



## A linguagem dos quadrinhos na adaptação da HQ 300 para o cinema<sup>1</sup>

Nadilson M. da SILVA<sup>2</sup>

Marcelo Adriano F. da CRUZ<sup>3</sup>

Universidade Católica de Pernambuco, Recife, PE

### RESUMO

O objetivo deste artigo é discutir o processo de adaptação dos quadrinhos para o cinema a partir do caso da obra “300” de Frank Miller. Esse tipo de adaptação tem renovado a linguagem cinematográfica e gerado grandes lucros para ambas as indústrias. Uma inter-relação que se iniciou na década de 30 do século passado, período de ouro dos quadrinhos, onde as histórias de *Buck Rogers*, *Flash Gordon*, *Tarzan* e *Dick Tracy*, foram adaptadas para a TV e o cinema. Quadrinhos e cinema surgiram em um período em que os meios de comunicação vinculados à imagem, passavam por hibridizações de linguagens e técnicas. Atualmente a passagem dos quadrinhos para as telas se intensificou com as novas tecnologias da computação gráfica. Nesse contexto será analisada a história dessas adaptações e seus limites de linguagem e formato.

**PALAVRAS-CHAVE:** quadrinhos; cinema; linguagem visual; indústria cultural.

O cinema, as histórias em quadrinhos e a fotografia, foram sem dúvida, as formas de arte mais inovadoras dos séculos XIX e XX. As duas primeiras têm como marco de seu “nascimento” o ano de 1895 e seu desenvolvimento enquanto técnica artística e fenômeno sócio-cultural compõe um retrato de como os meios de comunicação se transformaram na modernidade. As tiras americanas como *The yellow kid* dão origem aos chamados *comics*, assim como as primeiras projeções cinematográficas dos irmãos Lumière causam espanto e encantamento na Europa. Não impressiona que, atualmente, a união desses dois meios de comunicação esteja se tornando tão intensa.

As primeiras histórias seriadas surgiram há muitos anos, nas pinturas de parede de cavernas do período Paleolítico, onde imagens de caça, pesca, agricultura etc., feitas em seqüência, davam a idéia de uma pequena ação ou movimento (Moya, 1977).

No entanto, o que entendemos como contemporaneamente como HQs se

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao NP Produção Editorial do XI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor e pesquisador da UNICAP, e-mail: nadilson@yahoo.com

<sup>3</sup> Estudante do Curso de Pós-Graduação em Jornalismo Cultural da UNICAP, e-mail: matxel@hotmail.com.



consolidou na última década do século XIX e início do século XX, período em que a mídia sofreu modificações de conteúdo e forma, ao sabor das transformações do gosto e do tamanho de seu público.

O primeiro personagem aceito como marco inicial dos *comics* chamou-se *Yellow Kid*. Essa tira estrelada pelo personagem de mesmo nome criado por Richard Felton Outcault estreou em 1895 nas páginas do *New York World*, nos Estados Unidos. Embora não tenha sido o primeiro personagem fixo, ele foi o primeiro a conquistar seu próprio público na imprensa e a fazer convergir e tornar manifestos os traços básicos da nova forma de expressão: falas, balões.

A virada do século é caracterizada por um processo de revolução no uso da imagem como elemento de comunicação e pela crescente produção na indústria gráfica. Jornais e revistas aumentavam significativamente suas tiragens devido aos avanços nas técnicas de impressão e reprodução; em consequência, aumentava também o público leitor. O cinema e a televisão ainda davam seus primeiros passos, e, portanto eram inferiores aos quadrinhos no ponto de vista da organização de conteúdos específicos para divulgação visual em larga escala, além de não possuírem produção e alcance comparáveis aos quadrinhos.

As bases para uma nova forma de arte totalmente nova foram lançadas, e a aventura começou. Nas primeiras décadas de vida, os quadrinhos eram essencialmente humorísticos, daí a expressão em inglês *comics* (cômicos). Algumas obras da época estão entre as maiores das histórias em quadrinhos *Little Nemo* (de Winsor McCay), *Mutt & Jeff* (de Bud Fisher), *Popeye* (de E.C. Segar), e *Krazy Kat* (de Georges Herriman). Três gêneros essenciais – ficção científica, policial e as aventuras na selva – logo se destacaram, os exemplos mais conhecidos são: *Flash Gordon*, de Alex Raymond, *Dick Tracy*, de Chester Gould e a adaptação de Hal Foster para o *Tarzan* de E. R. Burroughs. Além do agente secreto *X-9*, *Jim das Selvas*, nessa época foi criado o primeiro personagem uniformizado, o *Fantasma*, escrito por Lee Falk também criador de *Mandrake*.

Segundo Patati & Braga (2006) nesse período foram realizadas as primeiras experiências de adaptações entre os quadrinhos e o cinema. *Flash Gordon* (1940) e *Buck Rogers* (1941), heróis pioneiros das *comics* funcionaram como argumentos para filmes nos primórdios do audiovisual.

Além destes, outros heróis freqüentaram as telas nos primórdios do cinema. *Tarzan* de E.R. Burroughs, originalmente um *pulp* de aventuras dos anos 20, foi



adaptado pelas duas mídias quase ao mesmo tempo, e a versão em quadrinhos foi mais interessante e obteve mais sucesso. *The Lone Ranger* (Zorro e Tonto, no Brasil), de 1938 e *Batman* de 1939, baseado em HQ de Bob Kane, estão entre eles. Estes seriados, junto com o *Sombra*, *Mandrake* e *Capitão Marvel* datam dos anos 40, quando o cinema apresentava técnica desenvolvida ao longo de quarenta anos de história, mas primários em relação às produções atuais.

Como conclusão desse processo, nasceu um gênero tipicamente americano: o *super-herói*. O marco desse gênero é o *Super-Homem*, criado em 1938, pelos jovens Jerry Siegel e Joe Shuster. O campo evoluiu, expandindo suas fronteiras, tornando-se parte da cultura de massa. No período seguinte (1940-1945) foram criados centenas de super-heróis, embora apenas uma fração tenha sobrevivido. Dois se destacam: *Batman*, criado em 1939 por Bob Kane e o *Capitão Marvel*, de C. C. Beck.

Na década de 60 acontece o renascimento dos super-heróis com a chegada da *Marvel Comics*, que mais adiante se tornou uma das principais editoras de quadrinhos do mundo. É dela o universo de heróis cujas histórias viraram “febre” na indústria cinematográfica atual: Homem-Aranha, *X-Men*, Hulk, Quarteto Fantástico e Homem de Ferro.

Vale resaltar também que no final dos anos 70, Will Eisner, inaugura um novo gênero – a *graphic novel* - que vai servir de base a bons exemplos de obras adaptadas para o cinema nos anos seguintes. Mas sem dúvida, o grande diferencial desses últimos 20 anos, são as obras de Frank Miller (*300*, *Sin City*) e Alan Moore (*V de Vingança*, *Do Inferno*, *Liga Extraordinária*), que embora tenham suas adaptações contestadas pelos seus autores, nos dão uma pequena amostra da evolução da arte dos quadrinhos.

A partir do final dos anos 80 e começo dos anos 90 a ligação histórias em quadrinhos/cinema começou a ser melhor percebida pelo grande público. Nesta época começaram a surgir as grandes produções de Hollywood baseadas em quadrinhos. Apesar de já existirem adaptações anteriores, como *Superman* (1978) e *Flash Gordon* (1936 e 1980), foi depois do primeiro filme de *Batman* (1989) que a indústria cinematográfica americana abriu as portas para os quadrinhos. Além do sucesso do “homem-morcego”, surgiram também *Dick Tracy* (1990), *Conan* (1981), o *Sombra* (1994), o *Fantasma* (1996), *Spawn* (1997), o *Juiz* (1995), o *Máskara* e o *Corvo* (1994), *Blade* (1998), *Hulk* (2003), *Demolidor* (2003), *Quarteto Fantástico* (2005) e as trilogias bem-sucedidas do *Homem-Aranha* e dos *X-men*.



Os anos 90 foram o marco do equilíbrio de produção e de adaptação dos super-heróis para o cinema. Exemplos como *Batman* e *Superman* surgem submetidos a regime de superprodução. Além da tecnologia por trás dos novos filmes, foram alterados os quadros existenciais dos personagens no contexto dos novos tempos. A adaptação de Frank Miller para *Batman* influenciou as novas versões do homem-morcego para o audiovisual.

### **O Processo de Adaptação**

Quando o comercial virou palavra de lei, o entretenimento também passou a ser considerado mercadoria e a ser produzido em massa, a comunicação foi ganhando cada vez mais atributos tecnológicos para ampliar seu alcance e capacidade de informação. Contudo, nem todas as formas de expressão (fotografia, cinema, rádio, TV) que nasceram no auge da modernidade necessitavam da criação de aparatos tecnológicos para alcançar o sucesso. Um bom exemplo disso são as histórias em quadrinhos que: “diferente de todas as formas de literatura já existentes, o meio que combinou imagens com textos reduzidos foi tão peculiar que logo ganhou um público ávido e fiel” (CAPELLARI, 2004).

A parceria entre editoras especializadas em quadrinhos e os estúdios de cinema sempre foi muito promissora desde o grande sucesso de *Guerra nas Estrelas*, em 1977, que definiu o papel dos super-heróis na indústria cinematográfica. O diretor George Lucas deu forma a personagens como *Darth Vader* inspirado em vilões de quadrinhos como Dr. Destino e *Darkseid*. Filmes baseados em super-heróis têm um faturamento garantido não só pela bilheteria, mas também pelo faturamento em *merchandising* e pela venda de inúmeros produtos desdobrados de uma única produção: DVD, figuras de ação, *cards*, estampas de camisetas etc.

Também é gerado um ciclo curioso onde os fãs de quadrinhos enchem as salas de cinema para conferir a transição do personagem para película, assim como de maneira inversa, o espectador de primeira viagem vai às bancas conferir nos quadrinhos a história que ele viu no cinema. Outro aspecto importante segundo Oliveira (2005) é a relação de hibridismo que se estabeleceu entre as histórias em quadrinhos, cinema e videogame. Suas linguagens possuem elementos narrativos comuns e isso transforma a fruição desses produtos culturais em uma experiência tridimensional: podemos assistir a um gibi, jogar um filme e ler um videogame. A sinestesia das mídias aliada à contínua



criação e desenvolvimento de novos softwares de computação gráfica nos dão uma nova dimensão para o consumo de nossos heróis favoritos.

De acordo com Santos (2002), do ponto de vista cultural, é importante ressaltar que a relação do público com os quadrinhos sofre grandes variações de uma sociedade para outra. Na Europa – especialmente na França, Itália, Espanha e Portugal – os quadrinhos possuem *status* de arte, sendo encontrados em forma de edições de luxo, vendidos em livrarias e consumidos por pessoas cultas. Nos Estados Unidos, as HQs são encaradas como produto comercial, e o que importa são os lucros das vendas desses produtos que agregam valores mais altos quando são obras de artistas renomados. Já no Brasil, a situação difere tanto do mercado europeu quanto do americano, pois aqui as HQs não são consideradas arte e tampouco tem o merecido tratamento pelo mercado que está sempre instável, impedindo o aparecimento de novos produtos e o reconhecimento dos artistas.

Os meios de massa são, por natureza, intersemióticos. Para efeito de análise entre o meio gráfico e o cinematográfico, temos que observar que eles interagem não somente mediante a linguagem e narrativas compartilhadas, como também por meio dos gêneros propostos em suas obras. Portanto, a análise da história em quadrinhos deve ser encaminhada por meio do raciocínio em que se trata de um produto cultural que é, ao mesmo tempo, lazer, comércio, arte e também ficção, com muitos pontos de contato com a realidade.

Segundo Santaella (2005), partindo de uma concepção semiótica de cultura, constata que, hoje, o funcionamento da cultura é inseparável da comunicação. No seu entender, “no caso das mídias isso se torna ainda mais indissociável, uma vez que as mídias são, antes de tudo, veículos de comunicação, do que decorre que essa cultura só pode ser estudada levando-se em conta as inextricáveis relações entre cultura e comunicação”. Essa relação entre cultura e os meios da comunicação tem como característica o favorecimento da interação de manifestações culturais de diferentes níveis com a cultura produzida e consumida em larga escala.

Outro aspecto importante segundo Oliveira (2005) é a relação de hibridismo que se estabeleceu entre as histórias em quadrinhos, cinema e videogame. Suas linguagens possuem elementos narrativos comuns e isso transforma a fruição desses produtos culturais em uma experiência tridimensional: podemos assistir a um gibi, jogar um filme e ler um videogame. A sinestesia das mídias aliada à contínua criação e

desenvolvimento de novos softwares de computação gráfica nos dão uma nova dimensão para o consumo de nossos heróis favoritos.

Mutante por natureza, a linguagem dos quadrinhos avança para muito além da folha de papel. Incorporadas pelos demais meios de comunicação, formas de arte e círculos de conhecimento, elas adquiriram *status cult*: estão na TV, internet, cinema, teatro, artes plásticas, publicidade e onde mais ela puder se adaptar.

Como vimos no início deste artigo, as adaptações de quadrinhos para o cinema existem desde o começo do século passado, mas sempre foram filmes que despertavam mais curiosidade do que respeito do público e da crítica. Com algumas exceções, esses filmes geralmente copiavam de forma cartunesca os personagens dos gibis, não procurando contextualizar ou reformular as histórias quando passavam do papel para as telas.

Na fase mais recente do cinema, a primeira adaptação de sucesso foi *Superman* (1978), que consolidou a carreira de Christopher Reeve. Outra experiência acertada – embora pouca gente saiba que se originou dos quadrinhos – foi *Conan, o Bárbaro* (1981), dirigido por Dino de Laurentis e interpretado pelo então desconhecido Arnold Scharzenegger. Porém, foi a partir de *Batman* (1989) de Tim Burton (fig 1), que a indústria cinematográfica abriu definitivamente as portas para os quadrinhos.



Fig 1 - *Batman* (1989) abriu as portas para os quadrinhos no cinema

Isso se deve ao grande avanço da computação gráfica, que surgiu na década de 1960, e alcançou a partir dos anos 80 um patamar de excelência técnica e artística que muito contribuiu para a qualidade visual na indústria cinematográfica.



Os precursores do uso da computação gráfica no cinema foram os Estados Unidos, que já detinham a supremacia na indústria do entretenimento, eram o maior mercado consumidor e comandavam o desenvolvimento da tecnologia digital.

Segundo Lucena Júnior (2002) a década de 80 é marcada pela diversidade e complexidade dos acontecimentos na computação gráfica. Nesse período, multiplicam-se as linhas de investigações técnico-científicas e fica difícil de acompanhar tudo de importante que é feito nessa área.

Começam a aparecer as experiências de uso massivo de computação gráfica nos filmes de Hollywood, tendo como exemplo marcante o filme *Tron*, lançado em 1982, que é um produto típico da tecnologia disponível naquele momento. Depois o uso se estendeu a diversos sucessos de ficção como: *Guerra na Estrelas*, *Aliens*, *O Exterminador do Futuro*, 2001 – *Uma odisséia no espaço*, entre outros.

Nessa época também houve experiência de se produzir quadrinhos digitalmente. Uma das primeiras publicações deste estilo foi o álbum *Crash*, com o super-herói Homem de Ferro, feita pelo artista Mike Saenz, em 1986.

Esta história de afinidades parece assumir cada vez mais o conceito de “convergência”, onde há junção de diferentes meios, técnicas e estilos num híbrido moderno.

Além da linguagem de ambos ser baseada em imagens seqüenciais, um motivo que justifica a crescente produção de filmes baseados em quadrinhos é o potencial midiático que cinema e histórias em quadrinhos possuem: são meios de comunicação de massa que exercem uma atração forte em relação ao público, tendo como principal atrativo a imagem e a forma como ela é trabalhada nestas mídias. A imagem faz parte do processo narrativo em que se desenvolvem as histórias nestas adaptações e também é essencial na formulação de estratégias criadas para vender produtos baseados nos filmes.

Mas nem tudo é simples. Como diz Seger (2007, p.18):

Por sua própria natureza, a adaptação é um processo de transição ou conversão de uma mídia para outra. Assim, o material original sempre oferecerá certa resistência à adaptação, como se dissesse: “aceite-me do jeito que sou”. Porém, a adaptação implica mudança. Implica um processo que exige que tudo seja repensado, reconceituado. Além disso, exige a compreensão de que a natureza do drama é algo intrinsecamente diferente da natureza de qualquer outra forma de literatura.





As adaptações entre cinema/quadrinhos sempre enfrentam problemas. Primeiro, por causa dos fãs de quadrinhos, que nunca estão satisfeitos com os resultados apresentados nos filmes. E depois, porque existem muitos fatores que as produções enfrentam. Por exemplo, restrições orçamentárias e técnicas. Muitos filmes produzidos em épocas que não possuía tecnologia para transpor os efeitos dos quadrinhos para as telas ficaram devendo. Por isso, só agora com a ajuda da computação gráfica, é possível a criação de produções mais ousadas, como p. ex. os *X-Men*.

O mercado também é um obstáculo para que as adaptações sejam fiéis às revistas. Todas as grandes produções desse patamar têm como objetivo gastar muito dinheiro e recuperar ainda mais. Portanto tentam conquistar a maior fatia de público possível e atingir quantias exorbitantes. Por isso, o fato de ser fiel ou não ao original fica quase irrelevante. Segundo Pardini (2005), *Rockteer* (1990), por exemplo, de Joe Johnston, teve uma produção primorosa, a participação do seu criador Dave Stevens, é um dos filmes mais fiéis ao original, mas foi um fracasso de bilheteria.

Essa fidelidade tão exigida pelos fãs de quadrinhos dificilmente será atendida na sua totalidade, e o motivo está na própria estrutura da adaptação. Segundo Seger (2007), raramente um filme começa e termina da mesma forma que o livro (ou HQ) que lhe serviu de base. O mais freqüente, entretanto, é que os começos e finais sejam extraídos de algum ponto do corpo da história.

A própria natureza do ato de adaptar envolve perda de material. Adaptar geralmente inclui a perda de histórias secundárias, a fusão ou o corte de personagens, a necessidade de omissão de alguns temas do original. Isso é necessário, pois o adaptador precisa transformar o roteiro em uma linha de ação dramática passível de ser trabalhada, sempre com a preocupação de transformar a história em um filme comercialmente viável.

Criar uma adaptação comercialmente viável significa dar à história uma estrutura mais clara, de modo que o público possa acompanhá-la com facilidade. Em geral o cinema é uma experiência única, não existe a possibilidade de voltar a página para verificar um nome ou reler uma descrição. Portanto, a clareza é um fator de extrema importância para a viabilidade comercial da adaptação.

Portanto, é necessário sacrificar determinados personagens e acontecimentos para que a trama fique mais clara e acessível. Essas alterações do original exigem uma certa dose de coragem dos roteiristas e diretores, porém se eles não estiverem dispostos a fazê-las, a adaptação simplesmente não acontecerá.



Ainda segundo Seger (2007), essas mudanças são absolutamente essenciais para se fazer a transição de uma mídia para outra. Algumas são pequenas, como mudar o contexto de uma história trocando de cidade, ou mudar o nome de um personagem, ou ainda trocar um trem por um avião em alguma cena. De fato, se os adaptadores nutrissem um respeito exagerado pela obra original, não seriam capazes de traduzir o material para a linguagem do cinema.

Isso nos remete a uma questão que sempre é levantada quando se fala nas relações entre quadrinhos e cinema: *existe um critério para se apreciar uma adaptação cinematográfica de obra originada dos quadrinhos?* Ou seja, os filmes podem sofrer grandes alterações (como p. ex. Mulher-Gato) ou devem seguir a linha de *Sin City* (baseado na obra homônima de Frank Miller), por exemplo, que é considerado uma das mais fiéis adaptações já criada entre os dois meios.

As experiências filmicas realizadas até agora tem nos mostrado que o caminho mais sensato para adaptação de filmes baseados em quadrinhos é o do meio termo. Ou seja, mudanças são necessárias, seja para melhor adaptação do ator ao personagem e ao contexto histórico, como para haver uma ligação com o que ocorre com os dias atuais ou até mesmo para a composição de um enredo mais ágil e surpreendente. É lógico que há um risco nesse processo, pois as mudanças, mesmo simples, podem ser drásticas e descaracterizar o personagem ou exagerar no clichê. Por isso, roteiristas e diretores precisam conhecer bem a história que estão trabalhando além de estarem cientes que boa parte do público que irá às salas de projeção são fãs que esperam assistir a um filme fiel (ou próximo) à sua origem e com isso, deve-se procurar fazer algo que agrade mais ao público que aos padrões estereotipados de Hollywood.

O sucesso de *Sin City* não foi à toa. A tecnicidade usada nesse filme é única nesse gênero. Apesar de produzir quadrinhos a partir da década de 70, Miller traz influências estéticas e temáticas do *cinema noir* em suas obras, reforçando essas características com o amadurecimento do seu trabalho, mas sua temática e linguagem mantêm um cunho contemporâneo muito forte retratando, sobretudo, a população noturna das cidades grandes.

Como afirmou o diretor Robert Rodriguez em uma entrevista à revista Bravo (D'AVILA, maio 2005; p.53), ele queria transformar um filme em uma *graphic novel* e não o contrário. No filme, para cada seqüência dramática, Rodriguez e Miller recorrem não só à estética dos quadrinhos, mas também à organização da informação dentro das páginas e aos cortes rápidos que dão a impressão de que folhas estão sendo viradas



diante dos olhos do leitor/espectador. Para obter tal efeito foi necessário um trabalho meticuloso usando como *storyboard* os desenhos originais de Miller. Essa busca, às vezes, exagerada pela perfeição com o original construiu positivamente um exemplo positivo de adaptação entre as mídias.

As adaptações de quadrinhos para o cinema representam uma união do potencial destas duas mídias e que, por conseqüência, carregam também toda a carga simbólica relacionada à cultura de massa. Portanto, a partir do seu alcance como meio de comunicação de massa e por ser uma fonte de idéias e arquétipos para o público, o cinema baseado em quadrinhos ganha cada vez mais força, embora esteja sujeito a produtos de boa e má qualidade, como em qualquer outro gênero de expressão artística.

### **A adaptação da história em quadrinhos 3000**

*300* é um relato sangrento da Batalha das Termópilas, por volta de 480 a.C., na qual o Rei Leônidas (Gerard Butler) e 300 espartanos lutaram até a morte contra Xerxes (Rodrigo Santoro) e seu numeroso exército Persa. Enfrentando dificuldades insuperáveis, o sacrifício desses homens levou toda a Grécia a se unir contra o inimigo Persa, traçando um marco no caminho para a democracia. Escrita e desenhada por Frank Miller e colorida por Lynn Varley, essa *graphic novel* é mais uma das grandes obras do mestre Miller, junto com Cavaleiro das Trevas e *Sin City* (também já adaptadas para o cinema).

Dividida em 5 capítulos: **honra, dever, glória, combate e vitória**, essa HQ começa contando a história da rígida formação dos espartanos, que são examinados desde o nascimento e são “descartados” caso apresentem alguma deficiência física. Depois, ainda criança começa o seu treinamento (conhecido historicamente como Agogê) onde são enviados para longe de casa, e enfrentam frio, fome, medo e aprendem o instinto de sobrevivência.

No capítulo seguinte o rei Leônidas já informado do iminente ataque Persa, vai buscar conselho com os Éforos (sacerdotes dos antigos deuses), que consultam o Oráculo – uma entidade que se manifesta através de uma virgem – e este diz ao rei que “não só Esparta como toda a Grécia tombará frente ao exército Persa”. Essa palavra era a lei e mesmo o rei teria que segui-la, mas na manhã seguinte mesmo contra as palavras de seu Conselho, Leônidas reuniu seus 300 guerreiros e seguiu em marcha para o norte até o desfiladeiro de Termópilas (os Portões de Fogo), local que devido a sua geografia

seria perfeito para enfrentar o exército inimigo que era infinitamente maior. No meio do caminho, juntam-se a eles homens de outras cidades (Arcádia, Téspia, Tegéia, Mantinéia, Tebas, Opus, Fócida e Malis) que se dizem dispostos a lutar pela liberdade da Grécia. Ao chegarem ao desfiladeiro uma grande tempestade cai, e eles vêem vários navios persas serem esmagados contra as rochas e vibram por acharem ser obra da fúria dos deuses.

Em seguida aparece a figura de Efilates, um espartano que escapou de ser morto ao nascer (por ser corcunda) fugindo com seus pais para um lugar distante. Embora fosse deficiente físico o seu grande sonho era ser um soldado, mas após uma conversa com o rei, Leônidas o descartou por ele não ser capaz de seguir o modelo de formação do exército espartano. Isso o deixou tão revoltado que primeiro ele tentou suicídio, e não tendo sucesso, resolveu trair os espartanos, mostrando um caminho pouco conhecido que dava acesso à retaguarda de onde estavam seus conterrâneos.

A partir daí, a história narra os três dias de sangrentas batalhas, onde o rei Leônidas e seus bravos guerreiros resistiram até quando foi possível as investidas dos diversos exércitos inimigos sob o comando do poderoso Xerxes.

No final a narrativa mostra que eles foram derrotados, mas não vencidos, ou seja, o exemplo desta luta serviu para que os povos da Grécia se unissem, e mais tarde na Batalha de Maratona, conseguissem finalmente se livrar da investida do poderoso Império Persa.

O processo de adaptação é complexo e depende de vários fatores. No caso de filmes adaptados dos quadrinhos exige-se um cuidado especial, pois normalmente as histórias dos personagens são longas e o processo de escolha dos elementos principais tipo enredo, roteiro, personagens principais etc. exigem muito mais dos diretores.

No caso de *300*, por se tratar de uma *graphic novel*, trabalhos onde normalmente a narrativa tem início, meio e fim na mesma história, o processo fica menos complicado. Apesar de ser um produto hollywoodiano, o diretor Zack Snyder não poupou esforços para fazer do filme uma versão visual da HQ de Miller.

Os recursos de linguagens comuns aos meios gráfico e cinematográfico (planos, seqüências, elipses e principalmente enquadramento), são tão semelhantes que muitas vezes tem-se a impressão de se estar assistindo as páginas dos quadrinhos em movimento (fig.2).



*Fig. 2 – Cenas com linguagens semelhantes*

Muitos elementos como texto e o roteiro foram quase que totalmente baseados na HQ original. Essa escolha também pode ser notada principalmente nos figurinos e cenários do filme, onde a atmosfera sombria e nebulosa dos quadrinhos de *300* foi reproduzida muito semelhantemente nas telas. As onomatopéias, que estavam muito presentes nas cenas de luta dos quadrinhos, ganharam vida no filme devido a excelente qualidade de som, onde se podia distinguir bem o tinido das espadas dos urros de dor e esforço durante as batalhas.

Como diz Cirne (1972) “no filme intervêm imagens fotografadas em movimento; nos quadrinhos, imagens fixas (...) a partir dessa diferença entre outras, se faz sentir: a imagem do filme geralmente será mais rica e a imagem dos quadrinhos poderá ser mais complexa”.



*Fig. 3 – Diferenças entre imagens*

Esse diferencial da linguagem cinematográfica se faz sentir bem no espetáculo visual das cenas de ação, onde o aspecto cinzento e *noir* (presente em outras obras do autor) é especialmente contrastado pelo vermelho vivo da capa dos espartanos - (Fig 4) (talvez uma alusão aos super-heróis) e do sangue jorrado na tela.



Fig. 4 – Os espartanos parecem super-heróis

Por muitas vezes, para aumentar o caráter dramático, utilizou-se cenas em *slow motion* (câmera lenta) fazendo os espectadores tivessem a mesma sensação de tempo de leitura da mesma cena nos quadrinhos.

Esse recurso segundo estudiosos como Francis Lacassin *apud* Cirne (1972, p.24):

Está incluso na sintaxe criadora nas duas manifestações estéticas onde a ilusão dinâmica que no cinema será baseada não apenas na modificação dos personagens no espaço do campo visual mas também no modificar da posição de câmera e, nos quadrinhos, no manipular da superfície da imagem.

Apesar de ser adaptado, o filme tem elementos próprios. Como disse o diretor Snyder no *making off*: “a história não deve ter só fatos verídicos, é preciso exagerar na medida certa da dramaticidade”.

Portanto, diferentemente do que se lê nos quadrinhos há uma trama menor, desenvolvida para aumentar a participação feminina no filme. A rainha Gorgo (Lena Headey), ganha mais destaque, mostrando seus esforços em Esparta, quando os homens se ausentam para a luta, em convencer o Senado a apoiar a empreitada do Rei e enviar auxílio ao combate. Contra ela está um conspirador, Theron (Dominic West), este um



personagem criado especialmente para o filme. As participações deles, que poderiam parecer estranhas nos quadrinhos, mas cinematograficamente causam um bom efeito, alternando a sangueira do campo de batalha por uma luta obstinada, mas feita de artimanha e estratégia. Misturam-se em perfeita harmonia na tela e colaboram para o bom resultado do produto filmico.

Existem também cenas simbólicas criadas originalmente por Miller. Por exemplo: a passagem em que o jovem espartano Leônidas encontra-se com o lobo (fig. 23). A criatura representa todos os “demônios” que o personagem estava enfrentando naquele momento. Assim como os monstros do campo de batalha (rinocerontes no filme e elefantes nos quadrinhos) representam a selvageria e a força opressora que os guerreiros enfrentavam.



*Fig. 5 – A cena do lobo é um simbolismo*

Pode-se concluir que o filme *300* é um bom exemplo de adaptação entre as mídias quadrinhos/cinema. Utiliza bem todos os elementos comuns as duas linguagens; mantém fielmente a essência da obra do qual se originou; inclui cenas que enriquecem a narrativa; destaca bem os personagens; se aproveita do curto espaço de tempo da história (3 dias) para trabalhar satisfatoriamente e noção espaço/tempo.



A preocupação do diretor de não fazer um filme superficial e cheio de efeitos só para agradar as massas surtiu efeito. Ao longo das suas duas horas de projeção a narrativa contrasta bem momentos de ação e diálogos coerentes com o enredo. Embora não seja nosso parâmetro de análise, do ponto de vista técnico (iluminação, direção de arte, efeitos especiais etc.) ele certamente é uma das melhores adaptações dos quadrinhos para o cinema já realizadas. Cria-se uma linguagem híbrida em que se reconhece características das duas formas de arte expandindo as possibilidades de interação entre elas.

## REFERÊNCIAS

- BRIGGS, Asa ; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia – de Gutemberg à internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.
- CAPPELLARI, Márcia Schmitt V. **A comunicação nas histórias em quadrinhos on-line: a arte seqüencial no contexto pós-moderno do ciberespaço**. Porto Alegre, 2004. 198f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) PPGCOM, PUC-RS.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação. Técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora SENAC, 2002.
- OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Luz, câmera e actions comics – os super-heróis na tela**. SECOM – Universidade de Brasília. Disponível em: <<http://www.unb.br>. Acesso em: 29 abr. 2008.
- PARDINHO, Vinícius. **Cinema e história em quadrinhos**. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/~cinemais/framecinehq.html>. Acesso em: 11. mar. 2008.
- PATATI, Carlos ; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos – 100 anos de uma mídia popular**. São Paulo: Ediouro, 2006.
- SADOUL, Georges. **História do cinema mundial**; Tradução Manoel Ruas. Lisboa: Livros Horizontes, 1983. V.1.
- SANTAELLA, Lúcia. ; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. 2ª ed. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- SANTAELLA, Lúcia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005. (Questões fundamentais da comunicação, 6)
- SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para ler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs**. São Paulo: Paulinas, 2002. (Coleção Comunicar).
- SEGER, Linda. **A arte da adaptação: como transformar fatos e ficção em filme**. Tradução Andrea Netto Mariz. São Paulo: Bossa Nova, 2007.
- Artigos**
- SILVA, Luciano Henrique F. da; QUELUZ, Gilson Leandro. **Quadrinhos e cinema: linguagens e temas compartilhados entre arte e indústria cultural**. In: Anais do III Fórum de Pesquisa Científica em Arte. Escola de Música e Belas Artes do Paraná. Curitiba, 2005.