



Do Papel ao Rosto: O inverso do retrato¹

Julio Landim MANO²

Resumo

O presente artigo busca dar continuidade à pesquisa sobre o processo de adaptação de quadrinhos para o cinema, especificamente da transposição do seu universo gráfico. O interesse aqui está nas imagens dos personagens, nas características formais que lhes conferem personalidade, e como são transpostas para a película, seja por meio de maquiagem, efeitos especiais, figurino ou simples atuação. Buscamos avaliar as perdas e ganhos presentes no processo quando da decisão dos diretores de respeitar o estilo gráfico dos autores das HQ's. Nesse sentido, “Sin City”, uma adaptação de uma obra fortemente estilizada, vai nos servir bem como campo de provas.

Palavras-chave: Adaptação, Quadrinhos, Cinema, *Sin City*

Muito já se discutiu e, pelo que podemos ver, muito ainda há de se discutir sobre as adaptações de quadrinhos para o cinema. Os problemas aparecem aos montes, desde questões ligadas à fidelidade da narrativa e ao contexto dos quadrinhos, passando pela dificuldade em confrontar imagens fixas a imagens móveis e além. Neste artigo propomos nos concentrar em apenas um destes problemas, o da transposição dos personagens de um meio a outro, quando se decide que o estilo de desenho das HQs deve ser respeitado e, de alguma forma, mantido no filme.

Uma diferença existente entre os dois regimes de representação (da HQ e do Cinema) pode ser entendida pelo pensamento de Dominique Lopes quanto ao reconhecimento e seletividade de aspectos em uma imagem. Toda imagem, segundo ele, é seletiva quanto aos aspectos que apresenta para o reconhecimento do seu conteúdo, variando em graus conforme sua origem. Assim, uma fotografia de um homem de chapéu, ainda que esconda parte de sua cabeça e nos impeça de saber a cor dos seus cabelos, ainda assim não pode deixar de mostrar a textura de suas vestimentas, as marcas em seu rosto, e mesmo o ambiente que o circunda. Em um desenho estes aspectos, se vistos como irrelevantes pelo artista, podem ser deixados de fora sem comprometer o entendimento de que se trata de um homem de chapéu. Como ele diz: a “...representação pictórica

¹ Trabalho apresentado no NP Produção Editorial, do VIII NP-Intercom - Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia. Bolsista CAPES.

difere de outras formas de representação no que o conteúdo pictórico é estruturado aspectualmente, e imagens diferentes apresentam diferentes tipos de aspectos.”³ Assim, depende muito do estilo gráfico do artista gráfico responsável pelos quadrinhos, que aspectos selecionar de modo a não apenas contar a história como ainda fornecer ao leitor informações sobre a personalidade dos personagens que a encenam.

A questão do estilo já é, por si só, um divisor de águas na filmografia relacionada a quadrinhos, pois não é qualquer obra que apresenta uma uniformidade plástica possível de ser identificada. Há uma grande diferença, nesse ponto, entre as séries mensais, contínuas, e as *graphic novels* e minisséries, no que diz respeito à questão autoral. Como lembra Pascal Lefèvre:

“Séries como Batman e Super-homem não apenas foram escritas por diferentes argumentistas, como também desenhadas por artistas diversos. Não se pode confundir o Batman anguloso de Dick Sprang (dos anos 40 aos 50) com o Batman estilizado de Neil Adams (do começo dos anos 70) ou, Batman minimalista e robusto de Frank Miller (de 1986) ou, o Batman em pintura fotorrealista de Dave McKean (de 1989)...”⁴

Nesses casos, só é possível referir-se às características específicas do personagem, aquelas que lhe conferem identidade (no caso de Batman o capuz com orelhas pontudas, por exemplo), e dar a elas mais um tratamento diferenciado, de acordo com a visão do realizador. É fácil demonstrar isso apenas lembrando as diferentes imagens do personagem ao longo dos filmes e seriados estrelados pelo personagem.

As *graphic novels*, por outro lado, por se tratarem de obras completas, finitas, desenhadas por um único artista, oferecem ao diretor de um filme a oportunidade de assimilar seu estilo gráfico e transportá-lo para as telas.⁵ É o caso, por exemplo, das obras de Frank Miller, mais especificamente, *Sin City*, seu primeiro trabalho adaptados para o cinema.

Scott McCloud, em *Desvendando os Quadrinhos*, divisa um gráfico piramidal em que situa toda e qualquer manifestação icônica. A depender do estilo gráfico do desenhista ele pode ser deslocado horizontal ou verticalmente no gráfico de modo a se aproximar

³ LOPES, Understanding Pictures, p. 127 (tradução nossa)

⁴ LEFÈVRE, “Incompatible Visual Ontologies? The problematic adaptation of drawn images.” In: Film and Comic Books

⁵ Uma exceção é *Dick Tracy*, que apesar de ser uma série contínua, foi inteiramente desenhada por um único artista, Chester Gould. Até hoje, entretanto, continua sendo um caso raro.



mais de cada um dos vértices, representando o que ele denomina de plano da realidade, das figuras e da linguagem:

“Quando um artista desenha num lado do diagrama ou no outro, ele pode estar revelando algo sobre seus valores e lealdade na arte. Os que se aproximam da esquerda inferior, por exemplo, são atraídos pelo senso de beleza da natureza. Os no Topo, pela beleza da arte. E os à direita, pela beleza das idéias.”⁶

O que dizer de um artista como Frank Miller, situado por McCloud bem ao centro do gráfico? Sua imagens, apesar de manterem um vínculo com a realidade, demonstram ainda assim uma tendência rumo a um iconismo um pouco mais abstrato, conferindo a suas figuras um ar de, arriscamos dizer, irrealidade plausível. Suas figuras são estranhas, angulosas, sujas, representando pessoas muitas vezes impossíveis, mas possuindo ainda uma conexão com a realidade.

Entra aqui o sempre discutido tema da semelhança na representação pictórica. Uma caricatura de uma pessoa só a representa se, mesmo com todos os exageros e deformações, ainda existam aspectos que permitam reconhecer a tal pessoa no desenho. Entretanto, a imagem de um personagem fictício de HQ é totalmente arbitrária, ou análoga, no máximo, à imagem mental que o desenhista faz daquele personagem. No caminho para a adaptação para o filme, então, o processo de construção do ícone visual se inverte. O desenho passa a ser o referente do qual a imagem do ator na tela é ícone. É o que chamamos aqui de “inverso do retrato”.

O retrato é o gênero pictórico em que todos os elementos no interior do quadro estão organizados no intuito de, mais que representar uma pessoa, descrever o seu caráter.⁷ Ao retratar um personagem de quadrinhos, o artista busca dotar aquela forma de índices que permitam ao leitor apreender visualmente algo sobre sua personalidade, seu caráter. Quer seja pelas feições, pelas roupas, hábitos ou trejeitos, sempre há, na forma do personagem, alguma maneira de nos aprofundarmos no conhecimento daquela figura, assim como em fotografias e pinturas de personalidades que ficaram famosas na história.

⁶ McCLOUD, Desvendando os Quadrinhos, p. 57

⁷ CARÁTER s.m. (gr. Charakter, sinal distintivo) **1.** Caractere. **2.** Marca distintiva, propriedade de algo, de alguém; condição. **3.** Conjunto de disposições afetivas segundo as quais um sujeito reage ao meio e que compõem a sua personalidade; gênio, índole, temperamento. Fonte: Dicionário Larousse Cultural da Língua Portuguesa.



Acontece nesse caso que o retrato, conforme conhecemos, é sempre o retrato de alguém. Sejam pinturas ou uma fotografias, as representações pictóricas são sempre análogas aos motivos que representam. Entretanto, a imagem de um personagem fictício de HQ é totalmente arbitrária, ou análoga, no máximo, à imagem mental que o desenhista tem daquele personagem. Quando se dá o processo de adaptação dos quadrinhos para o cinema, o que acontece é que o ator, pessoa real e com características que as individualizam, é que se deve deixar impregnar pelos atributos do personagem de quadrinhos (e nesse processo abandonando suas próprias) de forma a representá-lo de maneira mais fiel.

A cada expressão, gesto, movimento, um rosto se contorce e muda, às vezes ligeiramente, outras drasticamente, mas uma vez identificado o indivíduo de que se trata, o reconhecimento se dá apesar de todas essas mudanças. É o que Gombrich chama de “constância fisionômica”. É essa propriedade da percepção que torna possível ao leitor no interior de uma história em quadrinhos seguir um determinado personagem e reconhecê-lo em diferentes painéis ainda que o traço, por se tratar de uma atitude manual e inexata, não se mantenha igual ao compararmos dois ou mais quadros.

Para além do reconhecimento através das feições do rosto está o que Gombrich classifica como a máscara. Trata-se de identificar uma pessoa não pelos atributos que esta formalmente possui, mas pelo tipo que ela personifica, por seu estilo, poderíamos dizer. Seu exemplo é o de uma atriz, que se transforma em um personagem diferente a cada espetáculo, e o arsenal de que dispõe para efetuar a mutação: “O lenço, a roupa, e a peruca podem ajudar, mas o que realmente opera a transformação é a diferença na postura, em todo o *tônus* das pessoas representadas”⁸

Os três personagens principais das três histórias que compõem o filme *Sin City* servem como exemplo de três níveis em que se dá a assimilação dos caracteres existentes nas *graphic novels*, sendo um deles executado a partir das características físicas do personagem, outro através do seu perfil psicológico e, a partir daí, a man

⁸ GOMBRICH, *The Image and The Eye*. p. 110 (tradução nossa)



Ilustração 1 - Marv

Marv, o brutamontes violento de “The hard goodbye”, é reconhecido principalmente pela sua aparência. Um homem muito grande, forte e feio, Marv é praticamente deformado nos quadrinhos de Sin City. Quando se pergunta o porquê de ter sido agraciado com a companhia da bela Goldie, ele mesmo responde “Sabe lá deus por quê. Com certeza não foi pela minha aparência.”⁹ Seu rosto, quadrado e anguloso, é marcado por diversas cicatrizes, provavelmente provenientes das inúmeras

brigas em que já se meteu. Sua testa é exageradamente larga e proeminente, de onde desce, reto, um grande nariz achatado. O rosto termina em um queixo, também grande e quadrado, e tão feio quanto todo o resto.

Por mais que procurássemos, não encontraríamos em parte alguma um ator que pelo menos se assemelhasse ao personagem como é descrito nos quadrinhos, e a razão disso é simples: aquele rosto é totalmente antinatural. A falta de proporção e feiúra são exageradas na intenção de realçar o caráter truculento do personagem, resultando em um conjunto irreal, crível apenas no mundo ficcional da revista em quadrinhos. Assim como os vilões fantásticos de Dick Tracy, a única forma de transportar Marv convincentemente para a tela é através de maquiagem. Uma vez aplicada, ele se torna perfeitamente reconhecível, e a ligação com seu análogo de papel e tinta é prontamente estabelecida. Esta pode ser chamada, segundo os critérios de Gombrich, de adaptação pelo rosto.

O caso oposto, no mesmo filme, é o do personagem Dwight McCarthy. Dwight não possui nenhum traço distintivo que seja irreal. É um homem aparentemente alto, mas não muito; magro, mas forte; de cabelos pretos e feições limpas. Um homem comum até mesmo na forma básica com que se veste: Calça jeans, tênis, e sobretudo preto. A questão aqui não é encontrar um ator com as mesmas características físicas, mas alguém com a mesma falta delas. Essa neutralidade física é o que permite que o personagem

⁹ MILLER, Sin City - The Hard Goodbye. Vol 2, p. 7

seja adaptado não a partir do seu rosto, mas nesse caso, pela sua máscara, como diz Gombrich.



Ilustração 2 - Dwight McCarthy

A máscara nesse caso é representada pela atitude e personalidade do personagem. É uma ligação bem mais sutil que aquela das características físicas, principalmente porque, no caso do comportamento, há elementos que não estão presentes na revista e que precisam ser levados em conta na hora da filmagem. O primeiro deles é a movimentação. Apesar de percebermos movimento ao percorrer os quadros de uma história em quadrinhos, o movimento não está realmente lá, ele se exprime por meio de elipses, enquanto no

cinema todas as etapas de uma determinada ação podem ser percebidas. Ainda assim, ao desenrolar da história, pelo andamento das ações, o leitor vai aos poucos apreendendo o estilo pessoal de McCarthy. É um homem frio, que se mantém calmo mesmo nos momentos mais intensos, quando está de tocaia ou ao perceber que se meteu em uma enrascada maior do que pensava.

O Dwight do filme tenta recriar estas características na sua atuação. Mantém uma postura sempre ereta, de quem está no controle da situação. Seus movimentos são rápidos e precisos quando se trata de uma situação de perigo, mas lentos e calculados enquanto espera pelo momento de agir. Nos planos mais próximos do rosto, podemos ver que seus olhos estão sempre apenas metade abertos, nem arregalados em surpresa, nem fechados de medo, mas calmamente semicerrados.

O segundo problema da adaptação diz respeito ao som, ausente nos quadrinhos e necessário no filme, e que nesse caso se traduz pela voz do personagem. Não temos como saber, ao ler a *graphic novel*, que som tem a voz de um personagem. Em alguns casos, a própria moldura do balão de fala pode dar pistas para a imaginação, como em *Sandman*, por exemplo. Ainda assim, esta informação é obscura e sua interpretação, pessoal demais. Qual o efeito sonoro produzido por um balão preto com caracteres em branco? E no caso de contornos ondulados, como isso se traduziria em som? Mesmo



nesses casos, o melhor a fazer é, também baseado na personalidade do personagem, imaginar uma voz que lhe caia bem.

Quanto a Dwight, dois fatores principais parecem ter afetado a escolha da modulação vocal utilizada pelo ator. Um deles é a clara ligação e influência do universo de Sin City com a tradição dos filmes *noir*. As vozes dos personagens principais soam como as de um detetive desses filmes, são graves, roucas e em geral baixas demais para serem ouvidas em uma situação real. O outro fator provém da já mencionada personalidade do personagem. Também, sua voz deve passar a calma e frieza que o caracterizam fisicamente, e a modulação vocal característica dos filmes *noir*, nesse caso vem bem a calhar.

Neste ponto, uma ressalva se faz necessária. Não queremos dizer aqui que essa aproximação do personagem pelo seu comportamento seja uma exclusividade de caracteres dotados de poucos atributos físicos de diferenciação. Da mesma forma, não é o caso de desprezar o perfil psicológico de um personagem como Marv apenas porque este oferece informações visuais abundantes para caracterizá-lo. Os dois níveis estão presentes, em maior ou menor escala, na adaptação de qualquer personagem de HQ, ainda que em porções pequenas. Usamos Marv e Dwight como contrapontos devido ao fato de que cada um deles representa um forte apelo em suas categorias, um pelo rosto, outro pela máscara, mas reafirmamos que os dois tratamentos estão presentes no processo de adaptação de ambos, e de outros, como veremos agora.

Entre estes dois exemplos, no meio termo entre os dois casos acima, está o terceiro personagem do filme, o detetive John Hartigan. É quando as noções de Máscara e rosto se confundem e se misturam, pois algumas vezes é precisamente um detalhe físico, natural ou artificial, que chama suficiente atenção a ponto de marcar um indivíduo permanentemente. “Difícilmente importa o quão trivial seja o traço distintivo que é tomado, contanto que permaneça consistentemente identificável.”¹⁰ Em alguns casos, a máscara pode se tornar tão marcante a ponto de ser identificável antes mesmo do rosto, inclusive descartando a necessidade deste no processo de reconhecimento.

¹⁰ GOMBRICH, The Image and The Eye. p. 112 (tradução nossa)

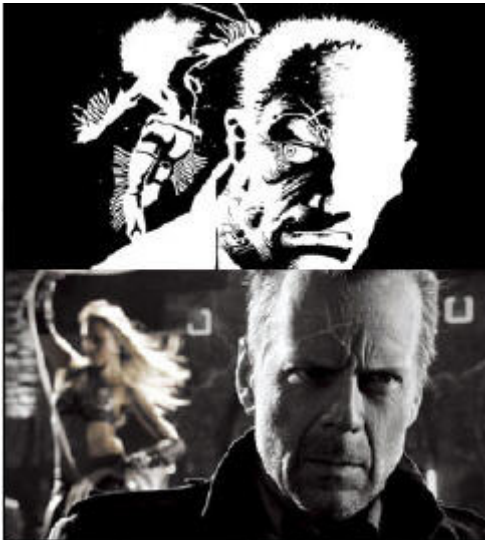


Ilustração 3 - John Hartigan

Este personagem possui elementos que possibilitam sua adaptação por ambas as vias, e somente pela junção delas. Sua aparência, para além de apenas um homem de idade avançada, já com o rosto marcado por rugas e cicatrizes, é fortemente ligada à cicatriz em forma de cruz que possui na testa. Por mais que um ator se esforce para parecer e atuar como Hartigan, o reconhecimento não seria completo sem esta marca, e assim como no caso de Marv, isso se dá pelo uso de maquiagem. Por outro lado, assim como Dwight, Hartigan também possui

traços fortes de personalidade e da mesma forma é afetado por convenções do gênero noir, que influenciam na maneira como se porta e fala, que também devem ser transpostos para o filme de forma a obter um reconhecimento mais completo.

Na prática, então, uma diferenciação pode ser feita a partir das categorias aqui delineadas. No caso de adaptações de quadrinhos que possuem um forte apelo visual devido ao estilo gráfico do artista que as produziu, o rosto parece falar mais alto que a máscara, no sentido que o visual dos personagens chama atenção para si e remete diretamente à obra original por um processo de referência plástica. A máscara, ou seja, os atributos da personalidade dos personagens, se prestam melhor a adaptações de obras menos estilizadas, e mesmo no caso de filmes apenas baseados em quadrinhos, até pela falta de caracteres a serem transportados para a película.

Referências bibliográficas

Eco, Umberto. “O Olhar Discreto: semiologia das mensagens visuais”. In: *A Estrutura Ausente: introdução à pesquisa semiológica* (trad. Pérola de Carvalho). São Paulo: Perspectiva (1976): pp. 97,184;

Cohen, Michael. “Dick Tracy: In pursuit of a comic book aesthetic” In: *Film and Comic Books*. Mississippi: University Press of Mississippi (2007): pp. 13, 36

Hopkins, Robert. “Introduction” e “The Question”. In : *Picture, Image and Experience: a philosophical inquiry*. Cambridge: Cambridge University Press (1998): pp. 1, 22;



Gombrich, E.H. “O Experimento da Caricatura”. In: *Arte e Ilusão: estudos sobre a psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes (1995): pp. 289,314;

_____. “The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and Art”. In: *The Image and the Eye: further studies in the psychology of pictorial representation*. London: Phaidon (1982): pp.105, 136;

_____. “Introduction”. In: *Tête-a-Tête*

Lefèvre, Pascal “Incompatible Visual Ontologies? The problematic adaptation of drawn images.” In: *Film and Comic Books*. Mississippi: University Press of Mississippi (2007): pp. 1, 12

Lopes, Dominic. “Aspect recognition”. In : *Understanding Pictures*. Oxford: Clarendon Press (1996): pp. 111, 196 ;

McCloud, Scott. “O vocabulário dos quadrinhos” In: *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo : Makron Books, (1995): pp. 24, 59

Picado, José Benjamim. *Entre a Representação e a Percepção da Semelhança: o problema do iconismo em Umberto Eco e Ernest Gombrich*. In: VI Seminário de Pesquisa da Faculdade de Comunicação, 2001, Salvador. VI Seminário de Pesquisa da Faculdade de Comunicação, (2001)