

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



**CINEMA E BANDA DESENHADA:  
LINGUAGENS MULTIDISCIPLINARES**

DISSERTAÇÃO

MESTRADO EM DESENVOLVIMENTO DE PROJECTO CINEMATOGRAFICO -  
ESPECIALIZAÇÃO EM DRAMATURGIA E REALIZAÇÃO

---

**Joana Morgado Simão**

Amadora, fevereiro 2021

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA

**CINEMA E BANDA DESENHADA:  
LINGUAGENS MULTIDISCIPLINARES  
DISSERTAÇÃO**

**Joana Morgado Simão**

Dissertação submetida à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Desenvolvimento de Projecto Cinematográfico - especialização em Dramaturgia e Realização, realizada sob a orientação científica do Professor Vítor Gonçalves.

Amadora, fevereiro 2021

## Agradecimentos

Ao prof. Vítor Gonçalves, por ter aceitado ser meu orientador e pelo genuíno interesse e curiosidade com que encarou a minha investigação.

Ao prof. José Domingos Rego, pelo encorajamento e simpatia nos primeiros passos desta aventura.

Ao Marcos Farrajota, por todas as conversas, trocas de ideias e referências imprescindíveis não só para o desenvolvimento desta dissertação, mas sobretudo para o meu crescimento enquanto pessoa e autora.

Ao Pedro Moura, por todos os conselhos, sugestões e disponibilidade durante as diferentes fases de desenvolvimento deste projecto.

E também a Charles Musser (Yale University Faculty Member) e Alissa Perren (Associate Professor of Texas University), pela amabilidade com que partilharam de artigos e documentos essenciais à conclusão desta dissertação.

Contudo, a conclusão deste projecto não seria possível sem o apoio daqueles que acompanham desde sempre. Acredito que somos o resultado de quem nos rodeia e, nesse sentido, queria agradecer à minha família, em especial;

À minha mãe, que me ensinou a encarar qualquer dificuldade como um desafio a superar;

À minha irmã, que mais que uma amiga, é o meu primeiro exemplo a seguir.

À minha avó, a eterna estudante, sempre disposta a aprender, ouvir e partilhar, foi quem me contagiou o gosto pela leitura e pela escrita.

Ao meu avô, um contador de histórias nato, que soube sempre encontrar o melhor em tudo e em todos.

A banda desenhada foi um percurso que *escolhi*. No entanto, este Mestrado e a dissertação com que o concluo fizeram-me compreender que as histórias, as imagens e o cinema sempre fizeram parte da minha vida, mesmo antes de o saber. Por esse motivo, queria agradecer:

Aos meus professores do Mestrado de Desenvolvimento de Projecto Cinematográfico – João Maria Mendes, Joaquim Sapinho, Iana Ferreira, José Bogalheiro, Manuela Viegas, Marta Mendes, Paulo Leite e Vítor Gonçalves - por me terem ensinado a ver e apreciar o mundo de maneira diferente.

E sobretudo, aos meus colegas e amigos da turma de mestrado – em particular Ana Viegas, Diego Zon, Gabriela Lima, João Lages, Maria Inês Rodrigues, Marta Pinheiro, Paulo Carneiro, Ricardo Blayer e Tommaso Lunardi – pela amizade e companheirismo e, acima de tudo, por me ajudarem a lembrar porque é que gosto tanto daquilo que faço.

Dedico esta dissertação, assim como o meu trabalho e o amor que lhes invisto, ao meu pai.

## **Resumo**

A seguinte dissertação procura estudar e analisar a relação genética entre o Cinema e a Banda Desenhada, expondo a construção e o processo criativo de um projecto cinematográfico em oposição (ou complementaridade) a um projecto de Banda Desenhada, comparando as diferentes formas de articulação do processo da Imagem, do Tempo e do Espaço.

O objetivo principal é sobretudo demonstrar como a multidisciplinidade artística favorece positivamente o desenvolvimento dum projecto enriquecendo o objecto artístico, seja ele um filme ou uma obra de banda desenhada. A partir de exemplos concretos, comprovamos como a influência da banda desenhada no cinema, e vice-versa, contribuiu para revoluções artísticas determinantes em ambos os meios.

Esta reflexão surgiu da necessidade de compreender melhor o processo criativo cinematográfico, e de que forma este poderia enriquecer a minha prática nas artes visuais, mais concretamente na Banda Desenhada.

**Palavras-chave:** cinema, banda desenhada, processo criativo, composição, imagem

## **Abstract**

The following dissertation aims to study and examine the genetic relationship between Cinema and Comics, displaying the creative process of a cinematographic project in opposition (or complementarity) to a Comics project, and therefore comparing the different ways both articulate Image, Time and Space.

The main goal is to demonstrate how the artistic multidisciplinarity positively favours the development of a project, enriching the resultant artistic object, whether it is a Film or a Comic. Based on concrete examples, we shall verify how the influence of comics on cinema, and vice-versa, has contributed to decisive artistic revolutions in both mediums.

This reflection arose from the need to better understand the cinematographic creative process, and how it could enrich my practice in the visual arts, more specifically in Comics.

**Keywords:** cinema, comics, creative process, composition, image

## ÍNDICE

Introdução.....	7
1. Viragem do século: o surgimento da banda desenhada e do cinema no ocidente .....	10
1.1 A invenção da Imagem Projetada.....	10
1.1.1 Nascimento do Cinema.....	13
1.2 “L’Arroseur Arrosé”.....	21
1.3 A primeira adaptação cinematográfica: <i>Happy Hooligan Assists the Magician (1900)</i> 28	
2. A independência da obra cinematográfica.....	36
2.1 Perpetuação do Cinema de Atrações .....	40
2.2 Georges Méliès: Multidisciplinariedade e Movimento Incohérent. ....	43
2.3 Cinema ou Teatro? .....	45
2.4 Novo Cinema: a “pureza” segundo René Clair .....	48
2.5 Sonho e fantasia.....	53
2.6 A Importância da Montagem para Méliès .....	57
2.6.1 Little Nemo in Slumberland .....	63
3. Adaptações contemporâneas de banda-desenhada para cinema, e vice-versa.....	68
3.1 Ghost World: da <i>graphic novel</i> ao filme .....	72
3.1.1 A Estrutura e o Storyboard: .....	76
3.1.2 A Grelha: da vinheta para o <i>frame</i> .....	80
3.2 Um filme de costumes: temática e intenção .....	83
3.2.1 Do desenho à imagem fotográfica .....	84
3.2.2. Comunicação Visual.....	86
4. Linguagens multidisciplinares.....	90
4.1 Wim Wenders: da Pintura à Realização .....	91
4.2 De Bastien Vivès a Marjane Satrapi: a vantagem do processo colaborativo.....	98
4.2.1 Bastien Vivès.....	98
4.2.2 Marjane Satrapi .....	101

4.2.3 Paris, Texas (1984) e Le Goût du Chlore (2011): distância e desejo .....	106
Conclusão .....	113
Bibliografia.....	125
Filmografia.....	129
Índice de Imagens.....	131

## Introdução

O cinema e a banda desenhada mantêm, desde muito cedo, uma relação de proximidade que, mais do que histórica, é também genética. Ambos os meios partem dos mesmos princípios: imagens em sequência que sugerem histórias e ideias.

Aquilo que irá separar a banda desenhada do cinema não será a alteração desta génese, mas o desenvolvimento das respetivas indústrias e, sobretudo, a forma como cada meio alcança e se relaciona com o público.

A relação entre estes dois meios já foi amplamente estudada – especialmente quando se refere à adaptação. A adaptação cinematográfica já foi objeto de reflexão e abordada academicamente em inúmeros contextos e finalidades no último século. Porém, grande parte desta área de estudo dedica-se maioritariamente a adaptações literárias, e aquela que se refere concretamente a Banda Desenhada para Cinema permanece, geralmente, superficial – a maioria das abordagens resumem-se à desconstrução do *objecto final* (o filme), e o quanto este se assemelha, formalmente, ao *objeto de partida* (a banda desenhada). Francis Lacassin, Jared Gardner, Pascal Lefèvre ou Charlie Musser, são alguns dos investigadores citados nesta dissertação que abordaram a Banda Desenhada não apenas como um meio de comunicação, mas como um problema complexo de *linguagem* híbrida – uma exploração artística visual que ultrapassa a colaboração do texto e imagem em sequência – contribuindo assim para um enorme enriquecimento do atual estado da arte da investigação da Banda Desenhada.

A análise duma adaptação pode, injustamente, colocar um dos meios – tanto a Banda Desenhada como o Cinema – como o formato “final” ou a versão “completa” do outro, assumindo, erradamente, a superioridade de um meio em relação ao outro, tornando uma possível análise uma competição desnecessária entre os dois. O mesmo acontece com a adaptação literária para o Cinema: como se a adaptação cinematográfica duma obra literária resultasse em atribuir, meramente, imagens ritmadas que ilustrassem diretamente o texto escrito no romance. Considerar a adaptação a única relação possível entre os dois meios é extremamente redutor, uma vez que insiste no estabelecimento duma oposição entre os mesmos – e no caso da Banda Desenhada e do Cinema esta barreira não faz sentido.

Esta suposição deixa em aberto uma série de outras questões que podem ser igualmente interessantes e pertinentes. Mas aquilo que afasta e dificulta a comparação entre o Cinema e a Banda Desenhada é, simultaneamente, aquilo que os aproxima. Embora tenham os mesmos elementos em comum, a forma como atuam difere porque o processo criativo difere. Segundo Roman Jakobson, transcrito no artigo de Camila A. Figueiredo, considerar a adaptação como uma tradução não é suficiente para analisar estes dois meios. Ao contrário da literatura que se constitui num sistema verbal, a banda desenhada é um sistema híbrido, que engloba signos verbais e visuais, tal como acontece com o cinema (Figueiredo e Diniz, Thais Flores Nogueira 2015).

Nesse sentido, o foco desta reflexão não se baseia em tentar avaliar qual dos meios é hierarquicamente *superior* ao outro nem em tentar provar que um meio, seja o livro ou o filme adaptado, seja tecnicamente mais complexo, intelectualmente, mais interessante ou criativo que outro. Em vez de tentar encontrar as diferenças que eliminam o valor de um perante outro, pretendo uma análise comparativa que se foque na génese artística do Cinema e da Banda Desenhada e que identifique os aspetos e ideias que estes meios partilham, mas que depois a execução e na forma como alcançam o público e são recebidos pelo mesmo difere. Sobretudo, de que forma as limitações de um meio poderão, ou não, justificar a liberdade do outro? Como se processa o Tempo, como se limita um espaço, como se cria uma personagem credível num meio, e no outro? Qual o peso emocional da imagem real fotográfica, e que impacto trouxe ao cinema? De que forma poderemos analisar e comparar um filme e uma obra de banda desenhada, sem que exista uma relação de adaptação entre elas?

Por fim, procuro desenvolver estas ideias de forma a comprovar de que modo a multidisciplinaridade artística pode ser uma ferramenta útil e uma vantagem na produção duma obra. Assim, analisar a obra de Georges Méliès, Winsor McCay ou Wim Wenders tornam-se pontos essenciais nesta dissertação, demonstrando como as influências e educações multidisciplinares destes autores moldaram e definiram as suas obras.

Esta dissertação tomará como ponto de partida a origem contemporânea do Cinema e da Banda Desenhada. Nos primeiros capítulos (1 e 2), abordaremos a transformação do processo criativo de ambos os meios em função do avanço tecnológico e do respetivo contexto histórico, assim como as implicações dos meios de produção e também o

impacto da receção do público. Será feita a análise de diversas adaptações cinematográficas, desde *Happy Hooligan Assists The Magician* (1900), até *Ghost World* (2001), tendo como foco principal o processo criativo.

No capítulo 4, compararemos o Cinema e a Banda Desenhada para fora da relação de adaptação, mas enquanto meios artísticos resultantes de influências artísticas exteriores. Ao analisar o processo criativo de diferentes autores e realizadores, iremos aprofundar de que forma os seus percursos profissionais multidisciplinares moldaram o seu trabalho.

Após uma longa análise que percorre quase um século inteiro de produção, o mesmo problema mantém-se desde o início: será possível considerar a banda desenhada e o cinema para além do formato com que chegam ao público? Onde é que se distingue e separa um meio artístico de outro; no objecto final, ou o processo criativo? O que é que define uma obra – a ideia e o conceito que a suporta, ou a materialização da mesma?

# 1. Viragem do século: o surgimento da banda desenhada e do cinema no ocidente

## 1.1 A invenção da Imagem Projetada

A banda desenhada e o Cinema modernos surgiram relativamente na mesma altura, entre os meados do século XIX e início do século XX. A Banda Desenhada, no entanto, atingiu a sua popularidade ainda antes do Cinema.



Figura 1 - Fragmento de *Histoire de M. Vieux Bois*, de Rodolphe Topffer, 1837

Rodolphe Topffer (1799 - 1846), considerado o “pai” da banda desenhada ocidental, diz-se ter sido o primeiro a juntar, deliberadamente, desenho e texto numa única composição lógica, sequencial e narrativa. Foi no ano de 1837 que autopublicou o seu primeiro “romance gráfico”, *Histoire de M. Vieux Bois* (ver figura 1), mais tarde traduzido noutros países, como o Reino Unido e os Estados Unidos. O autor descreveu a natureza híbrida do seu trabalho, como uma obra que se compõe de uma série de desenhos; alguns deles acompanhados de texto e que sem ele teriam um significado indefinido. Por outro lado, o texto só por si não faria sentido. O conjunto de todos os elementos resulta numa espécie de “romance” visual, que se exprime pela representação, e não pela descrição (Renard 1981).

O novo meio que nasceu da obra gráfica de Topffer foi recebido com alguma estranheza, mas também como uma novidade divertida e cativante.

Porém, colocar imagens em sequência não foi uma invenção histórica de Topffer. De certa forma, podemos considerar os próprios hieróglifos egípcios uma narrativa visual. No entanto, quase duzentos anos antes, um padre Jesuíta teve uma ideia semelhante, mas em vez de utilizar papel e tinta, tirou partido da projeção de luz. Foi em 1645 que Athanasius Kircher (1602-1680) escreveu sobre a sua invenção, a *Lanterna Mágica*<sup>1</sup>, como um aparelho que consistia numa caixa com uma fonte de luz (uma vela ou lamparina) e um espelho encurvado. A Lanterna Mágica não é mais que um dispositivo que permitia projetar imagens de luz em superfícies planas e verticais, como paredes, uma versão arcaica dos nossos projectores de slides modernos. No século XVII, a estranheza a certos avanços tecnológicos levava a que estes fossem considerados bruxaria. Mas o interesse educativo de Kircher levou-o a investir no desenvolvimento do aparelho, uma vez que era bastante útil para mostrar uma história simples e direta a uma grande audiência (C. Solomon 1994). Kircher desde logo que percebeu o potencial do aparelho; não só projetava imagens, como podia projetar imagens em sequência, vistas isoladamente, e que narravam uma história (C. Solomon 1994).



**Figura 2** - Slide de Lanterna Magica, manufaturado em vidro, século XIX.

No século XIX, a *Lanterna Mágica* já seria fabricada em massa, replicadas por toda a Europa e atingindo uma enorme popularidade devido ao seu carácter lúdico. O mesmo princípio de funcionamento mantinha-se: uma caixa de luz metálica com uma lente que projeta imagens desenhadas em paredes. A revolução industrial e o aumento da manufatura permitiu que ilustrações fossem replicadas inúmeras vezes e em grandes quantidades em slides de vidro (ver figura 2). Tornaram-se brinquedos e objecto de entretenimento populares nas classes mais altas, e atualmente muitos desses exemplares

---

<sup>1</sup> *Lanterna Magica*, diretamente do latim. Também conhecida como Lanterna Mágica (português), ou *Magic Lantern* (inglês).

encontram-se preservados em museus e coleções dedicadas ao Cinema e ao Audiovisual.

A generalidade dos *slides* das *Lanterna Mágicas* consistiam em tiras de vidro com várias imagens em sequência: pequenos contos, histórias, anedotas, ou simplesmente coleções de ilustrações agrupadas por temas: paisagens, animais, figuras e personagens. Uma vez que não tinham texto (e as que tinham era muito sucinto), a imagem teria de conter toda a informação necessária, assegurando a compreensão simples e direta da narrativa. As ilustrações eram limitadas por molduras redondas negras, mantendo a mesma escala de imagem para imagem, criando a ilusão cinematográfica de que não são várias imagens, mas uma única realidade em transformação. Porém, um slide descontextualizado da sua função não é muito diferente duma tira de banda desenhada pintada numa placa de vidro. Certamente que não há texto, mas não há regra que dite que a banda desenhada tenha de o ter. A única diferença técnica entre um *slide* e uma tira de “banda desenhada” é o suporte – enquanto o primeiro é desenhado numa placa de vidro, o segundo é desenhado em papel. Enquanto o primeiro é projetado numa parede, o segundo é impresso numa folha. Enquanto o primeiro é intangível e constituído de luz, o segundo é manuseado pelas nossas mãos.

Surge então o primeiro conflito, que ainda hoje persiste sem resposta concreta – nesta comparação com a banda desenhada, deveremos ter em consideração o slide de vidro, ou a projeção do mesmo na parede?

A Lanterna Mágica e outros dispositivos óticos, como o Zootrópio, o Praxinoscópio ou o Fenacistoscópio, são recorrentemente inseridos na história do Cinema. É muito fácil encontrar referências aos seus inventores, filmes e experiências em livros, artigos, ensaios ou quaisquer outros documentos relativos ao filme ou até ao cinema de animação. Referidos como experiências *pré-cinema*, é como se a sua existência se resumisse a um *ensaio* antes do alcance do verdadeiro filme.

Por outro lado, não se pode afirmar o mesmo sobre a relação dos brinquedos óticos e a banda desenhada, e conseqüentemente, entre a invenção do Cinema e a Banda Desenhada. A história da Banda Desenhada não deve ser contada numa linha de tempo paralela, como se não intercalasse com a do cinema. Aparelhos como a Lanterna Mágica provam que o início do cinema nasce e depende da Arte Sequencial. Alguns historiadores tentaram compensar essa falha, como o já referido Jared Gardner em

*Projections*, ou Lance Rickman no seu artigo *Bandé Desinée et le Cinematograph*. Mesmo havendo artigos e documentos que provam que o nascimento de todos estes meios – o filme, o cinema de animação, a banda desenhada – foram, de alguma forma, experiências que se complementaram simbioticamente para desenvolvimento mútuo nas primeiras duas décadas do século XX, cada meio acabou por, eventualmente, seguir o seu caminho. A banda desenhada e o cinema conseguiram manter uma relação tecnicamente e conceptualmente próxima, mas teoricamente afastada nas décadas que se seguem, tal como também aconteceu com o cinema de Animação.

Isto também se deve ao facto de muitos dos primeiros autores e precursores do cinema eram, inevitavelmente artistas multifacetados, que flutuavam entre os diferentes meios do filme-ilustração-animação, criando obras mistas experimentais, ainda antes destas áreas serem consideradas coisas separadas<sup>3</sup>. Winsor McCay (1831-1934), não só ficou conhecido pela autoria da banda desenhada *Little Nemo*, mas também por realizar as adaptações animadas, que misturavam imagem real e desenhos animados.

Então, por que razão será que a Lanterna Mágica é mais facilmente associada ao Cinema, e não primeiramente à Banda Desenhada? Para tentar responder a esta pergunta, teremos que refletir sobre o surgimento do Cinema enquanto meio e indústria.

### **1.1.1 Nascimento do Cinema**

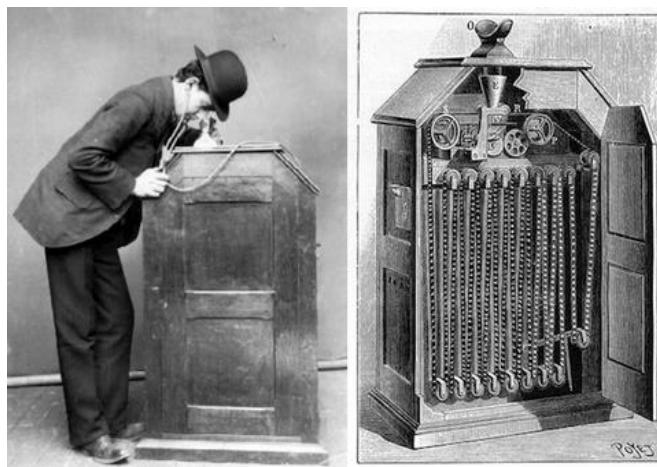
As famosas curtas-metragens e o Cinematógrafo dos irmãos Lumière estrearam publicamente em 1895 em Paris. Apesar de essa ser a data oficializada do nascimento do cinema, nas últimas duas décadas anteriores já tinha havido diversas tentativas e experiências fílmicas pela Europa e pelos Estados Unidos da América. No mesmo ano do lançamento do Cinematógrafo, os irmãos alemães Emil e Max Skladanowsky desenvolveram o seu próprio projetor de filme, fazendo uma exibição pública muito pouco antes dos irmãos Lumière. Ainda antes, em 1888, *Roundhay Garden Scene* de Louis Aimé Augustin Le Prince, em Leeds, no Reino Unido, ficou registado como o primeiro filme gravado em película de sempre. No mesmo ano, patenteou uma câmara que também projetava, com a qual fez as suas restantes curtas-metragens.

---

<sup>3</sup> J. Stuart Blackton e Winsor McCay são dois dos autores pioneiros mais célebres, que trabalharam tanto em cinema como em ilustração, animação e banda desenhada. Nos primeiros anos, as fronteiras entre meios eram ténues e francamente inúteis, uma vez que se encontrava (ainda) numa fase vagamente experimental e, portanto, bastante frutívora.

O desaparecimento misterioso de L. A. A. Le Prince é, para muitos, uma prova da “guerra” de patentes que crescia da corrida às invenções filmicas.

Já 1893, nos Estados Unidos da América, dois anos antes da exibição dos irmãos Lumière em Paris, Thomas Edison em colaboração com o fotógrafo Eadweard Muybridge, desenvolveu e patenteou o *Kinetoscope* (Cinetoscópio), que rapidamente evoluiu para o *Kinetophone* (ver figura 3), um aparelho de exibição de *motion pictures* individual. Em 1894, a primeira loja destinada a exibições de *kinetoscopes* abre em Nova Iorque.



**Figura 3** - O *Kinetophone*, inventado por Thomas Edison.

Uma versão do *kinetoscope* integrada com um sistema sonoro. O espectador inseria uma moeda e assistia a pequenas curtas metragens através dum *peep hole* (um pequeno orifício).

Apesar das inúmeras experiências, realizadores, inventores, dispositivos e cientistas que contribuíram para o Cinema que conhecemos hoje, note-se que o nascimento da “sétima arte” só é considerado quando o filme deixou de ser apenas uma fita e passou a ser uma projeção. Ou seja, a invenção do filme não se resume à invenção da imagem em movimento.

Thomas Edison é, na sua popularidade, considerado o pai do cinema Americano, da mesma forma que os irmãos Lumière compraram a patente do cinematógrafo em França, ficando com o título dos “pais” do cinema Europeu. Edison rapidamente percebeu que o futuro da produção cinematográfica dependia da projeção, e por isso a aquisição do cinematógrafo era determinante. Sem os franceses, Edison não teria evoluído do Cinetoscópio assim tão depressa. O cinematógrafo não só projetava filmes como também gravava, tornando a produção muito mais rápida e rentável. Tal como Kircher, Edison não estava (apenas) interessado em projetar “imagens bonitas”, mas sim, neste caso, investir num produto comercialmente rentável. Graças ao cinematógrafo, o filme tornou-se um produto financeiramente viável, ao contrário de

muitos outros dispositivos anteriores que, até agora, impedidos por diversas limitações, não deixaram de ser atrações momentâneas.

O que importa salientar desta introdução histórica é a união da imagem em movimento à capacidade de a projetar; mais do que um avanço tecnológico ou uma guerra de patentes, foi uma revolução histórica e cultural que reinventou e modificou a forma como apreendemos e consumimos conteúdo, assim como utilizamos a Imagem, manipulamos o Tempo e como compomos esses dois elementos para lhes dar um sentido.

Voltemos à Lanterna Mágica. Apesar da invenção do Cinema e da sua rápida dispersão pelas massas, a Lanterna Mágica continua presente no seio de muitos agregados familiares. Agora considerada um entretém para o público mais jovem, a Lanterna Mágica é uma lembrança e prova da origem do cinema e da banda desenhada na narrativa visual. Por um lado, a novidade que esta máquina trouxe foi a projeção, assim como por outro, a fita fílmica aliou o Movimento à imagem fotográfica. O Cinema moderno surge quando conseguimos juntar as duas coisas no Cinematógrafo. Mais do que movimento, o filme tornou possível não só recordar uma imagem, mas também imprimir e repetir a duração da mesma, como se fosse uma memória.

Tal como nos primeiros filmes, os slides exibidos nas Lanternas Mágicas contavam pequenas histórias com os mesmos princípios da arte sequencial, apesar das diferenças óbvias já descritas – o suporte em papel em contrário ao suporte de vidro. Mas é mesmo aí que a separação ocorre. Ao contrário do que acontece na banda desenhada, estas imagens são feitas para serem projetadas individualmente, isoladamente. Numa tira de banda desenhada de jornal, vemo-las distribuídas, em sequência, ao longo duma superfície e temos consciência disso. Na verdade, é essa mesma consciência que faz com que a composição gráfica tenha um papel determinante na banda desenhada, porque é também através da composição que manipulamos o ritmo e a leitura.

No entanto, através da Lanterna Mágica, as imagens são projetadas à vez, isoladas, separadas umas das outras, fazendo com que a nossa perceção interprete não uma sequência de imagens, mas uma *única* imagem em tempos diferentes.

A Lanterna Mágica é o mais próximo que temos do cruzamento da banda desenhada com o cinema porque preserva características genéticas de ambos os meios – a

sequência visual, a fragmentação do Tempo e o sentido atribuído pela sequência de imagens, que ultrapassa o significado individual de cada uma. O processo criativo e construção duma sequência para a Lanterna Mágica aproxima-se da gênese da banda desenhada, mas o produto final e a receção pelo público remete ao Cinema. Portanto, o primeiro fator que contribui para a separação do cinema e da banda desenhada é a *projeção* e não o movimento.



**Figura 4** – Frames de alguns dos primeiros filmes exibidos nos *kinetoscope* e *kinetophones* de Thomas Edison.

A imagem projetada não só altera para sempre o modo de construir, desenhar e refletir a narrativa visual em termos técnicos (dimensão, formato, luz), mas também a forma como o público reage e interage com a mesma. Quando esta experiência passa a poder ser partilhada, graças à possibilidade da projeção, o filme deixa de ser apenas uma invenção química ou artística e passa a ser também um acontecimento, um espetáculo, uma celebração coletiva.

Por esse motivo, dispositivos como o cinetoscópio de Thomas Edison seriam rapidamente ultrapassados, mesmo que não fossem dispendiosos. Quando o cinetoscópio deixa de ser uma novidade, rapidamente perde o interesse devido às limitações de tempo (os filmes teriam de ser muito rápidos e curtos) e de visualização (só permitia um espectador de cada vez). Mesmo assim, este dispositivo teve mais sucesso e popularidade do qualquer outro inventado anteriormente. Apesar do filme ter servido de suporte nas primeiras décadas para fantasia, ação e burlesco, havia uma admiração que, muito antes de produções mais complexas e empreendimentos narrativos, já tinha captado a atenção e admiração do público – o *quotidiano* (Morin 1970). Da mesma forma que a fotografia trouxe a verossimilhança num formato que nem a pintura ou desenho mais exímio conseguiria trazer, o cinema não só ampliou como continuamente explorou essa capacidade. Edgar Morin, no ensaio *O Cinema ou o Homem Imaginário* (Edição Portuguesa, 1970) utiliza o termo *fotogenia* para falar da relação hipnótica entre o espectador e o cinema, justificando que o cinematógrafo e a

capacidade de projeção atribuíram à humanidade uma nova forma de revermos a sociedade, não no sentido crítico, mas num contexto *poético*, numa nova perspectiva observadora que de outra forma não seria possível.

Crê-se que esse encanto já estava presente nas curtas metragens do cinetoscópio; com pouco menos de um minuto, não podiam propriamente contar nenhuma história, mas *mostravam* coisas. Nos filmes exibidos no salão de Cinetoscópios em Nova Iorque, inaugurada em 1894, podia-se observar uma bailarina a rodopiar num vestido volumoso, as mangas esvoaçam em pirueta em torno da sua figura, que quase fica imersa debaixo de toda aquela comoção de tecidos. Noutra, espreitava-se um casal enternecido, a beijar-se de uma forma discreta e enamorada, “escandalosa” para a altura (ver figura 4). Por mais fugaz que tenha sido a existência e popularidade do cinetoscópio, os filmes que estas máquinas exibiam exploraram o que de melhor este meio podia oferecer. Toda a experiência consistia num prazer *voyeur* – através do pequeno óculo, o utilizador “espreitava” o que “vivia” dentro dos pequenos filmes.

A pequena escala dos filmes criava uma estranha intimidade (e, talvez, cumplicidade) entre o espectador e as figuras filmadas – o fundo negro por detrás daqueles estranhos só os aproximava mais de quem os observada, como se as figuras vivessem apenas dentro e para aquela caixa. Existem porque estão a ser observados, mas agem como se estivessem estado sempre ali.

São apenas filmes em miniatura, e a experiência é completamente diferente das grandes projeções do cinematógrafo, que para além do fascínio, intimidavam o público. Deste ponto de vista, a curta duração deixa de ser um impedimento e tornar-se uma característica essencial deste formato: tal como as sensações e emoções mais intensas, estas demonstrações são *efémeras*.

Os filmes dos irmãos Lumière não foram os primeiros filmes registados na história, da mesma forma que também não foram as primeiras projeções a serem conseguidas. Para além da Lanterna Mágica, Charles-Émile Reynaud já tinha projetado um filme de animação, de 15 minutos, em 1892. A revolução causada pelos irmãos Lumière consistiu em trazer o cinema ao mundo do *espetáculo*, ou seja, trazer a projeção da imagem em movimento a um grande público e tornar esse acontecimento um evento popular. Morin e Roland Barthes referem que, já antes do cinema, a fotografia teve o impacto que teve porque a fotogenia atribuíra à imagem uma capacidade evocativa – a

fotografia trazia presença de coisas (e pessoas) *ausentes* (Morin 1970). E é essa *presença* que carrega sentimentos, ideias e outras concepções abstratas, coisas que nos fazem ligar emocionalmente a essas representações. Esses elos emocionais comprovam-se na forma com que acarinhamos e guardamos as fotografias – não por aquilo que são (um bocado de papel, uma reação química), mas pelo que nos representam. Antes da fotografia, a pintura e o desenho tentavam cumprir a mesma missão, mas foi a fotogenia que fez com que a imagem fotográfica fosse, aos nossos olhos, mais que uma representação, mas a coisa em si.

O fenómeno que nos faz colocar uma fotografia dum ente querido na mesa de cabeceira é o mesmo que fez os espectadores fugirem da tela quando o filme dum comboio a chegar a uma estação foi projetado, pela primeira vez, em Paris. Não existe forma de provar, ou não, que um filme de animação projetado, teria o mesmo efeito aterrador<sup>6</sup>.



**Figura 5** - *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (1895) Louis e August Lumière

No entanto, aquilo que importa salientar não é apenas o conteúdo da imagem (comboio, um monstro desenhado, etc), mas a escala e o contexto em que é apresentada.

O filme, inevitavelmente, carrega a mesma “fatalidade” da fotografia, como escreve Roland Barthes em *A Câmara Clara*: “(...) não há foto sem *alguma* coisa ou *alguém* (...)”. Barthes concluí este pensamento afirmando que a fotografia em si é invisível,

---

<sup>6</sup> O filme do comboio dos irmãos Lumière não foi o primeiro que aterrizou multidões. Muitas das primeiras imagens (desenhadas) projetadas em lanternas mágicas (desde o séc. XVIII) foram imagens de fantasmas, monstros e outras ilustrações assustadoras. A projeção em grande escala é associada, desde o início, a magia e bruxaria, e sempre teve sucesso em surpreender as audiências.

porque nunca é ela, o meio, que nós vemos (Barthes 2017). Poderemos afirmar o mesmo em relação ao filme?

Poderemos assumir que os irmãos Lumière pensaram nos filmes tendo em conta que seriam projetados, da mesma forma que as curtas dos cinetoscópios foram concebidas para aquela pequena dimensão. Mas, ao contrário dos filmes dos estúdios Edison, em que o foco são as figuras, os irmãos Lumière consideram o espaço como *conteúdo*, não o remetem apenas como fundo ou uma circunstância accidental. Os filmes dos cinetoscópios captavam movimentos e ações comuns, os filmes dos Lumière registavam *momentos* e *situações* comuns: “(...) antes de mais nada, as pessoas iram maravilhar-se ao voltarem a ver tudo aquilo que as não maravilha: as suas casas, as suas caras, o ambiente da vida familiar” (Morin 1970).

A diferença não reside apenas na dimensão ou no conteúdo representado. A linguagem dos filmes dos irmãos Lumière era mais pictórica e “teatral” do que a das curtas-metragens do estúdio Edison. Tal como nas primeiras curtas-metragens dos cinetoscópios, focadas na beleza do movimento, os pequenos filmes dos irmãos Lumière também demonstravam cuidado na composição da imagem, tendo especial consideração pela relação dos personagens com o espaço. O espectador coloca-se, também, no papel de *voyeur*. Nesta fase, ainda não há movimento da câmara, variação de escala ou de ângulo; o *frame* – tal como a palavra traduzida diretamente para português indica, *moldura* – enquadra a área onde decorre toda a atividade, tal como acontece, de certa forma, na banda desenhada. E, tal como acontece com um *slide* numa Lanterna Mágica, existe uma preocupação estética, mas prática, de compor uma imagem em função do meio ou formato destinado. O posicionamento da câmara nos filmes dos Lumière era colocado estrategicamente de forma a que os objetos em movimento cruzassem a maior área possível dentro do espaço do *frame* (ver figura 5). Tanto os funcionários a sair da fábrica como o comboio que chega à estação, atravessam horizontalmente ou diagonalmente o espaço limitado da moldura, saindo para fora dos limites da mesma (Doane 2002).

E mais do que uma questão de composição, a ausência de cortes, edição, mudança de ângulo, o *stillness* característico e inevitável numa tira da banda desenhada e também num slide de vidro, une o movimento dos personagens e dos objetos pelo espaço, nesta fase inicial e experimental do cinema. Mais uma vez, a projeção revolucionou o cinema

noutra medida – a escala. Uma imagem maior não só provoca novas emoções, como também fornece um novo leque de possibilidades criativas.

Como irei descrever mais à frente, a tendência cada vez maior dum cinema essencialmente narrativo deve-se bastante à influência, não só da literatura ou do teatro, mas também da banda desenhada. A atração pela imagem e pelo movimento funde-se com a necessidade de contar histórias. Mas estas primeiras parcerias entre o cinema e a banda desenhada mostram-nos que este primeiro não surgiu para contar histórias; estes filmes tinham uma natureza completamente diferente, aquilo que Tom Gunning identificava como cinema de *atrações* – um cinema que *mostrava* (*showing*), em vez de *contar* (*telling*) (Gardner 2012), da mesma forma que Topffer descrevia a banda desenhada como um formato narrativo que “representava” em vez de “descrever”.

Por outro lado, em estilos e direções diferentes, a banda desenhada popularizou-se ao longo do século XIX tanto nos EUA como na Europa através da jornais, revistas e publicações periódicas. Cristophe (1856 - 1945), também suíço, foi um dos autores influenciados pela obra de Topffer, e reconhecido pelo seu trabalho humorístico e satírico, rico em personagens, anedotas e peripécias. Ainda anterior à banda desenhada, a Caricatura já era uma das artes populares mais apreciadas e utilizadas na crítica política e social humorística. A banda desenhada franco-belga não nasce propriamente do seio das Belas Artes (nomeadamente, da Pintura) mas, como voltaremos a abordar mais à frente, da ilustração e das artes gráficas.

Paralelamente, nos Estados Unidos, a banda desenhada surge um pouco mais tarde, já nos finais do século XIX, coincidindo com o início do cinema. Ao contrário do formato em prancha (*plancé-desinée*) que ocupa uma página inteira, comum na escola franco-belga, os americanos adaptaram-se à *comic strip* (que significa literalmente *tira cómica*). As tiras de pequenas *gags* cómicas que ocupavam o rodapé de muitos jornais dominicais foram um marco histórico cultural determinante não só para o público alvo mais jovem, mas também para todas as outras gerações.

## 1.2 “L’Arroseur Arrosé”

Em 1895, um ano depois de Thomas Edison inaugurar o salão de *Kinetoscopes*, em Nova Iorque, os irmãos Lumière em França fizeram a primeira exibição pública do Cinematógrafo.



**Figura 6-** *L'Arroseur Arrosé* (1895) Louis e Auguste Lumière

Cada personagem ocupa, relativamente, uma metade da imagem, estando ambos centrados pela altura, mantendo assim o equilíbrio da composição e a leitura clara da imagem.

Um dos filmes exibidos é considerado não só o primeiro filme cómico, mas também um dos primeiros filmes de ficção narrativa. Apesar de ser uma pequena produção caseira de pouco menos de um minuto, gravada no jardim dos Lumière, é das primeiras curtas-metragens documentadas que conta uma pequena anedota com início, meio e fim. Para esta análise, vamos apenas focar-nos na versão original de 1895 (ver figura 6), que na data de exibição surgiu sob o título de *Le Jardinier*.

Segundo Lance Rickman, no seu artigo *Bande Dessinée et le Cinematograph*, supõe-se que *L'Arroseur Arrosé* (ou *Le Jardinier*) de 1895 teve como possível inspiração uma banda desenhada de 1887 Hermann Vogel. Por outro lado, em *How to Read Nancy*, de Paul Karasik e Mark Newgarden, os autores propõem que a referência mais provável é a versão da mesma anedota, *Historie Sans Parole – Un Arroseur public* pelo ilustrador francês Christophe, de 1889. Na verdade, é quase irrelevante se houve ou não uma inspiração ou adaptação direta de alguma das pranchas, uma vez que a partida da mangueira era uma *gag* popular, repetida e interpretada recorrentemente por diversos autores durante décadas (ver figura 7). Também, antes dos irmãos Lumière produzirem

filmes, já existiam sequências de slides para Lanternas Mágicas com a mesma história da mangueira a circular pela Europa.



**Figura 7** - Da esquerda para a direita, *Arrosage Public*, Uzès (1885), *L'Arroseur*, Hermann Vogel (1887), *Ein Bubenstreich*, Hans Schliebmann (1886). Três versões, entre muitas, diferentes da mesma história do jardineiro e da mangueira, por três autores diferentes.

No entanto, Louis Lumière negou qualquer relação com estas referências em várias entrevistas que lhe foram feitas, repetindo que a partida tinha sido sugestão do irmão, baseada nas suas memórias de infância (Rickman 2008). De facto, pareências não bastam para afirmar que uma obra advém de outra, mas o facto da mesma história existir em tantos meios, recontada pela mão de diferentes autores em vários pontos da Europa, questiona se os meios estavam interligados, não só para fins comerciais ou de entretenimento, mas também em processo criativo.

A curta metragem dos irmãos Lumière tem pouco mais de 35 segundos. O ponto de vista estático apanha, em perfil, um jardim e um jardineiro a regar na parte esquerda do ecrã. Da parte direita, surge um rapaz que pisa a mangueira. Depois do jardineiro tentar, sem sucesso, perceber porque é que a água deixou de correr, o rapaz solta a mangueira e borrifa a sua vítima. A curta metragem termina com o jardineiro a açoitá-lo. Depois, volta calmamente ao seu trabalho, enquanto o rapaz sai de cena cabisbaixo, novamente pela parte direita da imagem.

A popularidade da banda desenhada e de *comic strips* em jornais e periódicos pode justificar a facilidade com que qualquer uma das versões da anedota do jardineiro e da mangueira chegasse a um dos irmãos Lumière, da mesma forma que chegou a muitas

outras pessoas, inclusive a todos os autores que desenharam versões desta história. A versão mais antiga, *Arrosage Public* (1885) de Uzès (ver figura 7), demonstra como a banda desenhada franco-belga já tinha atingido um patamar de qualidade técnica e narrativa no final do século XIX – a forma como o tempo e a sequência são montados em função do espaço da prancha, a ausência deliberada de limites nas ilustrações (vinhetas) promove uma leitura fácil e intuitiva. A ausência de texto impõe a representação em vez da narração – toda a informação e possível diálogo estão implícitos na expressividade dos personagens e no dinamismo da ação desenhada – uma característica central que irá definir o cinema mudo, que também encontramos em *L'Arroseur Arrosé*.

Por outro lado, ao contrário do que acontece na curta-metragem ou na versão de 1889 de Christophe, tanto a banda desenhada de Uzès como a de Vogel são interessantes não só por não terem vinhetas tradicionalmente demarcadas, mas pelo uso do ponto de vista. Ambas estas últimas pranchas, de formas diferentes, manipulam a percepção do espaço na construção da sequência visual. No caso de Uzès, começamos num ponto de vista geral que dá ao leitor a premissa e situação inicial. É também logo na primeira imagem que o leitor prevê como irá terminar a anedota. As segunda e terceira imagens mudam drasticamente o ângulo de visão: apenas desenhando o busto do homem que segura a mangueira, o ilustrador optou por aproximar o leitor do personagem – um *close-up*. Estas duas ilustrações focam-se na expressão confusa do personagem, ao qual o leitor assumirá que se deve à falta de água. A meio da prancha, que também é o ponto central da narrativa, temos duas vinhetas da mesma proporção que demonstram o jardineiro a confrontar o rapaz que corta a água. É interessante notar a forma como estas duas vinhetas são colocadas paralelamente, de forma a que o leitor imagine e crie mentalmente o movimento da passagem duma vinheta para a outra. Este processo torna-se intuitivo porque o ponto de vista é o mesmo e o que muda de posição são os personagens. Por fim, esta versão inclui também um pequeno extra, uma espécie de “epílogo” que mostra ao leitor aquilo que acontece na ausência dos dois personagens: a mangueira inunda uma chapelaria, enquanto o jardineiro persegue o rapaz pela rua fora. Na versão de Vogel, as ilustrações não são delineadas por uma vinheta, mas a legenda ajuda o leitor a separar, visualmente, cada imagem e cada momento. Também, o mecanismo de representação que Vogel aplica é oposto ao de Uzès: o ângulo de visão muda a cada momento diferente, como se o leitor circulasse a ação e cada imagem

correspondesse a um ponto diferente da circunferência. O banco verde, que está presente em todas as ilustrações, serve como referência visual que une todas as imagens.

A versão mais recente, de 1889, de Christophe tem uma abordagem muito mais direta e simplificada: o ilustrador compôs uma prancha de seis vinheta da mesma dimensão, em que as ilustrações são desenhadas do mesmo ponto de vista (à exceção da aproximação na segunda vinheta), igualmente sem falas. Como já foi dito, esta é a versão mais comparada à curta metragem dos Lumière, não só por questões formais, mas também pela aparência física entre os personagens desenhados e os atores do filme. Também, tal como acontece no filme, o posicionamento estático do dispositivo de gravação acentua a profundidade e a composição da imagem, que nas ilustrações da banda desenhada de Christophe conseguimos facilmente dissecar entre dois planos – o jardineiro à frente, o rapaz traquina atrás. Esta colocação também nos diz, enquanto leitores ou espectadores, que o plano de trás onde se situa o rapaz, é desconhecido ao personagem que se encontra no da frente; ou seja, nós enquanto espectadores exteriores à ação, temos acesso a toda a informação da realidade representada, o que nos ajuda a prever o que poderá acontecer a seguir. Porém, o mesmo não podemos dizer do jardineiro, e é a falta de acesso a essa informação que causa a peripécia que gera a *gag* final (a borrifadela) e, conseqüentemente, a piada da anedota.

Apesar de não ter desenhado o jardineiro a castigar o rapaz, o traquina sai da vinheta, da mesma forma que o rapaz também sai do campo de visão do filme. A personagem ao abandonar o espaço diegético perante o leitor ou espectador diz-nos, indiretamente, que existe um universo para além daquele que vemos dentro da moldura (do *frame*). Estas personagens, aquela situação, não existem isoladas: fazem parte de um mundo tão real como o nosso em que aquilo que vemos é apenas um pormenor.

Esta ideia de onnipresença é explorada em pranchas como a de Uzès ou Vogel, em que a ausência de focalização ou ponto de vista de um personagem em específico coloca o leitor numa posição de observador exterior neutro. Ainda não há pretensão em desenvolver afetividade ou identificação com o personagem, mas sendo o Cinema ainda uma experiência recente, e a banda desenhada mais antiga, esta segunda já permitia que os seus autores experimentassem novas técnicas de engajamento com o leitor.

Histoire sans paroles. — Un Arroseur public

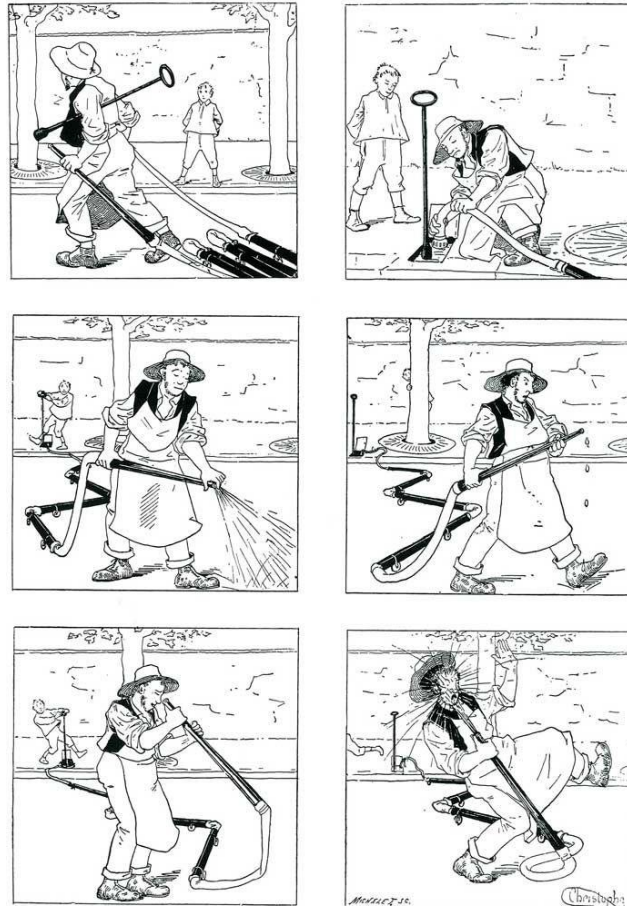


Figura 8 - *Historie sans Paroles - Un Arroseur Public* (1889)  
Christophe em *Le Petit Français Illustré* #23

Ainda após a exibição pública do filme dos irmãos Lumière, continuaram a surgir versões e variantes desta anedota em banda desenhada, tanto na Europa como nos Estados Unidos da América. Uzès voltou a redesenhar a prancha, em 1900, desta vez com vinhetas numeradas e um final diferente. George Hem, três anos antes, desenhou uma versão bastante simples em apenas quatro vinhetas, quase como se fosse um resumo da que já conhecemos de Christophe. Se procurarmos bem, vamos encontrar ainda mais versões, cada uma com a sua própria linguagem.

Mesmo sem confirmar que os Lumière pretenderam adaptar uma prancha de banda desenhada diretamente para um filme, podemos afirmar certamente que, ainda antes da invenção do cinema moderno narrativo, a banda desenhada já continha em si códigos, técnicas e linguagem a que hoje chamamos de “cinematográficos”. Técnicas que só mais tarde começaram a ser aplicadas no Cinema, como a escolha de focalização ou alternância de pontos de vista e de ângulo de visão em função duma história, já eram desenhadas regularmente em pranchas de banda desenhada e tiras cómicas. E embora no Cinema o público aceitasse com maior relutância e confusão a mudança repentina de ângulo, na banda desenhada nunca pareceu ser um problema (Rickman 2008). Os diferentes pontos de vista na prancha de Vogel são unidos por um elemento comum, estático, cujo a função é servir de referência visual – o banco verde de jardim. A existência em simultâneo dos vários momentos e perspectivas, compostos em sequência na mesma prancha, cria a união visual necessária aos leitores para compreenderem que a sequência é, na verdade, uma fragmentação cronológica. Mais uma vez, o sentido reside não nas imagens em si, mas no conjunto que resulta da união e organização das mesmas.

“A essência do Cinema reflete-se na passagem do tempo, pois é no seu movimento que implica a duração. Como é que uma tira de banda desenhada consegue exprimir isto em imagens inanimadas? Através da composição e ajude dos elementos, da escolha das dimensões e formatos, pela organização das imagens numa estrutura a que chamamos de «montagem»”<sup>7</sup>(Lacassin 1972)

Em casos como a prancha de 1885 de Uzès, o próprio suporte (a prancha) já era tido em consideração no desenvolvimento do projecto, a favor de manipular o tempo e o espaço na narrativa. O autor posicionava, aumentava ou diminuía o tamanho das imagens, a posição dos personagens de forma a guiar os olhos do leitor pela sequência correta que contava a história. No caso de *Fait Divers* (1887) de Sorel (ver figura 9), o uso de silhuetas substitui os personagens tendencialmente caricaturais e altamente detalhados, característicos da ilustração francesa do final do século XIX. Esta escolha estética dava mais foco à ação e não ao personagem, tornando-o um agente cujo a personalidade é um resultado daquilo que faz. Não existem expressões faciais, mas as emoções e a interioridade destas silhuetas existem – na última vinheta, o rapaz dá um

---

<sup>7</sup> Tradução feita por mim a partir do artigo original em inglês.

salto com a mão no ar enquanto o outro personagem leva com o jato de água na cara, sugerindo que o rapaz está feliz com a traquinice que acabou de fazer.

No entanto, tal como Rickman, não pretendo afirmar que a Banda Desenhada é um meio tecnicamente e formalmente mais sofisticado com o Cinema, ou que o Cinema derivou as suas técnicas da Banda Desenhada. Acredito, no entanto, que ambos os meios contribuíram para o desenvolvimento um do outro e que, acima de tudo, a banda desenhada educou e incentivou um público visualmente letrado que mais tarde, compreendesse e aceitasse melhor a evolução do Cinema.

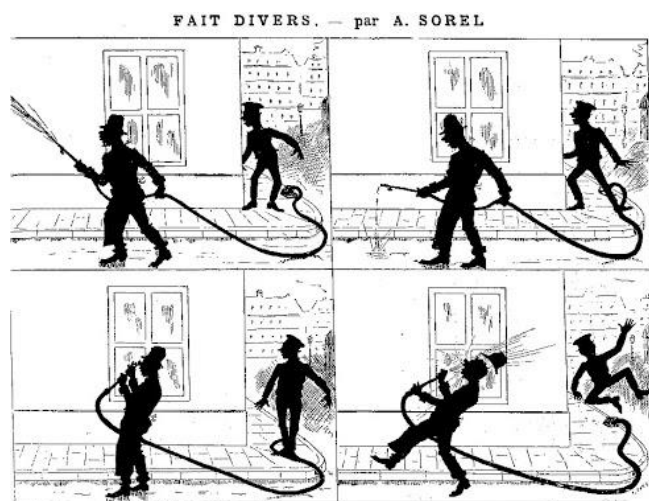


Figura 9 – *Fait Divers* (1887) A. Sorel

A possível relação entre este filme e os outros meios, como a Banda Desenhada, Ilustração e os slides de Lanternas Mágicas, poderá provar não só que as origens da Banda Desenhada e do Cinema estão interligadas, mas, mais do que isso, associar a origem do cinema narrativo e do cinema de comédia à própria banda desenhada. Nas primeiras

duas décadas do século XX, o cinema e a banda desenhada popular retratavam personagens e *gags* de génese e tema semelhantes, uma vez que eram motivadas pelos mesmo objetivos – captar a atenção do público e entreter as massas (Rickman 2008). Este facto justifica como muitas das primeiras narrativas de ficção feitas para cinema foram adaptações (Davis 2017) e muitas delas foram propositadamente a partir de tiras cómicas e personagens de banda desenhada, como *Happy Hooligan*, de F. B. Opper, e mais tarde *Little Nemo*, de Windsor McCay, que iremos analisar mais adiante.

O Cinema cresceu e continua a inovar por ser um meio artístico **multidisciplinar**, no sentido em que retira influências, referências e características de muitos outros meios e formatos artísticos – como o teatro, a dança ou a literatura. No entanto, entrar por este campo significaria entrar num estudo que teria margem e interesse por si só, sendo um tema riquíssimo e vastíssimo que merece uma reflexão própria. Por esse motivo, não

pretendo ignorar ou suprimir essas outras referências, mas nesta dissertação procuro, para já, focar-me na Banda Desenhada.

Em *Imcompatible Visual Ontologies*, de Pascal Lefèvre, o autor afirma que a Banda Desenhada está mais próxima do cinema mudo do que do cinema contemporâneo, talvez porque ambos começaram como explorações de narrativa visuais. Mas a pergunta que se coloca será – até que ponto é que a narrativa visual impressa da banda desenhada influenciará e contribuirá para o cinema? E por outro lado, será que acontecerá também o inverso?

### 1.3 A primeira adaptação cinematográfica: *Happy Hooligan Assists the Magician* (1900)

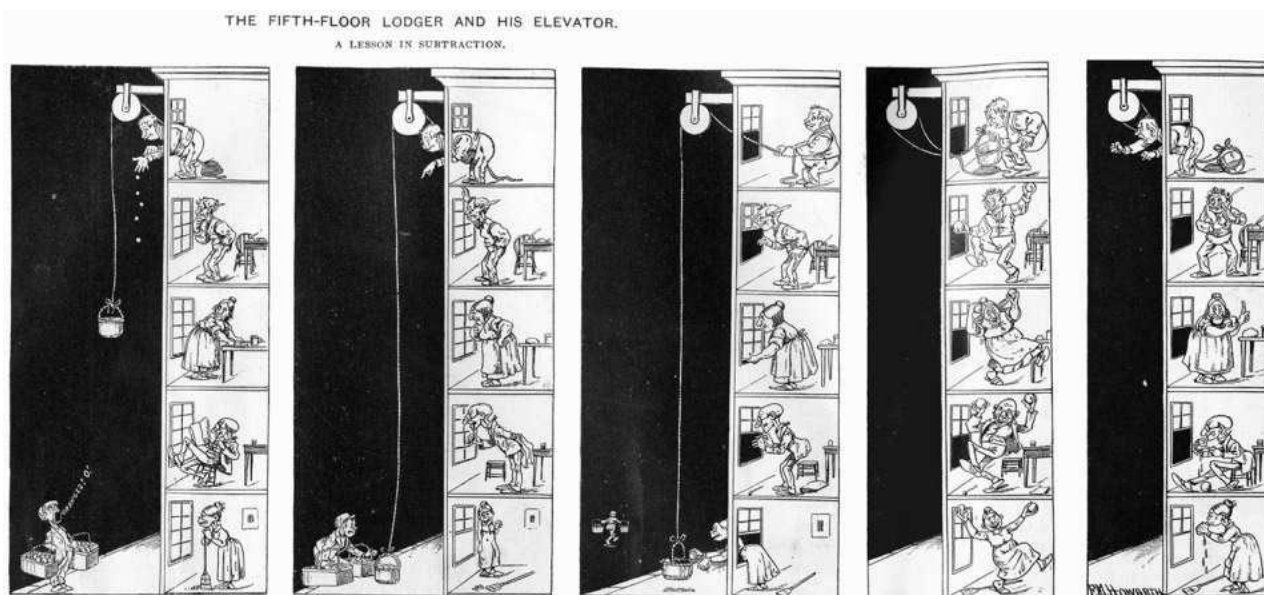


Figura 10- *The Fifth-Floor Lodger and his Elevator* (1890), F. M. Howarth

A revolução industrial e, nomeadamente, o desenvolvimento tecnológico da imprensa permitiu que a banda desenhada e a ilustração ganhassem maior popularidade nos jornais e periódicos na década final do século XIX e na primeira do século XX. A indústria gráfica americana foca-se em narrativas curtas e conclusivas, centradas em personagens tipo com personalidades previsíveis. Os *Sunday Comics*, curtos episódios de banda desenhada expressos em pequenas tiras, já eram populares e devorados pelas grandes massas e classes operárias antes do aparecimento das salas de cinema, os *nickelodeons*. Os *Sunday Comics* e a imprensa americana mantiveram uma relação simbiótica ao longo de quase todo o século XX, que logo de início contribuiu para que

a imprensa fosse o veículo principal pelo qual a maioria dos Americanos consumia entretenimento, notícias e informação (Karasik e Newgarden 2017).

A Banda Desenhada, o Cinema, assim como muitas outras invenções e avanços tecnológicos, são simultaneamente espelhos, causas e consequências da modernidade emergente. A Banda Desenhada, ainda antes do Cinema, tentou capturar a passagem do tempo com as ferramentas que tinha, sendo a mais importante a ideia de continuidade. De todas as personagens e séries que surgiram no virar do século, entre os quais *The Yellow Kid* (1895-1898) ou *Buster Brown* (1902-) de R. F. Outcault, *Jimmy* de James Swimerton, e *Happy Hooligan* (1900-1932) de F. B. Opper (que analisaremos mais à frente), partiam da mesma construção narrativa – todas as semanas, surgia um novo episódio, uma nova anedota, em que os mesmos personagens eram postos à prova em situações diferentes, apenas para chegarem às mesmas conclusões. Num mundo em constante mudança e evolução, estes personagens provavam que havia coisas que se mantinham iguais.

F. M. Howarth, é um dos primeiros autores que bebe do modernismo que vai gerar o novo género de comédia que irá moldar a banda desenhada dominical de imprensa americana. Gardner (2012) descreve a obra de Howarth, como um dos pioneiros que incorporou a arquitetura e a vida urbana não só no conteúdo diegético, mas também no grafismo e composição das suas pranchas (ver figura 10). Algumas das características que moldavam este novo género já estavam presentes no seu trabalho – acidentes



**Figura 11** – Detalhe de *Ally Sloper: A Moral Lesson*. (1873) por Marie Duval, retirado do artigo de Roger Sabin (2003)

infelizes causados pela vida citadina, mal-entendidos e enganados, oportunismo e maus valores.

Estas e centenas de outras *gags* consistiam em humor negro, herdeiro da tragédia vitoriana, que consistia em anedotas de vagabundos, alcoólicos, imigrantes e outros miseráveis a tentar, e a falhar, a sua sorte num mundo cada vez mais moderno do qual não conseguem acompanhar. Embora o público alvo da banda desenhada fosse constituído pelas classes mais baixas e populares, tal como aconteceu com o cinema, estas personagens e narrativas conseguiam ser bastante cruéis e humilhantes e, aos olhos da atualidade, bastante xenófobas e racistas.

Howarth, no entanto, era abertamente influenciado por artistas europeus, nomeadamente alemães e franceses, e talvez tenha tomado conhecimento de *Ally Sloper* (ver figura 11), um personagem de banda desenhada britânico criado pelo casal Charles H. Ross, escritor, e Marie Du Val, ilustradora francesa que assinava sob o pseudónimo de Émilie de Tessier. Publicado pela primeira vez em 1867, *Ally Sloper* é considerado o primeiro personagem deste género narrativo.

“(…) quem era o Sloper? Ele era essencialmente um vigarista e um bêbado – a ilustração mostra-o agarrado a um poste na tentativa de manter estabilidade - e era frequentemente desenhado com uma garrafa a sair do seu bolso de trás. À medida que a sua personagem evoluía, envolvia-se em todo o tipo de esquemas, e juntavam-se a ele outras personagens, entre as quais a sua mulher e filhos e o seu 'bom amigo' Ikey Mo (por vezes 'Iky Mo'), um personagem estereótipo judeu. O seu nome, 'Ally Sloper', é um trocadilho que envolve “sloping off” (inclinár) e “alley-way” (beco), como quem foge de pagar a renda ao senhorio. O seu ambiente era essencialmente londrino, mas como veremos, ele viajou por outras partes do Reino Unido e também para fora do país - cujo o objetivo principal era gozar com os estrangeiros.”<sup>8</sup> (Sabin 2003)

A descrição de *Ally Sloper* não é muito diferente de *Happy Hooligan*, o vigarista irlandês de F. B. Opper criado em 1900, mais de trinta anos depois, nos Estados Unidos da América. Este humor populista era inicialmente direcionado à classe média predominante, masculina e branca, embora o público que consumia o produto fosse muito mais diversificado, tanto em género como em idade (Gardner 2012). E, apesar de, como já foi descrito anteriormente, a origem da banda desenhada estar ligada à caricatura, e embora os temas centrais destas narrativas fossem a luta de classes, a pobreza, a discriminação e as assombrações da era moderna, estas anedotas não tinham como principal objetivo a crítica social. O facto de a Banda Desenhada ter surgido como um suplemento de jornais, acompanhando notícias e factos por vezes grotescos, estas histórias ofereciam aos leitores uma interpretação diferente da realidade, uma tirada humorística e despreziosa do mundo carregado de desigualdades e violência em que viviam. Por um lado, não criticavam, mas também não omitiam a realidade – alteravam e reinterpretavam o contexto, numa tentativa, com bastante sucesso, de “tranquilizar” e

---

<sup>8</sup> Tradução feita por mim a partir do artigo original em inglês.

entreter as massas. As anedotas davam forma e ridicularizavam problemas e situações da era moderna, sendo os personagens-tipo a personificação e materialização desse mesmo conflito.



**Figura 12** - *The Doings of Happy Hooligan* (1900) de F. B. Opper

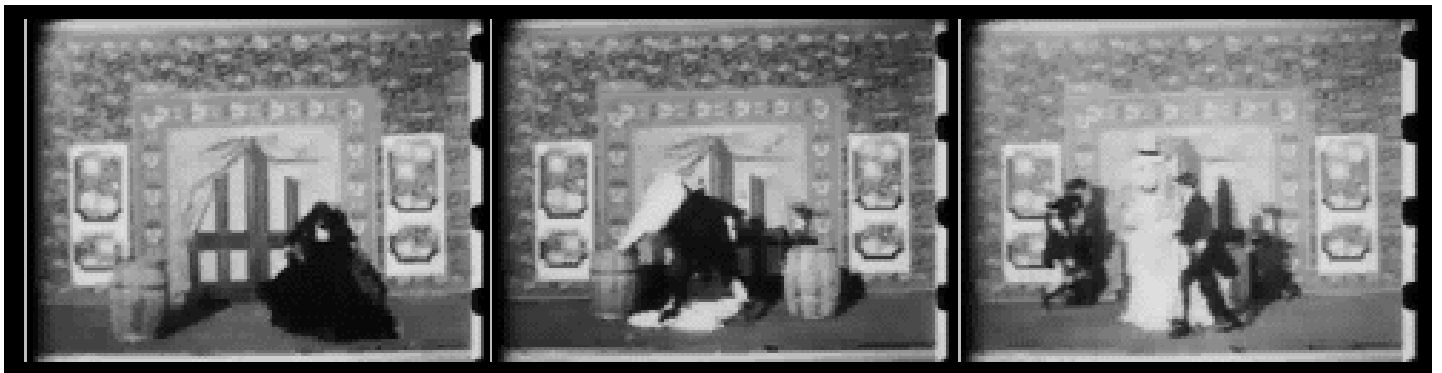
A primeira tira publicada de *Happy Hooligan*.

*Happy Hooligan*, de Frederick Burr Opper (ver figura 12), foi uma das criações com maior sucesso comercial da imprensa americana. Antes do convite para desenhar a tira para o *New York Journal* em 1900, Opper já era um ilustrador e caricaturista reconhecido pelas suas caricaturas e ilustrações de sátira política, recorrentes em revistas humorísticas como a *Puck*. O seu estilo caracterizava-se pelo traço detalhado e minucioso, típico da ilustração vitoriana dos meados do século XIX. Por esse mesmo motivo, as primeiras tiras de *Happy Hooligan* não foram propriamente bem recebidas por alguns críticos e apreciadores, que descreveram o seu novo estilo como algo “primitivo” e “infantil”, desprovido de cuidado e de todas as qualidades técnicas pelo qual o seu trabalho mais antigo se caracterizava. (Karasik e Newgarden 2017).

Quando passou a desenhar tiras cómicas, Opper teve de procurar soluções técnicas que se adaptassem a este novo meio. Sabia que teria de repetir inúmeras vezes os mesmos personagens, em posições, situações e ações diferentes. A imagem teria de ser direta e facilmente compreendida – não só o estilo do desenho seria cada vez mais estilizado e exagerado nas expressões, como a inserção de balões e quadrados de texto alterou a

leitura e a lógica de composição. Não seria, de todo, impossível fazer uma tira de banda desenhada no estilo delicado e altamente detalhado no qual já tinha prática, como muitos autores fizeram e viriam a fazer, mas é interessante analisar como Opper sentiu a necessidade de redefinir toda a sua linguagem para se adaptar a um novo formato.

No mesmo ano em que *Happy Hooligan* foi publicado pela primeira vez, foram realizadas inúmeras curtas-metragens baseadas no personagem, sendo algumas delas adaptações diretas de tiras homónimas. Estas adaptações procuravam reproduzir em imagem real a mesma personagem adorada que apenas existia, estática e impressa, em papel. Estes filmes foram uma das partes do grande empreendimento que houve em torno do personagem – figuras de ação, posters, filmes e brinquedos, que alimentaram e aumentaram a sua popularidade.



**Figura 13** - *Happy Hooligan Assists the Magician* (1900) J. Stuart Blackton, Albert E. Smith.

A primeira curta metragem baseada diretamente num personagem de banda desenhada.

*Happy Hooligan Assists The Magician* (Blackton, 1900) foi a primeira adaptação deliberada de um personagem de banda desenhada a cinema (ver figura 13). Protagonizada e realizada por John Stuart Blackton e produzida nos estúdios Edison, esta curta metragem e muitas outras foram financiadas e produzidas por realizadores e produtores reconhecidos, como Edwin S. Porter e G. W. Bitzer. (Gardner 2012). Nas primeiras duas décadas do século XX, o Cinema atravessava uma fase experimental e ainda não havia separação de géneros, categorias ou formatos. Como iremos ver através doutros exemplos mais à frente, muitos dos primeiros cineastas foram ilustradores, atores ou animadores.

O filme é montado recorrendo a técnicas de *stop motion*; os recortes e colagens na fita do filme resultam nos efeitos especiais que cativam o público: o Mágico aparece e desaparece de barris e caixotes, os lençóis voam e transformam-se em vestidos. Estes

efeitos visuais, como o *jump cut* e o *stop motion*, já utilizados por George Méliès, resultam de técnicas artesanais minuciosas. Embora no final o filme seja projetado e a separação entre imagens seja “invisível”, o processo criativo por detrás dos efeitos especiais manuais e a elaboração duma prancha são muito semelhantes: ambos envolvem analisar e conjugar imagens individuais, que em sequência vão criar uma narrativa e simular a passagem do tempo de forma contínua.

Na banda desenhada, o humor da *gag* mantém-se essencialmente visual. Por esse motivo, para que o filme mantenha o mesmo efeito humorístico que as tiras cómicas, reproduzir o argumento não basta. Buster Keaton, que nas duas primeiras décadas do século XX se tornou num ícone do cinema mudo cómico, é um excelente exemplo do humor visual. Keaton concentrava a atenção do espectador nas ações e na linguagem corporal dos personagens, mas a colocação da câmara e o ângulo de visão tinham um papel determinante no efeito cómico da *gag*. Tal como na banda desenhada, um ponto de vista estático e frontal muitas vezes era o mais eficaz, considerando tanto o que era visível e invisível aos olhos do público. Nesta cena retirada do filme de 1920 *One Week* (ver figura 14), Keaton está a serrar a tábua onde está sentado. A piada vem da nossa capacidade enquanto espectadores de prever o acidente que vai acontecer, ao contrário do ingénuo personagem. “O mundo de Buster é plano (*flat*) e governado por uma regra: o que a câmara não consegue ver as personagens também não. (...) No mundo de Buster, as personagens estão limitadas pelo tamanho do *frame* e por aquilo que é visível a nós, a audiência. Isto permite-nos fazer piadas (*gags*) que fazem sentido visualmente, mas não logicamente.”<sup>9</sup> (Ramos e Zhou 2015) Tal como nas tiras cómicas de banda desenhada, a receita para uma boa piada era conjugar um personagem-tipo, em que o



**Figura 14** - Buster Keaton a serrar a tábua onde está sentado em *One Week* (1920).

<sup>9</sup> Tradução feita por mim a partir do vídeo original em inglês.

seu carácter fosse definido e previsível, e uma situação accidental em que este tivesse que se desvencilhar.

Durante a era do cinema mudo, vários personagens de banda desenhada, provenientes de *Daily Strips*, *Sunday Strips*, e outros formatos populares ligados à edição de jornais e periódicos, foram adaptados a cinema, entre os quais *Foxy Grandpa* (1902), *Buster Brown* (1904), *Dream of the Rarebit Fiend* (1906). Esta tendência não se deve apenas ao período experimental que se vivia, nem às parecências técnicas e narrativas estabelecidas entre a banda desenhada e o cinema produzido, mas sobretudo, segundo Davis, ao instinto natural de que o ser humano tem de rever personagens que adora num formato visual diferente e inovador, mais próximo da “realidade” (Davis 2017). Em *Happy Hooligan Interferes* (1903) também realizado por J. Stuart Blackton, o próprio Blackton, vestido num disfarce grotesco que inclui uma cabeça gigante e desproporcional, de acordo com o desenho original de *Happy*, acentua o carácter cómico do filme, aproximando-o da origem e simultaneamente tornando-a “palpável”. A adaptação não consistia em apenas traduzir as aventuras de *Happy*, mas sim dar vida e movimento a uma personagem que tinha nascido plana e estática.

Até agora, estes filmes caracterizam-se por uma ausência de uma narrativa cronológica que os ordene: a narrativa que existe cinge-se, individualmente, a cada episódio, tanto na banda desenhada como nos filmes. Aquilo que une, ao longo de 30 anos, os filmes e as tiras não é uma longa história com coerência cronológica, mas a personalidade do próprio *Happy* e a capacidade que ele tem de se manter fiel às suas características, depois de todos os falhanços. E travessura após travessura, não aprende absolutamente nada com as suas novas aventuras (Gardner 2012).

Entretanto, em Portugal, Rafael Bordalo Pinheiro trouxe-nos o Zé Povinho, publicado pela primeira vez no jornal satírico “Lanterna Mágica” em 1875. Este personagem foi a criação mais célebre do artista, tendo sido adotado por outros cartunistas e ilustradores. Zé Povinho é a materialização cómica do homem comum, constantemente enganado, explorado e humilhado pelo estado e pelos seus representantes. Após a proclamação da República em 1910, Zé Povinho voltou a ganhar protagonismo, desta vez como expressão do descontentamento e tristeza do povo. Mais do que uma voz crítica, Zé Povinho tornou-se num símbolo nacional (Sousa 2017). R. Bordalo Pinheiro, para muitos o pai da banda desenhada portuguesa, foi também precursor de vários jornais e

publicações ilustradas, como a revista “A Paródia”, publicada pela primeira vez em 1900. Estas publicações tinham como objetivo utilizar a caricatura e a banda desenhada em prol da crítica social.

## 2. A independência da obra cinematográfica

Até agora, temos utilizado o termo “adaptação” para descrever, duma forma generalizada, os filmes realizados a partir duma referência exterior, nomeadamente da banda desenhada. De acordo com o Dicionário da Língua Portuguesa da Porto Editora, a palavra adaptação define-se da seguinte forma:

*Adaptação*; nome feminino

1. ato ou efeito de adaptar(-se)
2. BIOLOGIA conjunto das modificações através das quais um ser se ajusta às condições do meio ambiente; acomodação
3. utilização de um objeto para um fim diferente daquele a que se destinava originalmente
4. série de transformações realizadas numa obra de forma a adequá-la a um público diferente ou a transpô-la para o cinema, a televisão, o teatro, etc.
5. MÚSICA arranjo feito numa composição para um fim diferente do original<sup>10</sup>

Dentro do contexto cinematográfico, o conceito de *adaptação* pode relacionar-se com alguns destes pontos. Acomodação a diferentes condições ou contextos, modificação em prol de um objetivo, transformações realizadas de forma a adequar uma obra a um determinado público ou meio... todas estas expressões poderiam definir a grande generalidade das adaptações cinematográficas. *Adaptação* poderia resumir-se, então, na transposição, transformação e/ou adequação de uma narrativa, duma *ideia* e/ou de um personagem de um meio (a banda desenhada) para outro (cinema). Esta ideia “clássica” estabelece à partida uma relação de fidelidade, respeito e submissão do meio *original* para o outro. Do que analisámos até agora, a aceitação positiva destas adaptações depende, entre muitos outros aspetos, de cânones e elementos que são protegidos e transportados hermeticamente de um meio para o outro, nomeadamente os elementos diegéticos, como os personagens e os ambientes estruturais. No entanto, mais à frente, iremos analisar por que razão a ideia de “adaptação” não consegue ser assim

---

<sup>10</sup> Retirado do Dicionário Online, acessido através do link: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/adaptação> .

tão linear e como, conseqüentemente, também se torna motivo de discórdia e polémica entre realizadores, autores e espectadores.

Os primeiros filmes de *Happy Hooligan* são um bom exemplo de uma adaptação fílmica técnica e objetiva. As dezenas de curtas metragens realizadas em torno deste personagem foram feitas por motivos essencialmente comerciais, em que transpondo um personagem já popular para o contexto cinematográfico, numa estratégia de expandir continuamente o seu sucesso, aproximava-o ainda mais do espectador e dos fãs. A transformação para filme era o passo lógico a tomar, uma vez que o cinema, o pico da tecnologia de então, era um espetáculo inovador e, como mais tarde se veio a perceber, um ótimo formato para contar histórias. Sendo *Happy Hooligan* um personagem que se tornou um objecto de *franchise* (embora esse termo ainda não fosse utilizado), estes filmes eram uma ferramenta publicitária. A popularidade comercial do filme não era o único motivo que levava os realizadores e ilustradores quererem adaptar tiras de banda desenhada; a *fotogenia*, a capacidade de captar e reproduzir realidade, davam um novo sentido, uma nova vida, literalmente, a personagens e ideias que até agora só existiam no papel.

Não deixa de ser um meio emergente, e como tal, qualquer oportunidade de experimentar, “brincar” com o filme, pode ser considerado como um investimento criativo, digno de sua análise. E, apesar do Cinema rapidamente evoluir enquanto forma de expressão artística e, acima de tudo, como uma indústria, uma das provas de que este nunca deixou de ser utilizado como um “espetáculo” fascinante e popular é a quantidade de adaptações (essencialmente literárias) que foram realizadas nas décadas seguintes e que contruíram os catálogos dos estúdios de Hollywood.

A fotografia e a *fotogenia* libertaram a pintura e o desenho da tradição e responsabilidade naturalista a que se prendiam, permitindo que a prática se focasse na exploração da técnica e possibilidades do meio e não apenas no mimetismo e na verossimilhança do assunto representado. Após a primeira década do século XX, o Cinema narrativo ganhava força de produção, mas também surgiam, simultaneamente, as primeiras metragens de Cinema de Animação. Curiosamente, os primeiros filmes de desenhos animados datados são misturas de imagem real e animação. Não seria, de todo, uma coincidência, uma vez que muitos dos primeiros animadores ou vieram do cinema, ou vieram das artes visuais, como seria o caso de Émile Cohl ou Winsor

McCay. Os dispositivos tecnológicos usados num meio e no outro eram, também, muitas vezes os mesmos. No entanto, aprofundaremos este tema mais à frente, quando for oportuno.

Retomando o ponto anterior, o Cinema trouxe de volta, com ainda mais força, o fascínio que a fotografia tinha instigado numa forma nunca vista – isto é, projetado, em alta escala e, acima de tudo, com movimento.

Diz a lenda que os próprios irmãos Lumière recusaram vender o segredo do cinematógrafo a Georges Méliès por pouco acreditarem no potencial artístico deste dispositivo tecnológico: como é que um aparelho que reproduz tão fielmente a realidade seria útil para inventar ou criar qualquer outra coisa? Há quem acrescente que, também os irmãos Lumière, acreditavam que a invenção do filme, da imagem fotográfica em movimento, estava essencialmente destinada à investigação e exploração científica. De facto, como foi também já referido, os primeiros filmes gravados registavam cenas do quotidiano, reproduções fiéis que espelhavam o mundo comum que o público já conhecia e que, mesmo por isso, era fascinante e hipnotizante. Como escreveu Morin, “Desde as origens da representação gráfica ou esculpida que aparece, a par duma tendência para a deformação e para o fantástico, uma tendência realista para uma demarcação fiel e uma verdade de formas”(Morin 1970). Ou seja, não foi graças à exatidão da imagem fotográfica que, pela primeira vez, a humanidade se interessou em reproduzir o universo físico que a rodeava; prova disso é o percurso de quase toda a história da Arte, num ponto de vista muito generalizado, em que ao longo dos séculos, em diversos formatos, meios e materiais, tentámos capturar o que víamos e vivíamos da forma mais verídica, sensível e real possível.

Paradoxalmente, aquilo que a fotogenia nos deu foi a possibilidade de registar aquilo que não se vê, que está para além de qualquer mimetismo – a presença, o *espírito* das coisas, a sensação de controlo e segurança de conseguirmos manipular aquilo que está fora do alcance da ideia de falsa liberdade em que vivemos – isto é, a passagem do Tempo. Toda a noção que se tinha do Tempo até agora tinha sido, mais uma vez, alterada. A maior revolução de todas seria essa, mais do que cristalizar um *momento*, uma entidade ou uma memória como a fotografia faz, o filme regista, guarda e reproduz infinitamente, como papel químico, *esse mesmo* momento.

Esse mimetismo, a captura dum pedaço de realidade, uma capacidade que procurámos incansavelmente desenvolver através das mãos mais talentosas e das mentes mais brilhantes, através da pintura, do desenho, da escultura e muitas outras artes, deixou de fazer sentido nesses meios porque agora sim, pertencia à imagem fotográfica – melhor, *era* a imagem fotográfica.

Será que o mimetismo, a cópia naturalista, a fotogenia química das formas é o mesmo que representar ou simular a realidade? Onde é que está, mesmo, o *espírito* das coisas, se não é apenas na sua forma física? Acima de tudo, se o Cinema era uma janela para o futuro, porque é que estava tão preso à necessidade de captar as folhas a mover com o vento (Baumbach 2009), capturar a natureza no momento e recordar o passado?

Morin refere, também, outro tipo de imagem – a imagem *mental* – e a ligação que a mesma tem à ideia de “homem duplo” – a entidade que carrega todas as expectativas, sonhos e ambições do homem verdadeiro, o que faz e consome os filmes. Aquilo que começou com uma caixa para “recolher” o mundo, rapidamente se transformou numa plataforma que reinterpreta e reorganiza esse mesmo mundo; o filme surge, então, não apenas como uma forma de registar e reproduzir a realidade, mas também uma possibilidade de a alterar.

A qualidade fotográfica não só será reconhecida como vai ser tirada, manuseada e manipulada. Isso será o Cinema. Mais que a gravação de imagens e movimento, o papel da montagem e edição do filme, tornam-se indissociáveis. A linha de tempo pode ser, inclusive, um percurso de vida. Personagens e situações fictícias que, até agora, só tinham duas dimensões e viviam subjugados num formato físico material, espalmados em papéis que eram segurados pelas mãos dos próprios leitores, ficam limitados a um determinado tempo de exposição. A transposição do personagem abstrato, mas eterno, duma folha de papel para uma fita fílmica pode libertá-lo de muitas contingências, mas também gera novos limites. E, a uma nova noção de vida vem, inevitavelmente, uma nova interpretação de mortalidade e finitude.

Haverá sempre qualquer coisa de etéreo e mágico no facto de não conseguirmos interagir fisicamente numa projeção numa tela; um leitor de um jornal tem a liberdade de virar as páginas que o espectador do filme não tem relativamente ao que lhe surge à frente dos olhos. O filme projetado, nesse sentido, é independente de quem está a assistir, tem autonomia para continuar a rodar mesmo que alguém abandone a sala. E

personagens como *Happy Hooligan*, numa tela, adquirirem as sombras, a velocidade e a estatura de um homem real, um palerma que também poderia estar ali na plateia, como qualquer um dos espectadores. Há toda uma *humanidade* que lhe é concedida, uma credibilidade que advém da mesma comoção causada pelos funcionários filmados pelos irmãos Lumière a sair duma fábrica. Pela primeira vez, *Happy Hooligan* e os funcionários da fábrica, o comboio e o jardineiro encharcado, um vampiro e um *cowboy*, todos eles vivem no mesmo universo, na mesma tela, nas mesmas dimensões. E todos eles têm *vida*.

## 2.1 Perpetuação do Cinema de Atrações

Tom Gunning utilizou o termo *cinema de atrações* para identificar o cinema exibicionista do início do século, que contrastava com a qualidade *voyeurística* do cinema predominantemente narrativo. Esta abordagem ao cinema caracteriza-se maioritariamente pela relação que estabelece com o público: o público não só observa, como a conceção artística e a direção dramática do filme também o convida a fazer parte do mesmo. O *cinema de atrações* baseia-se na sua habilidade em mostrar, exigindo a atenção do espectador; muito do cinema primitivo classificado dentro desta categoria são os filmes eróticos; a atriz, intencionalmente, olha para a câmara, piscando o olho e fazendo movimentos convidativos. Neste contexto, a câmara é mais do que um óculo ou um dispositivo, incorpora fisicamente o espectador (Gunning 2014).

Mas, numa análise mais profunda, o *cinema de atrações* pode referir-se a duas coisas; um período na história do cinema ou um modo de representação e estética visual. Mas, seja qual for a sua aplicação, o termo aplicado numa forma definitiva e unilateral, pode resultar num julgamento limitado e superficial (Kessler 2012). Na perspetiva de Tom Gunning ou Frank Kessler, opor o *cinema de atrações* a um cinema narrativo póstumo induz, erradamente, que a narrativa e o fator de fascínio, a *atração*, são incompatíveis. Segundo André Gaudreault, qualquer filme é naturalmente *narrativo*, mesmo que não haja uma história, uma vez que é uma demonstração de qualquer coisa que se vai alterando ao longo de um determinado espaço de tempo (Gaudreault 2011). Segundo Gaudreault, a narrativa é, sobretudo, um processo de *transformação* – e seria redutor assumir que esta se cinge a uma vertente industrial da produção cinematográfica. Segundo Gunning, a atração é um fator independente da narrativa ou da história; ou melhor, a história pode ser uma ferramenta que propulsa a atração e o prazer gerado na

visualização dum filme (Musser 2006). Portanto, aquilo que poderá opor o Cinema de Atrações, enquanto cinema de espetáculo e fascínio, à tendência “narrativa” das décadas posteriores, é a predominância da história contada (*telling*) invés ao *voyeurismo* experimental (*showing*) (Musser 2006). Ou seja, o Cinema passou a ter uma história para *contar*, para além da necessidade de *mostrar*.

No entanto, George Sadoul defende a importância dum “fase” de atrações – *The novelty of cinema* – como determinante para evolução da indústria cinematográfica porque, segundo este autor, é graças à existência e à conclusão desse período que o cinema conseguiu evoluir na direção oposta. Contudo, a consideração do *cinema de atrações* como um género hermético e cronologicamente limitado, a sua abordagem à realização teria de ter, inevitavelmente, os seus dias contados (Baumbach 2009), coisa que, como iremos mais à frente desenvolver, não é inteiramente verdade.

Por conseguinte, nesta análise tentaremos abordar o *cinema de atrações* segundo a linha de pensamento de Gunning: a *atração* enquanto uma linguagem estética que reúne um conjunto de características que afetam a realização, a montagem e outros aspetos inerentes à produção dum filme, e não apenas enquanto período histórico. Uma abordagem num ponto de vista estético acaba por ter mais possibilidades de análise e interpretação do que simplesmente repartir os estilos cinematográficos ao longo dum cronologia, como se fossem acontecimentos sucessivos que não se cruzaram. Assim, assumiríamos, erradamente, um Cinema que evoluiu apenas técnica e unidireccionalmente, em vez de um meio com diferentes perspetivas, conceções estéticas e ramificações, que se desdobram em estilos, influências, abordagens e visões que dialogam e chocam entre si.

Se assim fosse, este período do *cinema de atrações* limitar-se-ia a uma consequência do período da *novidade*, alimentando a ideia de que todos os primeiros realizadores e cineastas eram pessoas desinformadas, desinteressadas e inexperientes, que embebedas pela surpresa e pelo fantástico dum nova tecnologia não seriam capazes de ter discernimento estético, habilidade criativa e inventiva. Para mais, significaria que a evolução do cinema apenas teria o único objetivo de, continuamente, tentar alcançar sempre a mesma meta – o constante aprimoramento tecnológico. Porém, sabemos que a meta não se altera, como não é apenas uma.

Retomando o impacto histórico da exibição pública dos filmes dos irmãos Lumière, e de, nomeadamente *L'Arroseur Arrosé* (1895), e como já fora referido anteriormente, estes cineastas não fizeram grande caso da invenção. Mas, como já foi também analisado, os Lumière tinham preocupações estéticas: tinham noção de composição, de escala, e intenções narrativas, conhecimentos e bases técnicas que trouxeram de outras áreas das artes visuais, nomeadamente da fotografia e da pintura. É tremendamente limitador, e falso, afirmar que o Cinema, como todas as outras artes, só advém de referências internas, especialmente quando nos referimos ao período inicial. E, talvez também por isso, a questão pertinente a colocar não seja se estes filmes têm ou não uma *história*, mas sim, se ela existe, para que elas servem, que uso lhes dão, que impacto tem na conceção do filme e, acima de tudo, de que forma afeta a relação que o filme estabelece com o espectador. Nesta análise, torna-se necessário considerar a *história* como uma ferramenta cinematográfica entre muitas outras, como também são a direção de atores ou a composição de *mise-en-scène*. A *história* pode ser considerada uma das peças do mecanismo que é uma obra cinematográfica e que, dum ponto de vista pragmático, não tem de ter mais peso ou protagonismo que qualquer outro aspeto.

## 2.2 Georges Méliès: Multidisciplinariedade e Movimento Incohérent.

O movimento *Incohérent*, ou os *Incohérents*, foram uma força criativa e impactante, embora muito breve, fundada em Paris em 1882 por um grupo de artistas de diversas áreas, liderado pelo escritor Jules Lévi. Caracterizavam-se pela subversão das convenções artísticas, dos cânones, e das regras impostas pela Academia das Artes e naquilo que se definia como Belas Artes. A própria ideia de “ofício” era posta em causa; os *Incohérents* exploravam a vertente experimental da prática artística, como uma *performance*, quebrando estereótipos e limites e tirando partido da multidisciplinaridade de cada um, através do sentido de humor. O sentido estético do movimento era definido, paradoxalmente, pela ausência do mesmo.

Os artistas envolvidos neste movimento artístico provinham da pintura, ilustração, do teatro, da dança, e da escrita à poesia. Alguns dos membros tornaram-se célebres, como Émile Cohl, ilustrador e um dos pais do cinema de Animação. Mas a grande maioria permanece anónima, uma vez que a grande parte dos contribuidores agiam e criavam sob pseudónimos, por vezes múltiplos.

Um dos cineastas mais proeminentes e incontornáveis do início da indústria cinematográfica é o multidisciplinar George Méliès, contemporâneo à emergência do movimento *Incohérent*. Nascido em 1861, Méliès era filho de um importante fabricante de calçado que, desde a juventude, demonstra crescente interesse e dedicação pelas artes visuais, nomeadamente o desenho e a pintura.

Muito antes de se dedicar ao teatro, ao ilusionismo e, posteriormente, ao Cinema, Méliès já se tinha envolvido noutras áreas artísticas. Um dos trabalhos paralelos que desenvolveu, já na sua carreira de cineasta, foi de caricaturista e ilustrador. O seu primo, André Méliès, diretor de uma revista anti boulangista chamada *La Griffé*, convidava-o a desenhar ilustrações e caricaturas semanalmente. (M. Solomon 2012) E embora não tenha sido um período assim tão curto, esta faceta do realizador não é muito falada e muito menos é estudada. A maior parte do seu trabalho enquanto ilustrador só lhe é atribuído e datado após a sua morte. Uma das razões poderá ser porque a sua obra, enquanto cartunista, pouco se identifica com a ideia e conceito que se criou da figura de Méliès enquanto cineasta: o realizador de sonhos e de mundos encantados. As caricaturas que desenhou para o *La Griffé*, em que o estilo gráfico meticuloso e

detalhado a tinta da china se revela num tom gritante, trocista e violento, pouco aparentam ter alguma coisa em comum com a estética da sua obra cinematográfica. O próprio Méliès estabeleceu essa separação; enquanto cartunista, assinou sempre sob um pseudónimo, Geo. Smile.

Solomon utiliza este argumento – a necessidade de separar identidades artísticas através dum pseudónimo – para relacionar a obra e o autor George Méliès ao movimento *Incohérent*. Após a estadia forçada em Londres pelo pai, Méliès regressa a França, onde estabelece residência, coincidindo com o pico da actividades deste movimento artístico. Solomon acrescenta que está provado que Méliès frequentou muitos dos locais e meios habituais aos artistas deste grupo vanguardista, e que, tal como ele, muitos também chegaram a ilustrar revistas e jornais como o *La Griffé*. Nos seus registos biográficos, Méliès refere que algumas das suas maiores referências e influências artísticas na fase em que se começou a interessar pelo teatro e pela expressão dramática são os atores Félix Galipaux ou Coquelin Cadet, que são artistas que estavam, de facto, inseridos na corrente *Incohérent* (M. Solomon 2012).

No entanto, continua a não haver qualquer prova concreta que indique que Méliès produziu alguma coisa especificamente para o movimento, e uma das razões é o anonimato dos membros. Por mais inconveniente que seja, a atribuição do pseudónimo reverte numa atitude artística em si, uma decisão performativa.

Também por esse motivo, a descrição do movimento assenta perfeitamente naquilo que George Méliès se estava a tornar – num artista multidisciplinar, capaz de trabalhar e apropriar artística e tecnicamente de diferentes disciplinas que vão do teatro à literatura, do espetáculo de magia à pintura. Tal como Méliès, e outros que analisaremos mais tarde, os *Incohérents* não só defendiam a multidisciplinaridade, como tiraram partido da mesma, dando ênfase ao processo, à experiência resultante, à “magia” e à alegria que as artes nos podem trazer, e não tanto ao objecto artístico resultante (Crafton 2014).

Mais do que um movimento, era uma atitude estética e política – promoviam a total perversão das regras impostas pela academia, exuberando a “incoerência” da falta de lógica e de estilo. Mas até a “falta de estilo” acaba por se tornar, eventualmente, um estilo em si – e, segundo Luce Abélès, o movimento *Incohérent* conseguiu criar uma mínima coerência devido às inúmeras contribuições de artistas gráficos, ou seja, caricaturistas, ilustradores e, agora também considerados, autores de banda desenhada

(Crafton 2014). Émile Cohl e Caran D’Ache são dois desses exemplos, ambos caricaturistas que publicavam recorrentemente em jornais e revistas francesas. E muitos destes caricaturistas, tal como Méliès, estavam interessados em sátira e caricatura política.

A multidisciplinariedade que integrava a gênese do movimento *Incohérent* facultou, numa forma natural e orgânica, que os processos criativos de diferentes meios artísticos se cruzassem. A atitude satírica e política presente na caricatura era aplicada em performances ou exposições teatrais, da mesma forma que as qualidades pictóricas numa ilustração e caracterização dramática dos personagens do teatro influenciaram Méliès, já enquanto realizador.

### **2.3 Cinema ou Teatro?**

“(…) para compreender o cinema, há que seguir a passagem do cinematógrafo a cinema, sem preconceitos sobre a essência íntima ou última do fenómeno total da ontogénese que se processa.” (Morin 1970)

Edgar Morin, em “Cinema ou o Homem Imaginário”, afirma que George Méliès é um dos principais agentes desta mutação – a transformação (não confundir com evolução) do cinematógrafo para Cinema. Mas, o próprio também se questiona, “Que mutação é esta? Será a passagem da fotografia animada, captada ao vivo, às cenas espetaculares?”.

Começamos por analisar a obra de Méliès, que nem sempre foi considerado um cineasta ao nível de muitos outros, contemporâneos ou não, a quem também atribuíram o nascimento do Cinema. Os mesmos argumentos utilizados para exaltar o génio e inventividade de Méliès são os mesmos que o reduzem a um mero “ilusionista”, “homem do teatro”, alguém, sem dúvida, determinante, mas que não merece mais do que uma distinção pelo esforço. Marginalizado até muito tarde, Méliès foi colocado numa posição ambígua, uma vez que a dificuldade que a academia mostrava em separá-lo do teatro, do *féerie*, do ocultismo ou dos truques de magia, tornava-o inclassificável dentro da história do cinema.

Mas, não deixa de ser um caso paradoxal; o gosto pelos “truques” e “brincadeiras” que caracterizam os seus filmes simultaneamente provocaram uma revolução não só estética, como genética da produção cinematográfica, permitindo que o filme se

sobrepusesse face ao dispositivo que o fabrica, o cinematógrafo, e assim nascesse o verdadeiro *Cinema* (Morin 1970). É por este motivo inevitável mencionar o trabalho de George Méliès, uma vez que foi dos primeiros cineastas que procurou não só registar a realidade, mas sim *criar* a partir dela. E, de que forma é que a multidisciplinariedade deste autor poderá ter influenciado o seu trabalho? Até que ponto podemos afirmar que, sem essa capacidade multidisciplinar provida duma educação eclética, Méliès jamais teria a ousadia de interpretar o filme para além do potencial científico e naturalista que lhe atribuía?

George Sadoul afirma que a linguagem estética de Méliès não só é indissociável do Teatro como *depende* dele. Para Sadoul e outros críticos, como Siegfried Kracauer, a influência que o Teatro ou o Ilusionismo têm para o cinema de Méliès é a prova de que os seus filmes nunca tentaram ser mais do que versões filmadas de peças de teatro, não explorando o máximo potencial que o meio tem para lhe oferecer. Se assim fosse, haveria necessidade e interesse em manipular o filme em si? Não bastaria limitar-se a filmar um palco, focando-se na *mise-en-scène*, e na direção de atores, ou seja, aquilo que está em frente à câmara e não *através* dela?

No entanto, Méliès concentra o processo criativo tanto na pós-produção e na montagem do filme como na gravação do mesmo. Méliès envolve-se ativamente em todas as partes do processo do filme, desde os primeiros esboços e conceções visuais, à edição e montagem dos efeitos visuais. Méliès nunca deixou de se identificar como um “homem do palco”, declarando que a sua carreira cinematográfica não está apenas ligada ao Teatro, é indissociável do mesmo (Kessler 2012). No entanto, essa relação reflete-se muito para além da escolha da colocação da câmara. “Deve-se, contudo, procurar, não na teatralidade, mas através dela, a fonte e essência da grande mutação” (Morin 1970), porque a teatralidade e a dramaturgia estão interligadas ao longo de todo o processo criativo, mas não apenas nos aspetos estéticos ou superficiais. E, tal como com o Teatro, o cinema de Méliès vive e depende da atração e interação que exige ao espectador. Uma peça de teatro não faz sentido se não for alimentada por um público cativo, que não só observa e se maravilha, como a sua receção molda e contribui para performance da peça.

A génese do trabalho de George Méliès começava aqui: agora, em vez do público, existe um par de câmaras de filmar e umas quantas poucas pessoas a manuseá-las,

intervenientes que integram a produção do filme, mas que não são espectadores. Segundo Kracauer, o espectador ideal do cinema de Méliès seria um adepto de teatro, seja adulto ou criança (Kessler 2012). Até certo ponto, esta observação faz sentido. O filme e a representação são feitos para *aquela* dispositivo, em frente e paralelamente ao mesmo, captando os atores a corpo inteiro num ponto fixo imóvel. Mas será esta a única justificação para que os filmes de Méliès não possam ser cinematográficos? Será então a teatralidade incompatível com a cinematografia? Mas, sendo assim, em que é que consta, verdadeiramente, ser “cinematográfico”?

Tal como a banda desenhada, o teatro era uma arte popular, um formato de entretenimento para massas. Mas a própria banda desenhada, como vimos anteriormente, já tinha características “cinematográficas” muito antes do cinema sequer existir. Essa “cinematografia” refletia-se pelas diversas técnicas de desenho e *storytelling* visual, criando a ilusão de encadeamento de momentos temporais, intercalando diferentes ângulos, pontos de vista e perspetivas, mas repetindo elementos numa sequência de forma a construir uma cadeia de imagens com um sentido(s) que as unia.

A banda desenhada, enquanto for demonstração visual de passagem de tempo e/ou mudança de espaço, quebra e estabelece continuidade através do mesmo artifício – a separação de vinhetas. Ou seja, a colocação de espaço, uma linha ou qualquer outro elemento que separe uma imagem da(s) seguinte(s). A separação de imagens/vinhetas é, simbolicamente, a demarcação dos diferentes espaços temporais, o símbolo da mudança, da mutação. Mas é através deste sistema sequencial de separação que automática e instintivamente ligamos as imagens e lhes atribuímos uma *unidade*. O filme parte da mesma génese, embora as diferentes imagens em sequência se sobreponham projetadas na mesma área, em vez de conviverem e contracenarem em simultâneo, como acontece numa página ou tira de banda desenhada. Uma mudança de plano, ponto de vista ou ângulo de filmagem em cinema acentua a função de separação dos diferentes momentos, focaliza e guia a atenção e o olhar do espectador. Ora, no entanto, a grande generalidade dos filmes de Méliès regem-se pelo ponto de vista frontal e câmara fixa. Mas será esta opção por falta de mestria ou capacidade técnica, ou será uma atitude deliberada?

Mais do que uma questão estética, o ponto de vista estático é uma técnica que assegura a coerência do filme através da *unidade* e constância de elementos visuais. Isto acontece porque a câmara estática que regista a ação cria a ilusão teatral de *unidade temporal*, numa maneira que diferentes cortes e pontos de vista não conseguiriam nivelar (Kessler 2012). Embora as figuras, personagens e outros elementos móveis circulem na área, existem outros que se mantêm estáticos, servindo de referência espaciotemporal para os que se encontram em movimento/transformação. Já analisámos um exemplo deste fenómeno em banda desenhada, *L'Arroseur* de Hermann Vogel (1887) que pode ser revista na página 16, em que o banco de jardim é a referência espacial que liga cada vinheta da prancha, tornando o conjunto de imagens uma sequência e, simultaneamente, diferentes perspetivas e momentos temporais do mesmo espaço.

Tal como os irmãos Lumière em *L'Arroseur Arrosé*, George Méliès opta pelo ponto de vista fixo mas, desta vez não como uma convenção, mas como uma escolha deliberada – como alguém que não só regista movimento, mas sobretudo pinta uma imagem utilizando o mesmo.

#### **2.4 Novo Cinema: a “pureza” segundo René Clair**

George Sadoul afirmou que o cinema é a “natureza capturada no momento”. D. W. Griffith, em 1944, lamentou a *morte* do cinema: acima de tudo, da beleza no cinema, como a que existe no vento que corre entre as árvores. (Baumbach 2009)

Contrariamente ao estilo característico de Méliès, nos anos 20, em plena emergência de movimentos vanguardistas, surge a ideia de resgatar o cinema “puro”. Naturalmente, com a tendência cada vez maior dum cinema narrativo e descritivo, surge a necessidade de negação e de contrariar essa corrente. O cinema “puro” surge como movimento e manifesto que promove um “verdadeiro” cinema que, independente da máquina narrativa, remota às suas primeiras origens. No entanto, como iremos constatar, a ideia do cinema “puro” rapidamente se tornou obsoleta.

O cinema de Hollywood, sobretudo a partir da década de 20, produzirá cada vez mais filmes em função das “histórias”. Segundo Jacques Rancière, essa relação não se deve ao teatro, mas sim à literatura. A “palavra muda”, uma palavra que não equivale ao silêncio vocal, é a qualidade irrepresentável, irretratável, que o cinema consegue retirar da literatura. De acordo com Rancière, o “mau” cinema é aquele que resulta num teatro

filmado, enquanto o cinema que parte da literatura, não pretende traduzi-la em imagens, mas sim tornar material e visual as tais “palavras mudas” que, de outra forma, não seriam materializáveis. Portanto, “o cinema não surge *contra* o teatro, mas depois da literatura”(Ranciére 2012). Esta afirmação não coloca o cinema em dependência e em função das histórias literárias, mas num meio que consegue derrubar a oposição entre *significar* e *mostrar*. Para Ranciére, tanto o cinema como a literatura (e o teatro) fazem parte das artes, e não parece fazer sentido opor um meio relativamente a outro. No entanto, o problema da adaptação cinematográfica prevalece, uma vez que “a literatura não é simplesmente a arte da linguagem a necessitar de se por em imagens plásticas e em movimento cinematográfico”(Ranciére 2012).

Como resposta a esta crescente produção cinematográfica, a partir da década de 20 do século XX, cineastas como Henri Chomette, o seu irmão René Clair e outros, defendem a necessidade de um cinema que não dependa do teatro ou da literatura, e muito menos das adaptações provenientes. Defendem que o cinema contém a sua própria linguagem e independência genética, e que não é um mero suporte ou ilustração duma história proveniente doutro meio. Segundo Chomette, a imagem é a única coisa que realmente importa; a ideia de que o filme deve obedecer a uma “história”, um argumento, é obsoleta. Mas a imagem só por si não é cinema; é a composição da mesma, o ritmo e a ordem, a “sinfonia visual” que resulta da observação e manipulação humana. O filme é, acima de tudo uma experiência sensorial, um elogio à capacidade humana de criar uma composição poética e visual – a única forma verdadeira de captar e partilhar a realidade, expondo-a ao grande e vasto público. O potencial desta nova forma de arte não era só imitar ou captar coisas, mas torná-las visíveis (Gunning 2014).

Chomette e outros puristas referem-se ao cinema dos irmãos Lumière e às suas curtas-metragens de quotidiano como o derradeiro exemplo daquilo que o cinema deveria retomar. Urge a necessidade de trazer de volta o fascínio e o encanto pela imagem em movimento em si e todas as suas possibilidades – as características que definiam o *cinema de atrações*.

René Clair acrescenta, também em 1925, que não podemos esquecer que “(...) o cinema é, antes de mais nada, uma indústria”(Clair 1951). É difícil assumir o cinema como uma forma artística exclusivamente etérea e intuitiva, uma vez que depende de uma produção eficaz e de uma série de limitações exteriores à prática artística, entre as quais

técnicas e financeiras. E ao longo do século, como agora sabemos, cada vez será mais difícil desassociar o cinema da parte mecânica, tecnológica e industrial que o suporta, sendo o filme, cada vez mais, dependente de uma grande equipa. O lado experimental e orgânico do cinema não recai no suporte nem na técnica, mas naquilo que se absorve do produto final, do que é projetado no ecrã. Portanto, o filme está, inevitavelmente, dependente da evolução tecnológica: “O mínimo progresso industrial tem para o cinema mais interesse do que qualquer inovação artística”(Clair 1951). Clair concluí assim que:

“Um filme não pode existir só no papel. O maior cuidado dos argumentos nunca poderá prever todos os pormenores da execução da obra (ângulo exato do enquadramento, luz, diafragma, interpretação, etc.). Um filme só pode existir no “écran”. E entre o cérebro que concebe e o “écran” que reflecte há toda uma organização industrial e as suas necessidades financeiras.

Parece, portanto, inútil prever a existência de um <<cinema puro>> enquanto a condições materiais da existência do cinema não se modificarem, ou enquanto o espírito do público não evoluir.”(Clair 1951)

Aquilo que importa salientar com esta visão do cinema é a prevalência da *imagem*, que ultrapassa a comoção pelas “folhas que movem”, pelas “pessoas que abandonam fábricas”. O cinema “puro” e os vanguardistas queriam, acima de tudo, que o cinema fosse considerado dentro da sua capacidade plástica – ao exigir o seu valor autónomo, estão a afirmar que o meio não é dependente nem precisa de outros – como o teatro ou a literatura – para ter interesse, viabilidade e qualidade artística. Pretendiam, acima de tudo, estabelecer a independência da imagem cinematográfica do seu referente – algo que Barthes considerava impossível em relação à fotografia.

Já não basta registar, o cinema é também, e sobretudo, um ato de *criação*, caso contrário, corre-se o risco de se ficar pela representação, uma cópia, “imitando” os movimentos da natureza e afins (Gunning 2014). O cinema, é sobretudo, a capacidade de construção e reinterpretação da *imagem*, da mesma forma que um poema compõe palavras em estrofes, e na música arranja sons numa sinfonia. Citando novamente Henri Chomette: “(...) o cinema pode tirar de si mesmo uma nova força que, pondo de lado a lógica dos factos e a realidade dos objetos, dá origem a uma série de visões desconhecidas – inconcebíveis fora da união da objetiva e da película móvel.”(Clair 1951)

E, sendo assim, para os “puristas”, a valorização do argumento é o maior dano criativo do cinema, ao subjugar a *imagem* a um papel secundário, como se fosse um suporte, uma mera ilustração das palavras escritas *à priori*. Lamentam também os espectadores que não são cativados pelas imagens e pela magia que produzem, mas que se deixam emocionar pela “história”, pelas legendas, e pela *representatividade*. Estes cineastas temem que o público não esteja verdadeiramente interessado no cinema, mas sim, na continuação da literatura, ou do teatro, do entretenimento que é feito à custa destes. O cinema de atrações não desaparece, portanto, com o crescimento da narratividade, mas cria uma nova vertente, essencialmente através da *avant-garde* e outros movimentos alternativos. (Gunning 2014)

No entanto, a teoria e a viabilidade da pureza do cinema são facilmente destruídas. Apesar de se manter relutante ao cinema puro, René Clair acaba por concordar com as crenças do irmão, Henri Chomette. Assim, em 1923, Clair afirma:

“(…) os autores dos primeiros filmes, em 1900, não se enganavam. O erro nasceu em 1908, com as primeiras adaptações teatrais. <<“*L’arroseur Arrosé*”>>, esse antepassado do filme cómico, provinha de uma conceção puramente cinematográfica e mais justa do que a que deu origem a todas das adaptações de Dumas Filho e de George Ohnet.”(Clair 1951)

Existem nesta afirmação várias ideias se comprometem. Primeiro, Clair assume que a única relação que poderá ser estabelecida entre um filme e uma obra literária é a de adaptação. Segundo, não só abomina a ideia de “adaptação” como a considera um desperdício das capacidades inigualáveis do cinema. Portanto, de acordo com Clair, adaptação é aceitar a submissão de um meio perante outro – neste caso, o cinema em função da literatura ou do teatro.

A ideia de pureza não é só um plano estético – é uma luta de poder e é, já por si, uma afirmação discriminatória. Contudo, é provável que Clair estivesse pouco informado e interessado noutras áreas artísticas, nomeadamente a banda desenhada. A banda desenhada, a caricatura e o cartoon continuaram a ser geralmente encarados como um meio de entretenimento ao longo do século XX, o que fez com que dificilmente fossem dignificados como Belas Artes ou equiparados a outros meios, como o Cinema.

Mas é essa separação de meios e artes que torna esta análise pertinente: a “pureza” do cinema exige uma separação das outras artes, na crença de que é a melhor forma de preservar as suas qualidades. Clair justifica a necessidade da separação da literatura argumentando que aquilo que pode funcionar por escrito, em palavras, não funciona, forçosamente, num ecrã ou numa tela: “é fácil ver que uma imagem, desligada do filme e colocada no meio do poema, perderia também toda a sua força. Parece haver incompatibilidade entre a poesia do livro e a do ecrã.” (Clair 1951). Mais à frente, condena os realizadores que usam cartões com legendas: “(...) o erro [dos realizadores] que fazem um filme com uma série de quadros com legendas intercaladas e sem se preocuparem com a construção dramática, com os mecanismos da ação.” Por fim, salienta mais uma vez que “(...) a <<história>> não é o principal”. Não só o cinema como todos os outros formatos parecem ser, quase sempre, intraduzíveis.

Estas afirmações comprovam, também, que as palavras e a escrita, para Clair, não tinham qualquer capacidade ou evocação visual, e que a “história” é um formato estritamente literário. Para Clair uma palavra é meramente uma legenda, não contém qualquer poder evocativo, muito menos poderá conter uma *imagem*. Segundo esta lógica, um argumento para cinema ou um romance são a mesma coisa uma vez que são compostos pelo mesmo – a *palavra*. Para Clair, construir com palavras e com imagens são habilidades completamente distintas:

“Os escritores teriam primeiro de esquecer a sua profissão de compiladores de palavras, para depois aprenderem a de criar imagens. Quantos seriam capazes disso? (...) Como poderão esses cérebros habituados à criação verbal apreciar ideias visuais?”(Clair 1951)

Que lugar é que uma narrativa visual híbrida – como a banda desenhada – teria nesta visão ideológica, “pura”, do cinema? E de que forma reagiria René Clair e outros “puristas” se, de facto, “*L’Arrouseur Arroisé*” fosse inspirado numa tira cómica de banda desenhada ou, em última análise, uma adaptação da mesma?

Ao contrário do que outros movimentos vanguardistas praticavam, como o grupo *Incohérent* trinta anos antes em Paris, os defensores do Purismo favoreciam uma expressão cinematográfica hermética, desprovida de influências exteriores – se é que isso seria, de alguma forma, possível. A principal diferença entre os *Incohérents* e os Puristas é que os primeiros encaram a palavra, a imagem, o som ou o movimento como

expressões e materializações de ideias, sendo essas ideias e a motivação que as suporta o mais importante na atividade artística. Os Puristas, por outro lado, valorizam o filme projetado acima de tudo: a materialização, as formas, o que se vê.

Esta “pureza” imposta cria uma teoria contraditória que se anula a si mesma. Por um lado, apelam à urgência de afirmar uma linguagem própria, essencialmente visual, que não só reflete o mundo, a vida e a verdade, como também a transforma, mas por outro lado, esse contacto exterior tem de ser limitado. Será possível o cinema evoluir hermeticamente, ou é o contato e o choque com outras práticas, olhares e perspectivas artísticas e sociais que o faz evoluir? Se Georges Méliès não tivesse tido contacto com o teatro, o ilusionismo, a pintura, o desenho ou a dança, teria o seu trabalho o impacto que teve na história do Cinema?

Concluindo, este movimento não teve grande repercussão devido à fragilidade do conceito que detinha: não só o cinema como qualquer expressão artística não pode ser hermético ao meio e contexto que lhe rodeia. Clair, inclusive, reconhece a falibilidade desta doutrina artística, contrapondo os seus escritos da década de 20 no seu livro Reflexões, de 1951, de onde as citações anteriores foram retiradas. Clair então afirma que a qualidade do cinema não é resultado dum circuito artístico fechado.

Como iremos analisar de seguida, a relação entre o cinema e outras artes, nomeadamente a banda desenhada, não se fica pela apenas pela adaptação. Por outro lado, esta relação continua a ser uma construção permanente.

## **2.5 Sonho e fantasia**

“Por que é que o cinema se terá servido dessas “formulazinhas mágicas” para vir “traduzir a realidade da vida?”(Morin 1970)

Contornando, mais uma vez, a origem científica e naturalista do cinematógrafo, do filme ou da fotografia, o cinema já não se preocupava com a sua sobrevivência. O dispositivo científico criado para capturar o real é o mesmo que irá materializar a fantasia, o sonho, a abstração. A imagem cinematográfica deixa de depender da mimética da fotogenia, abrindo um novo leque de possibilidades criativas, que ultrapassam a capacidade de registo.

Lynda Barry, ilustradora, ensaísta, dramaturga e académica, desenvolve todo o seu trabalho em torno da *imagem* – o que é uma *imagem* e de que forma dependemos dela? Na palestra *Accessing the Imaginary*, apresentada em 2013 no programa de palestras da *Penny W. Stamps School of Art & Design Distinguished Speaker Series* na Universidade de Michigan, Barry refere-se à *imagem* enquanto uma coisa viva, espontânea, não planeada, mas específica. A *imagem*, como se tivesse quase autonomia ou vontade própria, articula-se com a memória tornando-se palpável, agregando cheiros, texturas, sons e outras características tangíveis. A imagem não é apenas uma composição bidimensional elaborada de formas reconhecíveis, mas sim uma *ideia* que agrega uma série de sentidos, uma ideia que é tão *real* como *imaginária*. A imagem não é um desenho, uma pintura ou uma fotografia, mas aquilo que estes simbolizam e representam.

Segundo esta teoria, a *imagem* é um conceito que exerce poder emotivo sobre quem a detém. Para exemplificar, Barry descreve a relação que uma criança estabelece com um brinquedo. O apego que a criança tem para com este objecto faz com que ele seja mais do que um objecto, mas sim um ser vivo, com personalidade, características e vontades próprias. No entanto, esta criança sabe que se trata de um brinquedo, dum objecto inanimado. Mas o brinquedo enquanto ser vivo e agente não se incompatibiliza com a realidade enquanto objecto inanimado: porque a primeira refere-se à *imagem*, a segunda às qualidades físicas e palpáveis, o corpo, o material, a representação. A *imagem* resulta da dependência que a criança tem do brinquedo, no sentido em que o brinquedo pode ser um saco de polyester com enchimento, mas também a razão pela qual a criança irá dormir descansada à noite (Barry 2013).

Barry acrescenta, lamentando, que a capacidade de lidarmos criativa e intuitivamente com imagens desvanece à medida que crescemos. Defende que é preciso preservar uma certa ingenuidade que normalmente atribuímos às crianças uma vez que estas “tanto creem na realidade dos sonhos como na do estado de vigília” (Morin 1970).

A imagem tem a capacidade de sobrepor a realidade palpável, sensorial, com o imaginário, o abstrato e a criatividade, de tal modo que a distinção entre os dois níveis pode tornar-se impercetível. Para Lynda Barry, esta *imagem* é uma imagem sobretudo mental, como uma sobre-imagem que enquadra muitas outras (Ranciére 2012). A fotografia, em vez de rejeitar, incentivou a exploração do imaginário, da fantasia.

Para Morin, esta necessidade criativa não é uma questão de fantasia ou imaginário – utiliza antes o termo *irrealismo*: ou seja, esta necessidade não implica a *rejeição* da realidade, mas pretende uma recriação da mesma:

“(...) da mais realista das máquinas, imediatamente surge o *fantástico*: a irrealidade de Méliès é tão flagrante quanto a realidade dos irmãos Lumière foi. Ao absoluto realismo (Lumière), responde o absoluto irrealismo (Méliès).”(Morin 1970)

A este fascínio, ao irrealismo, está inevitavelmente associado ao *medo* ao desconhecido. A *fantasmagoria* está intrincada no nascimento das primeiras projeções de imagens de luz, e o facto alucinante e aterrador persiste, embora noutros moldes, até aos dias de hoje. Como foi mencionado anteriormente, a primeira Lanterna Mágica foi inventada com um propósito educativo e doutrinal: o aparelho projetava imagens de demónios, monstros e fantasmas, que incutiam, através do medo e do assombro, a devoção religiosa. Embora o objetivo principal desta actividades não fosse, possivelmente, a exploração artística de um meio, foram criadas, pensadas e aplicadas técnicas plásticas para que o objetivo doutrinal fosse cumprido – neste caso, assustar a público, impor respeito e autoridade.

“A brusca aparição do fantasmagórico faz com que se revele a magia que se esconde por detrás do “encanto da imagem”. O fantasma não é uma mera eflorescência. Desempenha, sim, um papel genético e estrutural”(Morin 1970)

Para que as imagens fossem aterradoras, teriam de ser minimamente convincentes. Teriam de ser mais que uma representação dum monstro, teriam de *ser* o monstro em si. A audiência não se emocionava apenas com a capacidade de projeção do aparelho, mas por aquilo que evocava – esqueciam-se que era uma projeção, acreditando que testemunhavam não uma representação, mas a coisa em si. Neste sentido, *imagem* sobrepõe-se à representação que a sustenta.

Nino Baumbach, em “*Nature Caught in the Act: Transformation of an Idea of Art in Early Cinema*” (2009), compara a relação atrativa do cinema perante a vida e a natureza com os fundamentos de Kant em relação à produção artística. Segundo este ensaio, a Natureza e a Arte são conceitos diferentes. A Natureza “existe”, independentemente, enquanto a Arte é operada, fabricada. Segundo esta lógica aristotélica, a obra de arte

(um filme), é uma construção artificial. A natureza, que atua, é um efeito (Baumbach 2009).

Talvez esta relação justifique, nem que seja apenas num nível superficial, a relação íntima que Barthes estabeleceu com a fotografia, ao afirmar que certas fotografias lhe “acontecem”. Não se trata, então, duma apreciação, duma leitura ou de qualquer outra interação soberana entre o espectador e uma obra em questão. Barthes relaciona-se com a fotografia num campo pessoal, sensorial e emotivo, mas sobretudo orgânico. As sensações mais preciosas são “inclassificáveis”. Da mesma forma que, para Lynda Barry, a relação que uma criança estabelece com um brinquedo é intensamente emotiva e irracional no sentido em que não se explica, *sente-se*. O medo que os espectadores têm das projeções da Lanterna Mágica perde o sentido e torna-se ridículo quando explicado – mas existe e é real porque se *sente*. A intensidade das emoções, a dependência afetiva, não são causadas pelo objecto (brinquedo), mas pela necessidade de apego que a criança tem pelo mesmo – o que está em causa é a relação, o elo estabelecido, não os intermediários.

A fotografia e o filme libertaram-se da sua origem “científica” pela faculdade emotiva e cativante que lhes permite serem meios de criação. A imagem fotográfica surge, acima de tudo, “como um espelho fiel, sem se ter transformado, ainda sob o influxo do desejo, do temor ou do sonho”(Morin 1970), e ao invés de se cingir ao espelho fiel da realidade material, torna-se simultaneamente a materialização do invisível, do imaginário e da fantasia.

*“Gostamos do cinema menos por aquilo que ele é do que por aquilo que ele há de ser”*(Clair 1951).

## 2.6 A Importância da Montagem para Méliès

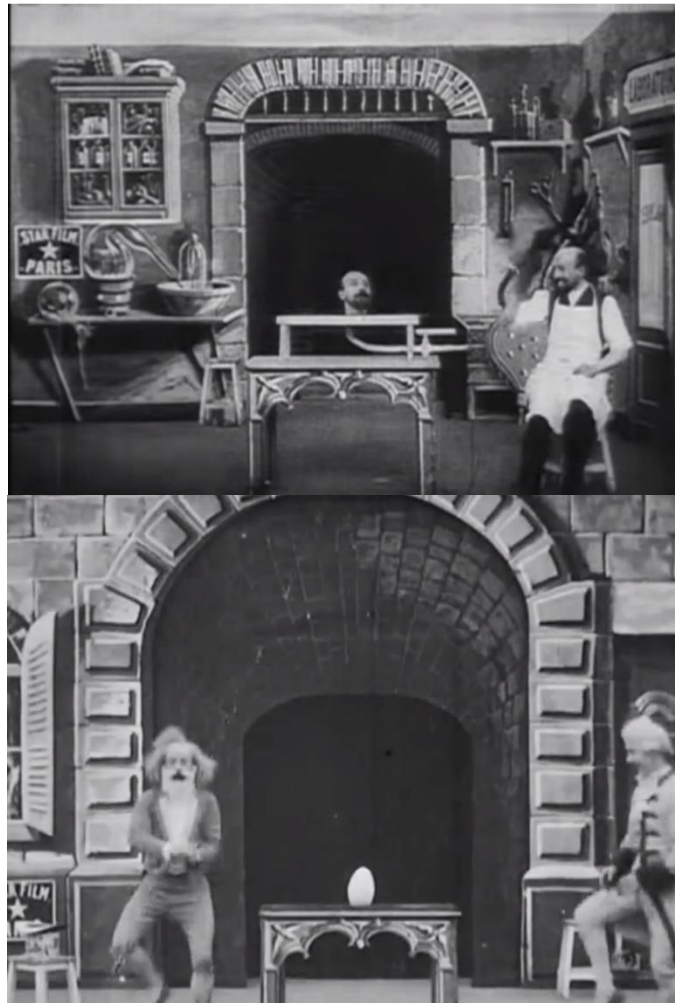
À partida, parece-nos que a abordagem de Méliès pouco ou nada teria em comum com a “cinematografia” na banda desenhada clássica. Mas, não obstante, esta escolha estética tem tanto em comum com as artes gráficas e visuais como com as artes performativas.

Como foi abordado anteriormente, Méliès exerceu também o cargo de ilustrador, ocupação que manteve durante a produção de alguns dos seus filmes. Tal como acontece na ilustração e na banda desenhada, a ação relevante acontece dentro dos limites da folha ou da vinheta, mas não significa que não exista todo um mundo diegético para além do que nos é visível. Para Méliès, o retângulo cinematográfico, tal como um “quadrado” de banda desenhada ou uma fotografia, não continha todo o mundo, mas emoldurava o que o realizador queria que fosse visto. E passar do teatro e da *performance* para o cinema, estabelece-se um novo problema: a *bidimensionalidade* da imagem fotográfica.

A palavra “moldura” acaba por ser utilizada em vários meios das artes visuais, desde o cinema à banda desenhada (*frame* = vinheta = moldura), e também à pintura, ao desenho, à fotografia. Ao contrário do que acontece no teatro ou num bailado, a disposição e composição de movimentos e ação dos atores é manipulada em função do palco e da sua dimensão e profundidade. A tridimensionalidade é uma realidade vivida e inquestionável porque é a mesma em que nós, enquanto espectadores, também habitamos. Mas, o ponto de vista de cada espectador varia consoante o lugar onde assiste ao espetáculo, o mesmo não sucede com a exibição dum filme ou a observação duma fotografia – em que o ponto de vista não é uma liberdade retirada ao espectador, mas uma componente característica que faz parte da obra em questão, seja um filme, uma fotografia, um desenho.

A “moldura” para artes visuais pode ser uma *janela*, mas também uma limitação. A bidimensionalidade pode ser uma *prisão* criativa, mas no caso de Méliès tornou-se numa vantagem para alcançar efeitos especiais convincentes. O que acontece no Desenho e na Banda Desenhada, tanto a tridimensionalidade como a profundidade são ilusões resultantes da destreza demonstrada através de técnicas de composição.

A composição ganha um papel determinante na cinematografia de Méliès porque este aplica técnicas do desenho e da pintura que fabricam e simulam profundidade na montagem dos seus filmes.



**Figura 15** - *L'homme à la Tête de Caoutchouc* (1901) e *La Danseuse Microscopique* (1902), de George Méliès, respetivamente.

Antes de se gravar o filme, a composição consiste na direção de atores, na posição e no controlo dos seus movimentos. Em vez de capturar a “teatralidade”, Méliès adapta-a a um novo formato. Como se exemplifica na figura 15, o próprio cenário e adereços são compostos em função do único ponto de vista em consideração – o da câmara. Tanto em *L'homme à la Tête de Caoutchouc* (1901) como *La Danseuse Microscopique* (1902), o foco central da ação é emoldurado pelo fundo negro dentro do arco de uma porta. Esta escolha de composição destaca as figuras centrais em movimento: a conceção do cenário, mais do que uma peça da história, tem uma função técnica muito específica e puramente visual. A colocação do campo de visão da ação cuidadosamente centrado serve, sobretudo, para destacar e focar a atenção do espectador nos

personagens. A imagem tem que ser limpa e a mensagem direta, do qual a compreensão do público é essencial para que o segmento seja cômico. Assim, a atenção do espectador não se dispersa – foca-se naquele ponto central, no ovo branco em contraste com o fundo preto.



**Figura 16** - *L'homme à la Tête de Caoutchouc* (1901) de Georges Méliès.

Em *L'homme à la Tête de Caoutchouc*, um cientista faz explodir uma cabeça gigante de “borracha” como se fosse um balão (ver figura 16). A cabeça parece-nos enorme em comparação com o cientista à direita porque, durante o processo de montagem, Méliès misturou dois filmes diferentes – o primeiro contendo o cenário e o cientista, ao qual depois montou, em película, um outro filme que corresponde apenas à cabeça. Neste segundo filme, o aumento do tamanho é resultado da diminuição da distância entre o actor, Méliès, e a lente da câmara: quanto mais se aproxima, maior a sua cabeça parece ser. Os dois filmes são sobrepostos num único plano. Num plano bidimensional em que se projeta o filme, o nosso olhar não separa dois filmes diferentes colados em película, mas assume instintivamente que se trata duma única realidade e que, inequivocamente, a cabeça que cresce na mesa é muito maior do que o homem sentado à direita.

Georges Méliès enquanto realizador, não pode deixar de ser um artista visual. Quanto decide cortar, colar e sobrepor inúmeras centenas de fitas fílmicas, produzindo efeitos e ilusões visuais que só são possíveis quando a profundidade física do palco é espalmada a favor da imagem gravada, Méliès põe em prática técnicas pintura, desenho e ilustração – técnicas também utilizadas nas adaptações de *Happy Hooligan*, por

exemplo. Alguns desses efeitos passam por recortar fitas, pintá-las, colar fotogramas em sequências adversas – técnicas que se usam na construção de uma sequência visual como uma tira de banda desenhada. Desenhar uma sequência ilustrada e montar um filme tem mais aspetos em comum no processo do que no resultado. A cor artificial, aplicada postumamente sobrepõem-se à sua responsabilidade mimética e torna-se uma ferramenta igualmente pictórica, puramente estética e experimental.

O processo criativo do filme é tão ou mais importante que o resultado. E, conseqüentemente, da produção dum filme nascem diversas obras para além do filme em si:

- A *mise-en-scène* e toda a composição, caracterização e design de cenários;
- A direção e dramatização dos atores, que têm de contornar a ausência do som e da oralidade para expressar ideias, mensagens e emoções visual e fisicamente;
- A caracterização dos mesmos atores e personagens – como possíveis peças e elementos dos efeitos e composições visuais que resultam no filme;
- e a imagem(s) resultante(s) da composição da fita fílmica, pintada, recortada, uma verdadeira sequência visual em forma de colagem, meticulosa, deliberada e protegida dentro de pequenas molduras ao longo da extensão de metros e metros de fita.

Apesar da narrativa ser o fio condutor, aquilo que motivava verdadeiramente Méliès a realizar e produzir filmes, nas suas próprias palavras era a exploração e plasticidade do meio em si – utilizar e testar “truques”, ilusões e efeitos visuais, ousar uma nova forma de recriar “realismo” (Gunning 2014):

“Quanto ao enredo, a “fábula” ou a “estória”, apenas o considero no final. Posso afirmar que o enredo construído desta maneira não tem importância, uma vez que o uso meramente como pretexto para “efeitos visuais”, “truques”, ou simplesmente um *tableau* bem composto.” (Méliès; Musser 2006)

Curiosamente, tal como os Puristas, Méliès também não queria depender duma narrativa. Mas ao contrário destes, soube ir mais longe: tirar partido dela enquanto ferramenta. Apesar da narrativa ser o suporte dos efeitos e ilusões visuais, são esses efeitos e ilusões que dão textura, substância e identidade ao filme.

O papel que desempenhou na produção dos filmes, para além de realizador e principal produtor, foi também ator, concebeu e desenhou cenários, disfarces dos personagens e outros atores. Escreveu as histórias que filmou e realizou. Sendo assim, George Méliès, mais do que um realizador, ilusionista ou ilustrador, era um artista plástico visual.

A década de 90 do século XIX foi um período de alta produtividade de pequenas curtas-metragens. E antes de surgirem as adaptações de tiras cómicas de banda desenhada, ou de maior dimensão narrativa, o cinema predominante focava-se em *display*, demonstrações de variadíssimas coisas, entre as quais acrobacias, micronarrativas, danças serpentinas, registos do movimento quotidiano, etc.

O conceito técnico de “montagem” ainda não existia, pelo menos nos mesmos moldes que Méliès pôs em prática. Todos estes filmes eram geralmente filmados num único plano contínuo, e “montados” em sequência para serem distribuídos em pacotes. Os pequenos filmes eram colados e vendidos a espaços de exibição, resultando em conjuntos organizados por tema ou género (Musser 2006). Os exibidores escolhiam os filmes pelo conjunto, não individualmente, e a exibição era feita da mesma forma – os filmes corriam em sequência uns dos outros e as suas unidades faziam sentido em grupo, um sentido que não era, forçosamente, narrativo, mas temático.

A contribuição de Méliès para a mudança genética do cinema foi mais do que meros “truques” ou técnicas teatrais, subvalorizadas como simples efeitos de espetáculo. As ilusões de ótica e efeitos visuais originais nos seus filmes marcaram e exigiram uma fase essencial à produção cinematográfica: a *montagem*. A diferenciação de planos, movimentos de câmara, utilização de cenários, adereços, efeitos de iluminação, encadeados, fusões, cortes, sobreimpressões – são técnicas que se unem e conjugam num processo construtivo (Morin 1970). A montagem cinematográfica dum filme de Méliès difere da colagem e ordenação das curtas metragens de *display* da década de 90 na medida em que resulta dum processo metódico e deliberado que contribui para a construção do sentido do filme.

O tempo de registo do cinematógrafo corresponde ao tempo real, enquanto, num filme montado, o Tempo desdobra-se, torna-se numa qualidade plástica que pode ser manipulada. Da mesma forma que os corpos se tornam em sombras ou fantasmas, o Tempo deixa de ser prender a uma cronologia real e ganha características plásticas ou abstratas.

“A montagem une e ordena, num *continuum*, a sucessão descontínua e heterogénea dos planos. Será este ritmo que, a partir de séries temporais divididas em pequeníssimas parcelas, irá reconstituir um tempo novo, um tempo fluido.” (Morin 1970)

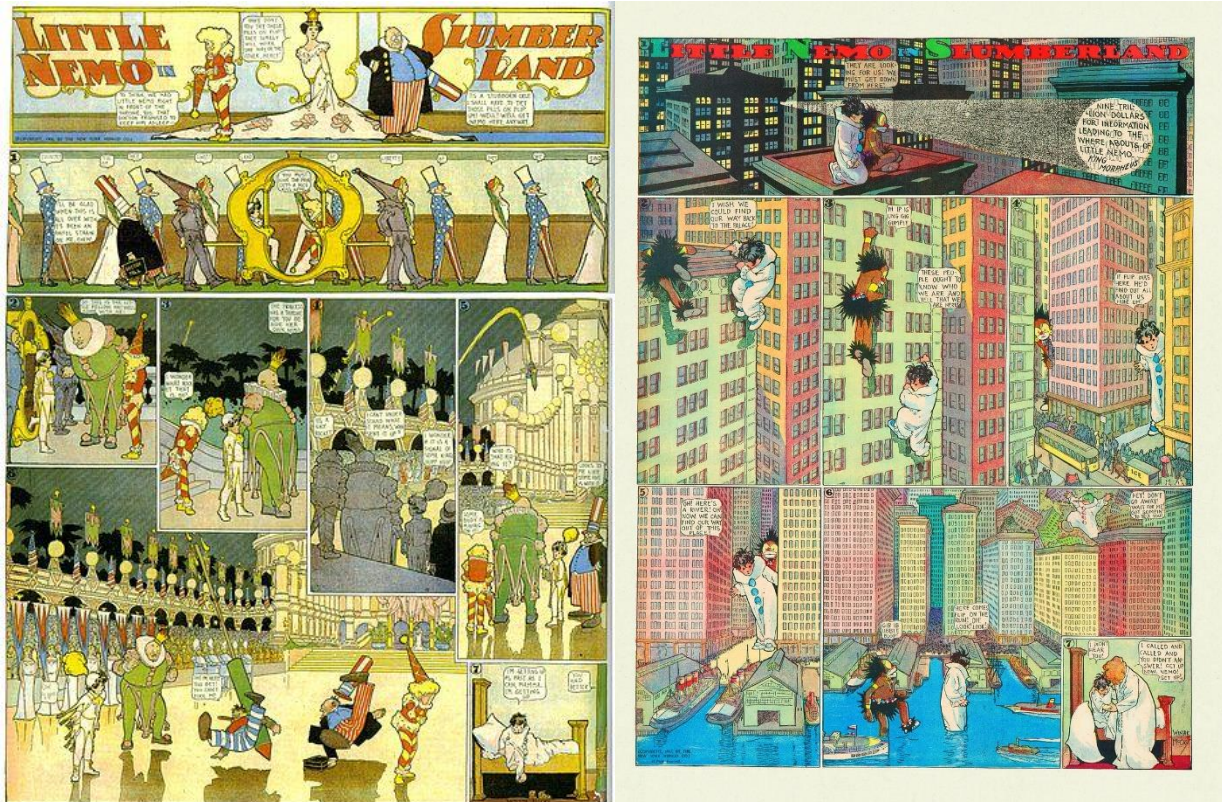
A montagem tornou-se determinante no processo criativo de Méliès porque era a etapa da produção do filme que o definia. Era na montagem que se construía o filme propriamente dito – as filmagens cruas eram apenas peças soltas que só fariam sentido depois de compostas e organizadas entre si. Durante a montagem, as fitas de filme eram cortadas, coladas e até pintadas de forma a criar efeitos e novas imagens compostas.

Portando, para Méliès, a *montagem* pode ser considerada a partir de duas perspetivas: a composição das imagens em si, e a construção sequencial duma linha de tempo. Para ambas as opções, foi imprescindível a influência do teatro, da pintura e do desenho.

“Se, original e essencialmente, o cinematógrafo Lumière é desdobramento, o cinema Méliès, original e essencialmente, é metamorfose.”(Morin 1970)

## 2.6.1 Little Nemo in Slumberland

Como analisámos anteriormente, a montagem para Méliès era a fase mais determinante da produção do filme. Não obstante, a parte inicial duma produção cinematográfica partilha vários aspetos em comum com a banda desenhada, nomeadamente o *storyboard*.



**Figura 17** – Esquerda: *Little Nemo in Slumberland* (1906) Winsor McCay, Direita: *Little Nemo in Slumberland* (1907) Winsor McCay

Ao longo do século XX, a Banda Desenhada ultrapassa gradualmente os rodapés e as últimas páginas dos jornais, estabelecendo o seu protagonismo editorial. Um dos exemplos mais populares é *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay (ver figura 17), um ilustrador promissor que ficou célebre pela criação desta personagem de banda desenhada. Nemo é um pequeno rapaz que, em cada página, tem um sonho diferente que o leva até *Slumberland*, a Terra dos Sonhos. Lá, tem inúmeras aventuras e trava amizade com diversos personagens num universo fantástico e extremamente colorido.

*Little Nemo* é notável não apenas pela qualidade gráfica das ilustrações, mas pelo facto de Winsor McCay ter sido dos primeiros cartoonistas americanos a utilizar a *prancha* enquanto formato (ou seja, a página inteira) em vez de numa tira, como sempre foi a

tradição americana. McCay tinha como principais influências ilustradores europeus, onde o uso da prancha é tecnicamente predominante.

Tal como muitas outras tiras cômicas, esta série era publicada em semanários, sendo cada página publicada semanalmente um episódio novo do mesmo universo fictício. No entanto, ao contrário do sistema narrativo de *Happy Hooligan* e de outros personagens anteriores e contemporâneos, o sistema de repetição que mantinha a consistência e potenciava a fidelidade do leitor não se bastava pela *gag* ou na exploração cíclica da personagem-tipo em diferentes situações e cenários; McCay utilizava a própria composição da prancha como ferramenta para criar continuidade e ligação visual entre as diferentes pranchas, publicadas individualmente em semanas diferentes. Todas as pranchas terminavam com uma pequena vinheta em que Nemo acordava do sonho. Esta vinheta tinha sempre as mesmas medidas, colocada no canto inferior direito da prancha, em que Nemo era desenhado sempre no mesmo ponto de vista (ver figura 17). A única coisa que se altera, de prancha para prancha, é a reação ao acordar, que dependia do que acontecia durante o sonho. A vinheta da reação funcionava, simultaneamente, como conclusão da micronarrativa e como símbolo visual que a unia a todas as outras.

O primeiro episódio foi publicado a 15 de outubro de 1905, num domingo. Na semana seguinte, fora publicado o segundo. Desde a primeira publicação, que McCay quebrou convenções da banda desenhada norte-americana, permitindo que a forma dos painéis (ou vinhetas) na prancha se adequassem livremente às necessidades da narrativa (Braun 2016). A cada novo episódio, McCay tentava, cada vez mais, desafiar a composição, a forma e até a construção narrativa de *Little Nemo. Slumberland, A Terra dos Sonhos*, tornou-se um lugar que se expandia para além das fronteiras da imaginação.

Tal como uma tira cômica, cada prancha de *Little Nemo* encerra um capítulo em si, mas ao longo de uma grande tiragem, os pequenos episódios agregados formam uma narrativa maior, que não é interligada apenas a nível narrativo, mas essencialmente através da estrutura visual em que a “montagem” da prancha é organizada.

Para além das referências europeias, há uma grande probabilidade de McCay ter sido, também, influenciado pelo cinema, nomeadamente os primeiros filmes dos irmãos Lumière. No início da sua vida adulta, McCay vivia em Cincinnati, onde ilustrava regularmente posters para teatros, circos ambulantes e exibições de filmes (Braun

2016). É possível que um dos primeiros filmes que tenha assistido seja o que registra a chegada do comboio à cidade, dos irmãos Lumière. O filme esteve em exibição em Cincinnati e, possivelmente, pode ter servido de inspiração a duas vinhetas de *Little Nemo*, publicadas numa prancha em 1908 (ver figura 18).

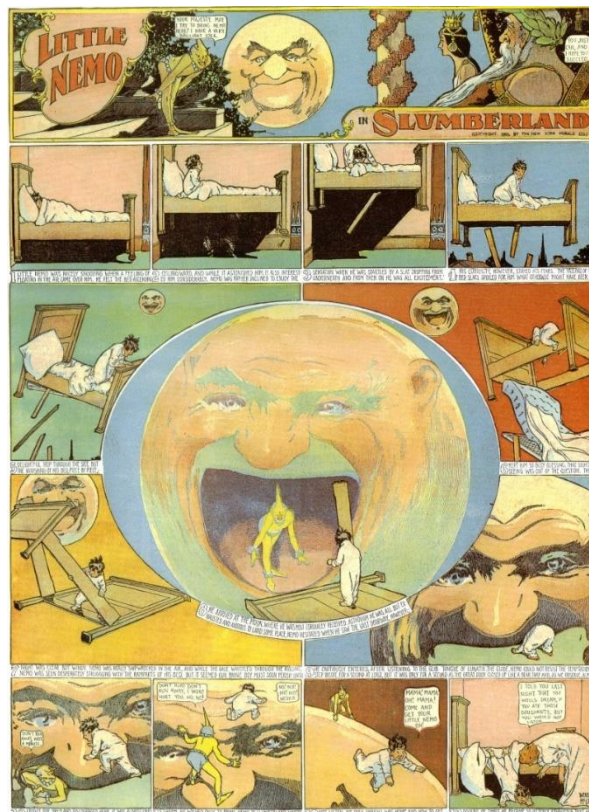


**Figura 18** - Vinhetas de *Little Nemo in Slumberland*, publicadas no New York Herald em Setembro de 1908.

Outra referência provável e facilmente equiparável é George Méliès, nomeadamente o filme *Voyage dans la Lune* de 1902, um dos filmes mais populares do cineasta. Em 1906, no New York Herald, o episódio de *Little Nemo* continha uma enorme lua gigante como elemento central (ver figura 19). Para além da cena icónica do Palácio e dos habitantes da Lua, também a floresta mágica ou cogumelos gigantes são elementos recorrentes no imaginário estético de McCay (Braun 2016). Sem qualquer intenção de ser uma adaptação, McCay utilizou duas referências cinematográficas para enriquecer a sua obra de banda desenhada. A primeira, a curta metragem da chegada do comboio à estação, nem é tão pouco uma longa metragem que retrata um universo fantástico – as características pelas quais reconhecemos tanto *Little Nemo* como a cinematografia de Méliès.

A última publicação de *Little Nemo* foi em 1927. O sucesso desta banda desenhada fez com que fosse publicado fora dos Estados Unidos da América. Em 1908, chegou a criar uma pequena opereta baseada no personagem. Para além da banda desenhada, McCay também se tornou um mestre no cinema de animação. Não só animou os personagens de *Little Nemo*, como ficou célebre pela curta metragem *Gertie* (1914), a dinossauro gentil. Na curta metragem de *Little Nemo*, McCay desenhou cerca de quatro mil desenhos a tinta da china em papel translúcido de arroz. Neste filme, McCay não

utilizou qualquer tipo de cenário, apenas no movimento e manipulação da forma dos personagens centrais da banda desenhada. Nemo e os seus amigos esticam, encolhem, interagem entre si, mudando de cor e de forma (C. Solomon 1994). Nunca ninguém tinha visto nada assim. McCay fotografou cada um dos quatro mil desenhos no estúdio de Blackton, em Brooklyn, o mesmo produtor e realizador de algumas das curtas metragens de *Happy Hooligan*.



**Figura 19 - Little Nemo in Slumberland**, publicado no New York Herald Tribune, 14 de Janeiro de 1906

A relação de McCay com o cinema e, posteriormente, com o cinema de animação, é facilmente previsível analisando as suas pranchas de banda desenhada. Enquanto a maioria dos ilustradores contemporâneos utilizavam painéis sucessivos para ordenar ações isoladas (C. Solomon 1994), McCay compunha a sequência já a considerar a manipulação do tempo, alterando deliberadamente a distância temporal entre vinhetas, causando a sensação de que o tempo acelerava ou atrasava, como se a narrativa se tratasse, também, duma metamorfose.

Em Portugal, José Ângelo Cottinelli Telmo fundava a revista ilustrada infanto-juvenil ABC-zinho, tendo a sua primeira publicação em 1921 e terminado em 1929. Cottinelli Telmo, não só foi o principal responsável pelos conteúdos desta revista, como

colaborou de diversas formas: através de ilustrações para as capas, textos e, nomeadamente, banda desenhada. O nome da revista foi dado por Stuart Carvalhais, ilustrador contemporâneo a Telmo e colaborador frequente. Neste periódico, colaboraram diversos ilustradores como Emmerico Nunes, Carlos Botelho e a pintora Ofélia Marques. Desde o primeiro número que ABC-zinho incluiu em todas as suas edições histórias em banda desenhada, direcionadas aos mais jovens, mas consumidas por um público mais vasto. Para além de banda desenhada, a revista também incluía construções de montar, em que os leitores poderiam recortar as peças do papel da publicação e construir pequenos brinquedos. Cottinelli Telmo, para além de ilustrador e artista visual, destacou-se como arquiteto, músico e poeta – mas também como realizador. Em 1933, realiza a Canção de Lisboa, o primeiro filme sonoro português.

### 3. Adaptações contemporâneas de banda-desenhada para cinema, e vice-versa

Contudo, independentemente da vontade e das opiniões de nicho, as indústrias da Banda Desenhada e do Cinema mantiveram uma relação próxima ao longo do século XX, essencialmente devido ao número crescente de adaptações cinematográficas. Tal como sucedeu com *Happy Hooligan*, inúmeros personagens, universos e narrativas em banda desenhada cresceram através da indústria cinematográfica, ganhando maior popularidade.

*Sin City* de Frank Miller, *Watchmen* de Alan Moore e D. Gibbons ou *Blue is the Warmest Color* de Julie Maroh são alguns entre centenas de exemplos contemporâneos bastante populares da extensão de *graphic novels*, *comics* e/ou dos seus personagens e universos ao formato fílmico.

No entanto, não é nesta vertente da adaptação que esta investigação pretende focar-se, uma vez que a apropriação de personagens ou de argumentos narrativos para o formato de filme, que é o que geralmente acontece nestas adaptações, não implica forçosamente que seja uma adaptação ou tradução de um formato (banda desenhada) para outro (filme, neste caso). Os heróis da grande indústria Marvel ou da concorrente DC surgem como um dos exemplos de maior sucesso comercial nesse departamento; as personagens que foram criadas dentro de um universo de banda desenhada apenas preservam algumas das características físicas e psicológicas, sendo adaptadas para filmes com novos argumentos, narrativas e realidades, embora essas narrativas inspiradas em histórias já existentes nas publicações de BD. Aquilo que é adaptado para cinema é, essencialmente, a ideia, o conceito, não forçosamente a obra ou o meio em si. Não obstante, o estúdio cinematográfico que produz os filmes da Marvel é o mesmo que produz a banda desenhada. A banda desenhada e o cinema, neste contexto, são produtos da mesma origem que servem (quase) o mesmo público, com o mesmo propósito, muito mais próximo da estratégia publicitária de *Happy Hooligan*, do que aquilo que nos pretendemos focar nesta investigação.

Por esse motivo, excluo desta análise a grande generalidade das adaptações a cinema pela Marvel, DC e os muitos outros exemplos que surgem de um processo semelhante. Embora tenham o seu devido interesse e reconhecimento, entrar em detalhe sobre este

tipo de adaptação merece um estudo diferenciado e especializado por si, e que não vai de encontro aos objetivos concretos desta dissertação.

*Ghost World* (2001) é uma adaptação a cinema que tem a particularidade de ter sido escrita e co-realizada pelo autor da *graphic novel* de origem, o que também acontece com *Sin City* de Frank Miller, *Chicken with Plums* (2011), de Marjane Satrapi, ou *Scott Pilgrim versus The World* (2010), de Brian Lee O'Maley. Todos estes casos de adaptação são bastante distintos entre si, mas todos partilham o facto de o autor da obra da banda desenhada a adaptar estar envolvido com o desenvolvimento do filme, tanto como realizador ou escritor (ou ambos), ou noutro papel igualmente decisivo para o processo criativo.



**Figura 20** - Vinhetas da banda desenhada *Sin City* (1991-1992), de Frank Miller em comparação com a adaptação homónima, *Sin City* (2005), realizada por Robert Rodriguez.

Mas, antes de debater as diversas particularidades de alguns destes filmes, há que separar os diferentes casos por categorias identificáveis. Esta separação será considerada por um aspeto específico, que resume parte do objetivo desta investigação: até que ponto os autores e realizadores pretendem manter ligação com a obra de banda desenhada de origem, seja na narrativa, conceção de personagens, ou até mesmo no estilo gráfico? Qual é a linha que separa uma “obra baseada em” de uma adaptação (ou tradução) de um *medium* para outro?

Em *Sin City* (2005) de Robert Rodriguez, Quentin Tarantino e do próprio Frank Miller (ver figura 20), pretende reproduzir uma transposição quase literal da obra gráfica, não

só em termos narrativos, mas essencialmente estéticos e gráficos. Tirando partido das ferramentas de manipulação digital e de outros efeitos especiais para manipular a imagem real, os realizadores fizeram do filme uma versão em imagem fotográfica (embora manipulada), sonora e animada da banda desenhada homónima. Tal como refletimos relativamente a *Happy Hooligan*, o filme pretende ser o mais fiel possível à imagem e à realidade diegética da banda desenhada – trata-se muito mais que uma homenagem à obra de Frank Miller, porque este autor de culto não precisaria de uma adaptação a cinema para publicitar o seu trabalho. Embora já tenham passado cem anos do cinema de atrações, aquela característica e sede humana de dar *vida* a uma figura fictícia continua muito presente na forma como nos relacionamos com o cinema. Em narrativas de ação, suspense ou sobrenatural, como *Sin City* ou outro êxito de super-heróis da *Marvel*, a necessidade de ver uma realidade fantástica em imagem real torna-se muito maior. A imagem fantástica tornada real é, em última análise, a principal motivação e é quase o motivo quanto-baste para a produção deste filme. Qualquer outro aspeto da produção torna-se uma ferramenta em função da fotogenia – tornar este filme o mais *real* possível, tornar este universo, estes personagens palpáveis.

A maior parte das adaptações sobrevivem quase exclusivamente desse fenómeno. No caso de *Sin City* ou até de muitas outras adaptações, basta a presença do personagem de papel, agora fielmente retratado em carne e osso, para sustentar a audiência e o engajamento com o público.

A obra de Frank Miller é característica pelo alto contraste marcado e acentuado que acompanha narrativas violentas e dramáticas. No filme, para além da tentativa de transpor o peso do grafismo do artista para a imagem real, a própria música e caracterização dos personagens são uma forma de materializar aquilo que a imagem da BD já nos oferecia. A própria história e narrativa não diverge muito, mas a possibilidade de tempo e movimento que o filme oferece é uma mais valia para qualquer cena de ação e violência.

A transposição direta de pranchas e vinhetas da banda desenhada para o filme, quase utilizando a BD como um *storyboard*, acaba por tornar o filme essencialmente pictórico: a *mise-en-scène*, os enquadramentos da câmara têm a lógica de composição do ilustrador (ver figura 20). O mesmo acontece em muitas outras adaptações, que embora não tenham a obsessão de fidelidade pictórica de *Sin City*, pretendem manter uma relação direta com a obra de origem. *Chicken with Plums*, *Scott Pilgrim vs the World* e até mesmo *Ghost World*, que falaremos mais à frente, são em diferentes medidas filmes que não abdicam da composição e da visão pictórica que a banda desenhada e a ilustração oferecem, mas sem terem de recorrer a uma adaptação quase literal da mesma, como acontece em *Sin City*.



**Figura 21** – Em cima: Frame de *Scott Pilgrim vs The World* (2010), de Edgar Wright; em baixo: Páginas de *Scott Pilgrim's Finest Hour* (2010), Bryan Lee O'malley.

Michael Cera interpreta o personagem principal, Scott Pilgrim, numa epopeia cômica e metafórica sobre a batalha pessoal para conquistar um interesse amoroso.

*Scott Pilgrim vs the World* (2010, Edgar Wright) (ver figura 21) é a adaptação homónima de uma série de seis livros de banda desenhada, escrita e desenhada por Brian Lee O'Maley. Nesta adaptação, o realizador foca-se naquilo que o meio da banda desenhada sugere, mas que não consegue reproduzir – o movimento, o som e, neste caso, a cor. A obra original em banda desenhada baseia-se em referências à cultura *pop*, nomeadamente à estética da cultura *gamer* e à linguagem gráfica dos videojogos. O filme não só não abdica das referências, como tira proveito das potencialidades do cinema para as explorar num novo formato. As referências tornam-se o plano estético – todo o filme, numa linguagem humorística, tira partido de recursos e linguagem visual típica de inúmeros videojogos, que existem na banda desenhada apenas como sugestão. Infelizmente, o filme nem sempre foi bem recebido pelos fãs. Uma das principais críticas foi ao facto do argumento do filme não ser totalmente fiel ao da banda desenhada. Uma das razões mais óbvias para justificar esta escolha é o simples facto de serem seis livros resumidos num único filme. O *plot* do filme resultou num resumo do argumento da banda desenhada, reorganizando algumas cenas, suprimindo personagens, com o intuito de focar na linha narrativa principal.

No entanto, o resumo ou reinterpretação do argumento para adaptação não é o único fator que desafia a lealdade dos fãs. A necessidade de verosimilhança pode ser igualmente ameaçadora, da mesma forma que a procura de *fotogenia* num personagem fictício enquanto eixo central numa adaptação poderá tornar-se numa prisão.

### **3.1 Ghost World: da *graphic novel* ao filme**

*Ghost World* é uma banda desenhada escrita e desenhada por Daniel Clowes, publicada por episódios entre 1993 e 1997 através da revista *Eightball*. Em 1997, a editora *Fantagraphics* compilou todos os episódios no formato de *graphic novel* (termo que se traduz literalmente em *romance gráfico*), e rapidamente se tornou um sucesso e fenómeno de culto até aos dias de hoje. *Ghost World* é geralmente classificado como uma obra de ficção *coming-of-age*: um género literário que aborda temáticas relacionadas com juventude, nomeadamente a passagem dolorosa da adolescência para a vida adulta.

Em 2001, Terry Zwigoff, realizou e escreveu, em conjunto com Daniel Clowes a adaptação cinematográfica homónima de *Ghost World*. Nesta adaptação, as duas

protagonistas, Enid e Becca (Rebecca), são retratadas por Thora Birch e Scarlett Johansson (respetivamente).

*Ghost World* retrata o cotidiano de duas amigas num subúrbio americano pitoresco durante o pico das férias do verão. Enid e Rebecca terminaram o liceu e não só têm o Verão pela frente como também o resto da vida e as responsabilidades que ela transporta. Ambas as personagens se mostram perdidas e alienadas do contexto social em que se inserem, um sentimento permanente que se reflecte em cinismo, arrogância e constrangimento social espelhados nos diálogos e interações com os restantes personagens. Tanto na banda desenhada como no filme, *Ghost World* resulta num leque heterogéneo de personagens caricatas, quase ofensivas, que agem de acordo com a onda temática do universo que as engloba, um estado permanentemente decrépito e deprimente duma comunidade suburbana americana no início dos anos 90, onde nada de novo nasce e o que fica acaba por morrer.

Zwigoff, que já tinha realizado um documentário sobre o cartunista Crumb em 1994, apaixonou-se pela complexidade do diálogo, na caracterização e na profundidade emotiva e multifacetada dos personagens.

"(...) Os contos de Clowes tornaram-se cada vez mais ambiciosos, tanto em termos de uma enorme complexidade inteligente, como em termos de ambiguidade temática crescente, constituindo uma espantosa sofisticação literária, muitas vezes invisível no meio. Um mestre do formato de *novela* curta, Clowes é um delineador assíduo duma psicologia complexa, um manipulador de caracterização e diálogo que se manifesta num vertiginoso interrogatório que cruza diferentes níveis de criatividade e artifício". (Hignite 2007)<sup>13</sup>

Mais tarde, *Ghost World* pode ser considerado, também, a alavanca que possibilitou uma carreira de argumentista ao autor de banda desenhada, Daniel Clowes. Após a estreia do primeiro filme, outras obras suas foram reescritas e adaptadas ao cinema por si, como *Art School Confidential* (2006) e *Wilson* (2017).

*Ghost World* (2001) foi escrito e realizado quatro anos após a publicação da *graphic novel*, em 1997. Este espaço temporal, embora não tenha sido propositado ou programado, permitiu criar um certo distanciamento necessário à obra original, dando

---

<sup>13</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original

margem para refletir e analisar a mesma numa nova abordagem antes de se iniciar o processo de adaptação.

No entanto, adaptar uma obra em banda desenhada a um filme apresenta desafios que podem dificultar, técnica e conceptualmente, o papel do realizador. Ao contrário do que sucede na Literatura, que se sustenta por *palavras*, a banda desenhada não só ostenta parte do domínio literário, como contem *imagens* que, por sua vez, atuam na sua autonomia. E que *imagens* são essas? Serão sequer traduzíveis?

Antes de sequer considerar o tratamento da imagem, deparamo-nos com outra diferença que condiciona a construção do *plot* do filme em relação ao da Banda Desenhada: o filme foi escrito, pensado e realizado numa obra inteira em que o início, meio e fim residem na mesma unidade. A Banda Desenhada, por sua vez, foi sendo escrita e elaborada gradualmente por episódios que só posteriormente foram compilados numa antologia. Esse detalhe torna-se determinante para o produto final, uma vez que a obra original em Banda Desenhada acaba por revelar uma maior liberdade narrativa, devido à fragmentação criada pela separação dos episódios, enquanto a versão cinematográfica resultou numa reorganização dos acontecimentos, personagens e motivos por detrás desses episódios, que antes poderiam parecer desconexos entre si. Isto não significa, no entanto, que o filme apresente uma coerência narrativa, uma linha temporal ou argumentativa, que a banda desenhada não tem. Apenas justifica a disparidade narrativa entre as duas versões – afirmando a impossibilidade de comparar estes dois exemplos, estes dois meios, apenas no que abrange ao *plot*, à história.

“Podes escrever o que te apetece ou filmar o que te apetece, mas a coisa só acontece mesmo na sala de montagem. Como é que se “monta” uma banda desenhada? Se o formos fazer numa maneira «standard», é praticamente impossível. Foi isso que me levou a querer separar as histórias em segmentos, que começam e acabam em uma, duas ou três páginas. (...) Eu não tinha qualquer experiência prévia, mas tinha, de alguma forma, como toda a gente, consegui sentir que *Ghost World* era finalmente um filme, e não apenas uma compilação de cenas.”(Clowes, Hignite 2007)

Daniel Clowes considera o cinema como uma influência determinante para o seu trabalho. Embora *Ghost World* seja uma obra com visíveis características literárias e,

consequentemente, atribua grande importância ao diálogo, a imagem não deixa de ser o verdadeiro motor da narrativa:

“Na banda desenhada, na verdade, a escrita *é* o desenho, em muitas maneiras (...) No entanto, quando estou a escrever, nunca pensaria em termos de blocos de texto (...) Penso antes em como as imagens vão conjugar juntas e narrar a história. (...) A componente visual estipula a base daquilo que está a acontecer”. (Spring Warren 2012)<sup>14</sup>

Em *Incompatible Visual Ontologies? The problematic adaptation of drawn Images*, Pascal Lefèvre sintetiza o problema de adaptação da banda desenhada para cinema em quatro aspectos de dificuldade:

- O processo de reescrever o texto da banda desenhada para filme;
- As características da composição da banda desenhada em relação ao *frame* no cinema;
- A transição de desenho para imagem fotográfica;
- e por fim, o peso do Som do filme em comparação com o “silêncio” na banda desenhada. (Lefèvre 2007)

Seria difícil analisar estes pontos separadamente, uma vez que estão intrinsecados em diferentes partes da produção do filme.

Portanto, esta análise à adaptação de *Ghost World* será antes dividida em duas partes. Na primeira, relativamente à estrutura e ao storyboard, tomamos como foco as características técnicas e formais das obras, que correspondem aos primeiro, segundo e terceiro pontos de Lefèvre: Reescrever o texto, relação entre a vinheta e o *frame* do cinema. A segunda parte será dedicada ao conteúdo, à temática e à linguagem própria do autor. Será feita uma reflexão nos aspectos e características geralmente considerados intraduzíveis, inadaptáveis, como a personalidade inerente ao estilo gráfico de Dan Clowes e a tradução do seu desenho para a imagem fotográfica.

---

<sup>14</sup> Tradução feita por mim a partir do artigo original em inglês.

### 3.1.1 A Estrutura e o Storyboard

A Banda Desenhada e o Cinema partilham vários aspetos e características em comum para além do seu esqueleto semiótico: imagens em sequência que sugerem ideias e narrativas.

Alguns dos aspetos formais do cinema chegam a cruzar-se com os da banda desenhada na fase de produção. Mas, aquilo que separa a banda desenhada do cinema é, também, a relação que estabelece com o público. O formato com que um meio é recebido e consumido pelo público condiciona a produção.

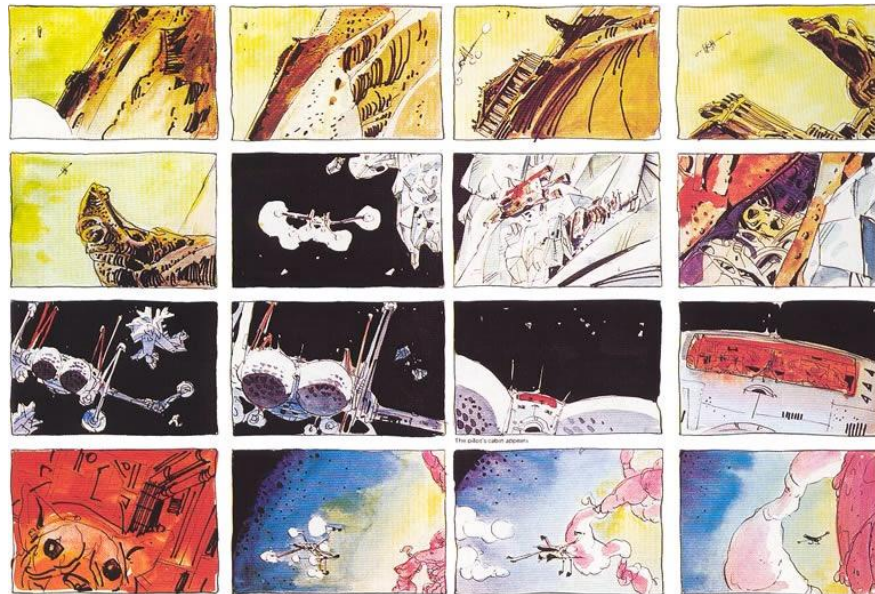
A Banda Desenhada partilha o uso da imagem e da sequência visual com o cinema, mas a forma como chega ao público está mais próxima da literatura, caso seja publicada em livro, ou das artes gráficas e visuais, caso seja outro formato alternativo (uma tela, uma prancha em exposição numa parede). Mas, sendo *Ghost World* um romance gráfico, vamos ter em principal consideração a banda desenhada enquanto livro.

Para além do uso do texto/palavra, existe a questão técnica ligada à materialização da obra – o livro. A Banda Desenhada, sendo impressa em páginas e publicada em livros, revistas, jornais, entre outros, é geralmente lida e experienciada individualmente. O cinema, por outro lado, dada a sua origem sociocultural analisada anteriormente, surge como uma experiência coletiva. Certamente, seria errado afirmar que é impossível experienciar uma leitura coletivamente – não é, no entanto, disso que se trata. Um filme também pode ser visto por uma única pessoa sozinha, mas é a origem sociocultural que os separa. O livro, tal como o filme, pode sempre ser discutido, avaliado, comentado num contexto coletivo, mas a atividade de leitura é, inevitavelmente, associada a um momento de intimidade, mesmo que seja partilhado. E sendo a leitura dependente de quem a faz, o ritmo, a velocidade e a interpretação também depende e difere de leitor para leitor. Num filme, desde o trabalho em equipa numa produção até ao visionamento e partilha numa sala de cinema, o processo criativo resulta de um trabalho de equipa que a construção duma obra literária, ou um projeto de banda desenhada<sup>15</sup> nem sempre exige.

---

<sup>15</sup> Estas afirmações baseiam-se num contexto bastante generalizado, que não exclui nuances e vertentes particulares. A banda desenhada industrial, uma publicação de alta tiragem numa empresa como a Marvel ou uma revista japonesa de Mangá, resulta dum trabalho em equipa colaborativo. Note-se, no entanto,

No entanto, e atualmente mais do que nunca, estas observações mantêm-se bastante generalistas e discutíveis, considerando os avanços tecnológicos que afetam e condicionam, constantemente, o processo criativo e os próprios meios.



**Figura 22** - Storyboard de Moebius para a produção de *Dune* de Alejandro Jodorowsky, que seria uma adaptação do romance homónimo de Frank Herbert.

Este filme, que nunca chegou a ser realizado, tornou-se célebre pelo desenvolvimento visual exaustivo (*storyboard*, *concept art*). Moebius, nome artístico de Jean Giraud, tal como Frank Miller é ilustrador e autor de banda desenhada. Os seus storyboards e esboços conceptuais para o desenvolvimento visual do filme tornaram-se extremamente populares devido ao facto de ultrapassarem a função prática que lhes era atribuída.

Independentemente das divergências da receção do público, existe uma fase essencial da produção que aproxima os dois meios – o *storyboard*. Esta fase do desenvolvimento visual de um filme remete à origem, histórica e genética, comum a ambos os meios. O *storyboard* é uma ferramenta produzida na fase inicial de um projecto cinematográfico e utilizada durante o resto da produção. Consiste no esboço dos planos principais que vão constituir o filme, por vezes dando já indicações cénicas, posição e movimento de câmara, iluminação, etc. O aspeto final de um storyboard é muito semelhante a uma prancha de banda-desenhada, mas, de um formato para o outro, existem uma série de diferenças que podem inviabilizar a utilização de uma Banda Desenhada enquanto *storyboard* (ver figura 22).

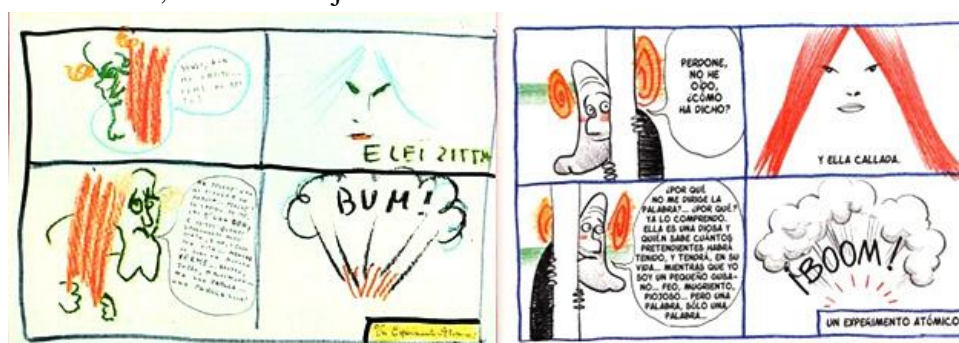
Em primeiro lugar, o *storyboard* cinematográfico é um material de suporte, uma ferramenta auxiliar de produção. Tem como principal função contribuir para o

---

que mesmo sendo um trabalho em equipa, cada membro acaba por trabalhar individualmente. O produto pode ser um resultado de um coletivo, o processo continua a ser, muitas vezes, individual.

desenvolvimento do produto final. O *storyboard* é geralmente um conjunto de desenhos rápidos, sistemáticos e representativos, que não correspondem, geralmente, ao detalhe e cuidado técnico observado na figura 22.

Independentemente das pareças e similaridades formais, a Banda Desenhada é uma linguagem própria que, tal como o Cinema, tem as suas características e códigos próprios. Assim como uma obra literária ou um soneto, uma obra de banda desenhada foi composta e escrita tendo em conta o meio e as possibilidades criativas que este permite. Ou seja, a banda desenhada utiliza os seus próprios códigos e ferramentas, sejam as palavras, as imagens e a combinação de ambos, ou até mesmo incorporar a folha em que é impressa ou o formato do livro, para expressar e articular ideias, informação e conteúdo. A principal diferença entre um livro de banda desenhada e um *storyboard* cinematográfico assenta no facto de que o segundo é uma ferramenta de desenvolvimento, e não um objecto de arte final.



**Figura 23 - Esquerda:** Storyboard escrito e desenhado por Pier Paolo Pasolini de *La Terra Vista Dalla Luna*; **Direita:** versão redeseñada por Davide Toffolo.

Em pleno século XX, sendo Itália um país culturalmente rico em produção de banda desenhada, vários futuros realizadores cresceram, inevitavelmente, sob a sua influência. Fellini, por exemplo, admite a sua forte ligação emocional com o trabalho de Antonio Robino. Filmes como *Giulietta degli spiriti* (1965) e *Amarcord* (1973) prestam homenagem à influência que a banda desenhada e a ilustração tiveram no seu crescimento e formação enquanto cineasta e contador de histórias (Harguindey 2013). Pier Paolo Pasolini nunca afirmou a banda desenhada enquanto uma referência relevante para o seu percurso enquanto realizador, não por não reconhecer o meio, mas porque para Pasolini, não havia sentido em distingui-los. Contar histórias por imagens é uma necessidade intuitiva e inata de qualquer narrador, sendo que, enquanto professor, Pasolini instruíu os seus alunos da escola primária a resumirem a matéria da escola em pequenas tiras de banda desenhada. Em *Mamma Roma*, Pasolini escreveu o

argumento diretamente em *storyboard*, como passo preliminar à filmagem (Harguindey 2013). Esta atitude revela que, para este cineasta, o pensamento e a linguagem são, sobretudo, visuais. O filme deve ser pensado visualmente desde o início, sendo que a imagem e o enredo não são fases distintas do projecto, mas dois ingredientes simbióticos dum todo. Após negar várias vezes que não lia banda desenhada e que este meio não lhe interessava, Pasolini chega a propor publicar o seu próprio livro (ver figura 23), escrevendo ao editor:

“(…) Acontece que desenvolvi o argumento para o último episódio de *La terra vista dalla luna*, num formato de banda desenhada muito colorida (tirei partido dos meus poucos dotes de pintor que eventualmente desistiu). Sendo assim, gostaria de vir a juntar um livro de banda desenhada de maior envergadura... algo bastante colorido e expressionista... onde pudesse juntar todas aquelas histórias que guardo na minha cabeça, vá depois filmá-las ou não.”(P. P. Pasolini; Harguindey 2013)

*Ghost World*, enquanto obra de banda desenhada, foi concebida de forma a atingir os seus objetivos e plenitude técnico-criativa dentro da liberdade que o meio permite. A possibilidade de vir a tornar um filme é posterior, ao contrário das histórias por imagens de Pasolini. Por esse motivo, quando surge a possibilidade de adaptar e repensar esse mesmo conteúdo noutra meio, um filme, os aspetos a considerar serão mais do que traduzir imagens desenhadas para imagem reais, ou acrescentar som e traduzir movimento, mas sim uma questão de adaptação de *linguagem* de dois meios que se articulam sobre regras e códigos diferentes para exprimir ideias semelhantes. Sendo assim, retomando os quatro aspetos de Lefèvre:

“(…)Em vez de simplesmente procurar equivalentes filmicos para a banda desenhada e vice-versa,(...) [Pascal Lefèvre] propõe uma avaliação do processo de transposição, considerando as restrições e possibilidades de cada meio e as consequências dessas particularidades para o realizador e para com o público.”(Figueiredo 2010)

O objetivo desta adaptação não era, apenas, traduzir o estilo gráfico, as ilustrações ou até mesmo a descrição visual dos espaços e dos personagens para uma imagem *real*, fotográfica, com som e movimento. Clowes and Zwigoff não estavam interessados em reproduzir o a obra em banda desenhada, as ilustrações descritas nos painéis/vinhetas

ou o estilo gráfico em movimento, com som, como foi intencional na adaptação homónima de *Sin City*. Para Zwigoff, sobretudo, o interesse em *Ghost World* era essencialmente *conceptual* – aquilo que lhe interessava adaptar e recriar não era forçosamente uma história ou um *plot* ou uma adaptação estritamente fiel à obra, mas sim ampliar um universo, pintar um retrato, dar vida a uma caricatura muito específica, mas fiel e real, duma sociedade suburbana americana no início dos anos noventa.

### 3.1.2 A Grelha: da vinheta para o *frame*

À semelhança do que acontece num storyboard, a construção duma prancha, para muitos autores clássicos, entre os quais Daniel Clowes se insere, assenta numa estrutura de grelha. A grelha divide os espaços da prancha que suportam e ordenam as vinhetas. Em *Ghost World*, especificamente, a maioria das pranchas e respetivas vinhetas (ou painéis) estão divididas por uma grelha de três por três espaços ou três por quatro espaços, sem contactar com algumas exceções (ver figura 24).

A grande diferença da grelha do *storyboard* para a aplicação na banda desenhada é que, na segunda, a grelha é um recurso estilístico deliberado, uma escolha técnica e estética que parte da intenção criativa e narrativa do autor, como vimos em *Little Nemo* de Winsor McCay. E, embora pareça à partida um recurso rígido e inflexível, é através de mecanismos como a grelha que o autor consegue estruturar a composição visual da prancha, mas também condicionar a experiência da leitura. O ritmo resultante da sequência das vinhetas na banda desenhada é determinante porque é uma das formas mais diretas de materializar visualmente o Tempo, tanto a nível diegético como a nível da leitura. O autor de banda desenhada não pode nem consegue obrigar os leitores a olhar para as vinhetas ou pranchas durante determinado tempo específico ou a uma determinada velocidade. Uma vez que a experiência do tempo na Banda Desenhada não está subjugada ao decorrer dum “tempo real”, como acontece na música ou no cinema, a forma de o manipular e construir torna-se relativa, mas também manipulável – o tempo é, como tudo o resto, uma experiência visual.

No entanto, a aparente rigidez da grelha fixa não demarca, forçosamente, um compasso de tempo constante. Isto é, cada vinheta não representa, forçosamente, a mesma medida de tempo.

Na mesma prancha, Clowes rapidamente muda de *cena*, isto é, facilmente muda de assunto, local e contexto, chegando a coexistir até três situações diferentes, tanto espacialmente como temporalmente, em poucas vinhetas na mesma página. A grande maioria da banda desenhada clássica, como acontece em *Tim Tim* de Hergé, tiram proveito da mudança de página para acentuar ainda mais o ritmo visual da narrativa. Em *Tim Tim*, Hergé termina cada página num *cliff-hanger*, criando suspense e incitando o leitor a virar para a página seguinte.



Figura 24 - *Ghost World*, Daniel Clowes (1995)

*Ghost World* não é uma *graphic novel* de ação, nem articula momentos de tensão ou suspense da mesma forma que *Tim Tim* ou *Sin City* procuram fazer. Por outro lado, parece-nos que o autor não quer que a viragem das páginas do livro afetem o ritmo narrativo ou a leitura da mesma. Tirando a mudança de capítulo, a mudança de página não parece ser evidenciada, ou muito menos determinante – pelo contrário, a *montagem* torna-se invisível. Assim, embora a grelha seja uma técnica gráfica visual essencial à modelação do Tempo, em *Ghost World* o ritmo é marcado, essencialmente, pelo diálogo (ver figuras 24 e 25).

Na banda desenhada, o conteúdo das vinhetas é geralmente desenhado dum ponto de vista frontal ao nível dos olhos de um hipotético espectador. Raramente há planos dinâmicos, pontos de vista ou perspetivas arrojadas. O desenho é concebido com detalhe e precisão, a composição de cada ilustração é cuidada e planeada de forma a permitir uma leitura simples, direta, por vezes resultando numa certa rigidez, uma sensação de artificialidade e bidimensionalidade que contrasta com a humanidade e naturalidade do diálogo dos personagens. O estilo gráfico que caracteriza a generalidade da banda desenhada de Daniel Clowes é já, por si, bastante cinematográfico. Esta observação não invalida nem se sobrepõe às características literárias que já observámos relativamente à sua obra, nomeadamente a importância do *texto* na narrativa e a



Conclui-se que a essência de *Ghost World* não é apenas o estilo gráfico, o rigor da estrutura ou o detalhe do desenho, mas também as características que essas técnicas evocam: o aborrecimento, a alienação e ciclo repetitivo quotidiano em que as personagens se encontram presas.

“Eu considero o painel [vinheta] (ou a prancha, ou na história) como um mecanismo vivo em que, por exemplo, o texto representa o cérebro (o interior, as ideias, a fé) e as imagens representam o corpo (o exterior, a parte biológica, etc.), e que é nascido da faísca criada pela justaposição perfeita que é a sequência.”(Clowes, Brunetti 2011)<sup>16</sup>

No final do século XX, a banda desenhada norte americana já apresentava uma grande diversidade de géneros, temáticas, estilos e autores. No entanto, mantinha (e mantém, até aos dias de hoje) a reputação de meio de entretenimento desprovido de conteúdo ou seriedade, uma vez que, para grande parte do público menos informado, a Banda Desenhada continua a ser meio único de histórias de ação, fantasia e aventuras dedicadas aos mais novos e menos instruídos. *Ghost World*, e muitas obras que lhe precedem e sucedem, não se encaixam nesses estereótipos, mas será a sua linguagem assim tão diferente?

### **3.2 Um filme de costumes: temática e intenção**

*Ghost World*, publicado no final da década de 90, foi rapidamente bem recebido pela crítica devido à humanidade e fragilidade dos seus personagens, que não é característica muito popular nos personagens e figuras deste meio. A banda desenhada ainda é um formato privilegiado para explorar temas fantásticos, sendo que temas biográficos ou meramente refletivos da vida real foram, durante muito tempo, um nicho num meio que, já por si, também é um nicho. Chester Brown (1960), Phoebe Gloeckner (1960-), Seth (1962), Joe Matt (1963) e Julie Doucet (1965) são alguns dos autores norte americanos que simbolizam uma nova corrente da banda desenhada essencialmente autobiográfica, que se foca em temas mundanos e de cariz social. Estes autores seguem o legado e influência de ilustradores como Robert Crumb (1943-) ou Harvey Peckar (1939-2010), que entre 1976 e 2008 publicaram, nem sempre continuamente, a série de banda desenhada *American Splendor*.

---

<sup>16</sup> Tradução feita por mim a partir do livro em inglês.

*Ghost World* surge como uma banda desenhada que retrata a vida quotidiana. É caracterizada não só pela qualidade gráfica da ilustração, rígida, mas agressiva, mas pelo tom sarcástico e acutilante que as duas raparigas adotam ao desprezar a sociedade que as rodeia. A abordagem inicial à adaptação consistia em transportar, integralmente palavra a palavra, os diálogos do livro para o filme, mas tanto Clowes como Zwigoff se aperceberam que esta não seria a melhor opção (Sims 2017), uma vez que as características que tornam a obra de banda desenhada original, irreverente e inventiva são características intraduzíveis: como o estilo único de Daniel Clowes ou o rigor da composição em cada prancha. Sendo assim, o filme foi encarado como uma nova abordagem da mesma premissa. O novo *plot* reinterpreta a narrativa de forma clara e linear, preservando a essência dos personagens indispensáveis e dos elementos e características determinantes ao tema da banda desenhada original.

### 3.2.1 Do desenho à imagem fotográfica



**Figura 26** - Cena de abertura do filme *Ghost World* (2001) Terry Zwigoff

O plano contínuo revela o interior de vários apartamentos e habitações e os seus respetivos habitantes.

O filme inicia com uma sequência de planos contínua de compartimentos de diferentes habitações (ver figura 26). Cozinhas, salas de estar, quartos, em que vemos do lado de fora da janela, à noite, uma pessoa a jantar sozinha, uma família a ver televisão enquanto uma criança destrói um brinquedo. No apartamento mesmo ao lado, uma sala vazia com luzes acesas. Os planos não ficam fixos em momento nenhum; a câmara substitui o olhar autónomo do espectador e viaja em modo de *travelling* por todas estas janelas, sem se deixar ficar por nenhuma. Os planos de cada apartamento são intercalados com

excertos de um filme que não condiz com este universo: uma cena de dança de um musical de *Bollywood* dos anos 60, do qual também a banda sonora desta cena inicial provém. No final da introdução, sabemos que o excerto e a respetiva música de *Bollywood* provem do quarto de Enid.



**Figura 27** – Em cima: Vinhetas de *Ghost World* (1995), romance gráfico de Daniel Clowes; em baixo: *Frame* da adaptação homónima.

Um casal enigmático e pitoresco que Enid e Rebecca decidem seguir, depois de saírem do restaurante.

É através desta cena inicial que somos introduzidos ao mundo em que se vai inserir *Ghost World*. Ao contrário do que acontece na banda desenhada, em que grande parte da informação advém dos diálogos entre personagens, no filme, Zwigoff e Clowes atribuem maior protagonismo ao espaço, elevando-o a algo mais do que um contexto ou complemento do que é afirmado textualmente. A cena inicial estabelece que não há linha de separação entre o grotesco e o quotidiano: todas as camadas mergem na mesma realidade, no mesmo plano visual. A artificialidade *kitsh* da cultura de consumo americana é caricaturada não só através da caracterização dos atores, mas também pelo ambiente que os insere, que podemos notar pelo detalhe prestado na construção da *mise-en-scène*. Aspetos como o guarda roupa, linguagem corporal, decoração e caracterização meticulosamente detalhada dos cenários tornam-se determinantes, ou até

mesmo a grande mais valia do filme em relação à banda desenhada. A imagem real gerou uma possibilidade de aprofundar a caracterização dos personagens, figurantes e, nomeadamente, do espaço enquanto *organismo* e extensão de identidade, numa forma muito mais palpável e realista do que a banda desenhada permitiria. Não significa, no entanto, que este trabalho de caracterização já não existisse na obra original, mas a *fotogenia* que reconhecemos na imagem real aumenta a sensação de familiaridade.

Contudo, tal como acontece na banda desenhada, os próprios planos são igualmente frontais, centrados e estáticos. Embora o estilo de Daniel Clowes seja uma qualidade do desenho, a fotografia procura respeitar e interpretar a composição das vinhetas de Clowes. Os personagens são colocados como foco central da imagem, sendo o *frame*, tal como o painel da banda desenhada, uma janela de abertura para um mundo (ver figura 27).

### **3.2.2. Comunicação Visual**

O quarto de Enid é o último compartimento a ser revelado durante a sequência inicial de abertura do filme. Mais do que um quarto, como para qualquer adolescente, é um refúgio, um espelho íntimo da personalidade de quem habita. Recheado de bibelôs, almofadas felpudas, livros, brinquedos datados, inúmeros objectos indefinidos desarrumados pelo chão e pendurados nas paredes coloridas. A desarrumação e heterogeneia estética do quarto reflete a confusão interior do personagem. Mas, apesar da falta de ordem, Enid parece confortável no seu esconderijo. No filme, sempre que as coisas não correm como planeado, Enid recolhe-se ao seu quarto (ver figura 28).

Para além do ambiente peculiar, a coleção desregrada de objectos amontoados pelo quarto pode-se dividir em dois grupos: objectos de criança (brinquedos, peluches, etc) e objectos de adultos (como a máscara erótica que faz questão de comprar numa *sex-shop*). A decoração do quarto espelha o conflito interno principal que determina o arco do personagem – a dificuldade em despegar do passado e crescer enquanto adulta (Parille 2017)

*Ghost World*, é especialmente notável pela subtilidade em que os personagens revelam os seus conflitos interiores sem nunca os expressarem diretamente: enquanto na banda desenhada os protagonistas de Clowes geralmente confessam a si próprios ou ao leitor aquilo que não conseguem partilhar com os outros personagens (Parille 2017), o filme

opta por revelar esses segredos visualmente: através da *mise-en-scène* do quarto, por exemplo.

E sendo a adolescência a fase de desenvolvimento pessoal em que há uma extrema necessidade de afirmação – independência, vontade, irreverência – muitas destas aflições expressam-se através da tentativa de afirmar uma *nova* personalidade. Através de sarcasmo e humor auto-depreciativo, Enid, mais do que Rebecca, mantém a distância emocional necessária para provar que está tudo sob controlo, apesar das suas atitudes demonstrarem o contrário. E sendo este um filme que debate problemas interiores, há um certo humor na abundância de informação visual superficial e exterior, desde o ambiente *kitsch*, consumista, ao guarda roupa carnavalesco dos personagens.

O filme coloca o espectador à mesma distância que as personagens se colocam entre elas – uma relação frágil assente em demonstrações impulsivas que escondem problemas internos duma profundidade inacessível.



**Figura 28** - Em cima, ilustração da estante de Enid. Em baixo, Enid (Thora Birch) no seu quarto repleto de bugigangas e todo o tipo de objectos.

O enredo reescrito para o filme aprofunda a dualidade entre Enid e Rebecca, tornando o fosso entre as duas mais profundo e possivelmente irreparável. A nova Enid (interpretada por Thora Birch) corresponde a uma versão mais imatura, explosiva e confusa, resiliente numa batalha por constante afirmação, em oposição à Enid igualmente cínica, mas essencialmente observadora e introvertida da obra original em *Banda Desenhada*. Por outro lado, Rebecca (interpretada por Scarlett Johanson) revela-se enquanto principal antagonista. Embora a atitude cínica e passivo-agressiva seja o ingrediente principal da união entre as duas personagens, Becca simboliza, de forma crescente, a maturidade a adquirir ao encarar a nova fase da vida adulta: tudo aquilo de que Enid rejeita por ter medo de não conseguir alcançar. Gradualmente ao longo do filme, Becca parece cada vez mais conformada com a realidade e com o que o futuro lhe espera, o que causa uma frustração ainda maior na amiga – que não só presente a amizade em ruína, mas tudo aquilo que isso significa: a ligação com a infância, o medo do desconhecido, o desapego.

*Ghost World* é um excelente exemplo duma narrativa *coming-of-age*, apesar de não ser principalmente direcionado a um público infanto-juvenil. A história decorre ao longo das férias de verão após o término do ensino secundário – o final da vida escolar. Esta etapa simboliza o estado de *limbo* em que as personagens flutuam até partirem para uma fase seguinte, ainda por determinar. A passagem da infância para a vida adulta remota, simbolicamente, à passagem dum estado de segurança, previsibilidade, estabilidade, a uma realidade desconfortável e incerta. Enid tenta negar, constantemente, a passagem do tempo, mesmo sabendo que se encontra numa situação transitória e muda de opinião, aspeto físico e atitude como um camaleão. Desde um estilo *pop-punk* (cabedal, cabelo pintado de verde), ao vestido vermelho que usa na inauguração da exposição de arte da escola, Enid tenta insistentemente reinventar-se na procura conforto, em busca duma identidade com que se identifique. Rebeca ocupa o lado oposto do espetro: sem vacilar, decide tomar as rédeas do seu destino, procura casa e arranja um emprego *part-time* que a sustente até encontrar uma oportunidade melhor.

A falta de sensação de pertença e direção de Enid acaba por ser materializada na sua atitude explosiva e defensiva, ao invés de Rebecca, que se mantém fiel aos seus princípios e objetivos. Na obra original, Enid demonstra-se extremamente investida emocionalmente nas suas memórias de infância, especialmente num brinquedo que lhe

ofereceram na quinta classe, cujo a canção gravada ela gosta de tocar repetidamente (Parille 2017). Enid apega-se ao passado de forma a atenuar a dor e apreensão que sente relativamente ao presente e ao futuro, procurando conforto naquilo que lhe é familiar.

Tanto na obra em banda desenhada como no filme, o final permanece aberto. A banda desenhada termina com Enid observando Rebecca de longe, sentada num *diner* onde, anteriormente, ambas costumavam de ir enquanto adolescentes (ver figura 29). “Cresceste e tornaste-te numa mulher muito bela.”, uma frase dita diretamente para a outra personagem, sabendo que a mesma não a consegue ouvir, representa a incapacidade de comunicação e frontalidade que existia entre as duas desde o início. Não só a infância, ou a adolescência, se desmoronam, mas também o mundo e tudo aquilo que achava que conhecia. Apesar de todas as disparidades narrativas, em ambas as versões Enid acaba por abandonar a cidade sem aviso, muito possivelmente, para não voltar.



Figura 29 - Última página do romance gráfico *Ghost World*.

Enid despede-se de Becca antes de abandonar a cidade.

## 4. Linguagens multidisciplinares

No capítulo anterior, não só analisámos diferentes adaptações cinematográficas, mas sobretudo como os criadores tiraram proveito das capacidades dos diferentes meios. Por exemplo, em *Ghost World*, foi a necessidade de adaptação que fez com Daniel Clowes repensasse a linearidade da história da banda desenhada. Para Pasolini, a ideia de adaptação era quase irrelevante porque este não via utilidade em distinguir dois meios que se expressam, embora com algumas diferenças, através da narrativa e da sequência visual.

No entanto, a relação entre a banda desenhada e o cinema, e sobretudo a influência que um meio poderá ter no outro e vice-versa, não se fica pela ocasião duma adaptação. Neste último capítulo, iremos abordar obras e autores que, tal como Winsor McCay e Georges Méliès, encararam o conhecimento e a prática multidisciplinar, de forma consciente ou não, como uma vantagem para o seu processo criativo. Vamos analisar este fenómeno artístico tanto na realização cinematográfica, como é o caso de Wim Wenders, como no desenvolvimento dum projecto de banda desenhada, como acontece com Bastien Vivès, ou até mesmo nos dois formatos, como demonstra Marjane Satrapi.

Iremos examinar de que forma a pintura, a fotografia e a cultura popular influenciaram Wim Wenders nos seus primeiros anos, da mesma forma que o desenvolvimento dum projecto cinematográfico modificou o processo criativo de Marjane Satrapi. Por fim, iremos analisar comparativamente duas obras: o filme *Paris, Texas* (1984) de Wim Wenders e um romance gráfico *Le Gôut Du Chlore* (2011) de Bastien Vivès, e como ambas, sem qualquer relação entre elas, desenvolvem temas e ideias semelhantes – distância, anseio, desejo – dentro de cada contexto.

### 4.1 Wim Wenders: da Pintura à Realização

“Wenders tentou encontrar-se em inúmeros lugares na juventude: estudou brevemente medicina, depois psicologia, e por fim línguas e só então filosofia.

Acima de tudo pintou, chegando também a tentar saxofone.”<sup>18</sup> (Goldberg 2003)

Wim Wenders é um realizador alemão conhecido por filmes como *Paris, Texas* (1984), *As Asas do Desejo* (1987), ou o documentário *Buena Vista Social Club* (1999). O seu

---

<sup>18</sup> Tradução feita por mim a partir do artigo original em inglês.

trabalho cinematográfico releva o impacto e influência de diferentes áreas criativas, desde a pintura, à música, à poesia.

Antes de começar a filmar e a realizar os seus filmes, Wenders escreveu e estudou cinema. A paixão pelo cinema surgiu durante o período em que estudava pintura e gravura em Paris, trabalhando como aprendiz no estúdio de Johnny Friedlander, um notável gravurista, em meados dos anos 60. O prazer que tinha na escrita e no estudo das centenas de filmes que consumiu na Cinemateca de Paris levaram-no a estudar cinema, com o intuito de se tornar crítico.

Entre 1965 e 1966, visionou praticamente todo o programa da cinemateca, que incluía uma série de realizadores clássicos entre os quais Murnau, John Ford ou Fritz Lange. Tinha apenas 21 anos, mas afirma que não foi esta experiência que o levou a ser realizador. Na verdade, nunca se viu como realizador, pois sempre imaginou tornar-se pintor (Wenders 2001).

A pintura, no entanto, acabou por ser uma das influências centrais no trabalho de Wenders e também um dos motivos que o levou a interessar-se pelo cinema:

“Muitos pintores americanos acabaram por fazer filmes nos anos sessenta, sendo Warhol o mais popular. (...) Vi esses filmes em 1966 ou 1967, e foi determinante para mim.” (Wenders 2001)<sup>19</sup>

Uma das suas maiores e mais notáveis influências é o pintor Edward Hopper. Em 2020, Wenders colaborou com a Fundação Beyeler numa instalação de vídeo em que recriou algumas das pinturas icónicas do artista em filme. *Two or Three Things I Know About Edward Hopper* fez parte duma exposição individual em torno da obra do artista que se foca na representação da expansão infinita que se sente na paisagem urbana e natural americana. Esta exposição esteve em exibição entre 26 de Janeiro e 26 de Julho de 2020. Mas mesmo antes desta homenagem, a presença e influência de Hopper já se sentia na sua obra:

“O primeiro filme que fiz influenciado pelas pinturas de Edward Hopper foi *The American Friend*, que rodei em 1976. Mais do que qualquer outra coisa, gostava muito da sua capacidade de enquadramento. Era bastante cinematográfico e

---

<sup>19</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original

fazia-me lembrar de muitos clássicos americanos, de Anthony Mann ou John Ford. (...) A influência de Hopper nota-se essencialmente em *The Million Dollar Hotel* (2000). O filme foi todo filmado num edifício que podia ter muito bem sido o atelier de Hopper.”(Wenders 2001)<sup>20</sup>

Para Wim Wenders, os EUA eram a terra prometida onde tudo era possível – antes da literatura ou do cinema, a banda desenhada e o cinema de animação foram o primeiro contacto que teve com a cultura ocidental americana: para uma criança alemã, os EUA era um lugar de infinitas possibilidades, mas também de diversão ilimitada. (Wenders 2001). A banda desenhada, nomeadamente tiras cómicas e aventuras, foi a primeira fonte de informação e o primeiro contacto que teve com a cultura ocidental americana. Só mais tarde, também graças ao cinema e à pintura, o deserto e o oeste americano ganharam um interesse estético, conceptual ou até filosófico. Havia algo de hipnotizante nas grandes extensões de espaço vazias, inóspitas. A atração que sentia pelas paisagens americanas relacionava-se com a forma com que encarava a pintura e a fotografia: a captura do tempo, o registo de um momento, uma experiência sensorial.

Para Wenders, a narrativa é uma rutura, um acidente. Nas palavras do realizador, esta poderia ser um problema ou até uma preocupação. A insurgência duma narrativa implica que existem objetivos a cumprir. Para Wenders, uma história começa sempre a partir das imagens e o seu desencadear acontece quando há uma perturbação, uma *transformação* das mesmas. Embora seja possível uma imagem estática como uma pintura ou uma fotografia sugerir uma história, para Wenders esta transformação está ligada ao movimento. Ao filmar pela primeira vez, o realizador recorda:

“Eu queria pura e simplesmente combinar Tempo e Espaço; contudo, a partir daquele instante, tinha de contar uma história.”(Wenders 2017)

As “histórias”, a narrativa, são uma consequência dessa transformação, nascem do movimento do filme, da metamorfose duma imagem para a outra, e sobretudo da construção da sequência, do processo de edição e montagem do filme. Sendo a sua primeira influência a pintura, foi então no processo de edição que tomou consciência do poder da narrativa.

---

<sup>20</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original

“Eu peguei na minha primeira câmara de 60mm porque me interessavam os pintores americanos que faziam filmes e que mantinham a câmara estática, o que resultou nalguns filmes muito, muito lentos, onde nada acontecia.(...) Esta era a minha verdadeira influência: pintores americanos que pegaram em câmaras. Eu não estava ciente das consequências narrativas de tudo isto até fazer a minha primeira montagem. Assim que comecei, começaram a acontecer coisas inesperadas, e este foi o meu primeiro vislumbre do que é a narrativa. Ao envolver-me no processo de edição, acabei por juntar pessoas ao meu trabalho, visto que os meus primeiros filmes eram apenas paisagens urbanas vazias. Depois, comecei até a dar falas às pessoas. Gradualmente, a narrativa foi-se impondo: percebi que contar uma história em filme era mais interessante do que a abordagem estritamente pintora da composição.”(Wenders 2015)<sup>21</sup>

*A Angústia do Guarda Redes no Momento do Penalty* foi o primeiro filme que fez em circunstâncias relativamente profissionais, que envolveu uma equipa maior e especializada, resultando numa produção mais detalhada e orientada.

“Eu gostei muito mais deste filme (*A Angústia do Guarda Redes no Momento do Penalty*) do que o que tinha feito antes. Este filme deu-me um primeiro vislumbre do potencial do *storytelling*. Ainda para mais, combinava tudo aquilo que eu queria fazer: combinava o trabalho de um pintor, o trabalho dum fotógrafo e, claro, a escrita era um aspeto importantíssimo, assim como a música. (...) Eu podia fazer isto tudo em conjunto e era o que se chamava de realização!”(Wenders 2001)<sup>22</sup>

Foi graças à música, à pintura e à literatura que Wenders acabou por se tornar realizador e cineasta, embora essa nunca tivesse sido a sua intenção – apesar de tudo, ainda se considera, antes de mais, um pintor. “Foi quase como um acidente (o filme). Gostei de o fazer sobretudo por causa da música, agora que tem música, tenho que contra uma história”(Wenders 2001)

---

<sup>21</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original

<sup>22</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original. Na versão original, em inglês, W. Wenders utiliza a palavra “filmmaking”, que não corresponde totalmente no mesmo sentido a “realização”, que foi a palavra escolhida para a tradução na ausência de uma expressão melhor.

Todavia, o interesse pelo cinema narrativo não foi só devido à possibilidade de edição e montagem, mas essencialmente devido às inúmeras viagens que Wenders realizou no início da carreira. Muitos dos seus filmes partem de rotas duma viagem, em vez de partirem de argumentos (Wenders 2017), e o exemplo mais concreto é, de facto, *Paris, Texas* (1984). O filme em si, mesmo tendo uma narrativa linear e uma orientação concreta, consiste numa procura, um voo do qual o objetivo não é aterrar. Realizado sobre o argumento de Sam Shepard (ator e escritor), *Paris, Texas* foi realizado após longas viagens pelos desertos americanos, onde inúmeras fotografias *polaroid* foram tiradas por Wenders, imagens que mais tarde também foram utilizadas como ponto de partida e inspiração base do ambiente que engloba a história. “Na verdade, nós [Wenders e Shepard] voámos também pela noite sem instrumentos, mas no fim aterrámos exatamente onde queríamos”. O deserto escolhido para o local das filmagens fica na fronteira dos EUA com o México e é conhecido como uma zona perigosa onde vários emigrantes ilegais se perdem ao tentar atravessar a fronteira. Tentando contrariar a tendência de se “perder” nos seus próprios filmes, Wenders estava especialmente motivado e entusiasmado para realizar um filme que assentasse numa narrativa estrutural.

Porém, a história torna-se não só uma motivação, mas também uma prisão imposta pelo meio: uma espécie de destino inevitável do qual era cada vez mais difícil escapar. Enquanto a pintura, que se expressa num plano e é limitada por uma área visível, o filme é contado em minutos, ou seja, é definido pelo tempo. No cinema, a experiência de tempo deixa de ser abstrata e por isso a sua manipulação é limitada. E sendo Wenders primeiramente um pintor (e até fotógrafo), o filme e a montagem obrigaram-no a estabelecer limites – uma narrativa linear é, senão, uma forma de seccionar e limitar tempo. Para Wenders, o espaço *tem* de existir antes e para além do personagem ou da figura – o espaço é a *imagem* neste caso, e o personagem, como qualquer elemento *vivo* e incontrolável, é uma perturbação do mesmo. Em *Paris, Texas*, o personagem “fura” os planos do deserto. O deserto, enquanto local imóvel, estático e eterno, é perturbado por qualquer pequeno movimento ou demonstração de vida.

“Por um lado, a narrativa tem sido sempre... um bloqueio, um problema. (...) sempre pensei que os filmes – os filmes mesmo, enquanto coisa – tinham sido inventados para testemunhar o século XX. E sempre me senti atraído por

documentários, mas sempre pensei que os filmes de ficção são, à sua maneira, os documentários da nossa era.”(Wenders 2017b)<sup>23</sup>

O principal problema que Wenders parece enfrentar é o conflito entre a imagem enquanto conceito, ideia, sensação atemporal, e o filme enquanto o registo do próprio tempo, da sua passagem e da transformação que implica. Enquanto pintor e realizador, Wenders tenta conciliar estas duas abordagens que, muitas vezes, parecem ser incompatíveis (ver figura 30).



**Figura 30** – *Frame* da curta metragem da chegada do comboio dos irmãos Lumière, 1885.

O comboio chega à estação, quase atravessando a tela duma ponta à outra oposta.

“Comecei a filmar dois minutos antes da chegada do comboio e tudo parecia passar-se exactamente como em todos os outros planos deste filme: uma paisagem vazia. Vazia até ao momento em que dois minutos mais tarde, alguém vindo da direita apareceu a correr na imagem, passando a alguns metros da câmara, saltou sobre os carris, atravessou a imagem e desapareceu de novo pela esquerda. (...) Nesta acção diminuta (...) começa repentinamente uma «história». (...) a paz da «paisagem com comboio» fora perturbada. Julgo que comecei exactamente neste instante a ser um narrador.” (Wenders, 2017)

Os seus primeiros filmes eram essencialmente registos a partir duma câmara estática. Como mais tarde reparou, a posição imóvel da câmara evidencia e acentua o movimento dos elementos móveis que rompem a tela, por mais breves que sejam. No subcapítulo “A Invenção da Imagem Projetada”, mencionámos a curta metragem dos irmãos Lumière em que um comboio chega a uma estação e “foge” para fora da tela. O comboio

---

<sup>23</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original

não “foge” para o vazio da mesma forma que sabemos que existe um jardim maior para lá dos limites da tela que limita *L'Arroseur Arrosé*. O espaço registado não é um cenário, mas sim uma realidade, dentro da qual a câmara está inserida e, conseqüentemente, também o espectador. A câmara substitui o olhar do espectador.

Roland Barthes refere-se a um sentimento muito particular que nos surge ao observar certas imagens – o *punctum*. O *punctum*, que pode ser um elemento numa fotografia que nos atrai mas também nos inquieta e nos fere, é aquilo que nos faz acreditar no que está para além do que a imagem nos mostra – o antes e o depois do *ser* da fotografia, o subtexto, ou o fora-de-campo subtil, como se a imagem lançasse o desejo para além daquilo que dá para ver (Barthes 2017). Ou seja, o magnetismo que as imagens produzem em nós está certamente relacionado com o nosso desejo em acreditar no que existe para além do que se vê e que, por isso, só a nós nos pertence, como um segredo. Esse *segredo* estabelece entre nós e a imagem uma relação pessoal e emotiva. Formalmente, a fotografia imobiliza uma cena rápida num determinado tempo decisivo (parte do interesse surge na espontaneidade que precede o disparo), enquanto o filme, por si, corresponde a um período de tempo finito. Porém, o movimento do comboio que entra e sai da tela não simboliza somente a passagem de tempo, como até agora afirmámos. Por isso, não tem de ser forçosamente *narrativo*, porque aquilo que nos mostra é, também, uma mutação dos elementos – uma essência que ultrapassa a forma e se reflete na mesma (Wenders 2017a). A imagem, no filme, *arrasta-se*, desliza – como se fosse um espectro – no pressuposto que a experiência continuará, também, a desenrolar-se no mesmo estilo constitutivo, independente de que alguém a testemunhe ou não. (Barthes 2017)

“As histórias cinematográficas são, por tudo isto, como rotas de viagem.” (Wenders 2017a) e a viagem não está apenas implícita em questões de Tempo ou *mutação*, mas em todo o processo criativo de procura de *sentido* – o sentido, uma finalidade, que uma história poderá tentar alcançar. E esse objetivo não é mais que uma desculpa para a procura que orienta a viagem. As histórias são, portanto, um fio condutor, uma estrutura, um sistema que previne a perdição em que, caso contrário, “poderíamos chegar a milhares de lugares diferentes sem chegar alguma vez a lado nenhum”.(Wenders 2017a)

## 4.2 De Bastien Vivès a Marjane Satrapi: a vantagem do processo colaborativo

### 4.2.1 Bastien Vivès

Como já foi referido anteriormente, a Banda Desenhada, a Literatura e também a Pintura, são meios em que o processo criativo é, geralmente, associado à necessidade de isolamento. Essencialmente a escrita ou a pintura envolvem longos momentos de concentração individual que contrastam com o trabalho colaborativo que caracteriza uma produção cinematográfica.

A Banda Desenhada de autor, num contexto geral, nasce duma produção individual. Mesmo considerando as grandes produções industriais, um desenho é, por normal, feito individualmente. Ou pelo menos, é o que dita a grande generalidade dos autores.

Nascido em Paris em 1984, filho do pintor Jean-Marie Vivès, Bastien Vivès é um jovem autor premiado internacionalmente. Estudou Belas Artes e posteriormente Cinema de

Animação antes de ter ingressado profissionalmente pelo meio da banda desenhada. A presença e influência da sua educação académica está bastante presente na forma como desenha e manipula os corpos e consegue captar movimento num traço fluido e orgânico.

Os seus primeiros livros, *Élles* (KSTR, Casterman, 2007), *Le Goût Du Chlore* (KSTR, Casterman, 2008), *Dans Mes Yeux* (KSTR, Casterman, 2009) ou *Amitié Etroite* (Casterman, 2009) abordam temas relacionados com a adolescência e complicações da vida amorosa, características clássicas do género



Figura 31 - *Dans Mes Yeux* (2009), Bastien Vivès. Página 10

*young adult* ou *coming-of-age*, mesmo que os mais jovens não sejam o seu público alvo. Ao seu trabalho já foram reparadas claras influências do cinema francês, a realizadores

como Eric Rohmer ou Claude Lelouch (Bi 2009), tanto nas preferências de temática como na escolhas plásticas de enquadramento e composição das vinhetas. Em *Dans Mes Yeux* (ver figura 31), todo o álbum é desenhado na perspectiva *voyeurista* do personagem com quem a rapariga representada tem uma relação. A composição, a escolha dos planos e a própria sequência resultante torna-se bastante cinematográfica, como se o interlocutor em que o leitor é colocado filmasse tudo aquilo que vê, tudo aquilo que vive. Este interlocutor nunca é visto ou lido, apenas assumimos a seu respeito tendo em conta a informação que nos é dada pelo que é mostrado (um exercício de *showing* invés a *telling*). As ilustrações alternam entre planos centrados da rapariga com quem conversa, o centro e objetivo da narrativa, e paisagens urbanas que os rodeiam. Seguimos a rapariga pela cidade: por restaurantes, pelo cinema, ouvimo-la falar e partilhar os seus sentimentos e memórias mais íntimas. *Dans Mes Yeux* não procura apenas contra uma história, mas essencialmente tirar partido da narrativa para estabelecer uma relação de intimidade, simular o desejo e a proximidade que sentimos por alguém que tanto queremos. Para Vivès, o que o motiva é a possibilidade de explorar temas e conceitos específicos: neste caso, trata-se de relações humanas, de intimidade, da mesma forma que encara a história de *Peter Pan* ser uma reflexão sobre o que é ser humano, ou *Toy Story* ser mais do que uma aventura de desenhos animados. (Harper e Vivès 2015)

Em *Polina* (Casterman, 2011), a intenção não era fazer desenhar uma banda desenhada sobre *ballet*, mas utilizar o *ballet* como uma metáfora para abordar questões sobre arte e a prática artística, a devoção e o sacrifício, e sobretudo, as dores de crescimento enquanto artista, espelhadas numa relação paternal, mas principalmente intelectual, entre o aluno e o mestre. Nesse sentido, Vivès não sentia necessidade de ser demasiado específico relativamente a técnicas de *ballet* ou detalhes técnicos mais profundos do meio (Harper e Vivès 2015) da mesma forma que, durante o desenvolvimento de *Le Goût Du Chlore*, bastou a Vivès visitar a piscina pública apenas uma única vez.

“Os aspetos gráficos e dinâmicos da dança foram importantes para mim quando escolhi o *ballet* como motivo para o livro. Um cartoonista sentado e encurvado sobre um estirador não era propriamente conveniente, e uma vez que a banda desenhada não tem som, também não era ideal usar um cantor. Tinha de ser

dança ou desporto. E na dança pode-se expressar muito sem recorrer a quaisquer palavras.” (Harper e Vivès 2015)<sup>24</sup>

Vivès menciona que Stanley Kubrick é uma das suas primeiras influências, mas não forçosamente em termos técnicos, gráficos ou estilísticos. O que lhe apaixona em Kubrick é a versatilidade que resulta dos diferentes filmes que realizou e produziu, sem nunca se deixar que um género específico o definisse:

“É isso que quero explorar. Adoro cultura popular, incluindo a cultura americana e japonesa. Stanley Kubrick é sem dúvida um dos maiores realizadores e fez essencialmente cinema de género: horror, ficção científica, drama histórico.”(Harper e Vivès 2015)<sup>25</sup>

Depois do êxito que os seus primeiros livros alcançaram, Vivès embarcou no projecto que considera ainda o seu projecto de sonho: a série *Last Man*. *Last Man* é uma série de banda desenhada publicada em volumes, a preto e branco, baseada no formato popular japonês *manga*. A cultura popular japonesa – desenhos animados, jogos de vídeo, brinquedos – teve um papel determinante na infância de Vivès. *Last Man* é fiel ao formato *manga shonen* – banda desenhada publicada em volumes, desenho a preto e branco, direccionados a um público infantojuvenil onde os temas predominantes são histórias de ação – mas representa um universo fantástico com características ocidentais. O primeiro volume, publicado em março de 2013, é assinado pelo trio que o criou, formado por Bastien Vivès, Yves Bigerel (Balak), que tem experiência na área da animação, e Michaël Sanlaville, ilustrador experiente também em videojogos.

“Existe uma ideia de que os autores de banda desenhada trabalham sozinhos. Todavia, eu sempre fiz banda desenhada com outras pessoas. (...) Não é apenas a colaboração artística, mas também o valor social de estar com outras pessoas que me inspira. (Harper e Vivès 2015)<sup>26</sup>

*Last Man* é concebido como um filme: primeiro, há um guião, só depois é desenhado um storyboard e, por fim, Vivès elabora as artes finais. Para Vivès, a Banda Desenhada beneficia enquanto um processo colaborativo: cada um dos elementos, com as suas capacidades e formações específicas, contribui para um projecto mais completo,

---

<sup>24</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original.

<sup>25</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original.

<sup>26</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original.

alcançando o seu máximo potencial. O processo de colaboração é facilitado pelas ferramentas digitais. A banda desenhada é desenvolvida digitalmente: os três elementos partilham ficheiros e facilmente alteram e manipulam os desenhos uns dos outros. A colaboração também permite que a produção seja muito mais ágil, sendo possível produzir uma maior quantidade de trabalho que seria muito mais difícil se apenas existisse um autor. O trabalho de equipa é uma vantagem e não anula a identidade nem a presença do autor.

#### 4.2.2 Marjane Satrapi

Ao contrário de Bastien Vivès, em que as profissões ou áreas profissionais que aborda nos seus livros são essencialmente pretextos para falar de temas mais abstratos, Marjane Satrapi encara um novo projecto como uma oportunidade para saber e aprender mais sobre áreas e profissões que, até à altura, lhe eram alheias. Tal como Wim Wenders, Satrapi nunca se imaginou como realizadora, mas foi através da pintura e, essencialmente, da banda desenhada, que acabou por se tornar numa.

Marjane Satrapi, nascida a 1969 no Irão, é uma autora e realizadora de nacionalidade iraniana e francesa. A sua banda desenhada autobiográfica *Persepolis* (L'Association, 2000) tornou-a conhecida mundialmente. Em 2007, Satrapi e Vincent Paronnaud (Winshluss) adaptaram a banda desenhada a um filme de animação homónimo. Foi durante a produção do filme animado que Satrapi se apaixonou pelas possibilidades da imagem em movimento.

Em 2011, voltou a adaptar uma das suas obras de banda desenhada, *Chicken With Plums*, mas desta vez a um filme de imagem real. “(...) Para mim, animação é apenas uma das forma de fazer cinema, e apesar de sentir que fosse o formato ideal para *Persepolis*, não senti que fosse para *Chicken With Plums*.”(Kelly e Satrapi 2012)<sup>27</sup>

Tal como Daniel Clowes, Satrapi viu no cinema a possibilidade de levar as suas histórias a um público mais vasto, mas também a oportunidade de rescrever uma história coesa, de início meio e fim, em contraste com a banda desenhada (tanto *Persepolis* como *Chicken With Plums*) que, tal como *Ghost World*, estava estruturada por partes.

---

<sup>27</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original.

“(…) a dificuldade deste filme [*Chicken With Plums*] era que muito facilmente poderia parecer uma manta de retalhos, e nós não queríamos isso. Nós queríamos que as transições fossem suaves”(Kelly e Satrapi 2012)<sup>28</sup>

Algumas das intenções que motivam Satrapi à adaptação cinematográfica são muito semelhantes às que deram origem às primeiras adaptações cinematográficas do início do século XX: a possibilidade de dar “vida”, tornar real imagens, histórias e personagens desenhadas, através da imagem fotográfica, do som e do movimento dum filme.

“Como já tinha referido antes, Vincent [Paronnaud] e eu partilhamos uma crença absoluta na linguagem cinematográfica; é bastante entusiasmante para nós podermos brincar com todas estas possibilidades, opções e estilos; divertimo-nos imenso com todas estas coisas que nos fazem sonhar. Queríamos muito embarcar num filme que, à medida que progride, nos permite cada vez mais liberdades dentro do realismo” (Satrapi e Lavoignat 2011)<sup>29</sup>

A adaptação de *Chicken With Plums* (2011) foi a primeira realização cinematográfica em imagem real de Satrapi, e embora desta vez compreendesse imagem real em vez de desenhos animados, a própria cinematografia mantém-se bastante fiel às ilustrações da banda desenhada original. Como é descrito em *Persepolis*, Satrapi estudou pintura e Belas Artes antes de ter envergado pelas artes gráficas, pela ilustração e pela banda desenhada. O elitismo e exclusividade que sentiu no meio profissional das Belas Artes não era compatível como o que pretendia alcançar com o seu trabalho: expressar ideias e mensagens ao maior público possível. Satrapi considera-se, acima de tudo, uma contadora de histórias e o desenho, a banda desenhada e até o cinema são os veículos que a permitem chegar mais longe.

*Chicken With Plums* tenta espelhar o leque de referências eclético que caracteriza o seu trabalho enquanto realizadora; desde a cultura popular, as *sitcoms* e comédias românticas, à fantasia e realidade mágica de Méliès (Satrapi e Lavoignat 2011).

“Eu estava tão impressionada com os filmes de Hitchcock ou Michael Powell – filmes em que sabemos que os cenários são falsos, mas no momento em que

---

<sup>28</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original.

<sup>29</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original.

aceitamos que estamos dentro do mundo fantástico de Mr. Powell embarcamos numa viagem de uma hora e meia ou duas, e era isso que eu queria fazer para mim.” (Kelly e Satrapi 2012)<sup>30</sup>



**Figura 32** – Em cima: Excerto da banda desenhada *Chicken With Plums* de Marjane Satrapi; em baixo: frame da adaptação, *Chicken With Plums* (2011) Marjane Satrapi e Vicent Paronnaud..

A mesma cena narrativa nas duas versões diferentes. Na banda desenhada, o diálogo é o motor informativo que exprime ao leitor o decorrer da ação. No filme, a história é mostrada pelas imagens, e o diálogo é o suporte que as liga. Nesta cena, é mostrado como Nahid e o seu marido Nasser se conhecem, ainda Nahid era uma menina.

Tal como Wim Wenders, que também considera que a sua origem enquanto pintor dita a sua linguagem enquanto realizador, Satrapi tira partido da sua experiência enquanto artista plástica e ilustradora na realização. *Chicken With Plums*, apesar de assentar numa estrutura narrativa clara e linear, é um filme extremamente visual no sentido em que a composição das imagens, a relação das figuras com o espaço, a escolha de cores e a própria montagem correspondem ao ponto de vista de um profissional habilitado a compor uma imagem.

<sup>30</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original.

“Antes de ser uma realizadora, o meu primeiro trabalho foi como pintora. Por isso, encaro cada *frame* como uma pintura. Para mim, a composição é extremamente importante.”<sup>31</sup>(Dckelmeier e Satrapi 2020)

Ao contrário do que acontece na banda desenhada, no filme o diálogo suporta a imagem e a atuação, e não o oposto. A imagem real parece compensar a inexistência de realismo e verosimilhança a que o desenho, para Satrapi, parece estar limitado. Enquanto ilustradora, a autora jamais abordaria um estilo gráfico realista ou naturalista: as ilustrações mantêm-se minimalistas, robustas e essencialmente informativas. A intenção é clara: contar uma história e passar uma mensagem. Por outro lado, os seus filmes são floreados e coloridos, tirando o máximo partido das possibilidades de edição e montagem, assim como dos efeitos visuais (ver figura 32).

“(…) nem o Vincent [Paronnaud] nem eu conseguimos esquecer de onde viemos. Somos ilustradores, por isso há certamente coisas que são naturais para nós utilizar – sem que seja necessariamente uma demonstração ou um manifesto. É uma forma de expressão que nos é natural.”<sup>32</sup> (Satrapi e Lavoignat 2011)

Tanto Wenders como Satrapi encaram a realização cinematográfica como a oportunidade de juntar vários meios e áreas artísticas num só projecto. Como tal, a sua intenção nunca foi tornar-se realizadora, mas também para Satrapi o cinema surge como o próximo passo lógico dentro da sua carreira profissional.

Assim como Bastien Vivès, Satrapi também acredita no potencial do trabalho colaborativo. As adaptações de *Persepolis* e *Chicken With Plums* foram realizadas em conjunto com o ilustrador e amigo Vincent Paronnaud, com quem Satrapi colaborou em praticamente todas as etapas da produção: desde o desenvolvimento dum guião à realização e direção de atores.

“(…) os nossos mundos são bastante complementares. (...) No *set*, partilhámos as tarefas: Vincent supervisionava o enquadramento da fotografia, a iluminação e os movimentos da câmara, enquanto eu direcionava os atores, o guarda roupa e a atuação. Mas não era assim tão dividido quanto isso, uma vez que ele

---

<sup>31</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original..

<sup>32</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original.

contribuía com opiniões no meu trabalho e eu no dele. Era um projecto verdadeiramente partilhado. E o melhor de tudo é que arranjávamos sempre forma nos surpreendermos um ao outro.”<sup>33</sup>(Satrapi e Lavoignat 2011)

Atualmente, Marjane Satrapi já realizou cerca de seis filmes e continua a adaptar banda desenhada e romances gráficos ao cinema. O mais recente é *Radioactive* (2019), sobre Marie Curie, baseado no romance gráfico *Radioactive: Marie & Pierre Curie: A Tale of Love and Fallout* de 2010 de Lauren Redniss.

Ao contrário de Bastien Vivès, Satrapi encarou este filme que se concentra na vida de Marie Curie como uma oportunidade de saber mais sobre ciência e investigação. Para a realizadora, é “impossível fazer um filme sobre ciência e não falar sobre ciência” (Jill Chuah e Satrapi 2020). Ainda para mais, a investigação científica é um processo entusiasmante e criativo. Satrapi revê-se enquanto criadora no processo da experimentação científica: são descobertas igualmente fascinantes.

Quando a principal motivação é a exploração de ideias, a distinção entre trabalho comercial ou industrial e projectos de autor torna-se obsoleta. Para Bastien Vivès e Marjane Satrapi, as prioridades são contar a história, constatar um problema, expor uma realidade e causar uma discussão. Tanto *Last Man* como *Le Goût Du Chlore* surgem de necessidades pessoais de Vivès que são materializadas em histórias, consoante o formato que mais se adequa. Segundo o autor, as histórias vêm sempre primeiro, e todas elas refletem, de alguma forma, a sua situação e os seus interesses e preocupações de momento.

“É necessário manipular a realidade, não podemos ser estritamente factuais: isto aconteceu neste dia. Temos que exigir alguma liberdade. Mas o mais importante é mantermo-nos fiéis ao nosso espírito. Os acontecimentos podem ser reordenados... Um filme é sempre um filme” (Jill Chuah e Satrapi 2020)<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Tradução feita por mim a partir do artigo original em inglês.

<sup>34</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original.

#### 4.2.3 Paris, Texas (1984) e Le Goût du Chlore (2011): distância e desejo

Foi isso que me fez gostar da história, uma direção a partir do início – uma linha bastante direita. Pela primeira vez, estava a fazer um filme que não parecia estar perdido por todo o lado,” (Wenders 2017b)

*Em Paris, Texas* (1984) de Wim Wenders acompanhamos um Travis (Harry Dean Stanton) no processo de redempção do seu passado traumático. Acompanhamos a viagem deste personagem desde o momento em que é encontrado no deserto pelo irmão até, finalmente, reencontrar-se com a ex-companheira, Jane (Nastassja Kinski), a mãe do seu único filho.



**Figura 33** – *Frame* de Paris, Texas (1984) Wim Wenders.

Do ponto de vista de Jane, dentro da cabine, apenas se vê a si mesma, espelhada no vidro que a separa do ex-companheiro.

O clímax do filme situa-se mesmo antes do final: o momento decisivo em que Travis encara Jane num *peep show*, onde esta agora trabalha. O primeiro encontro que têm, após quatro anos sem qualquer tipo de contacto, é limitado por um vidro espelhado que impede o contacto físico entre os dois. O vidro que impede a união física é também o elemento que protege cada um dos personagens (ver figura 33).

Mais que uma viagem, *Paris, Texas* é uma reflexão sobre a solidão. A partir do argumento de Sam Sheppard, Wim Wenders ilustra a sensação de afastamento e alienação materializada na distância física – o uso de longos e lentos planos panorâmicos, o deserto vazio, as longas viagens de carro – como manifestação duma

profunda distância emocional. A colaboração com o escritor Peter Handke fez com que *Paris, Texas* fosse o filme mais linear e estruturado de Wim Wenders. Havia uma orientação concreta, como se tratasse de uma viagem: um ponto de partida e um destino. Antes de filmar *Paris, Texas*, Wim Wenders viajou pelo oeste Americano e tirou uma série de fotografias que, mais tarde, serviram como referência principal do filme.

O destino do filme é o confronto entre Travis e Jane. Contudo, a primeira parte concentra-se nos dois irmãos, Travis e Walt, cujo a relação serve como introdução de contexto à rutura entre Travis e Jane.

“ Não sinto que haja uma quebra (na narrativa); a certo ponto a meio do filme, há uma viragem para um novo território, como um espaço em branco dentro duma paisagem. Da minha paisagem, pelo menos.”<sup>35</sup> (Wenders 2017b)

Os vários personagens que habitam o filme não conseguem encontrar caminho para se ligarem entre si, embora a era moderna lhes ceda atalhos através de aparelhos disfarçam o afastamento causado pelas feridas do tempo.

O telefone, que encurta a distância física através duma ligação de voz. Este dispositivo está presente numa cabine telefónica que Travis utiliza para revelar ao irmão que fugiu com o filho em busca da mãe. Também é através do telefone que Travis consegue falar com Jane no *peep show*, enquanto a mesma o ouve do outro lado da montra.

O carro, que atravessa o deserto. Quando Travis é encontrado pelo irmão, perdido no meio dum deserto no Texas, faz questão de ir de carro até Los Angeles. É depois também de carro que foge com o filho em direção de Houston, onde Jane se encontra. Por fim, existe também a máquina de filmar ou fotografar: através de registos em filme caseiros, Travis é forçado a recordar-se do passado e o espectador tem acesso às suas memórias mais distantes. Contudo, tudo isto não deixa de ser uma mera ilusão. Mesmo quando Jane e Travis finalmente se encontram, os personagens permanecem separados por um vidro e nunca se chegam a tocar. O filme não nos conforta com a união dos dois personagens, porque o cerne do é a relação que existe entre os dois, o conflito que se gera da distância que os separa.

---

<sup>35</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original.

Antes de embarcar numa busca por Jane, Travis tem de conquistar a confiança do filho. Numa das várias tentativas de reconciliação, Travis decide esperar pelo rapaz à porta da escola, tendo a intenção de o acompanhar a casa. Na primeira vez, não tem qualquer sucesso. Da segunda, o rapaz, ainda desconfiado, decide dar uma oportunidade ao pai. Assim, timidamente, pai e filho caminham lado a lado ao longo do mesmo percurso como duas rectas paralelas que, embora sigam a mesma direcção, nunca se chegam a tocar (ver figura 34). A mudança dá-se no momento em que ambos se decidem render ao outro, abandonando os passeios em que se mantiveram até agora para caminharem juntos, pelo alcatrão da estrada.



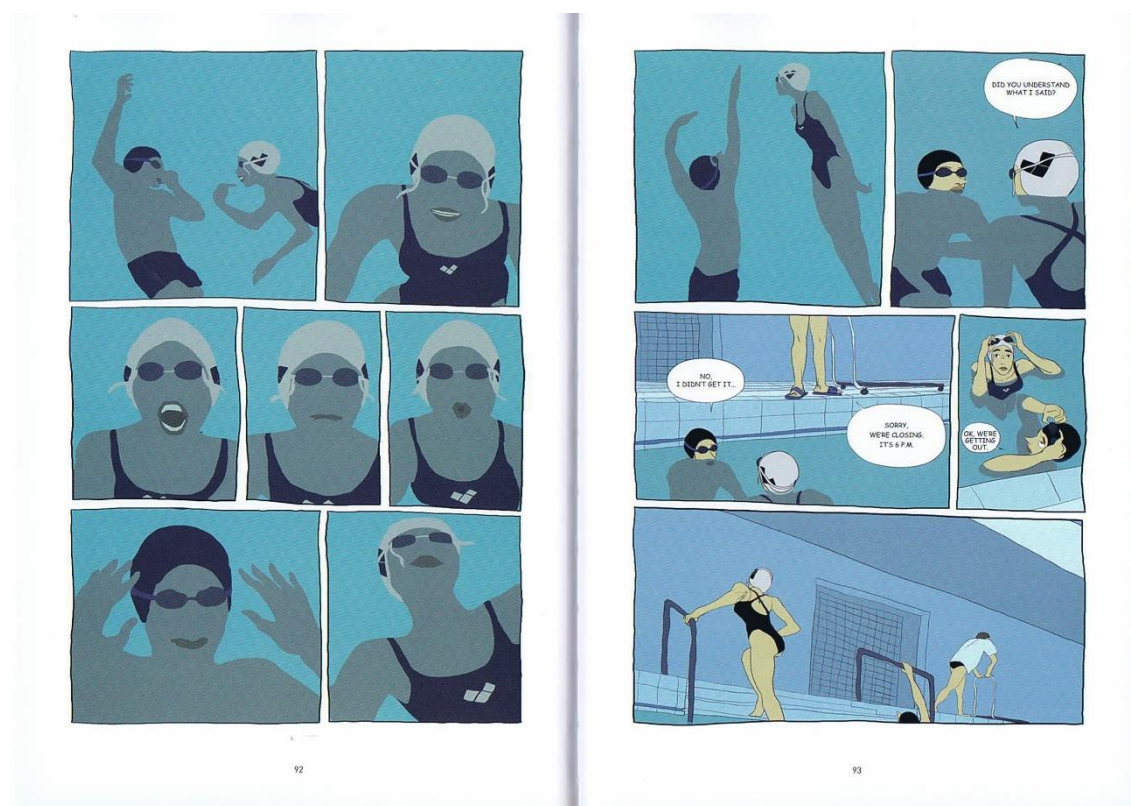
**Figura 34** - *Frame de Paris, Texas* (1984) Wim Wenders.

Travis e o filho caminham juntos em passeios paralelos da mesma estrada.

A distância física entre os dois personagens não é acidental e muito menos um acto voluntário: é uma exigência. Esta distância, quase como um acto de respeito numa cerimónia, resume fortes sentimentos de repulsa mas também de atração (Sartre 2012). Quando o escultor e pintor Giacometti se sentia intimidado pelas mulheres que o fitavam do outro lado do salão do Sphynx em Paris, não sabia se estava mais hipnotizado por elas ou pela enorme área de soalho que os separava. Mas sabia que, no momento em que se levantasse e fosse ter com elas, ou se fossem elas a tomar essa iniciativa e quebrassem a barreira vítrea que os separava, toda a tensão, a expectativa, o *desejo*, também se quebraria. É por saber, também, que elas estão fora do seu alcance, seja por motivos financeiros, pessoais, circunstanciais, que estas mulheres se tornam tão desejáveis.

Em *Paris, Texas*, Travis e Jane não se chegam a encontrar, fisicamente, depois das duas conversas, sendo a segunda bastante intensa, no *peep show*. Aquilo que os manterá unidos dali em diante serão as memórias, a história que têm em conjunto e o filho, enquanto prova e resultado do amor que tiveram e ainda têm. Travis reconhece que, a única forma de preservar a dignidade, o respeito e o grande amor que tem por Jane é mantendo-se distante.

“Em *Paris, Texas*, é a esperança de Travis que o leva a procurar a família. No entanto, a tragédia de Travis é que ele só consegue alcançar o que quer excluindo-se deles.”<sup>36</sup> (Wenders 2015).



**Figura 35** – *A Taste of Chlorine* (2011), de Bastien Vivès, páginas 92 e 93

*Le Goût du Chlore*, ou *A Taste of Chlorine* na tradução inglesa de 2011, é um conto sobre duas personagens que criam o seu espaço de intimidade num local público – uma piscina municipal. Um jovem adulto trava amizade com uma nadadora hábil, mas tímida, na piscina pública que é obrigado a frequentar todas as quartas feiras por motivos de saúde. A amizade entre os dois cresce há medida que os encontros se tornam cada vez mais frequentes. Certo dia, a rapariga grita-lhe uma frase impercetível debaixo

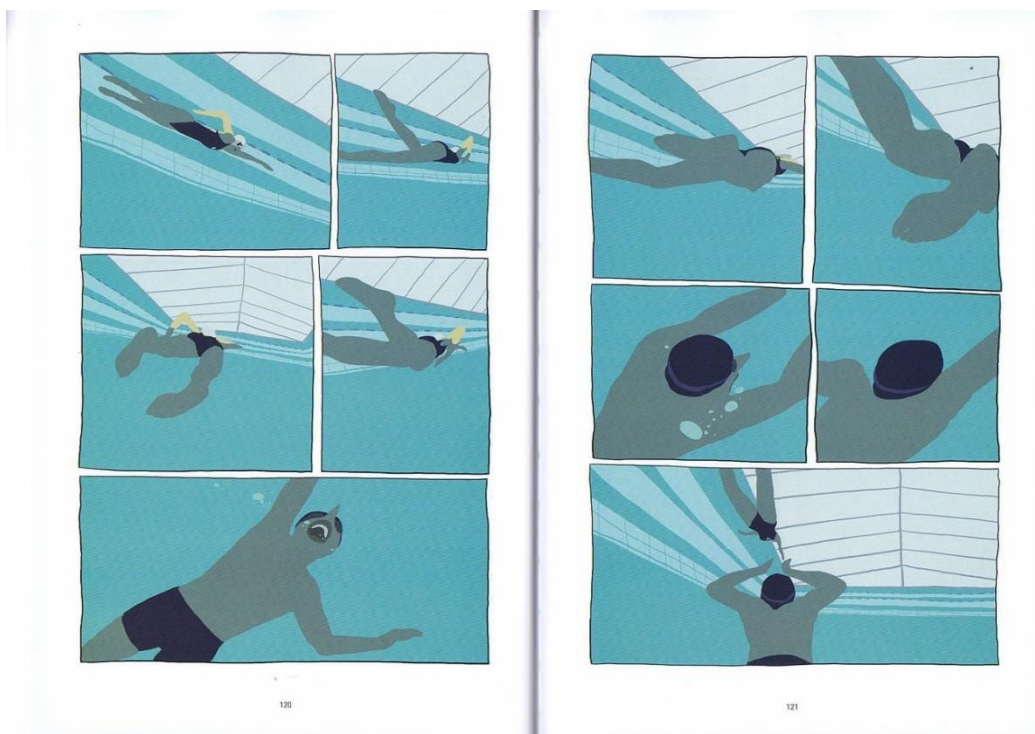
<sup>36</sup> Traduzido por mim do inglês da bibliografia original.

de água (ver figura 35). O rapaz não compreende o que lhe foi dito, mas a amiga promete revelar o significado na semana seguinte, quando se encontrarem de novo na piscina. Contudo, o reencontro nunca chega a acontecer. A rapariga não volta a ser vista na piscina. Todas as quartas feiras o protagonista espera pelo seu regresso. A *graphic novel* termina com o rapaz a nadar sozinho na piscina. Quando alcança o fundo, parece-lhe ver a nadadora à superfície. Por mais depressa que nade, não consegue alcançá-la e a mera tentativa de o fazer tira-lhe o ar, levando-o quase à asfixia. Porém, é na tentativa de a alcançar que consegue atravessar a piscina inteira, debaixo de água, num só fôlego – o desafio que tentava concluir desde o primeiro dia que entrou na piscina. Quando regressa à superfície, nada nos indica que a tenha encontrado.

Neste conto, os personagens existem e constroem uma relação que só existe dentro daquele espaço. O leitor pouco sabe sobre eles para além daquilo que partilham – a piscina e a natação. Assim que a amizade cresce e indica ganhar novas proporções fora do contexto da piscina, acaba abruptamente deixando um dos intervenientes desorientado. Neste cenário, os personagens são relativamente anónimos, o que fazem fora daquele contexto é irrelevante porque a *vida* só existe quando estão juntos. Ao contrário de *Paris, Texas*, em que o passado dos personagens é determinante para compreender o presente e o futuro, em *Le Goût Du Chlore* a viagem não é tão evidente.

Mas é o *desejo*, a crença de a ver todos os dias, que faz com que o protagonista continue a ir à piscina e que transforme aquele espaço num mundo isolado. É o desejo de alcance que move o personagem na direção do seu objetivo principal. No entanto, o desejo mantém-se porque o protagonista não chega a conhecer a rapariga para além do contexto da piscina, e tão pouco percebe a mensagem que ela lhe transmite debaixo de água. Durante a antecipação, todas as possibilidades, desejáveis ou não, são igualmente prováveis e possíveis de serem concretizadas.

O estilo gráfico da ilustração foca-se no movimento e na colocação do personagem no espaço. Os personagens não têm traços identificáveis ou especialmente distintos. Debaixo de água, as suas expressões são deformadas e inexpressivas, como formas maleáveis, vulgares e confundíveis (ver figura 35). A paleta turquesa evoca o sabor e cheiro do cloro, mas também separa, visualmente, os momentos dentro e fora de água (Harper e Vivès 2015). A caracterização individual do personagem é intencionalmente pouco aprofundada; nem tão pouco sabemos os seus nomes, porque estas personagens poderiam ser qualquer um, inclusive o próprio leitor. Aquilo que se transforma não é *quem*, mas o *o quê* que acontece entre os dois indivíduos. Os personagens estão tão presos às condicionantes da realidade diegética tal como o leitor. Torna-se quase indiferente saber a história que os precede ou ultrapassa; não é a cadeia de acontecimentos nem o tempo cronológico que os guia ou condiciona, mas sim o ecossistema e a energia que os contém.



**Figura 36** – *A Taste of Chlorine* (2011), Bastien Vivès, páginas 120 e 121

Ao tentar alcançar a rapariga, o protagonista consegue atingir o objetivo - atravessar a piscina submerso, sem respirar.

Instintivamente, somos levados a aceitar que não existe nada fora daquela piscina porque nada nos leva a acreditar que qualquer coisa igualmente interessante, apaixonante ou cativante possa ter lugar fora dela. A indiferença perante o mundo

exterior torna a narrativa atemporal, abstrata. O tempo é medido pelos dias que a eles frequentam, ou não, a piscina.

Provavelmente, não foi ao acaso que Vivès escolheu uma piscina e não um ginásio, ou uma escola ou um centro comercial. A água é um conceito simbolicamente complexo – um líquido que, simultaneamente, embala, abraça, contém, nutre, mas também afoga e asfixia. Aquilo que vai unir os personagens, primeiramente, é a necessidade de um deles de aprender a navegar daquele líquido – a rapariga que o “afoga” é a mesma que o ensina a nadar. E, tal como a distância em *Paris Texas*, é a mesma medida que os une e que os afasta.

No entanto, em ambas as histórias, há uma impossibilidade de um final “feliz”, no sentido em que os personagens não podem acabar juntos. No caso de *Paris, Texas*, a fatalidade de Travis é o destino final da viagem. Em *Le Goût Du Chlore*, mais importante do que conquistar a rapariga, o protagonista supera-se a si mesmo graças ao desejo que nutria por ela. Também em *Ghost World*, Enid acaba por partir e deixar para trás a cidade onde cresceu e sempre viveu, deixando também a melhor amiga, Rebecca, por quem a lealdade e amizade que sente é, simultaneamente, a razão pela qual se tornaram incompatíveis.

Sobretudo, é mais do que contar uma história. Nem tanto é sobre as personagens, mas aquilo que há, ou não, entre elas.

## Conclusão

O Cinema e a Banda Desenhada partilham não só características e formalidades técnicas em comum, como também grande parte das suas origens históricas e socioculturais. Contudo, em meados do século XX, devido a avanços tecnológicos e à constante evolução dos meios, novos autores e realizadores contribuíram para que a relação que ainda existe entre o Cinema e a Banda Desenhada não seja assim tão linear. Mais do que *contar histórias por imagens* ou *criar sequências visuais*, o Cinema e a Banda Desenhada distinguem-se, acima de tudo, pelo processo criativo e pela forma como chegam e são consumidos pelo público.

Procurei analisar de que forma o Cinema e a Banda Desenhada podem se aproximar enquanto meios, examinando os aspetos técnicos e sociais que distinguem cada um e de que forma os respetivos meios de produção poderão ainda partilhar elementos comuns. Da mesma forma, procurei examinar até que ponto a Banda Desenhada e o Cinema enquanto meios e seus respetivos processos criativos poderão ainda influenciar, inspirar e contribuir criativamente entre si.

No primeiro capítulo da dissertação – *Viragem do Século* - analisei as origens histórica e socioculturais da Banda Desenhada e do Cinema, tendo particular atenção aos seguintes aspetos, entre outros:

- A revolução industrial Europeia e Americana no final do século XIX, contexto histórico onde tanto o Cinema como a Banda Desenhada se popularizaram;
- A importância da imagem projetada e da grande escala para o desenvolvimento do Cinema;
- A popularidade da Banda Desenhada nos jornais e periódicos de grande tiragem;

E, especialmente:

- As primeiras adaptações de Banda Desenhada para filme e o impacto da imagem fotográfica.

Estes fatores influenciaram e moldaram os meios de produção tanto no cinema como na banda desenhada, da mesma forma que a respetiva comercialização e a receção pelo público os vieram a separar.

Mas antes dos meios constituírem indústrias específicas e separadas, muitos dos primeiros autores e precursores do cinema eram, inevitavelmente, artistas multifacetados que flutuavam entre várias áreas criativas, desde a fotografia, ao teatro, à ilustração, criando obras mistas experimentais, ainda antes destas áreas serem consideradas distintas.

Dispositivos considerados pré-cinema, como a Lanterna Mágica, resultam em sistemas que reproduzem narrativas gráficas que seguem a mesma lógica da banda desenhada: imagens desenhadas em sequência que sugerem narrativas, até uma passagem de tempo. Mas aquilo que fez com que a Lanterna Mágica ou o Zootrópio fossem associados à história do cinema e não tanto à da Banda Desenhada é o elemento da projeção.

Na sua generalidade, a Banda Desenhada é expressa numa superfície impressa (uma folha de papel), enquanto, quando falamos de filme, referimo-nos geralmente a uma projeção. Ler uma folha de jornal ou assistir a uma projeção numa parede são experiências diferentes, mesmo que o conteúdo impresso ou projetado seja o mesmo.

Tanto a Banda Desenhada como o Cinema surgiram inicialmente enquanto produtos para as massas, investidos para serem rentáveis. Mas enquanto a Banda Desenhada surge nos jornais como suplemento de entretenimento, o Cinema surge enquanto uma novidade mágica, um *espetáculo*. O Cinema separa-se da Banda Desenhada pela forma como surpreendeu e cativou o público – a assistência constituída por grandes grupos de pessoas que partilham a mesma experiência em simultâneo, à mesma velocidade, sobretudo, partilham um *momento*.

Para mais, o filme permitia que os espectadores revivessem o mesmo período de tempo as vezes que fossem desejadas. O espetáculo era de tal forma impressionante, que o conteúdo dos filmes não era a primeira prioridade. Portanto, ao contrário da Banda Desenhada, o Cinema não surgiu como um formato narrativo, mas antes disso, como um dispositivo de encanto: um *Cinema de Atrações*, como Tom Gunning sugere. Antes de querer *contar*, o cinema *mostrava*.

*L'Arroseur Arrosé* (1885), uma das primeiras curtas metragens dos irmãos Lumière, é considerado o primeiro filme narrativo da história do cinema. É muito provável que este pequeno filme tenha bebido inspiração da prancha de banda desenhada: *Historie Sans Parole – Un Arroseur public* (1889), de Christophe. Esta anedota do jardineiro

ridicularizado por um rapaz foi um mote bastante popular e recorrente em dezenas de tiras cômicas publicadas em inúmeros jornais Europeus na viragem do século XIX para o século XX. Mesmo não sendo uma adaptação direta, a popularidade desta anedota facilmente chegou aos irmãos Lumière, da mesma forma que chegou a muitas outras pessoas, inclusive a todos os autores que desenharam versões desta história. Muito antes da normalização do cinema narrativo, a banda desenhada já punha em prática técnicas que atualmente apelidamos de “cinematográficas”, como a composição da imagem em função duma narrativa, ou a alternância de ângulo. O hábito de leitura de banda desenhada presente na vida de grande parte da população no final do século XIX e no início do século XX contribuiu para o cultivo da literacia visual dos futuros espectadores de cinema.

Portanto, defendo que a história da Banda Desenhada não deve ser contada numa linha de tempo paralela, como se não intercalasse com a do Cinema. O cinema narrativo deriva da influência da banda desenhada, como mais à frente, no subcapítulo *A primeira adaptação cinematográfica: Happy Hooligan* venho a elaborar.

No início do século XX, as primeiras adaptações a cinema foram a partir de tiras cômicas de banda desenhada, sendo a primeira adaptação, de sempre, a partir de uma tira cômica de *Happy Hooligan*, datada do ano de 1900. O objetivo principal era acima de tudo comercial: ao dar vida a um personagem de banda desenhada através do movimento e da imagem real do cinema, conseguiam levá-lo a um público mais vasto.

O Cinema nasce quando o filme deixou de servir apenas enquanto dispositivo de registo, mas como uma ferramenta de criação – e a ficção narrativa contribuiu para esta mudança. No segundo capítulo, *A Independência da Obra Cinematográfica*, analisamos a importância do processo criativo que suporta a produção dum filme, desde a composição das imagens em movimento à manipulação das mesmas. A multidisciplinidade é um fator de vantagem na obra de George Méliès, um dos primeiros cineastas que encara o filme como uma obra plástica, que para além de registar o que é real, procura tornar real sonhos e fantasias – o *irreal*.

Méliès foi inicialmente menosprezado por aplicar técnicas de teatro na produção dos seus filmes, como a construção de cenários, a encenação de atores e, acima de tudo, pelos truques de magia e ilusionismo. Contudo, estas técnicas não fazem dos seus filmes teatro filmado; para além das técnicas inventivas de pós-produção, Méliès também

soube tirar proveito da tridimensionalidade da performance teatral e utilizá-la como ferramenta na manipulação da bidimensionalidade do filme – a criação de ilusões de ótica e efeitos visuais. O cineasta encarava a fita fílmica e o processo de montagem como a momento que definia o produto final do filme. Durante o processo de montagem, quando cortava, colava e pintava fitas de filme, os efeitos especiais resultantes só faziam sentido uma vez projetados, ou seja, desde a filmagem à edição do filmes, o processo e os métodos aplicados eram em função do formato final – imagem bidimensional projetada. Méliès participava ativamente nos vários departamentos da produção dos seus filmes, desde a realização, ao desenho dos cenários e dos guarda roupa, chegando a atuar em dezenas de produções. Para Méliès, a produção e a montagem do filme eram tão ou mais importantes que o conteúdo filmado. A história, a narrativa, eram um pretexto para experimentar novas técnicas de montagem e edição.

No subcapítulo *Sonho e Fantasia*, aprofundamos a importância do papel da montagem cinematográfica e a sua ligação com a ficção narrativa. A imagem do filme, enquanto imagem plástica e manipulável, deixa de estar presa ao registo mimético.

O Cinema continua a procurar deslumbrar os espectadores após o período de novidade do Cinema de Atrações – mais do que registar imagem e, sobretudo a experiência do Tempo, o filme ao materializar também o invisível, do imaginário e da fantasia, subverte tudo aquilo que tomávamos por natural, palpável e visível. A montagem torna-se determinante não apenas na composição da sequência, mas pela manipulação consciente da experiência do Tempo.

A Banda Desenhada, enquanto arte sequencial, é fruto de um processo de montagem e composição na mesma direção que o Cinema estava a tomar. Mas, ao contrário dum filme, em que a duração é escolhida e imposta na montagem, a banda desenhada é lida à velocidade de cada leitor e cabe ao autor apenas sugerir ou tentar condicionar essa leitura. A composição da prancha de banda desenhada tem em conta não só cada vinheta, mas o conjunto que elas formam e como esse convívio na mesma superfície pode, ou não, afetar a narrativa e o ritmo da leitura e, conseqüentemente, a experiência do tempo.

*Little Nemo* (1905-1927) de Winsor McCay, é das primeiras bandas desenhadas publicadas em semanários que utiliza a composição da página (porque, até à data, a

banda desenhada americana era publicada em tiras) como ferramenta para criar continuidade visual e narrativa entre as diferentes pranchas publicadas semanalmente. *Little Nemo* foi publicado em semanários ao longo de duas décadas e narrava as aventuras de um menino, Nemo, no mundo dos sonhos. Intencionalmente, McCay manipula o tamanho das vinhetas e a composição das ilustrações de forma a condicionar o ritmo de leitura, causando a sensação de que o tempo acelerava, atrasava ou estagnava. O encadeamento com o episódio seguinte é implícito através da repetição visual da mesma vinheta, que surge sempre com o mesmo tamanho e desenhada do mesmo ponto de vista no canto inferior direito de cada página ao longo de mais de 20 anos. Independentemente do que acontece em cada página, em cada aventura, o final é sempre o mesmo – Nemo acorda na sua cama, confuso. A repetição e o encadeamento de pranchas que eram concebidas e publicadas individualmente sugeriam que o conjunto das mesmas resultava numa longa narrativa episódica, mas coerente.

Em 1925, o cinema estabelecia-se como indústria e com a tendência cada vez maior dum cinema narrativo e descritivo graças à possibilidade de montar filmes mais longos. Simultaneamente, crescem movimentos vanguardistas que tentam contrariar essa corrente, entre os quais a ideia de um “Cinema Puro”, um movimento que defende o “verdadeiro” cinema: um cinema intelectual, hermético de qualquer influência exterior e independente da prisão narrativa, renegando a tendência comercial das adaptações literárias. Henri Chomette e o irmão René Clair discordavam em muitos aspetos em relação à dependência da produção cinematográfica da tecnologia que a suporta, mas ambos concordam que a imagem deve ser sempre o motor do filme. O filme enquanto ilustração dum argumento era uma ideia abominável, mas uma composição arbitrária de imagens registadas não bastava para ser considerada cinema. A composição, o ritmo e a ordem são os elementos da intervenção humana que transformam o filme em Cinema. Os puristas acreditavam que a qualidade e excelência do cinema exigiam a ausência total de referências e influências de outras artes.

Nesse sentido, o cinema puro retorna ao cinema de atrações enquanto exemplo original a seguir, considerando que só nessa fase inicial é que o cinema manteve as suas características genéticas. Acima de tudo, procuraram preservar e perpetuar o poder de nos deixarmos-nos maravilhar pela imagem capturada. Considerando a adaptação como uma submissão a outro meio, René Clair em 1923 toma as curtas metragens dos

Lumière, nomeadamente *L'Arroseur Arrosé*, como o exemplo perfeito da realização cinematográfica, considerando-o superior às realizações mais recentes, adaptadas de romances e grandes obras literárias. Contudo, esta afirmação também nos indica que Clair pouco ou nada estava informado em relação ao meio da banda desenhada, uma vez que em *L'Arroseur Arrosé* há uma forte inspiração, nem que seja de forma indireta, numa anedota recorrente em tiras e pranchas de banda desenhada.

Com isto, defendo que o problema em questão não deveria ser a adaptação, mas aquilo que a motiva e, acima de tudo, direciona os seus objetivos criativos. No caso particular de *L'Arroseur Arrosé*, considerando não ser uma adaptação direta e intencional, foi a inspiração numa tira cómica narrativa que levou os irmãos Lumière a pensar no filme como uma ferramenta criativa, para além dum dispositivo de registo. Incentivou-os a estabelecer personagens e colocá-los numa situação, considerar a composição e o espaço não apenas em termos estéticos, mas como elementos narrativos. A diferença entre a curta metragem que regista a saída dos trabalhadores da fábrica e *L'Arroseur Arrosé* não é apenas a componente narrativa; enquanto a primeira regista um momento exterior, independente, que aconteceria ou não mesmo sem a intervenção do cinematógrafo e em que o papel deste foi sobretudo o de registar, a segunda resulta dum processo de escolhas deliberadas e artificiais que condicionaram o registo, ou seja, é o princípio dum processo e dum método criativo.

Nesse sentido, concluo que a adaptação ou inspiração noutros meios não tem de ser menosprezada, porque, como Méliès também comprovou, a influência de outras artes e a vantagem da multidisciplinariedade podem ser a porta para a evolução do meio, o surgimento de novas técnicas ou até uma revolução cultural, como foi o crescimento do cinema narrativo.

Independentemente de *L'Arrouser Arrosé*, a relação comercial entre o Cinema e a Banda Desenhada ao longo do século XX espelhou-se essencialmente em adaptações e os consequentes sucessos comerciais. Estas adaptações não implicam, forçosamente, o interesse em cruzar ou refletir na dificuldade de conciliar dois meios diferentes; as motivações gerais são as mesmas que já estavam presentes em *Happy Hooligan*: ampliar a popularidade de narrativas e personagens de banda desenhada através do grande ecrã. Alguns exemplos como *Scott Pilgrim vs. The World* (Edgar Wright, 2010), *Sin City* (Frank Miller, 2005) ou *Chicken With Plums* (Marjane Satrapi; Vincent

Paronnaud, 2011), são abordados no capítulo *Adaptações Contemporâneas de Banda-Desenhada*, em que o foco principal será *Ghost World* (Terry Zwigoff, 2001), a adaptação homónima da banda desenhada de Daniel Clowes.

Em todos estes filmes, os autores das bandas desenhadas originais estiveram presentes na produção das adaptações. No caso de *Sin City* (2004), o filme tentou mimicar da forma mais fiel possível o estilo e o grafismo de Frank Miller, intencionalmente copiando vinhetas específicas e reproduzindo-as em imagem real. No caso de *Scott Pilgrim vs The World* (2010), a adaptação para filme foi uma oportunidade de aplicar efeitos especiais e visuais que na banda desenhada, não teriam o mesmo impacto. Sendo a obra original uma homenagem à estética dos videojogos, filmes de ação e cultura popular, o realizador exacerbou os elementos que a banda desenhada sugere, mas que não conseguia reproduzir sem movimento, som e até cor.

Em *Ghost World*, uma banda desenhada escrita e desenhada por Daniel Clowes, a situação torna-se um pouco diferente. Publicada em 1997, foi adaptada a cinema em 2001 por Terry Zwigoff e pelo próprio Clowes.

A análise de *Ghost World* foi feita tomando como ponto de partida os quatro problemas de adaptação estabelecidos por Pascal Lefèvre em *Incompatible Visual Ontologies? The problematic adaptation of drawn Images*, que resumem a dificuldade em adaptar obras de banda desenhada ao cinema:

- O processo de reescrever o texto da banda desenhada para filme;
- As características da composição da banda desenhada em relação ao *frame* no cinema;
- A transição de desenho para imagem fotográfica;
- e por fim, o peso do *som* do filme em comparação com o *silêncio* na banda desenhada.

Reconhecendo que seria difícil e pouco eficaz analisar estes tópicos de forma isolada, a análise foi dividida em duas partes em que os quatro problemas foram abordados, sendo a primeira parte relativa à estrutura e ao *storyboard*, e a segunda em relação ao conteúdo, à temática, à identidade e linguagem própria do autor.

Relativamente ao processo de reescrever o texto da banda desenhada para filme, observámos que o argumento reescrito para o filme se foca no contraste entre as protagonistas, Enid e Rebecca, como ponto chave da narrativa. Daniel Clowes encarou a produção do filme como uma oportunidade de reescrever uma história linear – de início, meio e fim – em contraste com a estrutura episódica e fragmentada da banda desenhada.

A banda desenhada, tal como o cinema, é um meio que construiu a sua própria linguagem, códigos e sistemas. Ao adaptar *Ghost World* a um filme, as pranchas não são equivalentes a um *storyboard* cinematográfico. Não existe uma regra geral que determine a relação entre a composição da banda desenhada em relação ao *frame* no cinema. Uma prancha de banda desenhada, apesar de conter lógica e códigos semelhantes a de um *storyboard*, não são equivalentes no sentido em que o primeiro é um produto final e o segundo é uma ferramenta de suporte. Nesse sentido, utilizar uma prancha de banda desenhada como *storyboard* nem sempre poderá resultar num filme igualmente interessante, muitas vezes sucede o contrário. A tradução dum meio para o outro não reside apenas na tradução de desenho para imagem real ou pela atribuição de movimento.

Tanto o autor como realizador concordaram que o filme seria uma oportunidade de reinventar os personagens e aprofundar os temas centrais da obra, em vez duma tentativa de mimicar vinhetas e ilustrações para imagem real, como acontece intencionalmente em *Sin City*. Portanto, *Ghost World* ultrapassa, em certas medidas, a primeira necessidade de *Happy Hooligan*: dar vida aos personagens através do movimento e da imagem real não basta. *Ghost World* não é apenas uma adaptação, mas uma reinterpretação, uma nova obra que toma a banda desenhada como ponto de partida e principal referência.

Conclui-se que aquilo que une as duas versões de *Ghost World*, a banda desenhada e o filme, é a persistência nos mesmos temas: dores de crescimento, o aborrecimento, a alienação e ciclo repetitivo quotidiano em que as personagens se encontram presas, num universo povoado por personagens-tipo caricaturais. Portanto, as características que o cinema acrescenta – o som, as cores, o movimento – são utilizadas para aprofundar sobretudo a caracterização dos personagens e do universo, sendo a alteração do argumento uma consequência dessa transformação.

Ao contrário do que se esperaria numa adaptação literária, que coloca a estabilidade do argumento em primeiro lugar, os criadores de *Ghost World* optaram encarar a obra como uma exploração temática em que o argumento e os personagens e a caracterização dos mesmos são igualmente importantes, e mutáveis, a favor da montagem do produto final.

No último capítulo, *Multidisciplinaridade e Influências*, analisei a obra de três autores diferentes: Wim Wenders, Marjane Satrapi e Bastien Vivès, investigando como a pintura contribuiu para os primeiros anos formativos de Wenders e Satrapi, ou de que forma o contacto com a cultura popular na adolescência moldou a obra de Vivès e Wenders.

Por fim, a relação entre a banda desenhada e o cinema vai para além da ocasião de uma adaptação: assim, analisámos em simultâneo duas obras: o filme *Paris, Texas* (1984) de Wim Wenders e a banda desenhada *Le Gout Du Chlore* (2011) de Bastien Vivès, que exploram ideias e temas semelhantes, desde a distância, ao abandono, ao desejo.

Estes três autores são experientes em diferentes áreas, para além daquela em que atualmente trabalham. Bastien Vivès, antes de ser autor de banda desenhada, estudou Belas Artes e Cinema de Animação. Wenders e Satrapi, antes de se tornarem realizadores, consideram-se pintores e artistas visuais e encaram o cinema uma oportunidade de trabalharem diversas áreas criativas que lhes interessam em simultâneo. Bastien Vivès, tal como Satrapi, encara o cinema como uma possibilidade de trabalhar em equipa. Para estes três autores, grande parte das suas maiores influências são externas à área criativa em que trabalham. Vivès, por exemplo, é fortemente influenciado pelos videojogos e pela cultura popular Japonesa. No caso de Wenders, os pintores vanguardistas da década de 60 continuam a ser a sua maior referência.

Para Bastien Vivès, a banda desenhada é sobretudo um processo colaborativo. Apesar de ter estabelecido a carreira com a publicação de romances gráficos que escreveu e desenhou, *Last Man*, o projecto a que chama o seu projecto de sonho, é um produto de colaboração entre três autores: Vivès, Yves Bigerel (Balak), e Michaël Sanlaville. Tanto Satrapi como Vivès afirmam que o processo colaborativo é altamente benéfico e essencial para o desenvolvimento dum projecto. Vivès, tal como Wenders, não

diferencia os seus projectos, sejam estes comerciais ou de autor, uma vez que o ponto de partida e a motivação são os mesmos: explorar temas e situações que o interessam e preocupam. Para Vivès, a qualidade dum projecto é independente do género ou do público alvo.

Ao analisar estes autores e as suas obras, que à partida não estabelecem qualquer relação, concluí que as características que partilham não são sempre visíveis. As influências, referências e outros aspetos que moldam o trabalho criativo de alguém nem sempre se refletem visualmente numa obra. Bastien Vivès, Marjane Satrapi e Wim Wenders aparentam ter pouco em comum, mas ao analisar e comparar o processo criativo, o percurso académico e as referências de cada um em conjunto, observei que entre os três existem várias semelhanças, desde a relação entre a pintura e o cinema em Satrapi e Wenders, ou a necessidade colaboração que Vivès e Satrapi demonstram.

E aquilo que une e torna possível comparar *Paris, Texas* (Wim Wenders, 1984) com *Le Goût De Chlore* (Bastien Vivès, 2011) está para lá das características superficiais que separam o Cinema da Banda Desenhada, como a imagem real, o som ou o movimento. Essas características não separam os meios, mas são ferramentas que são utilizadas para explorar e manipular as ideias e motivações de cada obra. As grandes extensões azuis que representam a piscina dispersam as pequenas figuras que flutuam no seu interior em *Le Goût Du Chlore*, da mesma forma que o deserto americano e as grandes extensões de paisagem americana moldam toda a cinematografia e narrativa de *Paris, Texas*. O espaço constitui o ponto de partida para *Paris, Texas*, o motivo que promove dispersão, isolamento e afastamento que os personagens em *Le Goût Du Chlore* rompem quando estabelecem contacto. Assim como Daniel Clowes em relação à adaptação de *Ghost World*, Wenders encarou a realização do filme *Paris, Texas* como uma oportunidade de realizar uma história assente numa narrativa estrutural. Uma vez que o filme implica um espaço de tempo contado e definido, um início e um fim, acaba por tornar-se um formato agregador. Embora a banda desenhada seja uma arte sequencial e narrativa, o tempo não é definido, é o leitor que controla a velocidade da leitura. Tal como a visualização duma pintura ou duma fotografia, o tempo da banda desenhada torna-se muito mais abstrato, enquanto num filme, é uma das características estruturantes.

Por fim, esta dissertação teve como ponto de partida e experiência e convívio pessoal e profissional no meio da banda desenhada em contraste com os meus conhecimentos de Cinema obtidos durante o mestrado. A minha motivação para perseguir este tema – o diálogo entre a Banda Desenhada e o Cinema, os possíveis paralelismos entre os processos criativos dos dois meios e as vantagens da multidisciplinaridade – é também pessoal. Antes de envergar neste mestrado da área do Cinema, sou também licenciada em Pintura. No entanto, a minha área de realização profissional e linguagem com qual me expresso é a Banda Desenhada.

Esta reflexão é também uma tentativa de encontrar respostas e aprofundar o conhecimento nas áreas que mais influenciam e afetam o meu trabalho, tendo como principal preocupação analisar o impacto positivo que poderá vir da experiência ambivalente em diferentes meios. Contudo, era também minha intenção aumentar e contribuir para o estudo da Banda Desenhada enquanto meio artístico, demonstrando que as similaridades entre este meio e o cinema são mais do que genéticas ou semióticas, mas sobretudo bastante pertinentes para a cultura visual da atualidade.

Contudo, ao concluir esta análise, observei que não existe uma regra geral ou uma forma única de comparar a banda desenhada com o cinema, tendo em conta a vastidão de géneros, técnicas, autores e contextos em que inúmeras obras se dispersam. No entanto, considero a Banda Desenhada e o Cinema meios artísticos assentes na sequência visual, e que as origens históricas de ambos comprovam a nível técnico que estes dois surgiram de necessidades e com objetivos semelhantes – mostrar, contar histórias e cativar o público – mas que a respetiva industrialização e comercialização contribuiu para que se separassem.

No entanto, parte da minha motivação em refletir sobre as possíveis equivalências entre o cinema e banda desenhada deve-se ao que cada meio tem ainda para oferecer ao outro em termos criativos. E ao investigar o surgimento do cinema narrativo, nomeadamente a célebre curta metragem dos irmãos Lumière *L'Arroseur Arrosé* e a forte possibilidade de ter sido inspirada em tiras de banda desenhada, constato que a relação e inspiração trocada entre os meios pode ser um fator positivo e até revolucionário.

Ao analisar este conjunto de filmes e bandas desenhadas, concluo que o diálogo entre os dois meios pode gerar consequências positivas que contribuem para a evolução técnica e criativa de ambos os meios, porque implica a intervenção de novas técnicas e

abordagens criativas, podendo ser motores de inovação, como a indução de cortes, mudança de pontos através da montagem cinematográfica, induzidas pela linguagem da banda desenhada. Desde Winsor McCay a George Méliès, de Wim Wenders, Marjane Satrapi a Bastien Vivès, todos estes autores tiveram, de uma forma mais ou menos direta, contacto com outro meio para além daquele em que escolheram para produzir o seu trabalho. No caso de Marjane Satrapi e até mesmo de Wenders, o cinema não foi uma escolha ou um objetivo de carreira, mas uma consequência do percurso profissional. Portanto, movimentos como o do cinema puro tornam-se frágeis e pouco sustentáveis: a expressão e produção artística não é um processo hermético, mas um organismo em constante evolução.

## Bibliografia

- Barry, Linda. 2013. *Lynda Barry: Accessing the Imaginary*. USA, Michigan. <https://www.youtube.com/watch?v=x5QsOg-7B6w> (25 de Junho de 2020).
- . 2019. *Making Comics*. 1ª Edição. Drawn & Quarterly.
- Barthes, Roland. 2017. *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições70.
- Baumbach, Nico. 2009. «Nature Caught in the Act: On the Transformation of an Idea of Art in Early Cinema». *Comparative Critical Studies* 6(3): 373–83.
- Bi, Jessie. 2009. «Dans mes yeux». *du9*. <https://www.du9.org/chronique/dans-mes-yeux/> (8 de Dezembro de 2020).
- Braun, Alexander. 2016. *Winsor McCay. The Complete Little Nemo 1905-1909*. 2ª Edição. Koln: TASCHEN.
- Brunetti, Ivan. 2011. *Cartooning: Philosophy and Practice*. Yale University Press.
- Clair, René. 1951. *Reflexões*. Edição Portuguesa. Editorial Aster.
- Crafton, Donald. 2014. *Emile Cohl, Caricature, and Film*. Princeton University Press.
- Davis, Blair. 2017. *Movie Comics: Page to Screen/Screen to Page*. Rutgers University Press.
- Dckelmeier, Joe, e Marjane Satrapi. 2020. «Marjane Satrapi Interview: Radioactive». *ScreenRant*. <https://screenrant.com/radioactive-movie-marjane-satrapi-interview/> (29 de Novembro de 2020).
- Doane, Mary Anne. 2002. *The Emergence of Cinematic Time*. Cambridge: MA: Harvard University Press.
- Figueiredo, Camila Augusta Pires de. 2010. «INCOMPATIBLE ONTOLOGIES IN THE TRANSPOSITION OF GRAPHIC NOVELS TO FILMS». *Em Tese* 16(3): 171.
- Figueiredo, Camila Augusta Pires de, e Diniz, Thais Flores Nogueira. 2015. «Da Página para a tela: um breve panorama histórico sobre o debate teórico entre quadrinho e cinema». *IPOTESI* 19(1): 142–51.
- Gardner, Jared. 2012. *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*. Stanford, Calif.: Stanford Univ. Press.
- Gaudreault, André. 2011. *Film and Attraction: From Kinematography to Cinema*. University of Illinois Press.
- Goldberg, Vicki. 2003. «ART; Wim Wenders and the Landscape of Desire (Published 2003)». *The New York Times*.

- <https://www.nytimes.com/2003/11/30/movies/art-wim-wenders-and-the-landscape-of-desire.html> (1 de Dezembro de 2020).
- Gunning, Tom. 2014. «The Cinema of Attraction [ s ] : Early Film , Its Spectator and the Avant-Garde».
- Harguindey, Breixo. 2013. «The Comics of Pier Paolo Pasolini». *CCCB LAB*. <http://lab.cccb.org/en/the-comics-of-pier-paolo-pasolini/> (22 de Setembro de 2020).
- Harper, Morten, e Bastien Vivès. 2015. «The Peter Pan of Paris |».  
<http://www.tcj.com/the-peter-pan-of-paris/> (29 de Novembro de 2020).
- Hignite, M. Todd. 2007. *In the Studio: Visits with Contemporary Cartoonists*. New Haven, Conn.; London: Yale University Press.
- Jill Chuah, Masters, e Marjane Satrapi. 2020. «Director Marjane Satrapi: ‘The Real Question Is Do You like Everyone? No? So, Why Should Everyone like You?’». *The Arts Desk*. <https://theartsdesk.com/film/director-marjane-satrapi-%E2%80%98real-question-do-you-everyone-no-so-why-should-everyone-you%E2%80%9999> (29 de Novembro de 2020).
- Karasik, Paul, e Mark Newgarden. 2017. *How To Read Nancy: The Elements of Comics in Three Easy Panels*. 1ª Edição. Lake City NE: Fantagraphics Books, Inc.
- Kelly, Weiss, e Marjane Satrapi. 2012. «Marjane Satrapi in Action». *Interview Magazine*. <https://www.interviewmagazine.com/film/marjane-satrapi-chicken-with-plums> (29 de Novembro de 2020).
- Kessler, Frank. 2012. «The Gentleman in the Stalls: Georges Méliès and Spectatorship in Early Cinema». Em *Audiences*, ed. Ian Christie. Amsterdam: Amsterdam University Press, 35–44.
- Lacassin, Francis. 1972. «The Comic Strip and Film Language». *Film Quarterly* 26(1): 11–23.
- Lefèvre, Pascal. 2007. «Incompatible Visual Ontologies? The problematic adaptation of drawn images». Em *Film and Comic Books*,.
- Miller, Frank. 2011. *Sin City. Volume 1*. Milwaukie, Ore.: Dark Horse Books.
- Morin, Edgar. 1970. *O Cinema ou o Homem Imaginário*. Edição Portuguesa. Lisboa: Moraes Editores.
- Musser, Charlie. 2006. «Rethink Early Cinema: Cinema of Attractions and Narrativity». Em *The Cinema of Attractions Reloaded*, ed. Wanda Strauven. Amsterdam: Amsterdam University Press, 390–471.
- O’Malley, Bryan Lee. 2007. *Scott Pilgrim In His Finnest Hour / Vol. 6*. Portland, Or.: ONI Press.

- Parille, Ken. 2017. «Ghost World at Twenty: Daniel Clowes's Dialogue |». *The Comics Journal*. <http://www.tcj.com/ghost-world-at-twenty-daniel-clowess-dialogue/> (20 de Junho de 2020).
- Ramos, Tyler, e Tony Zhou. 2015. «Buster Keaton - The Art of the Gag». *Every Frame a Painting*. <https://www.youtube.com/watch?v=UWEjxkkB8Xs&t=133s> (22 de Janeiro de 2021).
- Ranci re, Jacques. 2012. *Os Intervalos do Cinema*. 1<sup>a</sup> edi o portuguesa. Lisboa: Orfeu Negro.
- Renard, Jean-Bruno. 1981. *A Banda Desenhada*. Vila da Feira: Editorial Presena.
- Rickman, Lance. 2008. «Bande Dessin e and the Cinematograph: Visual Narrative in 1895». *European Comic Art* 1(1): 1–19.
- Sabin, Roger. 2003. «Ally Sloper: The First Comics Superstar?». *Image & Narrative* (7). <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/graphicnovel/rogersabin.htm> (3 de Janeiro de 2020).
- Sartre, Jean-Paul. 2012. *Alberto Giacometti*. So Paulo: WMF Martins Fontes.
- Satrapi, Marjane, e Jean-Pierre Lavoignat. 2011. «Interview with Marjane Satrapi». *Cultural Services French Embassy in the United States*. <https://frenchculture.org/film-tv-and-new-media/2848-interview-marjane-satrapi> (29 de Novembro de 2020).
- Sims, David. 2017. «“Ghost World” Endures for Its Cynicism—and Pathos». *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2017/06/ghost-worlds-2001-criterion-release/528738/> (20 de Junho de 2020).
- Solomon, Charles. 1994. *The History of Animation - Enchanted Drawings*. 2nd ed. New Jersey, EUA: Wings Books, Random House.
- Solomon, Matthew. 2012. «Georges M li s: Anti-Boulangist Caricature and the Incoherent Movement». *Framework* 53(2). [https://www.researchgate.net/publication/262095404\\_Georges\\_Melies\\_Anti-Boulangist\\_Caricature\\_and\\_the\\_Incoherent\\_Movement](https://www.researchgate.net/publication/262095404_Georges_Melies_Anti-Boulangist_Caricature_and_the_Incoherent_Movement) (8 de Fevereiro de 2020).
- Sousa, Paulo. 2017. «O surgimento do Z  Povinho». *O surgimento do Z  Povinho*. <https://ensina.rtp.pt/artigo/o-surgimento-do-ze-povinho/> (20 de Fevereiro de 2021).
- Spring Warren. 2012. «From Ghost World to Your World An Interview with Daniel Clowes». *boomjcali Boom: A Journal of California* 2(2): 13–21.
- Viv s, Bastien. 2009. *Dans Mes Yeux*. KSTR Casterman.
- . 2011. *A Taste of Chlorine*. London: Jonathan Cape.

- Vivès, Bastien, Balak, e Michaël Sanlaville. 2013. *Last Man / Vol. 1*. Paris: Casterman.
- Wenders, Wim. 2001. «Interviews - Wim Wenders». *Doubletake*. <http://www.doubletakemagazine.org/int/html/wenders/> (2 de Dezembro de 2020).
- . 2015. «Wim Wenders' Road». <https://www.artpapers.org/wim-wenders-road/> (1 de Dezembro de 2020).
- . 2017a. *A Lógica das Imagens*. Lisboa: Edições70.
- . 2017b. «WIM WENDERS: AN INTERVIEW (1984)». <https://scrapsfromtheloft.com/2017/08/15/wim-wenders-interview/> (1 de Dezembro de 2020).

## Filmografia

Blackton, J. Stuart (Realizador) e Smith, Albert E. (Realizador). (1900). *Happy Hooligan Assists the Magician*. EUA: Blacktoon Studios

Fellini, Federico (Realizador). (1965). *Giulietta degli spiriti*. Itália.

——— (1973) *Amarcord*. Itália.

Johnson, Craig (Realizador) e Clowes, Daniel (Argumentista). (2017) *Wilson*. EUA: Ad Hominem Enterprises

Keaton, Buster (Realizador/Ator). (1920) *One Week*. EUA: Metro Pictures

Kechiche, Abdellatif (Realizador) (2013) *La vie d'Adèle*. França: France 2 Cinéma

Lumière, Auguste (Realizador) Lumière, Louis (Realizador). (1895). *L'Arroseur Arrosé*. França

——— (1895). *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*. França: Société Lumière

——— (1896). *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*. França: Société Lumière

McCay, Winsor (Realizador). (1911) *Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics*. EUA: W. McCay; J. S. Blackton.

——— (1914) *Gertie, the Dinosaur*. EUA: W. McCay.

Méliès, Georges (Realizador). (1901) *L'homme à la Tête de Caoutchouc*. França: Star Film Company

——— (1902) *La Danseuse Microscopique*. França: Star Film Company

——— (1902) *Le Voyage dans la Lune*. França: Star Film Company

Müller, Valérie (Realizador) Preljocaj, Angelin (Realizador). (2016) *Polina*. França: France 2 Cinéma

Porter, Edwin S. (Realizador) McCutcheon, Wallace (1906) *Dream of the Rarebit Fiend*. EUA: Edison Studios

Porter, Edwin S. (Realizador), Outcault, Richard F. (Argumento) (1904) *Buster Brown and the Dude*. EUA: Edison Studio

——— (1904) *Pranks of Buster Brown and His Dog Tige*. EUA: Edison Studio

Pasolini, Pier Paolo (Realizador) (1967) *La Terra Vista dalla Luna*. Itália: Dino De Laurentiis

Pavich, Frank (Realizador). (2013) *Jodorowsky's Dune*. EUA, França: Sony Pictures Classics

Rodriguez, Robert (Realizador) Miller, Frank (Realizador). (2020). *Sin City*. EUA: Troublemaker Studios, Dimension Films

Satrapi, Marjane (Realizador) Vincent Paronnaud (Realizador). (2007) *Persepolis*. França: Celluloïd Dreams

——— (2011). *Chicken With Plums*. França: Celluloïd Dreams, TheManipulators

Schultze, Carl E. (Argumento) (1902) *Foxy Grandpa*. EUA: American Mutoscope & Biography Company

Snyder, Zack (Realizador) (2009) *Watchmen*. EUA: Warner Bros.

Wenders, Wim (Realizador). (1984) *Paris, Texas*. EUA: Road Movies, Filmproduktion GmbH, Argos Films S.A.

Wright, Edgar (Realizador). (2010). *Scott Pilgrim vs. The World*. EUA: Universal Pictures

Zwigoff, Terry (Realizador) (1995) *Crumb*. EUA: Sony Pictures Classics

Zwigoff, Terry (Realizador) Clowes, Daniel (Argumento). (2001). *Ghost World*. EUA: Advanced Medien

——— (2006) *Art School Confidential*. EUA: Sony Pictures Classics

## Índice de imagens

Figura 1: Fragmento de <i>Histoire de M. Vieux Bois</i> (1837), de Rodolphe Topffer	10
Figura 2: Slide de Lanterna Mágica, manufaturado em vidro, século XIX.	11
Figura 3: O <i>Kinetophone</i> , inventado por Thomas Edison.	14
Figura 4: <i>Frames</i> de alguns dos primeiros filmes exibidos nos <i>kinetoscope</i> e <i>kinetophones</i> de Thomas Edison.	16
Figura 5: <i>La Sortie de l'usine Lumière à Lyon</i> (1895) Louis e August Lumière	18
Figura 6: <i>L'Arroseur Arrosé</i> (1895) Louis e August Lumière	21
Figura 7: Da esquerda para a direita, <i>Arrosage Public</i> , Uzès (1885), <i>L'Arroseur</i> , Hermann Vogel (1887), <i>Ein Bubenstreich</i> , Hans Schliebmann (1886).	22
Figura 8: <i>Historie sans Paroles - Un Arroseur Public</i> (1889) Christophe em <i>Le Petit Français Illustré</i> #23	25
Figura 9: <i>Fait Divers</i> (1887) A. Sorel	27
Figura 10: <i>The Fifth-Floor Lodger and his Elevator</i> (1890), F. M. Howarth	28
Figura 11: Detalhe de <i>Ally Sloper: A Moral Lesson</i> . (1873) por Marie Duval, retirado do artigo de Roger Sabin (2003)	29
Figura 12: <i>The Doings of Happy Hooligan</i> (1900) de F. B. Opper	31
Figura 13: <i>Happy Hooligan Assists the Magician</i> (1900) J. Stuart Blackton, Albert E. Smith.	32

Figura 14: Buster Keaton a serrar a tábua onde está sentado em <i>One Week</i> (1920).	33
Figura 15: <i>L'homme à la Tête de Caoutchouc</i> (1901) e <i>La Danseuse Microscopique</i> (1902), de George Méliès, respetivamente.	58
Figura 16: <i>L'homme à la Tête de Caoutchouc</i> (1901) de Georges Méliès.	59
Figura 17: Esquerda: <i>Little Nemo in Slumberland</i> (1906) Winsor McCay, Direita: <i>Little Nemo in Slumberland</i> (1907) Winsor McCay	63
Figura 18: Vinhetas de <i>Little Nemo in Slumberland</i> , publicadas no New York Herald em setembro de 1908.	65
Figura 19: <i>Little Nemo in Slumberland</i> , publicado no New York Herald Tribune, 14 de janeiro de 1906	66
Figura 20: Vinhetas da banda desenhada <i>Sin City</i> (1991-1992), de Frank Miller em comparação com a adaptação homónima, <i>Sin City</i> (2005), realizada por Robert Rodriguez.	69
Figura 21: Em cima: <i>Frame de Scott Pilgrim vs The World</i> (2010), de Edgar Wright; em baixo: Páginas de <i>Scott Pilgrim's Finest Hour</i> (2010), Bryan Lee O'malley.	71
Figura 22: Storyboard de Moebius para a produção de <i>Dune</i> de Alejandro Jodorowsky, que seria uma adaptação do romance homónimo de Frank Herbert.	77
Figura 23: Esquerda: Storyboard escrito e desenhado por Pier Paolo Pasolini de <i>La Terra Vista Dalla Luna</i> ; Direita: versão redesenhada por Davide Toffolo.	78
Figura 24: <i>Ghost World</i> (1995), Daniel Clowes	81
Figura 25: <i>Ghost World</i> (1995), Daniel Clowes	82

Figura 26: Cena de abertura do filme <i>Ghost World</i> (2001) Terry Zwigoff	84
Figura 27: Em cima: Vinhetas de <i>Ghost World</i> (1995), romance gráfico de Daniel Clowes; em baixo: <i>Frame</i> da adaptação homónima.	85
Figura 28: Em cima, ilustração da estante de Enid. Em baixo, Enid (Thora Birch) no seu quarto repleto de bugigangas e todo o tipo de objectos.	87
Figura 29: Última página do romance gráfico <i>Ghost World</i> .	90
Figura 30: <i>Frame</i> da curta metragem da chegada do comboio dos irmãos Lumière, 1885.	96
Figura 31: <i>Dans Mes Yeux</i> (2009), Bastiën Vivés. Página 10	98
Figura 32: Em cima: Excerto da banda desenhada <i>Chicken With Plums</i> de Marjane Satrapi; em baixo: <i>Frame</i> da adaptação, <i>Chicken With Plums</i> (2011) Marjane Satrapi e Vicent Paronnaud.	103
Figura 33: <i>Frame</i> de <i>Paris, Texas</i> (1984) Wim Wenders.	106
Figura 34: <i>Frame</i> de <i>Paris, Texas</i> (1984) Wim Wenders.	108
Figura 35: <i>A Taste of Chlorine</i> (2011), de Bastien Vivès, páginas 92 e 93	109
Figura 36: <i>A Taste of Chlorine</i> (2011), Bastien Vivès, páginas 120 e 121	111