de páginas de um romance e consumir várias horas de leitura. Por isso, é possível dizer que a distinção de Lefèvre entre o *layout* da página e da tela de cinema também se aplica às páginas do romance.

O terceiro aspecto levantado por Lefèvre refere-se à utilização do som em filmes, em contraste com o “silêncio” de quadrinhos. O autor explica que os quadrinhos estão mais próximos do cinema mudo do que do contemporâneo. A incorporação do som no cinema (narração e trilha sonora) mudou a forma como o espectador percebe e interpreta as imagens. Nos quadrinhos, música, vozes e barulho só podem ser sugeridos por sinais escritos. Para as vozes dos personagens, por exemplo, o formato do balão e o tipo de fonte podem apenas sugerir as características do som, cabendo ao leitor interpretá-lo. De forma semelhante aos

quadrinhos, romances também são “silenciosos”: o leitor não ouve os ruídos descritos no romance ou a voz de personagens. O som só pode ser descrito, de modo que o leitor deve elaborar uma impressão mental e individual daquele som. Mais uma vez, esse aspecto de Lefèvre serve tanto para quadrinhos quanto para romances.

A última incompatibilidade ontológica é a diferença entre os tipos de imagens em cada mídia: os desenhos dos quadrinhos e a fotografia do filme.<sup>10</sup> Apesar de ambas usarem imagens planas e enquadramentos semelhantes (planos longos, médios e *close-ups*), no filme as imagens se movem; nos quadrinhos, são estáticas. Além disso, uma distinção relevante entre as imagens dos quadrinhos e as do filme pertence à natureza da imagem, desenhada pelas mãos de artistas no caso dos quadrinhos, mas fotografada nos filmes. Lefèvre afirma que esta é a razão (em conjunto com o movimento) pela qual um filme transmite maior impressão de realismo do que os quadrinhos. Além disso, desenhos necessariamente carregam a “assinatura” do artista e, por extensão, sua interpretação visual do mundo. Quanto mais estilizado ou caricatural o desenho, mais difícil será adaptá-lo ao cinema, porque a “assinatura” do artista é percebida de maneira mais intensa (p. 9).

Lefèvre também chama a atenção para o fato de que longas séries de histórias em quadrinhos não costumam ter um estilo único. Porque foram desenhadas por vários artistas em tantos estilos diferentes, não há um significado icônico estável para os personagens dessas histórias, ou seja, cada leitor faz uma imagem mental diferente deles (p. 10). Isso geralmente acontece com séries de super-heróis, que possuem uma longa serialização, mas não tanto com romances gráficos, na maior parte desenhados por um único artista<sup>11</sup>. Consequentemente, a análise das adaptações de romances gráficos deve ser diferenciada com relação a esse aspecto: ao contrário de super-heróis como Batman ou Superman, que já se tornaram figuras míticas com múltiplas encarnações, os romances gráficos têm apenas uma versão, às quais os leitores de quadrinhos se referem quando assistem à adaptação cinematográfica.

## Conclusão

As histórias em quadrinhos e o cinema sempre estiveram bem próximos. Já no início do século 20 era possível observar as influências de temas, estilos, personagens e enquadramentos dos quadrinhos no cinema e vice-versa. Apesar dessa proximidade não ser uma situação nova, foi só na década de 1970 que surgiram os primeiros textos teóricos examinando as duas mídias. Desde então, é notável o amadurecimento nas análises e, atualmente, há uma clara tendência de se evitar a simples busca de equivalências de recursos narrativos e visuais entre as duas formas artísticas. Em vez disso, hoje se busca priorizar o estudo das características intrínsecas de cada mídia, bem como das relações entre elas, assunto que pertence ao campo da intermedialidade.

No que se refere ao estudo das relações entre cinema e quadrinhos, em especial de filmes de histórias em quadrinhos, vimos que o artigo de Pascal Lefèvre é, sem dúvida, uma ferramenta útil para a análise desse tipo de adaptação porque talvez seja, até o momento, o único trabalho que considera não apenas as correspondências entre a linguagem dos quadrinhos e a dos filmes, mas também as questões que envolvem o processo de transposição entre mídias. Analisando as quatro incompatibilidades ontológicas propostas por Lefèvre, observamos que as três primeiras (narrativa, *layout* e som) também podem ser aplicadas às transposições de romances tradicionais para o cinema. Portanto, a distinção mais relevante entre quadrinhos e filmes talvez seja a natureza da imagem, geralmente desenhada pelas mãos de artistas nos quadrinhos, ou fotografada, no caso dos filmes. Enquanto Lefèvre chega a mencionar que “[e]m particular, a ontologia visual de um desenho parece ser uma questão central” (p. 2), o autor não explicita a razão pela qual essa distinção é tão fundamental

para o processo de adaptação. Talvez seja porque esse é o único elemento que não pode ser aplicado também a romances. No entanto, essa incompatibilidade ontológica ainda espera ser investigada de maneira mais aprofundada em relação às consequências do uso recorrente da tecnologia digital no cinema contemporâneo.

## From Page to Screen: A Brief Historical Perspective on the Comics-and-Films Theoretical Debate

### ABSTRACT:

---

This article proposes to draw a brief historical panorama on the comics-and-film theoretical debate, examining some of the main pieces of work published in the last five decades about the relation between the two media in general, in special of comics-to-film adaptations. In order to establish a more accurate analysis, it is important to consider the specificities of each medium, and the consequence of their particular medial characteristics to the process of transposition from the comics page to the film screen.

**Keywords:** Comics. Cinema. Adaptation.

### Notas Explicativas

\*Camila Augusta Pires de Figueiredo é Doutoranda em Estudos Literários pela UFMG. Mestre em Literaturas de

Expressão Inglesa pela mesma instituição. Integra o Grupo de Pesquisa Intermídia, coordenado pela Profa. Thais

Flores Nogueira Diniz. É revisora da Editora UFMG. Autora de *Hollywood Goes Graphic: The Intermedial Transposition of Graphic Novels to Films* (2010), publicado pela VDM Verlag Dr. Müller e de diversos artigos na área de literatura e outras mídias, adaptação fílmica, romances gráficos e estudos sobre a intermedialidade.

\*\*Thais Flores Nogueira Diniz é Professora associada, aposentada pela Universidade Federal de Minas Gerais e especialista em tradução intersemiótica e teatro contemporâneo. Suas áreas de pesquisa incluem a relação entre a literatura e as outras artes, especialmente o cinema, estudo sobre mitos e sobre a intermedialidade. Doutora pela UFMG e pela Indiana University at Bloomington. Fez seu pós-doutorado no Queen Mary College, University of London. Pesquisadora do CNPq e coordenadora do grupo de pesquisa Intermídia.

<sup>1</sup>Esta é uma versão modificada de algumas das ideias contidas no primeiro capítulo da minha dissertação de mestrado, *Hollywood Goes Graphic: The Intermedial Transposition of Graphic Novels to Films* (2010), disponível em <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/ECAP-84ZQTQ>>. As citações neste artigo foram todas traduzidas por mim, exceto quando indicação contrária.

<sup>2</sup>Segundo o site Box Office Mojo acessado em 1 de março de 2015, disponível em: <<http://boxofficemojo.com/genres/chart/?id=comicbookadaptation.htm>>.

<sup>3</sup>De acordo com Irina O. Rajewsky, intermedialidade refere-se a relações, interações e interferências entre mídias.

<sup>4</sup>Exceto, talvez, por Cartmell, que lida com tipos de textos-fonte outros que não só a literatura para adaptações cinematográficas.

<sup>5</sup>Além do tipo de mídia, a análise de adaptações deve sempre observar os elementos circunstanciais – os valores e normas culturais no momento da produção da adaptação. Como Thais Diniz explica, a tradução (e aqui, a adaptação é tida como um tipo de tradução intersemiótica) “não é produzida em condições de laboratório perfeito, esterilizado e neutro, mas no entrelugar de várias tradições, culturas e normas. Cada tradução é, portanto, uma tradução cultural” (2003, p. 40). Um bom exemplo da influência do contexto cultural pode ser visto, por exemplo, em algumas das adaptações de Shakespeare para o cinema, por exemplo, na de *Hamlet* de Almercyda (2000) e em *Dez coisas que eu odeio em você*, de Gil Junger (1999).

<sup>6</sup>No entanto, Groensteen afirma que as combinações “texto + desenho” e “narrativa + demonstração [monstration]” não são equivalentes. Se o desenho é o agente exclusivo da demonstração, o texto não é o veículo natural e exclusivo da narrativa. No entanto, a verdade é que a literatura ainda está mais relacionada à narrativa, enquanto a pintura e fotografia, à demonstração (p. 18; 20). Grifos meus.

<sup>7</sup>Tentei fazer isso na minha dissertação de mestrado, examinando *Watchmen* (1986-1987), de Alan Moore, e *Sin City* (1990), de Frank Miller, e suas respectivas adaptações para o cinema de acordo com as quatro incompatibilidades de Pascal Lefèvre.

<sup>8</sup>Gaudreault e Marion usam esse termo para designar a forma como cada mídia “explora, combina e multiplica os materiais familiares de expressão – ritmo, movimento, gesto, música, voz, imagem, escrita” (2004, p. 65).

<sup>9</sup>Exceto quando visto em um aparelho de DVD. Nesse caso, a velocidade de projeção pode ser manipulada.

<sup>10</sup>Pode-se argumentar que esse aspecto não se refere a filmes de animação porque eles também são desenhados, o que provavelmente é correto. No entanto, acredito que filmes de animação representam um caso distinto de adaptações de quadrinhos, e por isso merecem uma análise especial. Por enquanto, uma coisa pode ser dita sobre os filmes de animação: se eles não estão sujeitos aos mesmos problemas da adaptação *live-action*, certamente têm que lidar com outros problemas relacionados às suas próprias especificidades.

<sup>11</sup>*American Splendor* é uma exceção. Desde 1976, vários artistas têm narrado o cotidiano de Harvey Pekar, concedendo ao personagem o estilo de desenho pessoal próprio de cada um.

## Referências

- CARTMELL, Deborah; CORRIGAN, Timothy; WHELEHAN, Imelda. Introduction to *Adaptation*. *Adaptation*, v. 1, n. 1, p. 1-4, 2008.
- CHRISTIANSEN, Hans-Christian. Comics and Films: A Narrative Perspective. In: MAGNUSSEN, Anne; CHRISTIANSEN, Hans-Christian (Org.). *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000. p. 107-121.
- CIRNE, Moacy. Cinema e quadrinhos: uma nova leitura. In: *Quadrinhos, Sedução e Paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.
- CLÜVER, Claus. Inter textus / Inter artes / Inter media. *Aletria*, v. 14, p. 9-39, 2006.
- DINIZ, Thaís F. N. A New Approach to the Study of Translation: from Stage to Screen. *Cadernos de Tradução* (UFSC), Florianópolis, v. 12, n. 2, p. 29-54, 2003. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/viewFile/6196/5755>>
- GAUDREAULT, André e MARION, Philippe. “Transécriture and Narrative Mediatitics: The Stakes of Intermediality”. Stam, Robert and Alessandra Raengo (Ed.) *A Companion to Literature and Film*. Oxford: Blackwell Publishing, 2004. p. 58-70.
- GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark; MCALLISTER, Matthew P. (Org.). *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- GROENSTEEN, Thierry. Du 7e au 9e art: l’inventaire des singularités. *CinémAction*, Courbevoie, p. 16-28, été 1990, hors série *Cinéma et bande dessinée*.
- GROENSTEEN, Thierry. Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? In: MAGNUSSEN, Anne; CHRISTIANSEN, Hans-Christian (Org.). *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000. p. 29-41.
- JAKOBSON, Roman. *On the Linguistic Aspects of Translation*. Selected Writings; Word and Language, v. 2. The Hague: Mouton, 1971. p. 260-266.
- LACASSIN, Francis. The Comic Strip and Film Language. Trad. David Kunzle. *Film Quarterly*. University of California Press. v. 26, n. 1, p. 11-23, Autumn, 1972. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/1211407>>.
- LEFÈVRE, Pascal. Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images. In: GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark; MCALLISTER, Matthew P. (Org.). *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. p. 1-12.
- RAJEWSKY, Irina O. Intermediality, intertextuality, and remediation. A literary perspective on intermediality. *Intermedialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermedialities: history and theory of the arts, literature and techniques*, n. 6 (remédier), p. 43-64, 2005.

Enviado em: 25 mar. 2015  
Aprovado em: 22 ago. 2015