

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

John Constantine: Câmeras, Heroísmos e um Trabuço Abençoado
Uma análise comparativa entre o HQ *Hellblazer* e o filme *Constantine*

Juiz de Fora
Janeiro de 2007

HOMERO CEZAR NOGUEIRA TOSTES FILHO

John Constantine: Câmeras, Heroísmos e um Trabuço Abençoado
Uma análise comparativa entre o HQ *Hellblazer* e o filme *Constantine*

Trabalho de Conclusão de Curso Apresentado
como requisito para obtenção de grau de
Bacharel em Comunicação Social na
Faculdade de Comunicação Social da UFJF

Orientador: Nilson Assunção Alvarenga

Juiz de Fora
Janeiro de 2007

HOMERO CEZAR NOGUEIRA TOSTES FILHO

John Constantine: Câmeras, Heroísmos e um Trabuço Abençoado
Uma análise comparativa entre o HQ *Hellblazer* e o filme *Constantine*

Trabalho de Conclusão de Curso Apresentado como requisito para obtenção de grau de Bacharel em Comunicação Social na Faculdade de Comunicação Social da UFJF

Orientador: Nilson Assunção Alvarenga

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado em
05/02/2007 pela banca composta pelos seguintes
membros:

Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga (UFJF) - Orientador

Prof. Ms. Cristiano José Rodrigues (UFJF) - Convidado

Prof. Dr. Afonso Celso Carvalho Rodrigues (UFJF) - Convidado

Conceito Obtido _____

Juiz de Fora
Janeiro de 2007

Agradeço aos meus orientadores. Os que possuem doutorado. E os que não possuem.

NOGUEIRA, Homero. John Constantine: Câmeras, Heroísmos e um Trabuco Abençoado. Comparação entre as estruturas de roteiro adaptado do filme *Constantine* e sua história original, publicada na revista *Hellblazer*. Estudo embasado pela pesquisa sobre a história da narrativa e clichês desenvolvidos na cultura de massas. Filme e quadrinhos recheados destes clichês, mas cada um voltado para seu público-alvo.

Palavras-chave: roteiro – cinema - quadrinhos

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. DO TEATRO GREGO AO DVD.....	10
2.1. SENHORAS E SENHORES, O ROTEIRO.....	16
2.2. DOIS VEÍCULOS, DUAS HISTÓRIAS.....	18
2.2.1. HQ – à procura de auto-afirmação.....	19
2.2.2. O mundo numa tela.....	24
2.3 NOÇÕES IMPORTANTES PARA O ROTEIRO.....	27
2.3.1. Morin e a Cultura de Massas.....	27
2.3.2. Campbell e o Arquétipo do Herói.....	32
3. ROTEIROS COMPARADOS.....	34
3.1. OS PLOT POINTS.....	36
3.2. DIFERENÇAS TÉCNICAS.....	40

4. ESTUDO DE CASO: CONSTANTINE.....	48
5. CONCLUSÃO.....	60
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	62

1. INTRODUÇÃO

Poesia e melodia: canção. Luta e música: capoeira. Literatura e fantasia: teatro.

A arte que dialoga, seja com formas de expressão próximas ou distantes, resulta em uma nova maneira de conversar com o mundo. O resultado é uma nova linguagem, híbrida, o filho parido à custa do flerte improvável.

Uma possibilidade explorada antigamente que encontra novos ares atualmente é a mistura da película cinematográfica com as tintas das revistas em quadrinhos. É uma avalanche de novos filmes inspirados em *comics* (como são chamados os quadrinhos), salvando as grandes editoras da bancarrota, criando novos fãs. Os quadrinhos, por outro lado, parecem também querer atender às aspirações quase inconscientes de gerações que cresceram acostumadas com a experiência do cinema.

Este estudo procura encontrar pontos de confluência e divergência entre as duas artes, nascidas em períodos muito próximos, tentando identificar quais as modificações encontradas nos roteiros de filmes adaptados de histórias em quadrinhos, numa época em que esta prática alcança seu momento de maior produção.

O primeiro capítulo será utilizado para contextualizar quais os avanços do estudo dramático, as grandes descobertas em torno da arte de contar histórias. Tentaremos demonstrar então como o pensamento narrativo segue um padrão lógico, e quais as estruturas do drama. Por fim, pontuaremos algumas das teorias dramáticas e comunicacionais que parecem ter influência na narrativa ocidental moderna.

Depois desta base teórica, explicitaremos quais as estruturas do cinema e dos quadrinhos, e onde estes roteiros assemelham-se ou se afastam. Nos aprofundaremos na análise das partes da estrutura do roteiro, em ambos os veículos. Esta comparação entre as duas estruturas será importante para percebermos se há algum momento de encruzilhada entre as duas mídias.

O terceiro capítulo servirá para aplicar as constatações alcançadas com os apontamentos dos capítulos anteriores. Para isso, escolhemos o filme *Constantine* (2005), baseado no quadrinho de sucesso *Hellblazer*, do selo Vertigo (DC Comics). O estudo de caso nos apontará se são necessárias modificações na transição de mídia e, se são, quais serão elas.

2. DO TEATRO GREGO AO DVD

Como foi que se iniciou a tradição de narrar? É difícil definir especificamente a época, posto que o ato de contar histórias era verbal, antes de ser escrito. Desta forma, só podemos especular, mas Will Eisner e muitos outros entendem que a comunicação iniciou-se assim que houve linguagem. Uma das manifestações mais antigas de expressão e significação são as pinturas rupestres. Nossos antepassados contando como caçar, ou atribuindo poderes religiosos ou místicos às gravuras na parede. Curiosamente, a primeira provável manifestação de arte pigmentada da história foi muito parecida com uma história em quadrinhos.

A idéia do que hoje chamamos de roteiro surge na Grécia antiga. Clássicos gregos como Ésquilo, Sófocles e Aristófanes traziam histórias com demarcações e falas delimitadas para os personagens do teatro grego. A cidade de Atenas, situada numa posição privilegiada geograficamente, ficava num imenso plano sobre uma montanha, o que os favorecia nos combates. Mas não a deixava intransponível. Após a derrota para o rei Xerxes, soberano da Pérsia, a cidade ressurgiu, e foi sua época de maior prosperidade. Atenas foi a base para dezenas de nossas ciências sociais aplicadas. E foi lá, no teatro de Dioniso, que a dramaturgia também começou a ganhar contornos científicos. Os grandes espetáculos provavelmente aconteciam, antes disso, em outras civilizações, mas a maneira de contar a história começou a adquirir um **formato** em Atenas. A *Poética*, de Aristóteles, começa a mostrar uma preocupação dos pensadores quanto à dramaturgia. A partir daí, o desenvolvimento de estudos sobre o roteiro foi se estendendo ao longo dos séculos. Horácio, em Roma, confeccionou a *Ars Poética*. Autores como Diderot, Zola, Goethe e Hegel são responsáveis por estudos que contribuíram para o avanço da arte de contar histórias. Hegel, inclusive, foi o primeiro a registrar que o conflito é o principal motor da arte dramática.

Munidos de todo esse arsenal teórico acumulado por séculos, os norte-americanos criaram, então, um método que auxilia na construção de roteiros.

Mas qual a necessidade disto? Faz-se necessário entender o momento histórico vigente. A sistematização da produção intelectual através de “guias” tornou-se necessária numa época em que a cultura de massas encontrou um nicho maior para atuar. As jornadas de trabalho reduzidas pela revolução industrial davam ao homem algumas horas livres, num momento diferente da exploração de até doze horas de trabalho anterior. Edgar Morin, em seu livro *Cultura de Massas no século XX*, mostrou-se preocupado com esta industrialização da produção. Morin diagnosticou uma mudança na produção cultural do início do século XX como a dominação do interior do homem. Ele identifica a industrialização dos processos culturais, muito semelhantes a “receitas de bolo”, como podemos rotular. Por exemplo, o paradigma de Syd Field. Nas palavras de Morin, “a criação tende a se tornar produção”. Os “incentivadores” da cultura na época já não o faziam senão com um olho nos lucros. Logo, a produção devia atender ao maior público-alvo possível, para que o retorno fosse dado como certo. Os próprios apontamentos dos pensadores gregos já norteavam algumas direções: sem conflito, não há interesse; um herói precisa gerar identificação com o público; o final feliz é sempre uma boa aposta. Era um **método** tentando garantir o sucesso da história. Morin chamou este quase engessamento do processo criativo de contradição invenção-padronização. Os autores precisavam garantir, com alguns clichês somados à sua originalidade criativa, um sucesso. E outro, e outro. A indústria não pára e vai se adequando ao público e vice-versa. O processo de industrialização cultural vem se desenvolvendo e se complicando à medida que os veículos de comunicação aumentam. Hoje em dia, a cultura de massas alcançou seu maior leque de opções. São necessários muito mais roteiristas e criadores competentes para alimentar centenas de canais de televisão paga, mais a internet, salas de cinema, bancas de jornal, etc.

Foi também na Grécia dos pensadores já citada, cerca de quatro séculos a.C, que os filósofos começaram a dominar o que chamavam arte do diálogo. Era a maneira de pensar que se ocupava de analisar situações, confrontá-las com modificadores contextuais e chegar a novos estados, a partir desse conflito.

Aos poucos, passou a ser a arte de, no diálogo, demonstrar uma tese por meio de uma argumentação capaz de definir e distinguir claramente os conceitos envolvidos na discussão. (...) Aristóteles considerava Zênon de Eléa (aprox. 490-430 a.C.) o fundador da dialética. Outros consideraram Sócrates (469-399 a. C.). (KONDER, 1987, p. 7).

A maneira de chegar a um fim através de uma introdução e complicações desta primeira apresentação – nosso jeito cotidiano para contar histórias –, assemelha-se à estrutura dialética de pensamento. Do “era uma vez...” até o “feliz para sempre”, contamos as complicações que permeiam o percurso. Nossa idéia é demonstrar como o pensar dialético e o pensar narrativamente são próximos em seu esqueleto.

Vejamos um exemplo prático.

Temos uma **situação inicial**, como o fato de um chuveiro estar vazando. Uma **confrontação**, onde você deve enxergar cada fato. Com o chuveiro vazando, você terá uma despesa maior com a conta de água, ou pode ficar sem reservas na caixa d’ água. Ambas as situações não lhe favorecem, como dono do chuveiro. Logo, o que é preciso fazer é consertar o aparelho. Se você dispuser de conhecimento técnico para efetuar a troca ou precisa chamar alguém que o possua, é como você resolve o seu conflito. Chuveiro consertado, você tem uma terceira situação, a **síntese**, onde o chuveiro está consertado, mas você precisou pagar um encarregado ou, por exemplo, resolve tomar banho e acaba a energia. Sua síntese, o resultado de uma situação x, modificada por atitudes ou acontecimentos, gera uma nova situação y, que será em breve confrontada novamente por fatores subseqüentes.

Outro exemplo pode nos ajudar a alcançar o objetivo: Alguém aparece com o braço enfaixado em sua repartição. Se você pergunta o que aconteceu, não ficará satisfeito apenas com a resposta: “eu me feri”. Isto é óbvio e vago, e não responde a nenhuma de suas

questões. O acidentado vai lhe contar que estava dormindo em sua rede, com um dos braços estendido para fora da estrutura costurada. O cão do vizinho, inimigo declarado desde um primeiro encontro, soltou-se de seu dono e o mordeu, que não pôde fazer nada, desarmado pela dor da mordida. O vizinho se recupera e o socorre. O cão está vacinado e não houve maiores problemas, pois sua irmã era enfermeira e fez os primeiros socorros. O seu companheiro de trabalho pretende processar o dono do cão.

Isto, se não é uma história bem contada, é, no mínimo algo que supre as necessidades de um interlocutor interessado. Você recebeu uma apresentação da tese (o sono na rede). De repente, o cachorro do vizinho o ataca (uma ação que modifica a tese: antítese) e você se livra, é medicado e ainda pretende arrancar um dinheiro do companheiro de rua (síntese). Início, meio e fim. Imagine qualquer outro acontecimento, verídico ou não. As três partes estarão lá, a não ser que haja um esforço intelectual em contrário. Mas a própria negação de um fato ajuda a provar sua existência.

Obviamente existem outros métodos de análise, como o método causal – que aponta as relações de um fato analisado apenas pelo binômio causa e consequência –, por exemplo, mas nosso raciocínio parte de premissas dialéticas, pois é a maneira de pensar que não se esquece de contextualizar as informações. Provas disto são o teatro, fundamentado em três atos não por coincidência, os grandes balés e até mesmo os tratados de pensadores. Vejamos o programa de “O Lago dos Cisnes”, balé clássico conhecido mundialmente.

Libreto

Ato I

Uma festa era realizada em comemoração ao 21º aniversário do príncipe Siegfried, porém, justamente por ter atingido a maioridade, a Rainha-mãe decide que na noite seguinte o rapaz deveria escolher sua noiva, em meio a um grande baile.

Ato II

O príncipe e seus amigos resolvem ir até a floresta para caçar, quando avistam em um lago diversos cisnes. Siegfried prepara-se para atirar, no entanto os cisnes transformam-se em belas e jovens princesas. Odette, a Rainha dos Cisnes, conta-lhe o que lhes aconteceu, o bruxo Rothbart lançou a todas aquelas moças uma maldição. Durante o dia elas seriam cisnes e somente após a meia-noite até a aurora se transformariam em humanas. O encanto só seria quebrado se Odette encontrasse um jovem bom, de coração puro, que a amasse e jurasse a ela fidelidade. Siegfried se apaixona por Odette e jurando seu amor, convida-a para ir ao baile que haveria no dia seguinte, no qual quebraria o encanto. A princesa adverte Siegfried para as artimanhas de Rothbart.

Ato III

Durante a festa, vários convidados que chegavam de diversos lugares mostravam suas danças. A Rainha-Mãe apresenta ao príncipe seis princesas, para que ele escolhesse uma delas para ser sua noiva. O príncipe não demonstra interesse algum por nenhuma, seus pensamentos estão voltados para Odette.

A chegada de um estranho cavalheiro e sua jovem filha é anunciada. O cavalheiro é Rothbart que havia se disfarçado de nobre, enquanto a jovem moça era Odile, filha de Rothbart, que por magia de seu pai adquirira a aparência de Odette.

O príncipe, sentindo-se eufórico ao ver sua amada, não percebe que ainda não é meia-noite e que aquela não poderia ser Odette. Dança com a moça, fazendo sua escolha e juras de amor a ela. Depois de notar seu equívoco, sai correndo desesperado em direção ao lago.

Ato IV

Odette junto a suas amigas, sente-se totalmente desamparada e traída. O feiticeiro encontra o príncipe, com o qual luta tentando mata-lo, convocando todas as forças da

natureza. Odette e o príncipe atiram-se no lago, provando o amor verdadeiro de Siegfried e quebrando o feitiço, além de destruir o próprio Rothbart.

A tese é apresentada no primeiro e segundo atos, onde os personagens são colocados dentro de seus contextos. O encontro do príncipe com Odette e seu conhecimento sobre a maldição são a antítese, a confrontação dos personagens com as suas cruzes pessoais. O ardil do feiticeiro e conseqüente quebra do trato entre os protagonistas é o resultado desta confrontação, nossa síntese. Esta síntese, agora enxergada como tese, é confrontada com o desespero de Siegfried e Odette, que preferem morrer a deixar que o mago tenha sucesso em seu plano mesquinho. A segunda antítese pode ser encarada como a escolha do herói pela luta direta com o “mal encarnado” e, sua síntese, o sacrifício em prol da justiça.

O socialismo de Marx foi uma das teorias de maior expressão no século XIX e utilizou a própria nomenclatura “dialética” para explicar seu método de reflexão. Unida ao seu materialismo histórico, a dialética marxista foi a fundamentação para anos de discussão acadêmica, utilizando o método de análise dialético dentro do contexto social da organização do trabalho. Países ainda acreditam segui-la neste início de século XXI.

A relação que tentamos torpemente estabelecer aqui é a seguinte: a dialética, o método causal e outras formas de análise de situações são sempre orientados pela busca de “motivos” para os acontecimentos. Em nossa opinião, a dialética é mais completa por prever mudanças contínuas e não ignorar todo o contexto, mas seus apontamentos mostram que sempre temos uma situação, uma modificação e um resultado. Esta maneira de pensar é muito próxima da curva dramática, apresentada mais adiante, não por coincidência, já que o caminho natural de uma história é chegar a seu fim depois de descrever acontecimentos dignos de nota.

2.1. SENHORAS E SENHORES, O ROTEIRO

Recorremos a Luiz Carlos Maciel, em seu livro *O Poder do Clímax*, quando se faz necessária uma definição para o roteiro:

Roteiro é uma rota não apenas determinada, mas ‘decupada’, dividida, através da discriminação de seus diferentes estágios. Roteiro significa que saímos de um lugar, passamos por vários outros, para atingir um objetivo final. Ou seja: o roteiro tem começo, meio e fim – conforme Aristóteles observou na tragédia grega como uma necessidade essencial da expressão dramática. (MACIEL, 2003, p. 20)

Já Syd Field, em seu *Manual do Roteiro*, dá seu conceito: “O roteiro é como um substantivo – é sobre uma pessoa, ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo sua ‘coisa’ (...) A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é ação.” (FIELD, 1979, p.2)

A título de informação, estudamos aqui a estrutura de roteiros baseados na ação, e não nos filmes baseados em psiques de personagens.

Em suma, o roteiro é uma história com tempo determinado, pensado para se encerrar, de acordo com o veículo, num curto espaço de tempo. No caso do cinema, normalmente, duas horas. O início, o meio e o fim de uma história são partes que, salvo haja uma boa razão, devem estar todos presentes num filme ou programa de tevê, por exemplo. Por quê? Bom, isto é instintivo: uma história precisa de um começo, para explicar o contexto onde os personagens, ações e reações estão ocorrendo. O meio é, de uma maneira sintética, o que realmente aconteceu numa história. Já conhecemos nossos personagens, onde vivem, o que fazem e agora algo precisa acontecer para que não resolvamos tirar uma soneca. O mestre Alfred Hitchcock usava o suspense para prender seu público. John Woo usa a ação e ângulos pouco ortodoxos. Cada diretor de cinema, neste exemplo em particular, escapa à “receita de bolo” neste momento. É onde entra a individualidade da obra. O fim se explica por si mesmo: é como se resolve a situação.

Retire um destes elementos e a história poderá perder todo seu nexos. Muitos de nós já experimentamos a sensação de assistirmos a um filme e cochilarmos em determinado

arco da história. É uma experiência incompleta porque estamos acostumados a uma maneira de pensar estruturada em torno do início, meio e fim.

Mas muito grande é a distância entre profissionais que conhecem seu instrumento e artistas. Recorremos de novo a Luiz Carlos Maciel, que delimita as funções desses “roteiros de como fazer roteiros”:

Os métodos de *playwriting* e do *screenwriting*¹ norte-americanos, freqüentemente desprezados por artistas e estetas do nosso meio – apelidados de ‘receita de bolo’ e outras descrições desdenhosas –, estão, contudo fundamentados em séculos de uma respeitável tradição de pensamento dramático ocidental. O mínimo que se pode dizer deles é que, na prática, funcionam.

Naturalmente, são incapazes de, por si só, gerar obras-primas ou promover o avanço da arte dramática, em seu processo vivo.(MACIEL, 2003, p. 17).

É fato que esta problematização da produção é utilizada. Basta aplicar o paradigma dos três atos na maioria dos filmes norte-americanos para ver que o processo é seguido.

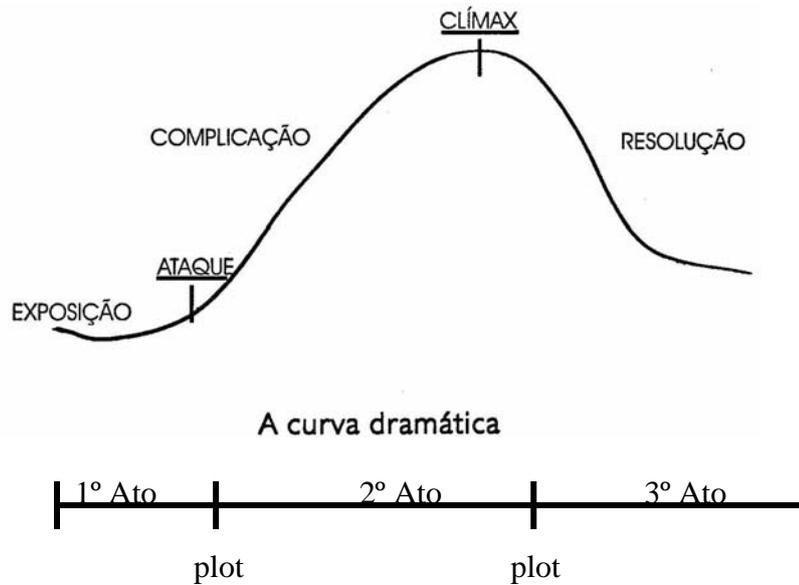
Muitas são as publicações que buscam sistematizar o roteiro, e várias são as nomenclaturas dadas para cada parte da história, mas as estruturas não costumam variar muito.

Quando o filme baseia-se na ação, e não nos personagens, temos, num esquema sintético, podemos dividir uma história em cinco partes. Exposição, ataque, complicação, clímax e resolução. A exposição é o início, um apanhado do que devemos ver neste filme. Nossos protagonistas são apresentados e uma virada acontece. É o ataque. O vilão aparece, ou nosso mocinho perde alguém muito querido e parte numa jornada de autoconhecimento. A complicação é o desenrolar desta nova realidade, as dificuldades no “mundo novo” onde o herói está incluído. A complicação caminha em direção ao clímax da história, a ratoeira onde não há virtual escapatória, o policial encurralado por uma quadrilha com uma bala no tambor

¹ Tais métodos referem-se à confecção de roteiros para teatro (*playwriting*) e a projetos que vão para o cinema (*screenplay*).

do revólver. A resolução é o fim da história, os resultados de toda a jornada. É com o que acontece na resolução que o autor manda seu receptor de volta pra casa.

A representação deste desenrolar é chamada por Luiz Carlos Maciel de curva dramática. Este é seu gráfico.



É uma curva que se adequa plenamente ao Paradigma de Field, disposto abaixo da figura. Field separa o drama em três atos, sendo o primeiro uma apresentação, a transição para o segundo feita por um *plot point* (que seria o ataque), o segundo ato desenrolando as complicações da jornada, um segundo *plot point* levando ao clímax e, em seguida a resolução.

Maciel compara a curva dramática a um outro diagrama, no mínimo pitoresco. Ele relata que, em seu livro *A função do orgasmo*, Wilhelm Reich trata da curva do orgasmo. Seu desenho é idêntico ao da curva dramática! Wilhelm relata o prazer sexual como importante função reguladora psíquica. Por isso, para ele, uma pessoa com problemas para atingir seu **clímax** tem grandes possibilidades de desenvolver neuroses. O orgasmo, como a dramaturgia, começa num estado de repouso, é despertado por alguma espécie de excitação e vai até seu ponto máximo, para retornar a um ponto de repouso num patamar um pouco mais alto. Maciel explica a comparação:

Não pretendo reduzir a experiência dramática à sexual, mas parece evidente que seus processos obedecem ao mesmo desenho. Tal coincidência tem, com toda probabilidade, um fundamento de ordem orgânica. Tudo se passa como se nosso organismo gostasse, de diferentes maneiras, de atravessar essa sucessão de estados. (MACIEL, 2003, p. 43)

Este padrão orgânico no processo dramático corrobora com nossas intenções de demonstrar que, se o processo de roteirização foi sistematizado, é porque já temos em nós esta forma de pensar. É instintivo.

Outros conceitos importantes dentro de nossas intenções são as expressões fundamentais da literatura, descritas por Emil Staiger (1969 apud MACIEL, 2003, p.35) em seu *Conceitos fundamentais da Poética*. Ele separa a literatura em três campos. A expressão lírica, a épica e a dramática. As três são estudadas primeiramente na (surpresa) Grécia antiga. Aristóteles já as teorizava. O lirismo define o EU. Subjetivismo e não-obrigatoriedade de um objeto são suas características principais. A expressão épica é uma narração de um tempo que já houve: as grandes epopéias e seus heróis. Passado. A expressão dramática é diferente da épica porque aqui os acontecimentos não são *contados*. Tudo acontece, é a expressão quase fotográfica da ação, que, aliás, é o significado da palavra grega referente ao drama. A expressão dramática precisa de uma corrente de ligações entre cada ação, o fluxo causal, pra se manter coerente.

De posse de todos estes conceitos, já podemos começar a engatinhar no solo ainda desconhecido de nossos dois veículos: os quadrinhos e o cinema.

2.2. DOIS VEÍCULOS, DUAS HISTÓRIAS

2.2.1 HQ – à procura de auto-afirmação²

As histórias em quadrinhos também têm, como o próprio início das narrativas, um surgimento controverso. O primeiro registro reconhecido de uma HQ foi nas prensas do jornal New York World, em 05 de maio de 1895, onde o artista Richard Fenton Outcalt desenhou dois painéis (charges), um colorido e outro em preto e branco, sob o título "At the Circus in Hogan's Alley". Eram quadros com crianças de favelas, porém, no meio da gurizada havia um garoto de cabeça grande, orelhudo, de traços orientais e com camisolão azul. Era Yellow Kid (o Menino Amarelo). A partir de 05 de janeiro de 1896, seu camisolão já é amarelo e surgem nos desenhos de Outcalt os primeiros balões, apêndices fundamentais do gênero.

Yellow Kid é a primeira tirinha em quadrinhos. Uma forma que reinou absoluta nos EUA até o aparecimento das revistas de HQ's (gibis).

Acontece que, como no eterno combate entre Santos Dumont e os irmãos Wright, também há quem defenda que os quadrinhos surgiram em terras diferentes das norte-americanas.

Nos séculos XVIII e XIX surgem as "Literaturas Estampadas" (muitos chamavam de Romances Caricaturados), onde um dos precursores é o inglês Willian Hogart (1697-1764), entre elas Harlot's Progress. Também contribuíram o suíço Rudolf Töpffer, com seu M. Vieux-Bois (1827), Willelm Busch, com seu Max und Moritz (1865). No Brasil, eram chamados Juca e Chico e traduzidos por Olavo Bilac.

Na França, em 1889, Georges Colomb cria a Famille Fenouillard. Já no Brasil, o ítalo-brasileiro Angelo Agostini, começou a publicar suas histórias ilustradas em 1867, como

² Fontes: *Hipertexto* - <http://hipertexto.unisantos.br/2005/index.php?ler=0949322009.php>. Consultado em 12 de dezembro de 2006.

CIRNE, Moacy. **Literatura em Quadrinhos no Brasil**, Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 2002 v. 1

"As Cobranças", na revista O Cabrião. Sua primeira historieta com personagens fixos surgiu em 1869, com o título "As aventuras do Nhô Quim", na revista Vida Fluminense. Suas histórias duraram até o dia 15 de dezembro de 1906, com o personagem Zé Caipora, até o capítulo 75, na editora O Malho.

Estourou de vez a criativa imaginação dos desenhistas, com uma leva sem fim de personagens. E dezenas de tiras crescendo pelo mundo: trabalhos como o de Herriman (Krazy Cat - 1913), Winsor McCay (Little Nemo in Slumberland - 1905), Sullivan (O Gato Félix - 1923), Hergé (Tintin - 1929), E. C. Segar (Popeye - 1929) e Walt Disney (Mickey Mouse - 1929).

Grande parte dos personagens que marcaram as décadas de 10 e 50 surgiu nos jornais diários, em forma de tiras, distribuídos pelo Syndicates.

Em 1929 tem início a era dourada, com Buck Rogers, Tarzan, Dick Tracy (1931), Bety Boop (1931), Pinduca (1932), Brucutu (1933). Para concorrer com Tarzan, Rogers e Tracy surgem Flash Gordon, Jim das Selvas e o agente secreto X-9. Todos criados por Alex Raymond em 1934. O escritor Lee Falk cria Mandrake (1934) e Fantasma (1936). O Pato Donald chega em 1938, pelas mãos de Walt Disney.

O grande salto aconteceu quando títulos exclusivamente voltados para o gênero passaram a ser publicados, como "Action Comics". Foi ali, em junho de 1938, que surgiu um dos personagens mais famosos de todos os tempos: o Super Homem, criado por Joe Shuster e Jerry Siegel. Um ano depois, em 39, a "Detective Comics" (mais tarde DC Comics, uma das maiores editoras de quadrinhos dos EUA), deu o troco: surgia o Batman, criado por Bob Kane.

Mas o auge do gênero "*comic book*" (revista em quadrinhos), foi sem dúvida "The Spirit" (O Espírito - 1940), de Will Eisner. O autor, não por acaso, foi o maior estudioso dos quadrinhos, pois estava sempre na vanguarda da exploração imagética dos quadrinhos.

Tomadas, fusões, cortes, ângulos insólitos, uso de onomatopéias e das sombras. Uma linguagem visual revolucionária.

Mais revoluções acontecem nos anos 50, com a criação de dois personagens famosos em todo o mundo, o Recruta Zero (Beetle Bailey - 1950), de Mort Walker e Minduim (Peanuts - 1950), de Charles Schulz. O lançamento da revista "Mad", obra de Harvey Kurtzmann, editada por Willian M. Gaines, que fazia, e continuam fazendo, sátira a tudo e a todos. E um outro grande personagem desta década foi Asterix - O Gaulês, de Uderzo & Goscinny; surgindo na França como resposta à invasão dos desenhos norte-americanos.

Tratando dos EUA, daí em diante veio uma leva de super-heróis, muitos deles patrióticos, chegando até a lutar contra os alemães na Segunda Guerra Mundial, com Namor, Tocha Humana e Capitão América. Não podemos esquecer os vilões como o Dr. Silvana, o Caveira Vermelha e o Coringa.

Com o fim da Guerra, o desinteresse pelos quadrinhos foi crescendo, posto que eles já estavam repetindo fórmulas há algum tempo. Histórias de terror começam a ampliar seu espaço, mudando um pouco o perfil de quem comprava os *comics*. As cenas eram de grande peso e acabaram chamando a atenção dos pais, que ficaram horrorizados com o que andava saindo nas “inocentes revistinhas das crianças.”

Ao mesmo tempo, um golpe duro quase joga os quadrinhos na lona: Sai o livro *Seduction of the Innocents*, de Frederic Wertham. O livro trazia os arquétipos dos super-heróis completamente distorcidos por avaliações psicológicas severas. O exemplo clássico foi o de Batman e Robin, taxados de homossexuais.

O governo acabou entrando na fila para dar um tapa na cara das revistas e trouxe um código de condutas para as editoras. Censura, trocando em miúdos. Empresas de quadrinhos de horror faliram. O meio começou a se deteriorar, e uma década negra parecia se anunciar.

Mas as grandes editoras Marvel e DC descobriram uma grande inovação, que fez o mercado se reestabelecer e multidões de novos fãs aparecerem: os heróis agora não eram apenas superdivinos seres que estavam aqui para triunfar onde os seres humanos não tinham sucesso. Eles eram também humanos!

O quarteto fantástico e sua vida no edifício Baxter, as mazelas de uma família, eram o pano de fundo pra alguns sopapos em alienígenas. Os autores acertaram em cheio, porque os leitores, já nos processos citados de adequação à indústria cultural, procuravam uma forma de diálogo com a arte que promovia projeções e identificações. O Homem-aranha, de 1962, foi o maior trunfo de todos neste aspecto. Poderoso e inteligente, pobre e rejeitado. Tudo o que nós vemos em nós mesmos. Era esse o caminho aberto para uma nova era de ouro nos quadrinhos, culminando na grande invasão dos cinemas de personagens cheios de poderes e conflitos, como os X-men – tratando de preconceito em suas histórias –, o próprio Homem-aranha e muitos outros filmes previstos para os próximos anos.

Os anos 80 foram de grandes revelações de autores, como Calvin, de Bill Waterson, mas de um momento ainda mais importante para nossa pesquisa. Roteiros para quadrinhos ganhavam requintes literários, enquanto as ilustrações dão um salto qualitativo. Sandman, de Neil Gaiman; Sin City, de Frank Miller; Hellblazer, de Jamie Delano e Swamp Thing (Monstro do Pântano) de Alan Moore, são exemplos de outro patamar de quadrinhos. Foram batizados de quadrinhos adultos. Por todo o mundo, o desenvolvimento segue esta tendência. Quadrinhos franceses renegam as facilidades de super-heróis e traçam histórias de pessoas comuns. Os mangás japoneses constroem com golpes fortes sua própria estrada nesta história. Na Americana Latina, grandes cartunistas criam suas grandes obras, como Mafalda, de Quino, Radical Chic, de Miguel Paiva, etc.

E é neste patamar, produzindo séries de grande cunho filosófico, social, emotivo ou de ação, que os quadrinhos alcançaram seu nível atual, fugindo das bancas de jornal, que

ainda recebem os títulos menos portentosos, para as livrarias. Mesmo assim, o reconhecimento dos quadrinhos como arte ainda é gradual, e só recentemente seu potencial foi descoberto para o cinema.

Como se pode perceber, a história dos quadrinhos sempre ganhou sobrevida quando seus roteiros ganharam em complexidade. Vejamos agora seu primo rico, o cinema.

2.2.2. O mundo numa tela³

É complexo analisar uma arte com tantas vertentes criativas quanto o cinema. Talvez seja menos arrogante apenas pontuarmos alguns dos momentos históricos do cinema. Tudo começa com a fotografia. Conceitos como o da câmara escura começam a corroborar para a criação das primeiras câmeras. A partir do aperfeiçoamento do cinetoscópio, os irmãos Auguste e Louis Lumière apresentam o cinematógrafo em 1895. O aparelho – uma ancestral da filmadora – é movido a manivela e utiliza negativos perfurados, substituindo a ação de várias máquinas fotográficas para registrar o movimento. O cinematógrafo torna possível, também, a projeção das imagens para o público. O nome do aparelho passou a identificar, em todas as línguas, a nova arte (ciné, cinema, etc). Louis Lumière é o primeiro cineasta realizador de documentários curtos. Pequenos documentários e ficções são os primeiros gêneros do cinema. A linguagem cinematográfica se desenvolve, criando estruturas narrativas.

Na França, na primeira década do século XX, são filmadas peças de teatro, com grandes nomes do palco, como Sarah Bernhardt. Em 1913 surgem, com Max Linder – que mais tarde inspiraria Chaplin –, o primeiro tipo cômico e, com o Fantômas, de Louis Feuillade, o primeiro seriado policial. A produção de comédias se intensifica nos Estados Unidos e chega à Inglaterra e Rússia. Na Itália, Giovanni Pastrone realiza superproduções épicas e históricas, como Cabíria, de 1914. Desponta então o nome de Georges Méliès.

³ Fonte: www.milenio.com.br; www.webcine.com.br; Consultados em 22 de dezembro de 2006

Pioneiro na utilização de figurinos, atores, cenários e maquiagens, opõe-se ao estilo documentarista. Realiza os primeiros filmes de ficção – Viagem À Lua (Voyage dans la lune, Le / Voyage to the Moon - 1902) e A Conquista do Pólo (Conquête du pôle, La / Conquest of the Pole - 1912) – e desenvolve diversas técnicas: fusão, exposição múltipla, uso de maquetes e truques ópticos, os primeiros efeitos especiais. Com o receso do cinema europeu durante a 1ª Guerra Mundial, a produção de filmes concentra-se em Hollywood, na Califórnia, onde surgem os primeiros grandes estúdios. Em 1912, Mack Sennett, o maior produtor de comédias do cinema mudo, que descobriu Charles Chaplin e Buster Keaton, instala a sua Keystone Company. No mesmo ano, surge a Famous Players (futura Paramount) e, em 1915, a Fox Films Corporation. Para enfrentar os altos salários e custos de produção, exibidores e distribuidores reúnem-se em conglomerados autônomos, como a United Artists, fundada em 1919. A década de 20 consolida a indústria cinematográfica americana e os grandes gêneros – western, policial e, principalmente, a comédia –, todos ligados diretamente ao estrelismo. Edgar Morin diagnosticaria, mais tarde, que a junção das vedetes (estrelas) com o criador é o apoio e fomento da indústria cinematográfica da cultura de massas. O advento do som, nos Estados Unidos, revoluciona a produção cinematográfica mundial. Os anos 30 consolidam os grandes estúdios e consagram astros e estrelas em Hollywood. Os gêneros se multiplicam e o musical ganha destaque. A partir de 1945, com o fim da 2ª Guerra, há um renascimento das produções nacionais – os chamados cinemas novos. Em 1929 o cinema falado representa 51% da produção norte-americana. Outros centros industriais, como França, Alemanha, Suécia e Inglaterra, começam a explorar o som. A partir de 1930, Rússia, Japão, Índia e países da América Latina recorrem à nova descoberta.

A adesão de quase todas as produtoras ao novo sistema abala convicções, causa a inadaptação de atores, roteiristas e diretores e reformula os fundamentos da linguagem cinematográfica. Diretores como Charles Chaplin e René Clair estão entre os que resistem à

novidade, mas acabam aderindo. "Alvorada do Amor" (The Love Parade - 1929), de Ernst Lubitsch, "O Anjo Azul" (Der Blaue Engel / The Blue Angel - 1930), de Joseph von Sternberg, e "M, o Vampiro de Dusseldorf" (M - 1931), de Fritz Lang, são alguns dos primeiros grandes títulos. Nos Estados Unidos, após a Depressão, a indústria recupera-se. Hollywood vive os seus anos de ouro em 1938 e 1939. Surgem superproduções como A Dama das Camélias, ...E o Vento Levou, O Morro dos Ventos Uivantes e Casablanca. Novos recursos técnicos possibilitam o desenvolvimento pleno de todos os gêneros. Desafiando o esquema dos grandes estúdios hollywoodianos, Orson Welles lança, em 1941, Cidadão Kane, filme que revoluciona a estética do cinema. Morin novamente mostra-se importante neste ponto. A “contradição invenção-padronização” supracitada torna-se mais necessária do que nunca, porque as filas do cinema vão aumentando cada vez mais. Os autores só podem colocar seus estilos peculiares a todo vapor em produções marginais e vanguardistas, como Cidadão Kane.

A multiplicidade de estilos e influências marca as produções cinematográficas contemporâneas. A Itália inicia a década de 60 com um cinema mais intimista. A França vive a nouvelle vague. Nos EUA, destaca-se a Escola de Nova York e, no Reino Unido, o free cinema. A partir do neo-realismo italiano o cinema se renova em várias partes do mundo: Alemanha, Hungria, Iugoslávia, Polônia, Canadá e em países da Ásia e América Latina, como Brasil e Argentina. Além disso, começam a despontar as produções cinematográficas de países subdesenvolvidos, em processo de descolonização.

As décadas subseqüentes têm um trunfo. O básico do cinema já pode ser realizado sem grandes problemas técnicos. A partir daí as escolas se multiplicam, mais por suas divergências de pensamento. O sincretismo criado por tantos gêneros cria uma práxis cinematográfica nova e multifacetada. Os desenvolvimentos técnicos e s filmagens digitais

escancaram de vez os horizontes de autores com novas idéias. Nichos como o Irã e a Argentina se tornam emergentes.

Desde a década de oitenta, experiências de roteiros de quadrinhos adaptados para a tela trazem à baila o diálogo entre as duas artes, tão próximas em seu nascimento. Batman e Superman têm filmes que vão do sucesso estrondoso à vulgarização das seqüências. Recentemente, ambos recebem novas releituras, aproveitando esta onda de adaptações.

2.3. NOÇÕES IMPORTANTES PARA O ROTEIRO

Alguns dos pontos mais importantes do nosso estudo de caso serão descritos aqui, no primeiro capítulo, para que possamos remontar a eles já devidamente embasados, mais adiante.

2.3.1 Morin e a Cultura de Massas

Segundo Morin, a sociedade passou por grandes transformações, entre o fim do século XIX e do XX. A jornada de trabalho caiu para praticamente a metade, nos EUA (de 70 horas para 37), e de 85 para 45 horas na França. Havia muito mais tempo livre para o trabalhador. O que, antigamente era ocupado pelas grandes festas em honra à colheita ou por ritos sagrados, agora era dividido entre noites de preguiça e domingos. A nova distribuição do horário de folga minou um pouco desta tradição de grandes festas e convívios comunitários. Houve uma individualização do ser enquanto está de folga. Se, por outro lado, uma organização familiar também era necessária, com divisão de tarefas e refeições feitas com todos na mesa, a industrialização contribuiu para que estes momentos também fossem perdendo a força. Secadoras, aspiradores de pó, lava-louças. Todos eles criados para diminuir

o esforço nas tarefas domésticas foram diminuindo também o tempo gasto com estes pequenos afazeres. A casa já não exigia tanto dos que nela moravam. A classe operária aproximou-se da média em se tratando de regalias. O homem tinha cada vez mais tempo e precisava fazer algo com ele. O lazer parecia uma ótima pedida. Cultura de Massas no Século XX novamente fala com sabedoria:

É essencialmente esse lazer que diz respeito à cultura de massa; ela ignora os problemas do trabalho, ela se interessa muito mais pelo bem-estar do lar do que pela coesão familiar, ela se mantém à parte (se bem que possam pesar sobre ela) dos problemas políticos ou religiosos. Dirige-se às necessidades da vida do lazer, às necessidades da vida privada, ao consumo e ao bem-estar, por um lado, ao amor e à felicidade, por outro lado. O lazer é o jardim dos novos alimentos terrestres.(MORIN, 2000, p. 69)

Este lazer, o lazer da tela, o prazer de ver ao mesmo tempo o cotidiano dos artistas e uma nova montagem de Paganini, criam uma ratoeira para o consumidor. É importante se divertir, a cultura está sendo produzida em vários canais e quase todos têm acesso a ela, mas o fato de ver um filme não é vivenciar aquelas situações. O isolamento causado por este paradoxo é comparado por Morin ao de ver a vida passar pela janela de sua casa. A festa acontece ali, a poucos passos, mas irremediavelmente isolada por um separador invisível. É ao mesmo tempo estar e não estar inserido.

Cada vez mais acostumado a este jogo de tira e põe do ludismo proposto, o homem comum começa a não se sentir mais parte deste processo. Por mais que a decolagem do foguete o emocione pela TV, ele não está lá e sabe disso. Uma distância vai sendo criada e aumentada. E essa distância, esse tédio, vão “mediocratizando” a vida do assalariado. E é aí que Morin vê surgir a brecha para o crescimento dos olímpicos.

Suponhamos que um senhor respeitável, assalariado, pai de dois filhos, que sonhava ser um acrobata, preocupado com o aumento da carne e gasolina, vá ao cinema. O filme do ‘cine 1’ é uma história sobre um homem frustrado e preocupado com mesquinhas, sem qualquer perspectiva de realizar algo sonhado. O outro filme em cartaz é sobre um grande herói de sua infância, que derrota inimigos sem problemas de moral ou com a polícia.

Acima da lei, forte como um touro. Muitas explosões e mulheres mais inteiras que a “patroa” que ficou em casa. Qual ele vai preferir ver? Para ver uma vida comum, o ser humano só precisa olhar em volta. O espelho distorcido da tela não deve se tornar nítido. Consumimos histórias para enxergar situações que são ideais para nós, mas que o sistema de folgas e trabalho, por exemplo, não permite que realizemos. O importante é enxergar aqueles grandes atores, cantores, dançarinos – cujo cotidiano é de constante jogo, avesso a convenções para “gente normal” – nos papéis das pessoas que gostaríamos de ser. Estes seres incríveis, intensos, acima de nós, vivem num Olimpo imaginário, morada dos deuses gregos. Suas realizações estão além do mundo sujeito a leis, como o nosso.

Estes heróis dependem de alguns fatores para conseguir nossa atenção. O processo em si é o descrito por Morin como o de projeção/identificação. Os olímpianos têm algo que em nós faz falta. Podem ser muitas coisas. Uma bravura, um desapego ou raios saindo dos olhos. Por isso os admiramos. Mas é importante que eles tenham também características que existam em nós. Precisamos nos ver melhorados na tela. Aquele alienígena voador com pele indestrutível precisa sofrer por amor pra não se tornar algo distante demais de nossos interesses. Lois Lane é muito importante para o Superman, não só no campo amoroso.

Então temos aí um dogma importante: muito embora os quadrinhos e até mesmo algumas correntes do cinema tenham partido para uma humanização de seus personagens, aproximando-os de nós, consumidores, ainda precisa haver uma diferença. Quem tem duas horas tão ocupadas quanto um personagem de cinema? Nossos heróis nos dão nosso código de conduta e honra, quase inalcançável. Eles é que nos fazem querer ser mais do que somos, eles inspiram nossas ações. Morin dá o golpe de misericórdia:

Como toda cultura, a cultura de massa elabora modelos, normas; mas, pra essa cultura estruturada segundo a lei do mercado, não há prescrições impostas, mas imagens ou palavras que fazem apelo à imitação, conselhos, incitações publicitárias. A eficácia dos modelos propostos vem, precisamente, do fato de eles corresponderem às aspirações e necessidades que se desenvolvem realmente. Como estão longe as antigas lendas, epopéias e contos de fadas, como estão diferentes as religiões que permitem a identificação com um deus imortal, mas no além, como estão ignorados ou enfraquecidos os mitos de participação no Estado, na

nação, na pátria, a família... Mas como está próximo, como é atrativa e fascinante a mitologia da felicidade.(MORIN, 2000, p.109)

Campos estéticos é o nome dado por Edgar Morin a um fenômeno que substancia a cultura de massas: o espetáculo. Embora a apresentação da produção cultural possa ser feita através de informações ou jogos, é no espetáculo que ela se encerra. Ele está inserido em todos os meios de expressão. Percebe-se isso em várias vertentes: no jogo de futebol transformado em grande combate, à maneira do Coliseu; nos debates para presidente da república, onde ganha quem mantém a classe diante de uma platéia enorme que parece clamar por acusações. A projeção/identificação é *estética*: um ditador pendurado numa corda, em pleno século XXI, é o castigo brutal e doloroso, que remonta a uma era medieval, causando a sensação de justiça (para o conforto da população e do nosso querido G. W. Bush). Morin identifica esse espetáculo estético como a mola para a projeção e identificação. Na tela, você pode ver representações de seus antepassados indígenas sofrendo, por exemplo. Se o processo de construção dos personagens foi bem estruturado – se as falas e ações dentro do programa de tevê conseguiram tocar as cordas certas de sua alma – então você pode sentir revolta, ou felicidade por não ter nascido nesta época. Seu corpo libera, através da projeção, uma carga psíquica que alivia ou tensiona algo que já estava arraigado em seu ser. Tudo isto apenas vendo uma representação numa tela! Uma representação sabidamente simulada, primordialmente estética, mas com a qual você se identificou, projetou e se aliviou (ou ficou mais tenso).

Os campos estéticos de Morin nos mostram isso: a cultura de massa baseia-se na espetacularização, para que alcancemos níveis de identificação e troca, mesmo sendo uma projeção completamente fora do contexto original do fato retratado. É como se entrássemos em um museu, onde ídolos e armas específicos de uma era estivessem ali, para demonstrar sua importância histórica, mas completamente deslocadas de seu contexto.

Dentro deste processo de projeção/identificação, uma catarse é estudada mais a fundo. *Uma moça e um revólver*. A proclamada fórmula de Hollywood. Enquanto a arma é a metáfora dos desejos violentos reprimidos, o amor da moça é a procura do amor personificada. Enquanto os tiros, explosões e violência são instintos primitivos que, numa sociedade cercada pela lei, só podem ser satisfeitos no imaginário, o amor é uma busca de todos nós, o que gera a identificação. Um bem arquitetado binômio que é uma verdadeira receita de sucesso porque nos bombardeia exatamente onde dói mais: dois ramos de nossa vida que são cerceados pelo nosso próprio modo de vida. Enquanto, segundo Morin, os esportes são nossa única forma de extravasar nossos desejos de violência reprimidos, o cinema nos dá verdadeiras hecatombes de presente, numa bandeja. De fato, ninguém mata mais na trilogia *Indiana Jones* do que o próprio mocinho, Rambo é um assassino comparável apenas a John Wayne e Clint Eastwood. Já a mocinha que se apaixona, frágil, pelo homem que segue seu próprio modo de conduta, muitas vezes diferente da lei, é a recompensa do herói e fator de identificação com o espectador, muitas vezes no cinema com sua cônjuge.

Os nomes de Clint Eastwood e John Wayne, expoentes maiores do Western norte-americano, não são citados ao acaso. Morin usa o estilo do velho oeste em seus apontamentos sobre a violência. O grande trunfo do Western, para o autor, é situar-se num tempo épico, onde a civilização começa a se organizar em terras ainda não exploradas, ao mesmo tempo em que se encontra recente na história (fim do século XIX). A lei ainda estava sendo implantada nesta época, às vezes de maneira corrupta. Surgem então as condições ideias para todo tipo de herói: o cavaleiro andante que não pode aceitar mais a corrupção e impunidade na cidade governada por bandidos, o xerife solitário que, de pistolas em punho, impõe a “verdadeira lei” para os gentios. Até mesmo o jogador espertalhão que tergiversa entre a lei e o ilícito para conseguir sobreviver em tempos de selvageria. Todos eles heróis que levam uma sociedade do caos à ordem.

O conceito de *gang* também é utilizado. Os clãs de bandidos ou mocinhos existem porque todos os elementos entraram pra este segmento de maneira voluntária. Um código de ética, o companheirismo e o sentimento comunitário de proteção e vingança (a *vendetta*) são a força para resistir à sociedade opressiva. Morin até explica as gangues de marginais e de garotos da classe média como desdobramentos reais desta necessidade de reconhecimento no outro. Dessa forma, o Western encontra, na fresta de fechadura que nos permite ver violência e sadismo, explosões e justiceiros, o grande viés para o sucesso. Por nossa necessidade de escape para os instintos violentos, existe a sala de cinema.

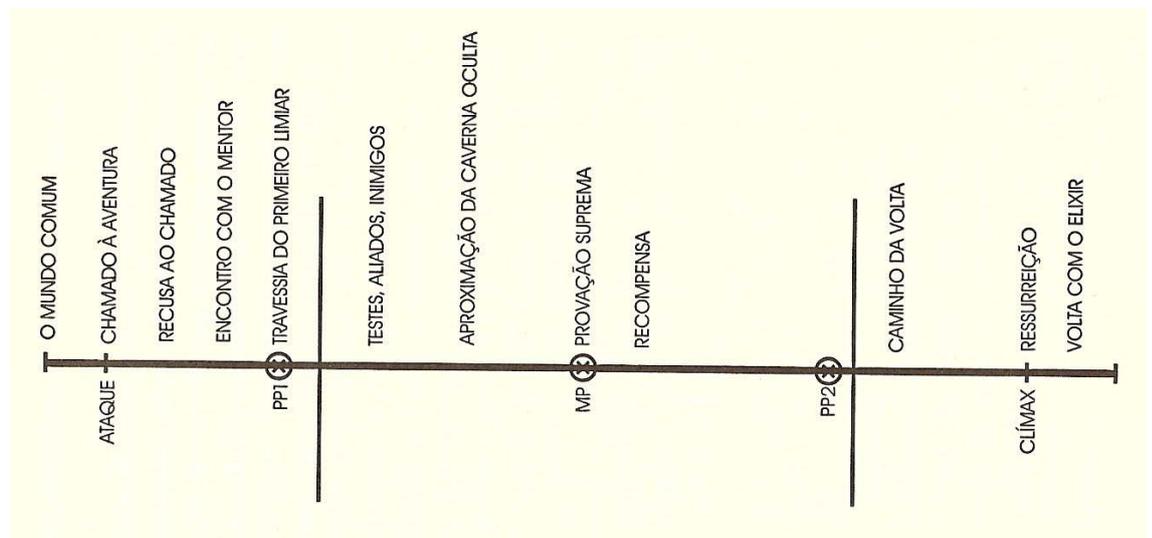
Outro conceito importante retirado das grandes tragédias é o de redenção pelo sacrifício. Como nas antigas civilizações, a virgem sangrada no altar de pedra acalma o vulcão. Jogando com conceitos inerentes a todo ser humano, o drama com final feliz tende a nos “absolver” da culpa que carregamos. As histórias podem nos levar a um lugar de alento e conforto – a catarse – onde queremos ser melhores. E uma maneira muito utilizada para que alcancemos este jardim de tranqüilidade é o sacrifício. Nas palavras de Morin:

A morte trágica de um herói integra na relação estética, e de maneira evidentemente atenuada, as virtudes de um dos mais arcaicos e universais ritos mágicos: o sacrifício. O sacrifício não é apenas uma oferenda agradável aos espíritos e aos deuses; é também um apelo às próprias fontes da vida, segundo a magia da morte-renascimento; é enfim, dentro de certas condições, a transferência psíquica das forças de mal, de infelicidade e de morte, para uma vítima expiatória (...) que exorciza o rito operatório da morte. O sacrifício de um ser inocente e puro – cordeiro místico do cristianismo, jovem virgem da tragédia grega – é, assim, dotado das maiores virtudes purificadoras. (MORIN, 2000, p. 82)

O herói, em seu máximo sacrifício, confrontando a morte em nome de um valor moral elevado, causa também catarse. É a purificação “expressa”, onde todos os erros são suprimidos num único ato de desprendimento. O “herói” que morre por suas convicções é um exemplo incontestável e honrado. É ideal para a cultura de massas.

2.3.2 Campbell e o arquétipo do Herói

Outro conceito importante remonta a Carl Gustav Jung: os arquétipos indicados por ele em sua teoria do inconsciente coletivo. Jung defendia que o inconsciente descoberto por Freud era embasado em outro ainda maior, uma espécie de herança psicológica comum a todos os seres humanos. Joseph Campbell, baseado neste estudo sobre as semelhanças entre as mitologias, lançou, em 1949, o livro *O herói das mil faces*. Nele, Campbell demonstra que, apesar de suas diferenças óbvias dentro do contexto de cada grupo, os heróis de todos os mitos têm uma trajetória em comum. George Lucas se inspirou neste livro pra criar um dos maiores sucessos da história do cinema: *Star Wars*. Campbell chamou esta trajetória comum de *monomito*, onde o caminho do herói pode ser esquematizado.



O herói, em suma, sai de seu mundo cotidiano por um chamado à aventura. Ele não quer, a princípio, participar. É o medo do desconhecido. Algum mote ou encontro com pessoa que o inspira (o arquétipo do Mentor de Jung) o leva a aceitar sua missão. O primeiro ponto de virada da história não o deixa mais voltar atrás, e todo o desenvolvimento e apresentação de personagens secundários vai conduzindo ao clímax. No fim, depois de todas as provações superadas, o herói volta a seu sossego, mas ele não é mais o mesmo. Tudo isso obedece à esquematização de nossa já falada curva dramática. Mesmo caminho, desde Luke

Skywalker até Jesus Cristo. De posse de todos estes conceitos, podemos analisar mais a fundo as semelhanças e diferenças entre os quadrinhos e o cinema.

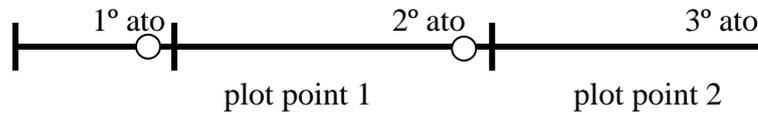
3. ROTEIROS COMPARADOS

O paradigma de Syd Field, várias vezes citado neste trabalho e, até agora, não explicado, será nosso guia para esmiuçar a estrutura do roteiro em cinema. Ele merece especial atenção porque é o método que explicita como as maneiras de contar uma história têm sempre um esquema semelhante (se a narrativa não se basear nos personagens).

Em nosso primeiro capítulo, procuramos emparelhar o leitor com as observações adquiridas depois do estudo de nosso tema. Foi visto que a dialética, método de análise científica surgida antes de Cristo, tem uma estrutura muito semelhante a uma história com início, meio e fim. Mas, se a estrutura narrativa é parecida, o que diferenciaria a experiência de assistir a um filme ou ler um HQ? As experiências se assemelhariam muito mais, se não houvesse diferenças peculiares a cada mídia. Vejamos, neste capítulo, quais são estas semelhanças, e quais as diferenças.

Syd Field era um roteirista bissexto e analista periódico de roteiros para um grande estúdio de Hollywood. Todos os dias, a empresa lhe enviava roteiros que seriam filmes em potencial se obtivessem o crivo de Field. Como o investimento num filme em Hollywood é astronômico, nosso personagem era bem meticoloso e rigoroso. Com a leitura de centenas de histórias, Field começou a desenhar alguns pontos em comum entre as melhores. O que fazia a história ser melhor do que a anterior poderia ser o estilo, a ousadia ou conteúdo, numa segunda análise, mas, num primeiro momento, o que ditava as cartas era o *ritmo* do filme. E por que alguns filmes tinham um ritmo melhor? Convidado para ministrar a disciplina de roteiro na Sherwood Oaks College, Field achava que esta pergunta começava a se tornar muito importante. Daí surgiram seus estudos sobre roteiro.

Field apresentou um esquema do que havia visto em todos os roteiros que ele tinha considerado bons. Os pontos comuns dentro desta narrativa são o barro primordial de seu paradigma:



Field explica que, em média, uma página de roteiro equivale a um minuto de filme. Então, os filmes hollywoodianos, com 120 minutos, possuem o mesmo número de páginas. A partir daí, ele esquematizou a distribuição das páginas da seguinte forma:

ATO I – da primeira até a trigésima página.

ATO II – páginas 31 a 90.

ATO III – páginas 90 a 120.

Vejamos cada ato separadamente:

ATO I

O primeiro ato de um roteiro é a apresentação dos personagens e o início da aventura. Num filme hipoteticamente simples (sem quebra-cabeças mentais ou edições sem cronologia, por exemplo), precisamos nos ambientar, nos acostumar com os personagens. Onde vive nosso herói? O que ele faz pra sobreviver? Sua marca de ervilha favorita pode ser importante para a história? É no primeiro ato que conhecemos estes dados. Field salienta a importância deste início:

Esta primeira unidade de ação dramática de dez páginas é a parte mais importante do roteiro, porque você tem que mostrar ao leitor quem é o seu personagem principal, qual é a premissa dramática da história (sobre o que ela trata) e qual é a situação dramática (as circunstâncias em torno da ação)(FIELD, 1979, p. 4)

ATO II

Sessenta páginas aproximadamente para resolver quais serão os apuros dos personagens. Quais seus aliados dentro da sua busca, inimigos, como se resolverão as interações entre eles, o que o antagonista fará para impedi-lo... É a unidade que deve manter a

maior coesão dentro de um roteiro, porque se cinema é ação, é aqui que nosso protagonista sua a camisa. A confrontação vai levando até o ponto alto do filme: o clímax, mas por enquanto estamos tratando dos Atos.

ATO III

O terceiro ato procura resolver as situações propostas pelo filme. O protagonista morre? Vive? Vence o vilão? Desiste de tudo e vai vender braguilhas em Tel Aviv? É aqui que o filme responde às perguntas e acaba.

3.1.OS PLOT POINTS

A transição entre os atos é um ponto muito importante dentro do paradigma de Field. Como fazer a história andar de maneira coesa? É com as palavras *plot point* que o autor nos responde. As duas marcas na estrutura do roteiro, vista na última figura, são os pontos de virada, no bom português. Ponto de virada é um gatilho dramático que serve para “apontar” a história em alguma direção. É um acontecimento que faz toda a história sair da inércia. No fim do primeiro ato, estamos ambientados com o dia-a-dia de nosso personagem, e o plot point é algo extraordinário que acontece pra arranca-lo deste contexto corriqueiro. Já longe do seu dia-a-dia, nosso herói passa por provações (estamos no segundo ato) diversas até que o nosso segundo *plot point* aparece e o direciona para a resolução dos conflitos propostos. Já entramos no terceiro ato, onde acontece o clímax do filme, e podemos ver quais as conseqüências antes de ir pra casa.

Já temos uma pequena noção deste paradigma, mas vamos ilustra-la com um exemplo. O filme é Rocky I, ganhador do Oscar de melhor filme. Na primeira meia hora, conhecemos Rocky Balboa. Ele ganha a vida com lutas amadoras e trabalha para um gangster

local em troca de algum dinheiro. Sua vida não o satisfaz, mas ele não se julga capaz de se mover pra longe disto sozinho. Apresentamos a premissa dramática e o contexto e caminhamos bem para o fim do primeiro ato. Mas antes, precisamos do nosso primeiro *plot point*. Pois o temos: Rocky é convidado para disputar uma luta de exibição com o campeão dos pesos pesados, Apollo Doutrinador. É apenas uma jogada publicitária do campeão, mas ela dá uma motivação a Rocky, que larga a vida de punquista para se dedicar exclusivamente aos treinos. Todo o segundo ato é o treinamento do pugilista, que precisa aprender a lutar, romper suas convicções pessimistas e conquistar o coração de sua Adrienne. Apollo é muito melhor do que ele, então Rocky se sacrifica nos treinamentos para agüentar a luta. O segundo ponto de virada do filme é a conclusão deste treinamento, quando o lutador resolve todos os seus problemas internos e percebe que fez tudo que podia. É a subida da escadaria, cena famosa no cinema. O terceiro ato nos leva ao ponto alto do filme (a luta, obviamente), onde Rocky perde, mas agüenta os quinze assaltos, coisa que ninguém, a não ser ele mesmo, achava que aconteceria. Temos nossas respostas, ele conseguiu. Não venceu o campeão do ponto de vista desportivo, mas de uma outra forma.

Em seu segundo livro, *Exercícios do roteirista*, Field introduz mais três pontos. As ¹pinças 1 e 2, além do Midpoint. Tudo com o intuito de ajudar os roteiristas a manter a trama em movimento.

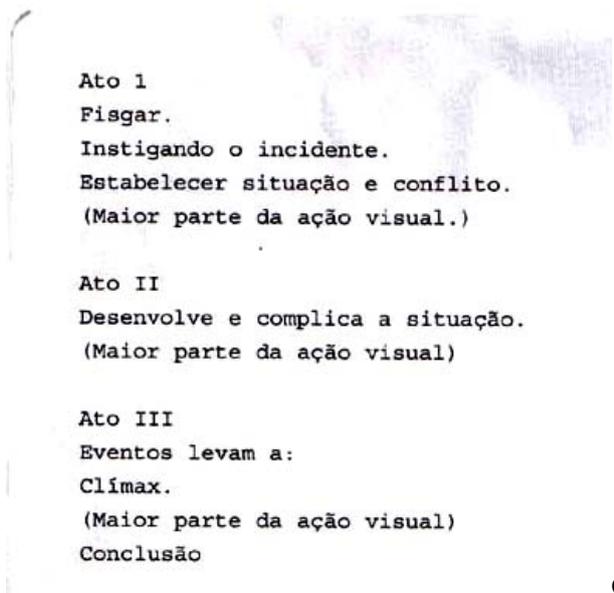
Pois bem, tendo consciência do Paradigma dos três atos, temos agora que comparar com os quadrinhos. O roteiro de cinema é muito diferente do construído na HQ?

O manual de roteiros oficial da DC Comics, dona do selo Vertigo, que publicou Constantine, manda seguir o paradigma dos três atos. As divisões propostas por Dennis O'Neil são declaradamente baseadas no Paradigma de Field:

¹ A pinça 1 leva ao Midpoint, que antecede a segunda pinça. Esta leva ao próximo plot point. Estes pontos de virada serão ignorados neste estudo, por ser baseado no Manual do Roteiro, primeiro livro de Field. Descobertos depois, estes novos plot points só quebram a complicação ou segundo ato em partes menores para facilitar a escrita para roteiristas.

Aqueles dentre vocês que estão familiarizados com técnicas de roteiro para cinema ou teatro irão notar que o que se segue é simplesmente uma versão da estrutura de três atos, que é o procedimento padrão nessas modalidades de roteiro. (...) A estrutura de três atos é a mais vastamente usada justamente porque é a mais lógica. A maioria das histórias cai nessas três partes quer queiramos ou não. Eu apenas fiz o que parecia natural. (O'NEIL, 2005, p. 36)

Sua estrutura tem as seguintes partes:



Ato I
Fisgar.
Instigando o incidente.
Estabelecer situação e conflito.
(Maior parte da ação visual.)

Ato II
Desenvolve e complica a situação.
(Maior parte da ação visual)

Ato III
Eventos levam a:
Clímax.
(Maior parte da ação visual)
Conclusão

O'NEIL, Dennis. Guia Oficial DC Comics Roteiros. 2005, p. 36

Tirando uma nomenclatura um pouco mais coloquial, o paradigma é exatamente o mesmo.

Na estrutura dos quadrinhos, as primeiras páginas são muito importantes para prender a atenção do leitor. A apresentação já deve ser instigante para interessar o leitor que, diferente de quando entra no cinema, pode se entediar e ir passar suas meias a ferro. **O quadrinho é portátil**, e pode ser lido por partes e em qualquer lugar. Temos aí uma diferença que pode parecer muito básica, mas é importante. Então, o trabalho do roteirista nessas primeiras páginas é “fisgar” o leitor. Luiz Carlos Maciel também pontua que as cenas iniciais de um filme, se deixam algum suspense, são mais úteis, mas os quadrinhos precisam deste subterfúgio, enquanto o cinema o capturou apenas para ampliar seus recursos. Vejamos um exemplo.



Esta página foi pensada exatamente de acordo com o conceito de isca. O que o personagem viu para deixa-lo tão assustado? Será que é na próxima página que encontramos a resposta? O leitor já está instigado. Ponto para a equipe de produção.

O termo “instigando o incidente”, no esquema de O’Neil, é a apresentação do motivo pelo qual tudo vai se modificar. O herói está feliz, surpreso pela tranquilidade dos últimos dias, e a próxima página mostra justamente seu arquivilão colocando uma banana de dinamite embaixo da tocha da estátua da liberdade. É o prenúncio do plot point. Técnica também utilizada no roteiro para cinema. Mais um exemplo: Rocky intimida alguns devedores no porto, e, bem longe, o adversário profissional de Apollo se machuca, abrindo um buraco na agenda do campeão.

O próximo termo, estabelecimento do conflito, é exatamente o descrito por Field para o Ato I. Quem é o herói, quem é o bandido, eles lutam pelo que? Sem isso, a história ainda não saiu do ponto de partida.

Outro termo que mostra bem o intercâmbio entre as duas artes é o McGuffin. Termo utilizado pela primeira vez por Alfred Hitchcock, mestre do cinema, ele aparece no manual de roteiros para quadrinhos. Pelo que os antagonistas estão lutando? Por um anel sagrado? Pelo amor da mocinha? Pela última fatia do bolo de nozes? Eis o nosso McGuffin.

Os outros dois atos não possuem particularidades estruturais diferentes do roteiro para cinema. No segundo ato a história se complica. Vai sendo montada a complicação máxima que leva ao clímax da história. Depois tudo se resolve e podemos passar para o próximo número da publicação. E para o próximo tópico da monografia.

3.2. DIFERENÇAS TÉCNICAS

Quadrinho e cinema são diferentes. Os roteiros são estruturados de maneira semelhante, como acabamos de ver, mas a forma como eles são explorados varia bastante. Um dos fatores que leva esta diferença é técnico. Filme você **vê**, quadrinho você **lê**. A impressão das HQ leva a uma das grandes dificuldades para o desenhista, e é um fator de que o cinema não precisa se ocupar. **A imagem não se “move”**. Ou pelo menos não se move na concepção física do tema. Quem faz todo o trabalho de cognição é a mente do leitor, ajudado pelo desenvolvimento de movimento do desenhista, termo conhecido como “timing”. Eisner explica as dificuldades que este detalhe desencadeia:

O cinema exige pouco mais do que a atenção de seu espectador, enquanto os quadrinhos precisam de um pouco de capacidade de leitura e participação. O espectador de um filme fica aprisionado até um filme terminar, mas o leitor de quadrinhos está livre para folhear a revista, olhar o final da história, ou se deter numa imagem e fantasiar. (...) O filme transcorre sem qualquer preocupação quanto à capacidade ou habilidade de leitura de sua audiência, enquanto os quadrinhos precisam lidar com ambas. A menos que os leitores de quadrinhos sejam capazes de reconhecer as imagens ou fornecer os eventos necessários que a disposição das imagens propõem, nenhuma comunicação é estabelecida. Por causa disto, o quadrinhista é obrigado a inventar imagens que se conectem à imaginação do leitor. (EISNER, 2005, p. 76)

Para colocar os heróis em movimento, todo um estudo foi desenvolvido, de maneira que um leitor de quadrinhos já sabe qual a seqüência correta na leitura dos quadros ele deve fazer dentro da página. Além disso, a proximidade da parte gráfica das HQ com a pintura fornece possibilidades das mais diversas para termos estas noções de movimento. O limite é o que pode ser impresso. Vejamos um exemplo do tamanho de um quadro:



EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Seqüencial. Martins Fontes. p. 46

Neste exemplo, o uso de vários pequenos momentos da queda, mais a disposição no sentido vertical, orientado pra baixo, dá a sensação de movimento. Quem faz todo o trabalho de cognição do fato é a mente do leitor, diferente do cinema.

Esta “limitação” dos quadrinhos, se bem contornada, torna-se um trunfo para a revista. Muitos dos melhores mestres dos quadrinhos casam bem o texto com as ilustrações através de pequenas modificações como esta:

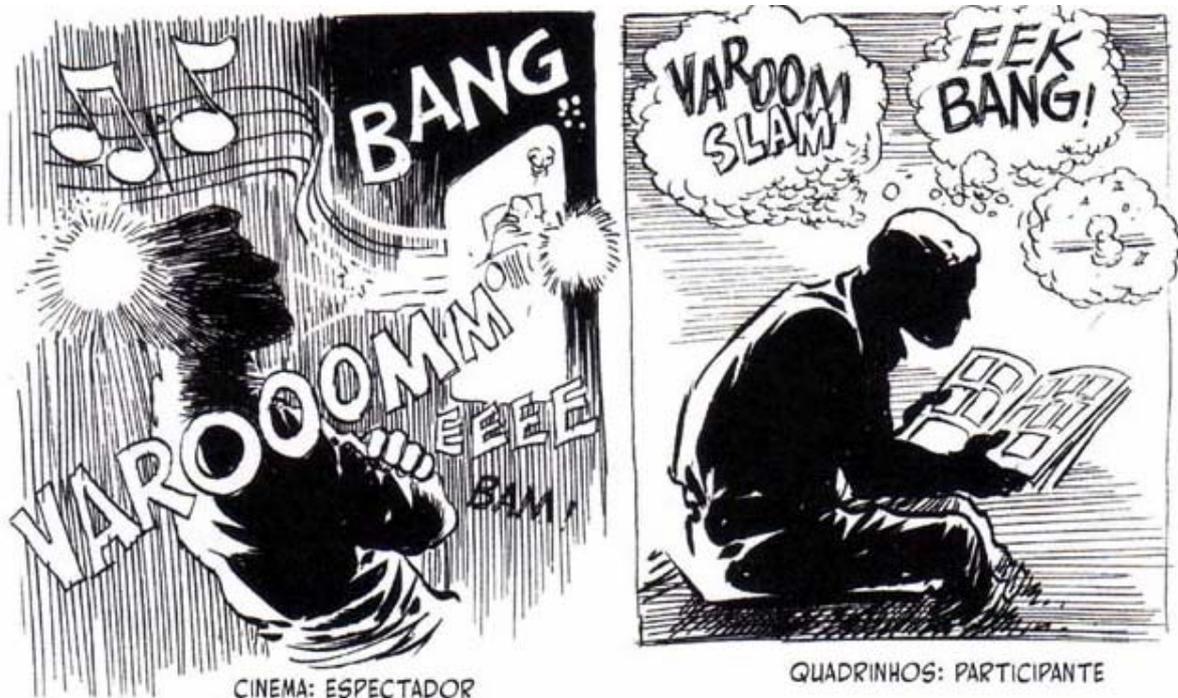


EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Seqüencial. Martins Fontes. p. 59

Tudo vira uma possibilidade. As letras podem ser entendidas como figuras, o requadro pode “sangrar”, como acima, ou o personagem pode romper o limite da moldura. Todos exemplos de como o quadrinho tenta superar sua limitação estática.

Outra diferença técnica que fez o quadrinho se readaptar e com a qual o cinema não precisa se preocupar é o “som”. Quadrinhos precisam de onomatopéias e balões – além da colaboração do leitor – para simular sons. O cinema desenvolve seu sistema de som, cada vez mais sofisticado, desde a década de 30.

O som e o movimento ficam, nos comics, a cargo do trabalho de ligação do desenhista e a cognição do leitor, enquanto o mesmo filme passa para todos. Este ponto nos dá base para uma nova diferença entre as mídias: **todo espectador de cinema é envolvido pela mesma história, enquanto a HQ gera uma experiência de movimento particular pra cada um.**



Uma outra diferença está no texto utilizado por cada uma das mídias. Enquanto o cinema tenta “transmitir uma experiência real, os quadrinhos a narram” (EISNER, 2005, p.75). Muito embora quadrinho também seja ação, virada, como o cinema, ele também é próximo da literatura. Também é um veículo escrito. As expressões épicas e as líricas se unem à dramática. Um exemplo em Hellblazer nº 63:



NÃO HÁ PORQUE CELEBRAR ESSA MINHA VIDA.

É POR ISSO QUE KIT ESTÁ EM BELFAST? E CHAS ESTÁ ATOLADO? PRA EU FICAR DE BODE?



NÃO TENHO OUTROS AMIGOS. EU NEM CONHEÇO OUTRAS PESSOAS. ELAS SENTEM UM CHEIRO DE COISA ERRADA E MANTÊM DISTÂNCIA.

ELAS SABEM O QUE ACONTECE QUANDO VOCÊ SE APROXIMA DEMAIS.



BEM, LÁ VAMOS NÓS: FICAR BÊBADO, AMARRAR BODE, SE AFUNDAR...

QUE INFERNO.



QUARENTA ANOS, TUDO BEM.



HEI, JOHNNY! PEGA!



CÊUS!

O cinema também utiliza essas expressões mescladas, mas o chamado “quadrinho adulto”, expressão que define revistas com textos e ações que dependem de maior conhecimento e cognição, têm o lirismo como uma de suas características. A expressão lírica, que ocorre dentro da consciência do protagonista, que o cinema (por sua natureza dinâmica e imagética), utiliza pouco, pontua as revistas adultas clássicas como Sandman, Monstro do Pântano, Hellblazer, etc.

Os textos dos quadrinhos foram se sofisticando de maneira progressiva com os anos. Os contextos, críticas e afirmações colocadas nas legendas são, por vezes, abstratos demais para serem expostos na voz de um narrador em off de um filme, por exemplo. **O quadrinho pode mostrar o que está dentro da cabeça do personagem sem precisar deslocar seu eixo narrativo para o personagem.**

O veículo impresso (livro, revista em quadrinhos), por ser portátil, fica mais tempo em poder do leitor. Ele pode se aprofundar mais. Um livro pode ser lido tanto em três dias quanto em três anos. Já um filme pode ser grande e denso o suficiente pra retratar os mesmos universos, mas o limite de um espectador perseverante não é muito maior do que quatro horas de projeção ininterruptas. **O contrato de atenção intensa na leitura é tácito. No cinema, alguns minutos de desatenção não necessariamente comprometem o entendimento do filme.**

A última grande diferença está na periodicidade dos dois veículos. Quadrinhos são mensais. Obviamente, um protagonista ganha um “escudo” extra contra as dificuldades, porque, afinal, é seu nome que está na capa. Ele vai aparecer no mês seguinte ou a revista vai deixar de ser impressa. Já **o cinema não pressupõe o conhecimento do passado para contar uma história.** Tudo que você precisa saber sobre um personagem num filme vai estar lá. Existem publicações com mais de 20 anos. O que as grandes editoras perceberam é que não havia como amarrar todos os acontecimentos da vida de cada herói sem enlouquecer o novo

leitor. Então eles fizeram o óbvio. As histórias são encaixadas agora em arcos isolados. Assim os novos leitores podem apreciar as histórias mesmo tendo pouco conhecimento do passado dos personagens, pois tudo que é importante para a trama estará lá, como no cinema. E os velhos leitores saboreiam mais os arcos, pois as histórias ainda têm muitas referências, mesmo que subjugadas a subenredos.

Os apontamentos deste capítulo demonstram algumas das diferenças importantes entre as mídias estudadas. Agora nos falta apenas um estudo de caso, onde podemos comprovar as teorias propostas e aplicar todos os conceitos aqui dispostos.

4. ESTUDO DE CASO: *CONSTANTINE*

Depois das considerações destacadas até aqui, podemos conhecer um pouco melhor nosso objeto de estudo: John Constantine.

Ele foi criado por Alan Moore a pedido dos dois artistas que o acompanhavam na revista *Monstro do Pântano*. Steve Bissette e John Totleben queriam um mentor para o monstro que tivesse o rosto do cantor Sting. Ele estreou no nº 37. Um ano depois de sua primeira aparição, sua personalidade forte já rendia uma revista própria. Misto de detetive e mago ocultista, Constantine passa a maior parte do tempo resolvendo problemas com a ajuda discreta da magia. Passou um período no manicômio de Ravenscar, devido ao enlouquecimento por ter matado uma menina acidentalmente. Astra, garotinha que tinha criado uma criatura a partir da sua raiva, foi levada ao inferno pelo então jovem e convencido mago inglês. A execução do ritual foi amadora e ele teve que fugir sem olhar pra trás. A garotinha ficou pra trás. Este foi um evento que marcou profundamente a vida de John. Ganha a vida vendendo relíquias sagradas ou adivinhando resultados das corridas de cavalos, sem um pingão de arrependimento.

O arco de histórias que inspirou o filme “Constantine”, de 2005, no Brasil foi publicado nas revistas *Hellblazer* (DC/VERTIGO), do número 41 até o 45. Escrito por Garth Ennis, o arco de histórias conta a luta do protagonista contra o câncer no pulmão. Vejamos sua primeira página:



3

Ennis também utiliza a técnica da Isca.

Pode-se enxergar perfeitamente a aplicação do paradigma dos três atos nesta série.

O ocultista descobre que, depois de anos enfrentando demônios, santos e assassinos, é derrotado pelo cigarro. O primeiro ato (que não serve de apresentação neste caso por ser uma série dentro de uma revista já fundamentada) serve pra contextualizar a reação do personagem. “Problemas mágicos, soluções mágicas. Problemas mundanos, soluções mundanas.”. Parece ser este o pensamento de Constantine durante as primeiras páginas.

Conformado, ele procura um hospital, onde pretende passar seus últimos dias. Ele presencia a serena resignação dos pacientes ali internados, drogados a maior parte do tempo para esquecer a dor e tendo seu corpo analisado por médicos regularmente.

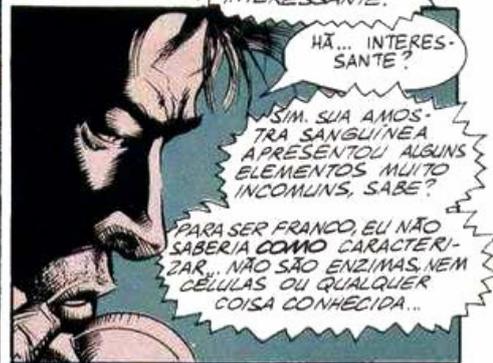
Quando chega em casa, seu médico o telefona e, por um momento, uma esperança se acende. A próxima página deste estudo traz este momento à tona. Mas não é nenhum milagre o que ocorre, nenhum novo coquetel de cura: o médico encontra substâncias no sangue de Constantine que não existem no sangue humano. Estas substâncias são fruto de um pacto de sangue feito com o demônio Nergal, há muito tempo atrás. A revolta para com a curiosidade científica do médico – frieza com a situação terminal em que o paciente se encontra – dão energia ao mago para começar a procurar uma saída. Este é o nosso primeiro plot point.

As próximas ações de Constantine são uma corrida atrás de seus amigos mais poderosos. Ele procura uma cura mágica. Isso o leva à Irlanda, onde ele reencontra seu amigo Brendan Finn. Ele não pode ajuda-lo com o câncer e encontra-se na mesma situação. Seu problema é o fígado. Quando chega a hora de Finn, o demônio vem buscar sua alma. Constantine o impede com um artil interessante: dá ao demônio cerveja feita com água benta. A alma de seu amigo se safava da danação eterna. Mas o herói começa a enervar um inimigo respeitável.

A complicação se desenvolve à medida que os amigos começam a se esgotar. Ellie, um súcubo que deve favores ao mago, não pode ajuda-lo. John chega mais perto do fim quando o arcanjo Gabriel também o ignora. O tempo começa a se esgotar e temos uma situação de crescente tensão. O segundo plot point é a elucubração num bar. Constantine percebe o que está fazendo de errado: está procurando ajuda dos outros, quando sempre resolveu tudo do seu jeito. Sua virada é um plano que pode ser encarado como a última cartada.

Depois de se despedir dos amigos e familiares, ele vai para seu antigo apartamento e invoca o primeiro demônio. Dentro da mitologia da revista Hellblazer, o inferno é governado por três deles. Esta parlamentarização das profundezas tem como intuito manter o equilíbrio dentro do inferno. Os três demônios têm poderes em mesmo nível, e o conflito entre eles causaria a ruína do “estabelecimento”. Constantine vende sua alma para dois deles, sem que os outros percebam. Sua última parada é o encontro com o demônio que ele ofendeu na Irlanda. Constantine corta os pulsos e ele aparece, reivindicando sua alma por seu direito de insulto. Mas os outros dois aparecem também, com contratos assinados. É o nosso clímax.

Esse era o blefe: um impasse entre a força tripartite. Eles devem reclamar a alma de John, mas se fizerem isso, precisam guerrear entre si para ver quem a levará, e isso seria a destruição do inferno. Sem opções, eles curam seu câncer e o mandam de volta para a vida, adiando para mais tarde a resolução deste problema. John Constantine sacaneia o inferno e foge de um câncer.



O filme Constantine, de 2005, é dirigido por Martin Lawrence, antes conhecido apenas por seus videoclipes.

A adaptação de um roteiro é uma obra nova, segundo Luiz Carlos Maciel, e o filme realmente cria personagens não vistos nas histórias. Vejamos o filme dentro do esquema de Field.

ATO I - Vai do início do filme até os 35 minutos. Um escavador redescobre a Lança do Destino, cuja lâmina matou Jesus. Constantine é apresentado em ação: conhecemos o mago num exorcismo. Estranhamente, um demônio completo tenta passar até nosso plano de existência. Na mitologia do filme, isto não é possível: apenas mestiços de anjo e demônios com homens podem estar em nosso plano de existência. Ao mesmo tempo, conhecemos Angela Dodson. Ela é uma detetive que vê sua vida dar uma guinada com o suicídio de sua irmã gêmea. Ela era tratada como doente mental no hospital de Ravenscar. Constantine, como na revista, descobre um câncer e pensa que não há muito a fazer. O primeiro plot point ocorre aos 35 minutos quando, motivado por uma série de coincidências sobrenaturais, Ângela procura John para ajudá-lo a investigar o suicídio de sua irmã gêmea. O primeiro ato termina com um combate contra criaturas demoníacas aladas.

ATO II – A maior parte da complicação é a investigação da ligação do suicídio de Isabel Dodson com o trânsito da Lança do Destino em direção a Los Angeles. Os amigos de Constantine começam a morrer enquanto Angela faz uma viagem dentro de si mesma, percebendo o sobrenatural ao seu redor. As investigações de Constantine levam a Balthazar, um meio-demônio que revela mais detalhes sobre o caso da Lança do Destino. Ela é necessária para que o filho do demônio possa reinar na Terra. Angela é a médium que se encaixa no plano para fazer a ponte entre os planos de existência. Chegamos ao nosso plot point 2. Depois de descobrir as intenções de Mammon, o filho de Satã, Constantine vê a policial ser raptada por uma força invisível. Isso o motiva a agir.

ATO III – Ajudado por seus amigos Chas Kramer e Papa Midnite, Constantine descobre que Angela está em Ravenscar. Ele se arma até os dentes e enfrenta uma horda de demônios, até descobrir que Mammon tem a ajuda de Gabriel, o arcanjo de Deus. Temos nosso clímax quando o mago parece não ter mais o que fazer para salvar a policial. Então ele se suicida para falar com o próprio demônio que, ávido por sua alma, aparece. Denuncia o filho dele e o diabo fica em dívida. Antes de ir para o inferno, Constantine pede para salvar a alma da irmã de Angela, Isabel. O sacrifício em prol de outra pessoa faz o Paraíso absolvê-lo de seus pecados. O diabo não tolera perder esta alma para Deus, e ressuscita Constantine, certo de que ele cometerá erros que o levarão de volta ao inferno.

Vimos no capítulo 3 que o cinema é um veículo que depende de ações e diálogos para contar uma história. O som e a fotografia são imprescindíveis para causar impacto no espectador. O quadrinho é uma mescla de literatura e pintura, onde a história é narrada e a imaginação do leitor faz as ligações. Vimos agora uma comparação das duas histórias e percebemos as grandes modificações entre elas. Por que isto acontece?

O cinema mexe com volumes astronômicos de dinheiro em cada produção. Como Morin nos disse em nosso primeiro capítulo, é preciso criar um modelo coerente e de sucesso quase garantido para poder justificar tanto investimento. E quais são as modificações ideais para se conseguir isso?

Vamos remontar aos conceitos já vistos: primeiramente, os olímpianos. Constantine é rabugento, solitário, fuma excessivamente, tem alguns amigos e sofre com doenças humanas. Estes são seus fatores humanos que podem gerar identificação. Mas ele pode ir ao inferno fazer pesquisas, consegue distinguir anjos e demônios das pessoas normais, faz exorcismos e possui vasto conhecimento sobre ocultismo e demonologia. Os fatores de projeção no caso são estes poderes paranormais (e talvez um pouco do sarcasmo diante de

entidades como o próprio arcanjo Gabriel). É um homem que tem muito do que somos e muito do que queremos ser.

Angela Dodson é uma policial bonita e com um dom: ela sempre consegue descobrir onde estão os bandidos. Sempre sabe a hora de se esquivar. É respeitada em seu meio. São qualidades que podem promover projeção no público-alvo do filme. Mas sofreu com a morte da irmã e agora está envolvida em um mundo que não compreende direito, que põe em xeque suas convicções religiosas. Fé: dúvidas humanas inerentes à boa parte da população, que tem que simplesmente escolher entre acreditar ou não. Fatores de identificação.

Nossos outros personagens seguem as mesmas premissas. Poderes e humanidade. Até mesmo o demônio Balthazar e o arcanjo Gabriel gostam de pequenos joguetes de palavras com os humanos e mostram ambições, coisas que um anjo da fé católica, por exemplo, não deveria ter.

Os campos estéticos retratados encontram seu viés no mesmo ponto da fé: demonstrar anjos e demônios, corromper os anjos, mostrar certa honra na dívida de Satã com o homem: espetacularizar um campo de pensamento que tem papel importante no nosso modo de criação e comportamento desde a Idade Média. Este inclusive sempre foi o viés, se não original, inovador de Hellblazer.

A próxima teoria é a chamada de mito do revólver. *A girl and a gun*. Esta é a mais simples de se observar no filme. Durante toda a exibição, Angela e Constantine parecem estar se atraindo. Muitas vezes a cena em plano fechado com apenas seus rostos próximos sugere um prenúncio de beijo. E ele não acontece o filme inteiro. Sobre esta clássica relação mocinha/herói, há uma curiosidade no filme. Durante as gravações, muitas cenas foram gravadas com uma personagem do súcubo Ellie. A sua primeira aparição sugeria uma relação sexual, onde ela e Constantine conversavam deitados e seminus na cama. O personagem dela

foi considerado secundário na trama do filme e totalmente cortado. Isto foi conveniente para deixar a relação entre Constantine e Angela mais “pura”. As cenas com Ellie podem ser vistas no DVD de extras do filme. Nos quadrinhos, Constantine costuma ser um conquistador incorrigível e suas mulheres são sempre motivo de problemas para ele, funcionando mais como traço de personalidade do que como elemento de grande importância narrativa.

Mas só falamos ainda da garota. O revólver é a grande diferença entre o desenhado e a película. Constantine utiliza alguns meios violentos quando está com problemas nas revistinhas, mas somente quando acuado. Vez por outra acerta uma garrafada (já bêbado) em algum pobre transeunte ou demônio que interrompe mais uma crise existencial. Mas é péssimo lutador. Seus braços costumam ser Chas (na revista mais forte e velho), truculento e corajoso amigo. No filme, Chas é um garoto franzino e assustado, e Constantine possui um arsenal variadíssimo para poder aniquilar as “forças do mal”. Tal característica depõe contra o arquétipo desenhado para o personagem na revista. Como citado anteriormente, ele entra para a galeria dos grandes assassinos do bem, como Indiana Jones ou James Bond. Desejos de violência reprimidos, que são extravasados na tela, segundo Morin. A revista *Hellblazer* nº 30 mostra a primeira vez que John Constantine atirou em uma pessoa e seu repúdio por isso.



O monomito do Campbell encontra-se bem desenhado no filme também. Cheio de problemas com sua saúde, Constantine é chamado a ajudar a resolver a morte de Isabel, mas se recusa. É o chamado à aventura e subsequente recusa ao chamado. No caso do filme, não há a figura do mentor, mas um senso de justiça o impele a aceitar o chamado. O encontro com aliados e inimigos vai deixando um rastro de mortes, obrigando Constantine a não desistir de

sua busca. Ele consegue chegar até seu encontro final com os inimigos e volta com sucesso para casa, depois de crescer como ser humano.

No filme, os amigos Beeman e Hennessy são assassinados por Balthazar, gerando a fúria do herói. O John Constantine das revistas, apesar de possuir um mesmo senso de justiça, não se importa em sacrificar alguns de seus amigos para livrar a própria pele. Num dos arquétipos clássicos de Jung, o dublê de Sting das revistas é um sobrevivente, e faz de tudo, até ludibriando obstáculos éticos para poder escapar inteiro de suas aventuras. Este é um detalhe importante para entendermos outro tópico que, se soaria desencaixado nos HQs, foi convenientemente colocado no filme.

Em ambas as histórias, John Constantine corta os pulsos, procurando o encontro com o diabo. Mas a diferença primordial está na motivação dos atos. Enquanto o herói do quadrinho faz isso como parte de um plano maior para enganar a morte, já tendo todo o terreno preparado para sua própria salvação, no filme ele o faz para salvar o resto do mundo. O filho do anticristo viria ao mundo no corpo de Angela, e isso ele não poderia permitir, nem se custasse sua própria vida. Logo depois, um favor do demônio poderia prolongar sua vida, mas ele se compadece do sofrimento de Isabel, e troca sua salvação pela dela. O herói sacrificial citado por Morin surge neste momento. Um olimpiano cujo código de honra pra ele é maior do que a vida. Estas ações de desprendimento e honra são suficientes para que ele ganhe um lugar no céu. E esta “ação redentora” é o que se busca em todo o sacrifício. O fim do sofrimento. A redenção dos pecados. A vida eterna. Amém. É um dos aparatos da cultura de massas apontados por Morin como atalho para tornar o filme mais palatável. Mais voltado para as admirações humanas. Um sacrifício fundamenta o herói por sua dificuldade de realização.

A título de informação, a última grande modificação do filme: Constantine pára de fumar, depois de ser ressuscitado. Aprende com os erros e vai viver de maneira diferente. Na

revista em quadrinhos, isso seria impensável. Foi uma das mudanças que mais causaram choque nos fãs. Keanu Reeves, Constantine no cinema, já disse que, em eventual continuação, ele com certeza retomará seu hábito nocivo.

Com isso apontamos todas as diferenças na estrutura de roteiro entre um veículo e outro e podemos então ensaiar uma conclusão para o estudo.

5. CONCLUSÃO

Se nossa proposta era encontrar as diferenças do roteiro adaptado para o cinema e o original (na HQ), podemos modestamente afirmar que encontramos alguns deles. Encontramos o mito do revólver. Encontramos toda a trajetória do herói das mil faces. Encontramos diferenças técnicas que limitam uma adaptação fiel, se esta fosse a intenção.

Talvez um único estudo de caso não seja o suficiente para poder firmar os pés sobre uma convicção acadêmica sobre o assunto, posto que o cinema produziu cópias muito fiéis de comics, como o filme *Sin City*. Talvez seja preciso perceber as necessidades da câmera diante da fonte que hoje a alimenta, como o fez a literatura.

Mas este não é o único ponto importante. Se acreditarmos nos conceitos de cultura de massa, podemos então apreender que ambos os veículos são produzidos para um público que precisa consumi-lo. Se o filme é recheado de clichês cinematográficos, os quadrinhos são produzidos com as doses certas de choque e marginalidade que caracterizam os títulos de sucesso do segmento adulto. São seus próprios clichês. E um Constantine canalha e cínico do quadrinho também é um olimpiano. Mas suas atitudes causam identificação em outro tipo de público. Ambos alcançam, em seus meios, a emoção prometida pela cultura de massas.

Nossa pesquisa nos levou a perceber que, embora nesse arco de quadrinhos em particular o paradigma de 3 atos seja visível, a revista *Hellblazer* é escrita em sua maioria, com o foco no personagem de John Constantine. Revistas inteiras sem diálogos ou ações significativos mostram uma valorização do interior do personagem, de seu cotidiano. O filme optou por um caminho mais dinâmico, pautado na dinâmica sobrenatural em sua forma prática, e esta diferença foi primordial entre os dois resultados finais. Este caso em particular foi exemplar, nas mudanças “em prol do sucesso” da adaptação. Vale lembrar que Constantine ficou entre as três maiores bilheterias do ano.

Outro fator que merece consideração é a importância do intercâmbio entre estes veículos. Se ambos cumprem seu papel com competência (embasada, como vimos), a tendência é que a curiosidade em torno dos materiais isolados aumente. Quem viu o filme e gostou pode vir a procurar a revista. Ou quem lê fica curioso sobre uma adaptação para o cinema e paga o ingresso. Dessa forma, todos têm uma chance maior de ampliar seus horizontes. Sejam eles intelectuais ou financeiros. Os quadrinhos, o cinema e o público agradecem.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes. 2001.

_____. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir Livraria. 2006

ENNIS, Garth. **Hellblazer**. São Paulo: Editora Abril. 1998

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. São Paulo: Objetiva. 1995. 4 ed.

KONDER, Leandro. **O que é dialética**. São Paulo: Brasiliense. 1982. 5 ed.

MACIEL, Luiz Carlos. **O Poder do Clímax**. Rio de Janeiro: Record. 2003.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX: NEUROSE**. Rio de Janeiro: forense
Universitária. 2000. 9 ed.