TRANS/RE/CRIAÇÕES DO ESTILO *NOIR*: DAS PÁGINAS PARA AS TELAS

Denise Azevedo Duarte **Guimarães**[1]

Introdução

Este artigo propõe reflexões sobre as múltiplas possibilidades de elaboração simbólica do espaço urbano, no âmbito das narrativas ficcionais, com ênfase em seus agenciamentos sígnicos e nos regimes visuais que efetivam seus modos de presença na mídia impressa e audiovisual. As recentes configurações imagéticas das metrópoles des/re/veladas nas páginas e nas telas constituem uma tendência que vai muito além do que era sazonal - em termos de desenhos animados e similares, destinados a platéias infanto-juvenis -; o que vem atraindo diversificados segmentos de público para as salas de cinema e movimentando um rico filão da indústria do entretenimento.

Um exemplo relevante são as edições *Marvel Noir:* várias séries publicadas recentemente e que apresentam as aventuras dos heróis e super-heróis reinterpretadas de acordo com pressupostos estéticos do estilo *noir*. Com suas sinistras cidades imersas nas sombras, tais narrativas apresentam ostensivas reverberações dos filmes *noir,* que tiveram seu apogeu entre 1940 e 1960.

Minha abordagem deste recente fenômeno transmidiático centra-se na observação de como as narrativas sequenciais ligadas ao universo de um tipo de quadrinhos, as *graphic novels*, tendem a marcar sua presença num nicho expressivo da indústria cinematográfica atual.

Devido à expansão das adaptações fílmicas das GNs, o clima de mistério e inquietação em espaços urbanos noturnos e violentos, parece ter tomado de assalto as telas contemporâneas. Como um marcante estilo de época, bastante próximo da estética do cinema expressionista alemão, que lhe é anterior, a cinematografia *noir* tem sido continuamente revisitada por cineastas da atualidade. É o que pretendo explorar neste artigo; não sem antes assinalar que existem polêmicas sobre o conceito. Acredito que, mais do que discutir se o *noir* é um gênero, uma tendência, um movimento ou um estilo, o importante é enfatizar o fascínio por ele exercido sobre diretores, artistas gráficos, espectadores e leitores.

[1] Universidade Federal do Paraná, Brasil.

Fernando Mascarello, no livro por ele organizado - História do Cinema Mundial - debate o tema e explica aquilo que denomina "o fenômeno do noir":

> À luz da fria razão, esses autores estão corretos: o noir é uma categoria falaciosa, e nisso podemos estar de acordo. Mas o que não conseguirão negar, jamais, é sua múltipla produtividade: teórica, crítica, cinefílica, industrial. Em última instância, sua argumentação será sempre de curvar-se à realidade (social, concreta) da existência do noir. [...]. A maior prova que existe? A fascinação que produz o desejo que desperta: a "mística noir". (Mascarello, 2006: 185)

Creio ser possível reiterar que tal "mística" continua forte e encontra espaço significativo, tanto nas telas, quanto nas páginas das narrativas sequenciais; o que me leva a investigar como as constantes estilísticas das narrativas de ficção *noir* têm sido retomadas na cena atual.

Os contextos sociais e históricos são diferentes, todavia permanecem a inquietação e o desassossego dos habitantes das *dark cities* ficcionais, espaços significantes sobre os quais proponho uma abordagem sincrônica. Para o estudo destas narrativas transmidiáticas e dos processos que lhes são inerentes, tomo por base as teorias da intersemiose,

Para tanto, valho-me de subsídios teóricos que se mostrem pertinentes, com aporte na semiótica de Charles Sanders Peirce e em teóricos da adaptação e das intermidialidades, como Robert Stam, Linda Hutcheon, Umberto Eco, Julie Sanders, Gérard Genette e Júlio Plaza, entre outros. Valho-me dos estudos de Will Eisner e Scott McCloud para a abordagem das narrativas sequenciais. Arlindo Machado, Ismail Xavier, Fernando Mascarello Lotte Eisner, David Bordwell e Gilles Deleuze são alguns dos autores que fundamentam minha abordagem sobre as especificidades das narrativas gráficas e cinematográficas selecionadas para estudo.

Revisitando o *film noir*

Clássicos do cinema *noir* são adaptações das novelas policiais de sucesso, de escritores como Raymond Chandler, James M.Cain e Dashiel Hammett. Dentre tais filmes, destacam-se: *Pacto de Sangue* (Billy Wilder -1944), *Interlúdio* (Alfred Hitchcock -1946), *A Noite e a Cidade* (Jules Dassin -1950), *Selva de Asfalto* (John Huston -1950), *No Silêncio da Noite* (Nicholas Ray-1950), *Uma Rua Chamada Pecado* (Elia Kazan -1951), *A Marca da Maldade* (Orson Welles - 1958), entre outros.

Ao definir o ponto de vista estilístico e dos elementos narrativos do *film noir*, Mascarello aponta, ainda.

> [...] a série de motivos iconográficos como espelhos, janelas (o quadro dentro do quadro), escadas, relógios, etc. – além, é claro, da ambientação na cidade à noite (noite americana, em geral), em ruas escuras e desertas. Num levantamento estatístico, possivelmente mais da metade dos *noirs* traria no título original menção a essa iconografia – *night, city, street, dark, lonely, mirror, window* – ou aos motivos temáticos – *killing, kiss, death, panic, fear, cry,* etc.(op. cit.: 182)

As referidas características são evidenciadas no exemplo da capa e contracapa do DVD *Enquanto a Cidade Dorme*, filme dirigido por Fritz Lang em sua fase holywoodiana (entre 1936 e 1960).

Figura 01 - Contracapa e capa do DVD "Enquanto a Cidade Dorme" (Fritz Lang, 1956)

Minha menção a Lang aponta para as raízes do *noir que se* encontram num momento anterior, mais especificamente no cinema expressionista alemão, com destaque para a artificialidade dos métodos de representação cinematográfica, como assinala Ismail Xavier:

> O ataque frontal à aparência realista da imagem cinematográfica vem, inicialmente, de uma tendência específica marcada por uma ostensiva pré-estilização o material colocado em frente à câmera: a tendência expressionista. (Xavier, 2008: 100)

A herança expressionista é confirmada nos inúmeros filmes policiais que sintetizam os conteúdos violentos dos filmes: assassinatos em espaços urbanos, na

calada da noite. É de se notar como os títulos e os cartazes dos filmes anunciam a narrativa amoral e os conflitos armados, nas noites das *dark cities* que constituem o cerne temático deste artigo. Como exemplo, comento dois cartazes franceses, de filmes hollywoodianos, protagonizados por grandes astros e estrelas da época.

Figura 02 - Cartaz "Woman on the Run" (1950) Figura 03 – Cartaz *"Kiss of Death*" (1947)
Disponível em <http://www.google.com.br/search?q=cartazes+cinema+noir> Acesso em 15 de fev.2014[2]

Em ambos, avulta a figura do detetive engravatado, com o indefectível chapéu e uma arma na mão. O cenário, atravessado por faixas luminosas transversais e espaços mais escuros contrastantes, tem ao fundo o *skyline* metropolitano, compondo conjunto arquitetônico típico da ficção *noir*, com suas reverberações expressionistas. Ao afirmar que a luz nada seria sem o opaco que a torna visível, Gilles Deleuze explica que,

> A imagem visual divide-se, por conseguinte em duas segundo uma diagonal ou uma linha recortada de maneira tal que mostrar a luz, como diz Valéry: supõe de sombra uma lúgubre metade. [...] (Deleuze, 2007: 82)

Como cartões de visitas dos dois filmes, os cartazes apresentam a tipografia levemente curvilínea, na cor branca, sobre fundo escuro. As informações verbais estão estrategicamente posicionadas, de modo a não interferir na ambientação desejada.

[2] Todos os cartazes *noir* foram obtidos da Internet, num mesmo link. <https://www.google.com.br/search?q=cartazes+cinema+noir> Acesso em 15 de fev.2014

A filmografia *noir* teve seu apogeu logo após a Segunda Guerra Mundial, nos EUA, mas o conceito apareceu posteriormente na crítica francesa, nos *Cahiers du Cinéma* e revela-se mais complexo do que apenas uma mera definição para filmes de crimes e violência. Suas estratégias estéticas podem ser vistas como ícones do ambiente de suspense e como uma tentativa de metaforização de determinados traços dos protagonistas, em roteiros policiais cheios de reviravoltas, com seus detetives cínicos e sempre às voltas com *femmes fatales*. Estrelados pelas divas do *star system,* os filmes apresentam essa nova mulher como uma figura sedutora e malvada, como uma metáfora da independência feminina, que rompe com os padrões aceitos na época.

Figura 04 – "The Dark Corner" (1946)

Figura 05 – "The Asphalt Jungle" (1950)

No primeiro cartaz, a figura do detetive, na parte inferior esquerda, sugere uma espécie de subordinação ao enorme rosto feminino, ligeiramente sombreado, que avulta acima dele. De resto, todo o fundo é pura escuridão, sobre a qual se sobrepõem os créditos na cor branca. O verbal se iconiza, reiterando a coloração dos cabelos da atriz, na disposição do título, cuja perspectiva sugere profundidade e movimento. Apenas a referência verbal à esquina escura alude ao mistério do contexto urbano.

O segundo cartaz apresenta uma opção visual que destaca sobremaneira a figura da *femme fatale* contra os edifícios ao fundo e o céu avermelhado do crepúsculo, na metafórica "Selva do Asfalto". Tudo é ostensivamente sensual na figura feminina: as

cores fortes do figurino explicitam as formas voluptuosas daquela que, devido à postura corporal e a expressão facial, parece comandar toda a ação.

É nos filmes daquela época que a figura feminina assume uma posição totalmente oposta às mocinhas ingênuas ou às prendadas donas de casa, apontando para a ruína de alguns valores familiares dos EUA nos anos depressivos após a segunda Guerra Mundial. A atriz era vista de duas maneiras: como objeto erótico na representação fílmica e como objeto de contemplação no papel que assume fora dela, num processo que alimenta duplamente o imaginário.

As *dark cities* a ficção *noir* foram continuamente recriadas por cineastas do final do século XX, em produções *neo-noir,* como: *Chinatown* (Roman Polanski - 1974), *Blade Runner* (Ridley Scott - 1982), *Los Angeles Cidade Proibida* (Curtis Hanson - 1997), *Cidade das Sombras* (Alex Proyas - 1998), *Cidade dos Sonhos* (David Lynch - 2001), *O homem que não estava lá* (Joel Coen - 2001), *Femme Fatale* (Brian De Palma - 2002). Novamente as imagens promocionais dos filmes são instigantes e repletas de apelos ao suspense e a fortes emoções.

O uso da intertextualidade como proposta artística do *neo-noir* pode ser observado em cenas do filme *Dark City (1998),* de Alex Proyas, que dialoga com os clássicos do expressionismo alemão, mais especificamente com o paradigmático *Metropolis* (1927), dirigido por Fritz Lang.

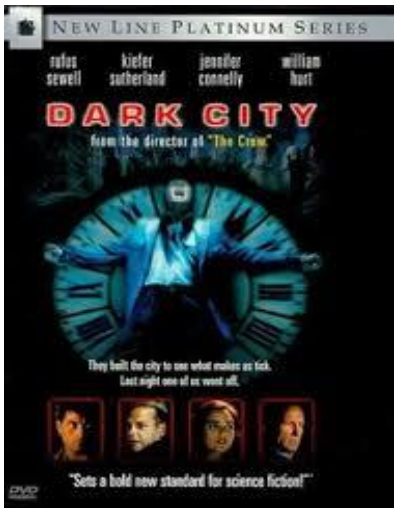


Figura 06- "Dark City", de Alex Proyas (1998) Figura 07 – "Metropolis", de F. Lang (1927)

As duas imagens apresentam as figuras masculinas incrustradas em relógios: prisioneiros do tempo maquínico, na urgência dos tempos modernos.

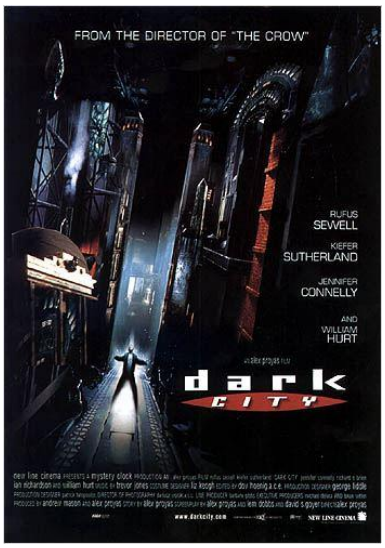


Figura 08 - Imagem do filme "Metropolis" (1927). Figura 09 - Capa do DVD *Dark City* (1998)

A imagem do filme e o cartaz de sete décadas após podem ser associados à afirmação de Gilles Deleuze sobre o que o cinema expressionista invoca:

> [...] não é a clara mecânica da quantidade de movimento sólido ou no fluido, mas uma obscura vida pantanosa em que mergulham todas as coisas, ou retalhadas pelas sombras, ou submersas nas brumas. A vida não-orgânica das coisas, uma vida terrível que ignora a sensatez e os limites do organismo, tal é o primeiro princípio do expressionismo, válido para a Natureza inteira, ou seja, para o espírito inconsciente perdido nas trevas, luz tornada opaca, *lumen opacatum.*[...] Um muro vivo é qualquer coisa de assustador; mas são também os utensílios, as mobílias, as casas e os seus telhados que se inclinam, se estreitam, espiam ou agarram. São as sombras das casas que perseguem quem corre na rua. (Deleuze, 2007: 84)

Assinalo a iluminação antitética, com jogos de claro/escuro que são típicos do cinema expressionista alemão. No livro *A tela demoníaca,* Lotte Eisner, aponta o "método" expressionista que, segundo ela,

> [...] consiste em enfatizar, em salientar, muitas vezes com exagero, o relevo e os contornos de um objeto ou os detalhes de um cenário (...), cuja atmosfera é mais densa. [...] Também se começará a dispor nas laterais enormes refletores inclinados, de modo a iluminar violentamente a arquitetura e a produzir, com a ajuda de superfícies salientes, aqueles estridentes acordes de sombras e luzes que se tornaram clássicos. (Eisner, L. 2002: 67).

Mais recentemente, as representações fílmicas do *neo-noir* destacam a metrópole com seus arranha-céus que formam um simulacro idealizado de superfícies translúcidas e iluminação feérica. Todavia, toda esta *féerie de laboratoire* escamoteia e esconde, em seus desvãos, as zonas urbanas abandonadas e em decadência, ruas e becos anônimos,

cuja iluminação precária abriga os crimes e a instabilidade. Tais paradoxos impactantes constituem o cenário adequado para a traição, a sedução, a mentira e o jogo fatal, que são determinantes da atmosfera nos filmes do gênero.

Uma via de mão dupla

É inegável que a expansão das mídias audiovisuais alterou as experiências cinematográficas em suas formas de comunicação e expressão, o que se projetou de forma acentuada em recentes adaptações de narrativas gráficas para as telas; o que se revela, também, uma via de mão dupla, com reverberações cinematográficas nas páginas das *graphic novels*.

Se o cinema hollywoodiano revelava cautela quanto às adaptações de HQs para as telas, como uma possível fonte de filmes B; a partir do final dos anos 70, tal postura foi sendo gradualmente superada, com superproduções que se tornaram grande sucesso de público, como *Superman,* dirigido por Richard Donner (1978) e *Batman,* de Tim Burton (1989), entre outros. Tal gênero de filmes tornou-se digno de nota, nas últimas décadas do século XX, e a tendência ampliou-se, com o *boom* atual de adaptações fílmicas de quadrinhos. David Bordwell (2006) utiliza o termo *comic book movie* ou filme de quadrinhos e considera esse segmento como uma das fórmulas de maior relevo na indústria cinematográfica atual. O grande interesse pelo tema pode ser exemplificado pelo livro *How to Draw Noir Comics* (2007), de Shawn Martinbrough, um aclamado ilustrador dos *comics*.

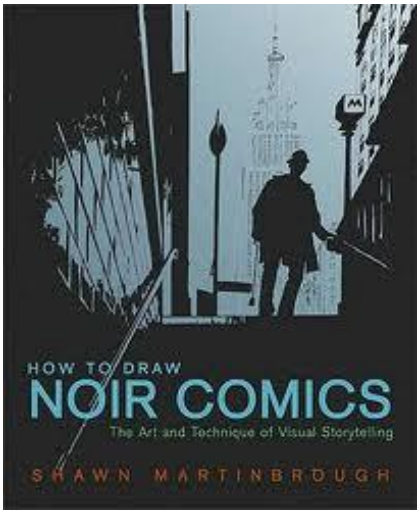


Figura10 - Capa do livro *de 2007* Figura 11 - H. Bogart em "O Falcão Maltês" (1941)

É nítida a semelhança entre a postura de Humphrey Bogart no clássico filme O *Falcão Maltês* (John Huston - 1941) e a capa do livro, que expõe didaticamente as mais recentes técnicas e princípios para desenhar o mundo do crime e seus personagens, imersos nas sombras e neblinas das *dark cities* imortalizadas pelos filmes policiais do período.

Para exemplificar motivos reiterados que caracterizam a ambientação noir, selecionei três imagens de diferentes épocas e contextos diversos: um filme *neo-noir* dirigido por Brian de Palma, um comercial do perfume feminino *Guilty Gucci* dirigido por Frank Miller[3] e uma ilustração da página do livro de Shawn Martinbrough.

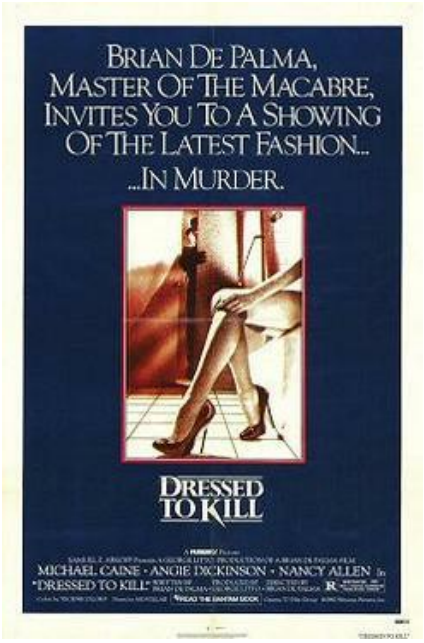


Figura 12 - As pernas e o sapato no filme: "Vestida para Matar" (1980)
(capa do DVD obtida pela autora)

Figura 13 - Frame do comercial de F. Miller, 2010

Figura14 - Imagem do livro de 2007

[3] No final de 2010, Frank Miller inaugurou sua participação neste mercado, com um filme comercial da nova fragrância italiana *Gucci Guilty*, uma espécie de curta ao estilo *Sin City.*

Eis a explicação do autor do livro sobre a referida ilustração:

> This panel uses a forced perspective to suggest the power of sexuality of one character over another. Note the size difference between the male figure in the back ground and the female legs in the foreground. (Martinbrough, 2007: 65)[4]

Entre sombras e silhuetas, ao observar a semelhança nos detalhes das pernas e do sapato feminino - uma metonímia que representa o significativo espaço da sedução reservado às *femmes fatales* em narrativas do estilo *noir* - acredito que as imagens falam por si e entre si.

Outro livro a ser lembrado é *Drawing Crime Noir: for comics & Graphic Novels* (2006), de Christopher Hart.

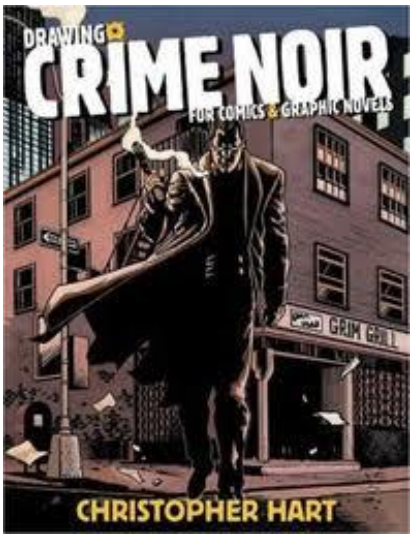


Figura15 - Capa do livro de 2006

O autor considera o mundo do crime *noir* como o mais sofisticado, excitante e perigoso que já apareceu no universo dos quadrinhos. O livro ensina as mais recentes técnicas e princípios para desenhar o mundo do crime *noir*, em narrativas que usam sombras e luzes para criar o clima de suspense e tensão, como pode ser observado nas recentes edições de *Noir Comics* .

A proposta de Hart caminha na direção inversa das adaptações de narrativas gráficas para as telas, pois o ilustrador pretende modernizar clássicos do cinema *noir*, como *O Falcão Maltês* ou *Selva do asfalto*, na mídia impressa. Suas lições incluem o

[4] Tradução livre: Este painel usa uma perspectiva forçada para sugerir o poder da sexualidade de um personagem sobre outro. Observe a diferença de tamanho entre a figura masculina ao fundo e as pernas femininas à frente.

figurino *noir*: as capas de chuva dos cínicos investigadores e seus chapéus; os uniformes dos policiais; e também os trajes sedutores das mulheres atraentes e que, segundo o autor, tanto podem beijar como matar os protagonistas.

O livro explica, entre outros detalhes, como criar narrativas nas quais as sombras, aliadas à onipresente fumaça dos cigarros, podem criar um intenso clima de suspense.

Não é por acaso, portanto, que uma nova tendência eclode, a partir de 2008, com a *Coleção Marvel Noir* que traz as versões, ao estilo da filmografia dos anos 1940, das aventuras de consagrados personagens do mundo dos *comics*. Dentre os inúmeros volumes publicados recentemente, cito os dizeres na contracapa do *Demolidor Noir*, publicado pela Panini Books em 2012,

> Esta edição de *Marvel Noir* traz uma história completa do *Demolidor, o Homem sem Medo*, escrita por Alexander Irvine e desenhada por Tom Coker, agora reinterpretada de acordo com as idéias estéticas da linha *Noir*, lançada pela Casa das Idéias. (op. cit., contracapa)

Assinalo que a referida tendência intensifica-se sobremaneira a partir de 2012, nas versões *noir* das aventuras dos consagrados personagens do universo dos *comics*, ao tematizar sua conturbada vivência do espaço urbano, sempre em luta com audaciosos vilões e criminosos de todos os tipos.

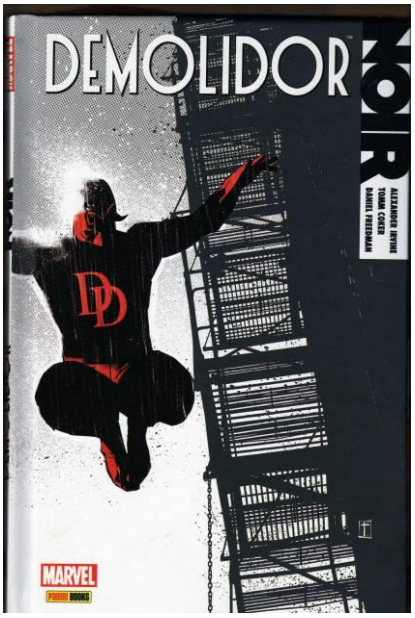


Figura 16 - Capa da edição brasileira (2012) [5]

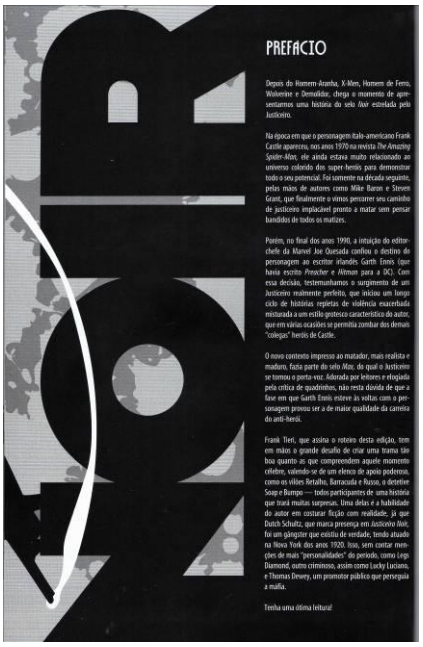
Figura 17 - Abertura da edição brasileira (2012)

[5] Todas as imagens das capas e páginas das GNs, bem como das capas dos DVDs dos filmes foram reproduzidas do acervo particular da autora deste artigo.

Figura 18 - Página do Demolidor Noir (2012)

A página acima contém três vinhetas bem diferentes entre si: tamanhos, formatos e cores fortes contrastantes (o que é uma exceção perante o uso hegemônico do preto e branco em tais obras) assumem funções narrativas que são assimiladas do uso da câmera e dos planos no cinema. A não obediência à divisão tradicional das vinhetas na página foi inaugurada por Will Eisner como uma forma de fortalecer o contraste entre zonas visíveis e sombras, num jogo específico para não definir a totalidade do quadro, configurando um espaço dramático cheio de dobras e regulado por forças diferentes. Tal procedimento expressivo, associado ao artificialismo do cinema expressionista e ao ambiente que privilegia comportamentos obscuros no filme *noir*, torna-se uma marca do gênero *graphic novel.*

Creio que as imagens ilustram a proposta da referida Coleção e poderiam ser cotejadas com as inúmeras narrativas do estilo *noir*, que conquistam um espaço privilegiado, na esfera das *GNs* mais recentes.



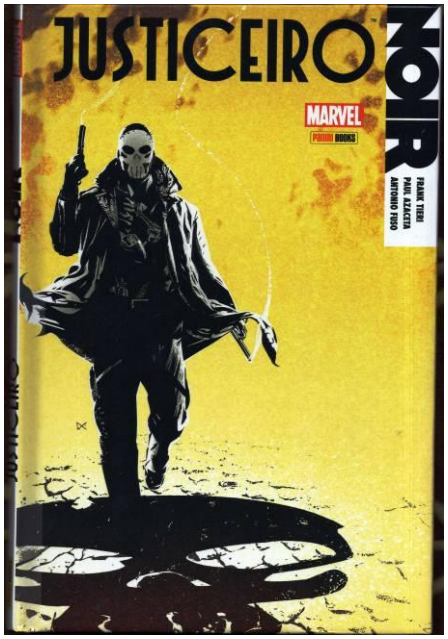


Figura 19- Apresentação da GN (2013) Figura 20 - Capa de Justiceiro Noir (2013)

Na apresentação da edição brasileira da *Marvel Noir*, a concepção do selo/série é assim definida "Depois do Homem-Aranha, X-Men, Homem de Ferro e Demolidor, chega o momento de apresentarmos a história do selo *Noir* estrelada pelo Justiceiro. [...]" (Texto de apresentação da GN de 2013).

Explica-se que, tendo surgido em 1970, o personagem ainda estava muito relacionado ao universo colorido dos super-heróis; portanto só com o passar dos anos foi que o caminho do justiceiro implacável passa a ser percorrido em histórias de exacerbada violência. Agora, devido ao grande sucesso da carreira do anti-herói, "Frank Tieri, que assina o roteiro desta edição, tem em mãos o grande desafio de criar uma trama tão boa quanto as anteriores." (ibid.) O texto termina destacando "a habilidade do autor em costurar ficção e realidade", já que o Justiceiro foi um criminoso que atuou na Nova York dos anos 1920.

Destaco algumas capas de álbuns recentes do selo *Marvel Noir*, cujos protagonistas estão presentes nas telas e telinhas deste início do século.

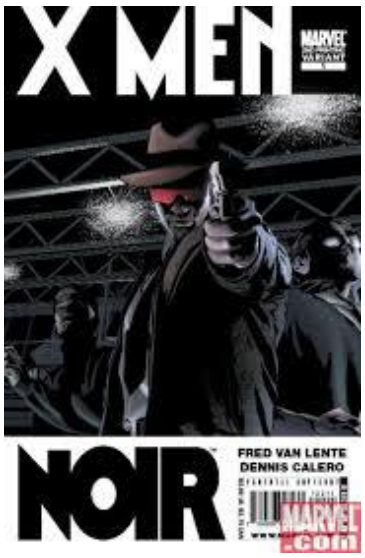


Figura 21- Capa do "X Men Noir"

Figura 22 - Capa do "Wolverine Noir"

Tais imagens são exemplos da excelente acolhida do público ao gênero *noir comics,* com seus heróis ambíguos pouco confiáveis, transcriados estilisticamente para os leitores maduros do século XXI.

Um cartaz e uma capa: reverberações da filmografia *noir*

Para finalizar meu viés, que privilegia a comunicação visual dos produtos ligados às releituras cosmopolitas da temática *noir* e *neo-noir*, comparo duas imagens significativas: o cartaz do filme *The Spirit,* dirigido por Frank Miller em 2008 e a capa da nova edição de *Luke Cage Noir,* publicada em 2013 pela Marvel. À primeira vista, é intrigante perceber similaridades inegáveis entre as duas obras, o que me leva a refletir sobre a infuência do estilo gráfico/cinemático de Frank Miller, nesta retomada das trevas urbanas ficcionais.

Não só as datas confirmam minha percepção intersemiótica, mas também o fato que o álbum de 2013 tenha sido ilustrado por Shawn Martinbrough, premiado autor de narrativas gráficas e também do livro de 2007, no qual se empenha em caracterizar, didaticamente, a arte e as técnicas do *noir*, para os artistas e aspirantes a autores da indústria dos *comics.*

O cotejo entre as imagens do cartaz de 2008 e a capa da GN de 2013 demonstra que qualquer semelhança não seria mera coincidência. Inegavelmente, a visualidade é muito estilizada porque a utilização do preto-e-branco cria uma atmosfera urbana fria e

obscura. Nesse diálogo intertextual, sombras fortemente acentuadas pontuam um mistério visual profundo, relacionado aos ambientes degradados das cidades no limite: além do bem e do mal.

Tanto o cartaz do filme *The Spirit*, quanto a capa de *Luke Cage Noir* salientam o conjunto arquitetônico das cidades ficcionais, refletindo um processo de disseminação e recolha de retalhos urbanos: cenários típicos das narrativas que expõem suas fraturas, suas falhas e suas perturbações, nas megalópoles hodiernas.

Figura 23 - Cartaz do filme "The Spirit" (2008)

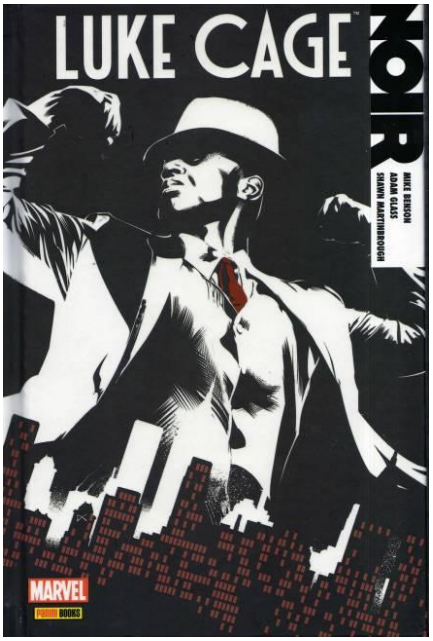


Figura 24 - Capa da revista (2013).

Nos dois produtos ora comentados, a superposição das figuras dos (anti) heróis e sua inserção nas imagens dos edifícios, representam um espaço intensificado por signos e cenas específicas, com o intuito de enfatizar a qualidade dramática dos elementos de efeito visual que anunciam as respectivas narrativas urbanas.

À primeira vista, tanto no cartaz, quanto na capa da GN, a gravata vermelha do personagem destaca-se ostensivamente da ausência de cores. A utilização do vermelho também é restrita a poucos elementos, nas duas peças. No cartaz, a cor vermelha aparece no título e também na gravata iconizada pela iluminação das janelas, em movimento longitudinal, que compõe a imagem do detetive como se fosse projetada sobre o prédio. A estratégia cromática se repete na capa da GN, tanto na gravata do

detetive Luke Cage, quanto nas projeções luminosas longitudinais das janelas dos edifícios, que corporificam *o skyline* da grande cidade.

Assinalo a relevância do efeito do deslocamento dos elementos gráficos do meio impresso para o cinematográfico, que respeitam rigorosamente as características sintáticas das imagens próprias do estilo de Miller. Os elementos da composição da capa da GN de 2013 são muito similares ao do cartaz do filme de 2008 - considerado uma obra *neo-noir* por excelência - o que me permite afirmar que o estilo de Miller, altamente estilizado, projeta-se indelevelmente no atual universo das narrativas gráficas, bem como em suas adaptações fílmicas.

No material de divulgação do filme *The Spirit,* a disposição dos elementos visuais vai favorecer a ilustração do clima psicológico e definir a atmosfera emocional da trama e, simultaneamente, vai exercitar um artificialismo cenográfico, tal como ocorre no estilo *noir* e também no expressionismo alemão.

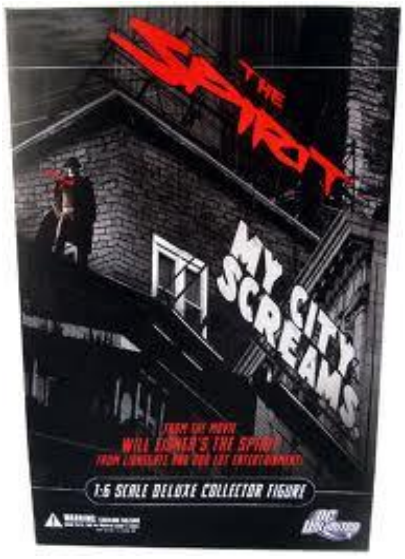


Figura 25 - Cartaz I do filme de 2008

Figura 26- Cartaz II do filme de 2008

Os diálogos pertinentes entre Eisner e Miller

Foi a partir de Will Eisner que as vinhetas incorporaram ostensivamente as estratégias da câmera cinematográfica, o que vem a exacerbar-se na obra de Frank Miller, cujas GNs são verdadeiros *story boards*, ou seja, são pensadas como para serem realmente filmadas.

Trinta anos após a publicação da primeira *Graphic Novel,* publicada por Eisner, o projeto de dirigir um longa metragem, acalentado por Miller, consolidou-se no filme

The Spirit (2008), uma adaptação atual e paradigmática, baseada na série de narrativas gráficas do mestre.

As ações do detetive Spirit, criado por Eisner em 1941, transcorrem numa cidade infestada de armadilhas, cópia *noir* de uma Nova York valorizada por um jogo de luz e sombra.

Comparável a *Cidadão Kane* de Orson Welles (1941), na trajetória do cinema, *The Spirit* é inegavelmente um divisor de águas na história das HQs.

Figura 27 - A cidade de Eisner (1946)

Figura 28 - A cidade de Eisner (1947)

A figura masculina do detetive Spirit, diferente do perfil gráfico e cinematográfico nos EUA de então, introduz o conceito de anti-herói, muito importante na composição de um tempo sombrio e dúbio, no qual surgem as *femmes fatales:* mulheres sedutoras, sagazes e de personalidades complexas. A figura feminina assume uma posição totalmente oposta aos clássicos da época, dentro deste universo deprimido e angustiado, ao qual Eisner acrescenta uma pitada de humor sarcástico.

As obras do artista gráfico apresentam traços literários e proposições inovadoras em termos de comunicação visual. Até mesmo, demandam um esforço intelectual interpretativo pelo tipo de fluxo da narrativa, conforme o próprio autor já salientara:

> Durante os últimos 35 anos, os modernos artistas dos quadrinhos vêm desenvolvendo noseu ofício a interação de palavra e imagem. Durante o processo, creio eu, conseguiram uma hibridação bem-sucedida de ilustração e prosa. A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas

> visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. [...] Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, tornam-se uma linguagem - uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a "gramática" da Arte Sequencial. (Eisner, 1989: 8).

A série *The Spirit* teve uma concepção inédita, pois destinava-se a ser encartada como suplemento dominical nos principais jornais norte-americanos e consolidou o sucesso do herói mascarado. Foram mais de 600 histórias, nos doze anos desta primeira fase do herói, além de uma tira diária que durou de 8 de dezembro de 1941 a 11 de março de 1944. Todas as narrativas, com sete páginas cada, abordavam uma larga variedade de situações, com um toque de humor negro. Em 1966, o Spirit reapareceu em um número especial do New York Magazine e em dois números de uma revista publicada pela Harvey Comics. Posteriormente, as narrativas das aventuras do anti-herói mascarado foram reeditadas em inúmeras séries e edições para colecionadores. [6]

Especificamente quanto ao protagonista Spirit, julgo que o conceito de herói revelado pela obra de Eisner antecipa a forma como, atualmente, os meios da chamada comunicação de massa passaram a incorporar novas temporalidades e espaços expressivos, onde fica difícil reconhecer limites e onde não cabem maniqueísmos. Assim é que, enquanto os super-heróis dos quadrinhos representam a hipervalorização do conceito grego de herói – como alguém disposto ao sacrifício, destinado a proteger e a servir o grupo a que pertence – o herói urbano de Eisner mistura características universais; sendo um ser que cresce na experiência da jornada, um ser em transformação, solitário e problemático.

[6] A partir de 1973, a série passou a ser editada pela *Kitchen Sink Enterprise* que publicou todas as narrativas do pós-guerra, uma seleção das primeiras histórias (*The Spirit: The Origin Years*) e novas aventuras (*The Spirit: The New Adventures*) escritas e ilustradas por autores consagrados como Alan Moore, Eddie Campbell, Dave Gibbons e Paul Chadwick. Desde 1990, a *DC Comics* está reeditando todas as séries originais em edições de luxo, com o título: *Will Eisner's The Spirit Archives*. (fonte: www.moebiusgraphics.com)

Figura 29- O anti-herói[7] mascarado de Eisner (1941)

Figura 30. Imagens da obra original de Eisner Figura 31- Cena da filmagem de 2008
Disponível em <http://1.bp.blogspot.com/spirit1> Acesso 20 fev 2014.

O filme *The Spirit*, dirigido por Miller, procura reproduzir fielmente o texto de origem, porém valendo-se de um construto visual ostensivamente marcado por sua concepção de designer, que o artista imprimiu à sua versão fílmica da obra do mestre.

Afinal, tudo começa com Will Eisner. Sua imagem passou a integrar o imaginário sobre as cidades nas narrativas sequenciais. Após sua morte em 2005, a figura e o nome do artista integram-se indissoluvelmente às suas criações e o criador da Arte Sequencial, que ele elevou ao patamar de Nona Arte, passa a emblematizar o espaço urbano das *dark cities* tematizadas em suas obras.

[7] O conceito de vilão é diferente do anti-herói: geralmente um justiceiro ambíguo e problemático que luta contra o Mal.

Figura 32 - Homenagem na ocasião da morte de Eisner (2005)
Disponível em: <http://www.scriptfilms.com/pc/press.html> Acesso 18 de fev 2014

O mestre dos quadrinhos publicou *Um Contrato com Deus* (*A Contract With God*), considerada a primeira obra do gênero, em 1978. O selo de *graphic novel* foi colocado na intenção de distingui-la do formato dos quadrinhos tradicionais. A inspiração e a visão de Eisner sobre as possibilidades das HQs, levaram-no a empreender a obra que sinalizaria o início de sua fase mais autoral, aos 60 anos. Trata-se de uma obra revolucionária, tanto no formato quanto no conteúdo, composta de quatro contos que giram em torno dos habitantes de um velho prédio decadente e das pequenas tragédias de seus cotidianos. São personagens sem nenhum *glamour*, por vezes mesquinhos, patéticos e perdidos num cortiço do Bronx por volta de 1930, na mítica Avenida Dropsie, nº. 55.

Figura 33 - Capa da GN original Figura 34 - Página de "A Contract with God" (1978)
Fonte - <http://www.devir.com.br/hqs/will_eisner> *Acesso em 15 fev 2014*

Na capa e na página da primeira GN, percebe-se que o espaço urbano noturno aproxima-se das obras expressionistas, como assinala Lotte Eisner ao analisar as ruas, em seu estudo sobre o cinema alemão.

> A construção do espaço com contrastes abruptos de sombras e luzes, arestas luminosas que decompõem ou unem determinados elementos arquitetônicos [...] ou o plano de uma daquelas escadas que partilham luzes e trevas, já tornadas clássicas no cinema alemão, por onde se derrama o clarão espectral de um lampião de gás [...] Eisner, Lotte, 1985: 170-171)

O termo *graphic novel* (GN) foi consolidado por Eisner para um formato que geralmente traz enredos longos e complexos, frequentemente direcionados ao público adulto, sendo o eqivalente na arte sequencial a uma narrativa de ficção ou romance. Trata-se de um trabalho mais ambicioso, destinado "para os leitores que desejavam temas mais refinados, narrativas mais sutis e complexas" (Eisner, 1999: 138), como assinala o autor.

A obra do artista gráfico também inaugura o gênero chamado *noir comics*, aproximando-se do *film noir* e com tons expressionistas; o que permite que o surgimento das GNs reelabore um conceito de espaço urbano sombrio e pessimista da filmografia típica do ambiente depressivo após a Segunda Guerra Mundial.

Além disso, as GNs redimensionam os quadrinhos tradicionais, por meio de estratégias visuais, como a ausência da moldura - efeito que pode se tornar parte da narrativa, porque a disposição mais livre das cenas na página vai favorecer a ilustração do clima psicológico e definir a atmosfera emocional daquela parte da trama. O conceito pode ser ilustrado pelo exemplo abaixo: uma página de outra GN do próprio Eisner.

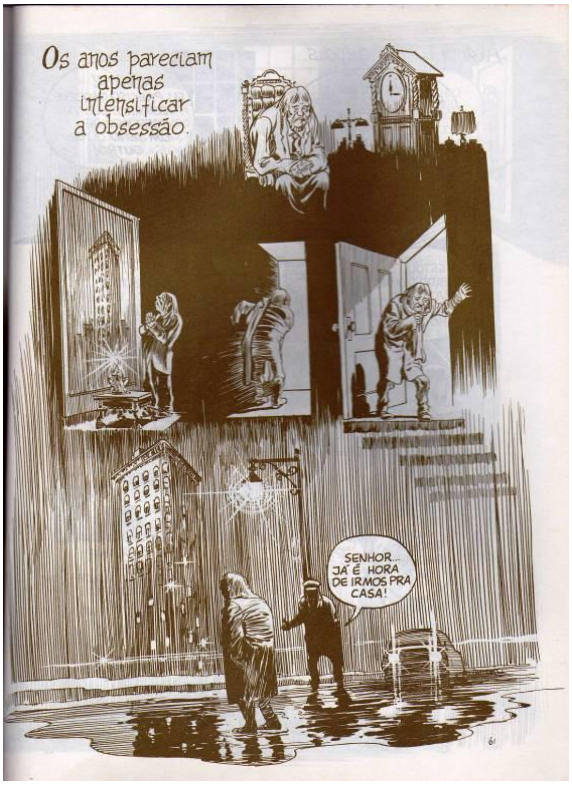


Figura 35 - Página sem molduras – *O Edificio*, Will Eisner (1987)

A não obediência à divisão da página em vinhetas foi inaugurada pelo autor como uma forma de fortalecer o contraste entre zonas visíveis e sombras, num jogo específico, para não definir a totalidade do quadro, configurando um espaço dramático cheio de dobras e regulado por forças diferentes. Tal procedimento expressivo - associado ao artificialismo do cinema expressionista e ao ambiente que privilegia comportamentos obscuros do filme *noir* - torna-se uma marca do gênero *graphic novel.*

Ponderações finais

Enfatizo o conceito poético destas atividades simultâneas e sincrônicas, na ubiquidade das transcriações - a reminiscência da forma narrativa anterior e sua

transformação -, pensando em sua aplicabilidade à abordagem do projeto da adaptação de uma narrativa gráfica para o cinema ou vice-versa, o que comprovaria como as obras se completam e se interrelacionam.

Num mundo globalizado, vivemos conflitos éticos e desajustes sociais, agravados pelo desassossego perante as noites das *dark cities* atuais. Associo a paradoxal experiência da vida na cidade grande à concepção cética de Eduardo Subirats sobre as cidades pós-modernas,

> Las grandes metrópolis modernas son um artefacto técnico [...] a su vez, estos fenómenos de disolución de viejos valores culturales están acompañados por el acrecentamientode las desigualdades económicas entre los grupos sociales y entre los países [...] y estas tensiones, a su vez, generan formas terriblemente cruentas de confrontación militar, y formas temiblemente totalitarias de control civel. (Subirats, 1991: 106).

Acredito que, no final do século XX, como nos dias atuais, o tom fatalista, a crueldade e a fatalidade, além da atmosfera paranóica e claustrofóbica dos filmes seriam manifestações desse "esquema metafórico de representação do crime como espaço simbólico para a problematização do pós-guerra", como assinala Mascarello. (op. cit: 181)

Passaram-se décadas, agora são múltiplas as guerras, além das onipresentes "guerrilhas" urbanas; porém, como diria Umberto Eco, é "quase a mesma coisa". Contextos, textos e intertextos levam-me a acreditar que as *dark cities*, integrantes do imaginário urbano por mais de um século, continuam representando o desconforto sócio-cultural e a problemática ligada à insegurança das ruas, decorrentes de uma consciência intensificada da violência que ronda as noites, na urgência da urbe que ruge.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. *The dialogic imagination.* Austin: University of Texas Press, 1982.

BORDWELL, David. *The Way Hollywood Tells It*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2006.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1998.

_____. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

ECO, Umberto. *Quase a mesma coisa*. Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2007.

EISNER, Lotte. *A tela demoníaca.* Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos.* São Paulo: Devir, 2008.

_____. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GENETTE, Gérard. *Palimpsestes. La littérature au second degré.* Paris: Seuil, 1982.

GUIMARÃES, Denise A. Duarte. *Histórias em Quadrinhos & Cinema - Adaptações de Alan Moore e Frank Miller*. Curitiba: Ed. UTP, 2012.

HART, Christopher. *Drawing Crime Noir.* New York: Watson-Guptill, 2006.

IRVINE, Alexander; COKER, Tomm; FREEDMAN, Daniel. *Demolidor Noir*. Barueri, SP: Panini Books, 2012.

JENKINS, Henry *Cultura da convergência*. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

MARTINBROUGH, Shawn. *How to draw noir comics. The art and technique of visual storytelling.* New York: Watson-Guptill Publications, 2007.

MCLOUD, Scott. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2006.

MASCARELLO, Fernando. "Film Noir". MASCARELLO, Fernando (org.). *História do cinema mundial*, Campinas: Papirus, 2006, p. 177 – 188.

MORIN, Edgar. *As Estrelas: Mito e Sedução no Cinema*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.

MULLER, Eddie. *Dark City- The Lost World of Film Noir*. New York: ST. Martin's Griffin, 1998.

ORTEGOSA, Marcia. *Cinema noir - Espelho e fotografia.* São Paulo: Anablume, 2010.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica.* São Paulo: Perspectiva, 1990.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica.* São Paulo: Perspectiva, 2001.

SILVER, Alan & URSINI, James. *The noir style.* New York: The Overlook Press, 1999.

STAM, Robert. *A Literatura Através do Cinema: Realismo, magia e arte da adaptação*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

SUBIRATS, Eduardo. *Metamorfosis de la cultura moderna.* Barcelona: Anthropos, 1991.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico. A opacidade e a transparência.* São Paulo: Paz e Terra, 2008.

Sites consultados

https://www.google.com.br/search?q=cartazes+cinema+noir (Acesso em 15 de fev.2014)

http://1.bp.blogspot.com/spirit1. (Acesso em 20 fev. 2014)

www.universohq.com (Acesso em 22 de fev.2014)