



A Influência dos Quadrinhos no Cinema: A Incrível Saga da Linguagem Invisível e seu Legado Cinematográfico¹

Glauco Madeira de Toledo²

Instituto Municipal de Ensino Superior de Bebedouro – “Victório Cardassi”

Wiliam Machado de Andrade³

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo

Resumo

Este texto visa demonstrar como as histórias em quadrinhos influenciam o cinema desde os primórdios de ambos, não só emprestando suas personagens, mas também fornecendo temas e recursos de linguagem que possibilitam à obra cinematográfica expandir suas possibilidades narrativas. Para atingir o objetivo proposto, há uma descrição histórica que revela que mesmo os primeiros usos do cinematógrafo dos irmãos Lumière já eram permeados pelas histórias em quadrinhos. Diversos exemplos correlatos são apontados para que os elementos de linguagem oriundos dos cruzamentos dos meios em questão sejam devidamente explicitados.

Palavras-chave: Cinema; história em quadrinhos; narrativas; linguagens.

Introdução

As linguagens apropriadas pelo cinema para o seu desenvolvimento vêm de diversas fontes. A sua herança narrativa “*vem antes dos music-halls, das histórias em quadrinhos, dos espetáculos de lanterna mágica, do circo e do teatro popular,*

¹ Trabalho apresentado ao GT Audiovisual (Foto, Cine, Rádio e TV), do XII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sudeste.

² Glauco Madeira de Toledo concluiu a graduação em Imagem e Som em 2000. Atualmente é Professor no Instituto Municipal de Ensino Superior de Bebedouro - Victório Cardassi (IMESB), na área de Audiovisual. Realizou três curta metragens e diversos comerciais para televisão regionais e nacionais. Foi professor substituto da Universidade Federal de São Carlos de 2003 a 2005. Atua na área de Cinema e Vídeo como Diretor e Montador. E-Mail: glaucot@yahoo.com.

³ Wiliam Machado de Andrade concluiu a graduação em Publicidade e Propaganda na Escola Superior de Propaganda e Marketing, em 2001. Passou dois anos estudando Desenho Animado Comercial (tradicional e digital) no Vancouver Institute of Media Arts, concluindo o curso em 1999. Tornou-se especialista em Gestão da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da USP em 2004, onde atualmente realiza mestrado em Ciências da Comunicação. E-Mail: wildeandrade@uol.com.br.



*do que dos romances do século XIX e do teatro clássico”.*⁴

Neste sentido, em busca de suas raízes, este trabalho visa analisar, mais de perto, uma das mais importantes influências do cinema, a história em quadrinhos, no intuito de apontar como foi possível e quais os resultados da transposição de um meio que se desenvolveu no suporte impresso para as telas.

Tais adaptações, por sua vez, deixaram rastros que acabaram por se transformar em elementos de linguagem que se tornaram característicos da narrativa cinematográfica, mesmo quando o tema, em princípio, não estava diretamente ligado a uma história em quadrinhos específica. Foi constituída, assim, uma “linguagem invisível” que ajudou a construir as bases do cinema e a ampliar seus recursos.

Crossovers

Os universos das histórias em quadrinhos (hq) e do cinema se cruzam desde os primórdios de ambos.

Ao grande volume de produções cinematográficas que vêm sendo realizadas recentemente adaptando obras dos quadrinhos tem sido atribuído um suposto “boom”⁵, como se apenas no tempo presente a sétima arte tenha descoberto a nona.

Esta suposta explosão, baseada em filmes protagonizados por personagens como “Blade”, “X-Men” e “Homem-Aranha”, por exemplo, parece ser resultante apenas das novas possibilidades tecnológicas que têm permeado as narrativas audiovisuais, conforme tem sido noticiada.

Para entender melhor tal fenômeno, entretanto, se faz necessário verificar se houve influência, em algum outro período, dos quadrinhos sobre o cinema. Tal influência poder-se-ia dar de formas diversas, dentre as quais:

1. A provisão de personagens para o cinema;
2. O empréstimo de temáticas;
3. Adaptações de histórias; e
4. A transposição de elementos de linguagem.

Destas, talvez a menos evidente – e não menos importante – seja a “influência invisível” dos elementos de linguagem; presente mesmo quando a temática abordada

⁴ VANOYE, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas : Papyrus, 1994, p. 25.

⁵ Cf. Cinema vive “boom” de adaptações de quadrinhos. In **Bonde**. Disponível em: http://www.bonde.com.br/colunistas/colunistasd.php?id_artigo=1388. Acesso em 20 de março de 2007, às 23h30min.



nos filmes não provém das hq. Justamente por tal motivo, o trabalho deter-se-á predominantemente nesta característica.

Origens cinema e hq

Frutos de configurações sociais pós-revolução industrial e modernista que permitiram o desenvolvimento econômico e a difusão dos meios de comunicação considerados “massivos” a partir do final do século XIX, uma das mais importantes raízes, tanto do cinema quanto das hq, encontra-se em uma época bem anterior às datas atribuídas como de nascimento⁶ de ambos.

Trata-se da Lanterna Mágica. Este invento, do século XVII, projetava imagens estáticas cambiáveis em uma superfície plana, utilizadas como auxílio ao narrador que contava as histórias ali ilustradas, popularizando os primeiros elementos de uma linguagem audiovisual e, ao mesmo tempo, de uma narrativa pictórica.

É a partir de tais fundamentos que se estabelece um imprescindível germe de artes seqüenciais (uma maneira de se transmitir uma mensagem através de imagens mostradas em sucessão, encadeadas pela significação), tão desenvolvido posteriormente por quadrinhistas e cineastas.

O cinematógrafo, desenvolvido pelos irmãos Lumière e longamente utilizado durante a década de 1890, apresenta uma releitura técnica das características da Lanterna Mágica, com a exclusão da figura do narrador e utilizando o princípio de imagens estáticas cambiáveis, criando, porém, a ilusão de movimento.

As histórias em quadrinhos, por sua vez, transportam as imagens estáticas cambiáveis para suporte impresso, justapostas umas às outras simultaneamente (deixando ao receptor a sugestão de movimento) e substituem, eventualmente, o narrador oral por texto escrito quando a pantomima não basta à compreensão da cena.

Cinematógrafo e produção da cenas

Os primeiros registros realizados pelos irmãos Lumière com a sua criação de captação e reprodução de imagens em seqüência, o cinematógrafo, foram voltados a situações do cotidiano, como a saída de operários de uma fábrica (“La Sortie des

⁶ O cinema teria nascido no período entre 1893 – 1903 segundo BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. **Film art**: na introduction. Nova Iorque: McGraw Hill, 5ª ed., 1997, ps. 441-445. As histórias em quadrinhos, por sua vez, a partir das tiras de Yellow Kid, em 1895. Cf. MOYA, Álvaro de. **História da História em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 2ª ed., 1996, p. 17.

usines Lumière, FRA, 1895”) ou a chegada do trem a uma estação (“L’Arrivée d’un train à La Ciotat, FRA, 1895”). Entretanto o potencial ficcional dos usos do equipamento foi logo percebido.

É neste momento que a inserção das histórias em quadrinhos como fonte de narrativas interfere notoriamente no desenvolvimento do cinema. A partir da tentativa de reproduzir uma hq de Herman Vogel publicada em 1887 na revista Quantin através das lentes do cinematógrafo, foi estabelecida uma transposição de temática ou um esforço de adaptação, que teria sido o primeiro caso de adaptação dos quadrinhos da história do cinema.

Para o cinema as conseqüências de tal experimento são profundas. Não mais se espera que situações cotidianas espontâneas sejam registradas ao acaso, mas sim que sejam produzidas para captação, com planejamento de cenas e o uso de atores seguindo uma coreografia combinada.



Reprodução resumida com seis quadros da hq L’arroseur, de 1887 (originalmente com nove quadros)⁷.

⁷ Cf. SADOUL, Georges. **Louis Lumière**. N/d: Éditions Seghers, 1964, ps. 54-55.



Fotogramas do filme L'arroseur arrosé, de 1895.

Assim, na primeira adaptação das histórias em quadrinhos para o cinema, os irmãos Lumière conceberam um de seus maiores sucessos: o filme cômico “L'arroseur arrosé” (FRA, 1895).

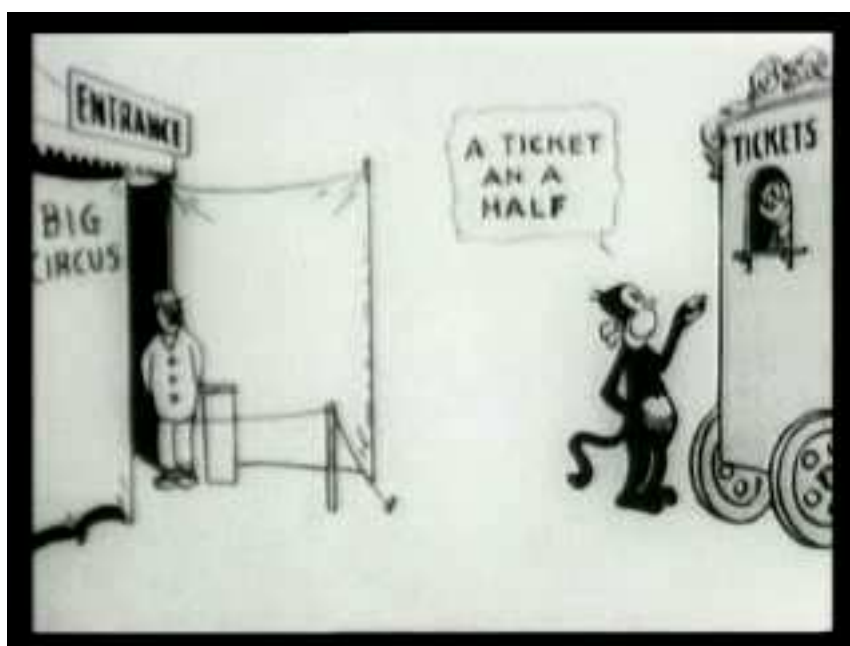
Essa influência dos quadrinhos vai ultrapassar os registros do cinematógrafo, sendo incorporada às posteriores linguagens cinematográficas (havendo assim diversas outras adaptações das hq para as telas, como será apontado adiante), permeando também os desenhos animados.

Krazy Kat: Um Tijolo na Nuca dos Escritores de Cartelas

Um outro exemplo da intersecção quadrinhos-cinema é a série de desenhos

animados da personagem Krazy Kat, de George Herriman⁸. Criada originalmente para as hq em 1911, Krazy migra para o cinema de animação em 1916 e leva consigo o rato Ignatz e o visual das hq, bem como algumas *gags* típicas, entre as quais obviamente os tijolos que o rato arremessava na nuca de Krazy. Mas esta migração era predominantemente dos personagens e não propriamente temática, uma vez que *“as adaptações animadas se baseavam no que rapidamente se tornaram fórmulas de piadas mais que o estilo original de humor do artista”*⁹. Além disso, essa transposição carregou para o cinema de animação os balões dos quadrinhos, talvez para resolver uma questão pertinente para Herriman, já que Kat “pronuncia” palavras da língua inglesa com a grafia incorreta, mais remetendo à sonoridade que à ortografia.

Essa característica distingue o desenho de gato-e-rato de outras obras cinematográficas, que utilizavam cartelas com texto, ou somente mímica.



Krazy Kat and Ignatz Mouse At The Circus (EUA, 1916)

Abaixo, uma amostra das tiras originais de Herriman.

⁸ Para conhecer melhor a personagem e sua história, recomendamos a leitura de LEITE, Sebastião Uchoa. **Jogos e enganos**. Rio. de Janeiro: 34, 1995.

⁹ SOLOMON, C. **The history of animation: enchanted drawings**. New York: Random House, 2ª ed., 1994, p. 28. Tradução dos autores.



Krazy Kat, 1919. Sua “pronúncia” do inglês, por escrito¹⁰.

Os exemplos de Krazy Kat e de L'arroseur predizem algumas rotas que as linguagens cinematográficas viriam a tomar.

Elementos de Linguagem

“Ambos lidam com palavras e imagens. O cinema reforça isso com som e a ilusão do movimento real. Os quadrinhos precisam fazer uma alusão a tudo isso a partir de uma plataforma estática impressa. O cinema usa a fotografia e uma tecnologia sofisticada a fim de transmitir imagens realistas. Mais uma vez, os quadrinhos estão limitados à impressão. O cinema pretende transmitir uma experiência real, enquanto os quadrinhos a narram. Essas singularidades, claro, afetam as tentativas de aproximação do cineasta e do cartunista.”¹¹

Diferentes mídias ou suportes se utilizam de distintos elementos de linguagem. Apesar de os quadrinhos e o cinema trabalharem com alguns elementos em comum, tantos outros são diferentes ou assim tratados.

Desenhos x Imagem Fotográfica

“O desenho exige elaboração por parte do emissor e a preocupação de orientar a percepção do significado. Por tanto [a imagem] é seletiva. A

¹⁰ Cf. Herriman's Krazy Kounty. In **George Herriman.com**. Disponível em http://www.coconino-world.com/sites_auteurs/herriman/mng_herriman.htm. Acesso em 23 de março de 2007, às 18h30min.

¹¹ EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005, p. 75.



seletividade é orientada em dois pólos: a intenção do desenhista e as limitações do receptor (...). Aí está a maior diferença entre desenho e fotografia.”¹²

Assim sendo, o desenho traz aos quadrinhos, sempre que possível, a síntese, apenas o necessário para a compreensão da cena, com o mínimo de ruído. O cinema se utiliza não de desenhos dispostos em uma página, como os quadrinhos, mas da imagem fotográfica justaposta, exibida sequencialmente a uma velocidade de projeção de vinte e quatro fotos (ou fotogramas) por segundo, de forma a criar a ilusão de movimento. Ainda que se queira “resumir” elementos em uma representação cinematográfica, a situação é dificultada, já que seria necessário escondê-los ao invés de escolher inseri-los. Um *set* de filmagem ou um cenário tem características presentes independentemente da vontade do autor, o que não acontece quando se desenha para os quadrinhos, já que os elementos indesejados meramente não serão inseridos, ao passo que em uma filmagem estes precisarão ser disfarçados, escondidos ou removidos. Além disso, a imagem fotográfica utilizada pela sétima arte tem uma relação íntima com a sensação de realidade:

“...a objetividade da fotografia confere-lhe um poder de credibilidade ausente em qualquer obra pictórica. Sejam quais forem as objeções do nosso espírito crítico, somos obrigados a crer na existência do objeto representado, literalmente re-presentado, quer dizer, tornado presente no tempo e no espaço. A fotografia se beneficia de uma transferência de realidade da coisa para a sua reprodução”¹³.

Todavia, para Jacques Aumont,

“Antes de ser uma reprodução da realidade (que é seu uso social mais difundido), a fotografia é um registro de tal situação luminosa em um lugar e em tal momento, e quer conheça ou não a história da fotografia e de sua invenção, qualquer espectador (eu diria: qualquer espectador legítimo) de fotografia sabe disso”¹⁴.

Ou seja, pode-se encenar para a fotografia. Isso é o que nos permite a ficção fantástica no cinema e a torna tão envolvente. Dos quadrinhos para o cinema, portanto, fotografa-se o que se havia desenhado. Certamente isso traz alguns poréns.

O cenário, antes composto ao prazer do artista, precisa ser construído. As personagens, belas, feias, altas, baixas, disformes, tudo era moldado diretamente no formato final; agora, o trabalho de elenco é enorme, visto que os atores têm não só

¹² CAGNIN, Antônio Luis. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975, ps. 51-52.

¹³ BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991, p. 22.

¹⁴ AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 1993, p. 166.



que (idealmente) se parecer com os desenhos, mas atuar, posar e se portar de acordo. Uma explosão no cinema custa algum dinheiro do orçamento, enquanto nos quadrinhos só gasta alguma tinta.

Requadros x Tela de Projeção

Requadro é a borda do quadrinho, o elemento delimitador do espaço do quadro isolado, que pode ser retangular, curvilíneo, não-demarcado etc. Há, comumente, mais de um requadro por página impressa da revista em quadrinhos. Os requadros podem dividir, separar a ação em momentos distintos; podem limitar a ação dentro de um plano, recortando o que pode ser visto pelo leitor. No cinema, não existe o requadro como nos quadrinhos; existe a borda do quadro, que é o fim da tela de projeção, ou o fim da área útil para o filme, que pode ter uma proporção de janela mais horizontalizada ou mais verticalizada, mas tradicionalmente se utiliza de proporções entre 16x9 e 3x4, ambas horizontalizadas; Os quadrinhos não têm esta limitação de formato dentro da página. Também a borda limita a visão do espectador, mas não é ela a separar uma imagem da seguinte, que será projetada no mesmo espaço. É o tempo quem faz este papel. O formato da janela do filme pode ser modificado, mas o sistema de exibição comercial pede alguma padronização.

No caso desta análise, o fundo da página é sempre branco ou preto, no papel, e preto, no celulóide. Isso gera alguns recortes intra-quadro, na tela, muito similares aos intra-página nas revistas. É o caso dos *split-screens*, presentes também em filmes que não são adaptações de quadrinhos, como “Timecode” (EUA, 2000) ou “Denise Está Chamando” (EUA, 1996).

Outra diferença entre os suportes é a construção do espaço extra-quadro, que pode ser feita de duas maneiras: com a prévia exibição do espaço em outros momentos, tanto nos quadrinhos quanto no cinema, ou através do som, no segundo.

Tempo

Para Eisner: *“dois elementos cruciais, o quadrinho e o balão, quando cercam fenômenos naturais, servem de apoio ao reconhecimento do tempo. (...) O número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo e a passagem do tempo”*¹⁵.

Há quem defenda que o tempo nos quadrinhos se passe entre os quadros, nas

¹⁵ EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999, p. 30.

chamadas sarjetas (espaço entre um requadro e outro), mas esta afirmação seria incompleta por desconsiderar o tempo gasto na leitura dos balões que pressupõem passagem de tempo, como se fossem sons, e não texto.

Já o tempo no cinema tem um elemento mais mecânico, ele demarca ao menos a passagem de tempo real. Um filme de duas horas leva invariavelmente duas horas para transcorrer, se não for interrompido. Nos quadrinhos, sessenta páginas podem durar dez minutos ou seis horas, mesmo sem interrupção ou salto. O tempo interno, para as personagens, vai ser variável tanto em um como em outro suporte; a determinação é dada em parte pelo espectador, em parte pelo ritmo empregado pelo autor.

Há ainda uma influência no cinema que é dada pela montagem, ou seja, pela ordem em que as imagens são mostradas, a possibilidade de dilatação deste tempo com o uso de trechos simultâneos, por exemplo. Os quadrinhos também sofrem influência similar, mas não há montagem, há a diagramação, a escolha da quantidade de quadros e a paginação, que interferem no tempo gasto para ler ou compreender a cena.

Deformações Expressivas x Maquilagem

Os quadrinhos quebram, muitas vezes, as regras de verossimilhança e de fotorrealismo para enfatizar sentimentos ou aparências. O cinema *live-action* trabalha com a verossimilhança, mas pode acrescentar aos atores máscaras, próteses e maquilagem para transformar, modificar ou potencializar. O teatro grego e o japonês já faziam isso, cada um com suas particularidades. Um bom exemplo de representação das caricaturas ou desenhos grotescos na tela é dado em “Sin City” (EUA, 2005), através da figura de Marv, já que é preciso dar ao ator Mickey Rourke algumas das cicatrizes, o nariz e a fronte espartana de Marvin, para criar a representação fotorrealista do personagem desenhado, e isso é feito magistralmente com recursos de maquilagem. Em “Dick Tracy” (EUA, 1990) o efeito análogo traz o visual dos vilões para mais perto dos quadrinhos.

Enquadramentos

À primeira vista, a relação quadrinhos-cinema poderia ser resumida com o exemplo do storyboard. Este raciocínio ignora e menospreza a linguagem quadrinhística, uma vez que um storyboard é uma seqüência encadeada de quadros

que será depois transformada em audiovisual, mas não tem elementos verbais, nem recursos gráficos, nem a elaboração da diagramação e página. Certamente, as semelhanças são notáveis, mas as diferenças separam joio e trigo. O storyboard sugere enquadramentos ao cinema, e estes não seriam obrigatoriamente os mais indicados para as revistas. O suporte de papel tem um tamanho que exige portabilidade. Cada página, em geral, tem vários requadros, o que reduz o tamanho da imagem em cada um deles a ponto de dificultar enquadramentos comuns no cinema, como os planos gerais, onde o observador fica distante do observado e isto torna menor cada elemento da imagem. Situação análoga ocorre com a televisão, também menor que a tela de projeção cinematográfica.

Balões x Vozes

O balão indica a verbalização, através de recursos gráficos. No cinema falado, a verbalização é feita com som, ou seja, vozes de atores. No caso do cinema mudo, além da pantomima, foram muito utilizadas as cartelas, telas escuras com texto em cor clara, que se interpunham ao filme, entrecortando a ação; Em “Outubro” (URSS, 1928), Eisenstein, fazendo uso delas, incrementou o impacto visual que o verbo criava, modificando o tamanho da fonte de acordo com o volume das supostas vozes que clamavam por seu líder.

Nos desenhos de Krazy Kat, como visto anteriormente, há um recurso diverso, muito mais característico dos quadrinhos: a cena prossegue sem entrecorte, o texto é visualizado em balões com rabicho (indicação de origem da voz) e é dado ao espectador algum tempo para a leitura antes do desaparecimento do texto, o que diminui o corpo do texto com relação à cartela, é verdade, mas não trunca a cena.

Recordatórios x Narração e Voz Over

Os recordatórios, quadros com texto explicativo, rememorativo ou indicador de simultaneidade, são muito presentes nos quadrinhos. No cinema, transformam-se em voz off, voz over ou mesmo em legendas. A voz off é a voz de um personagem não presente em cena. Voz over é a do personagem presente, quando a voz não corresponde à fala da cena; Em “Sin City” se faz muito uso disto. É possível ouvir muitos personagens-narradores pensando em cena. É uma situação consagrada pelo cinema *noir*, presente desde o início na narrativa dos quadrinhos.

Onomatopéias x Efeitos Sonoros

A onomatopéia, “do grego *Onomatopiiia* (ação de imitar uma palavra por imitação do som – ou criação de palavras)”¹⁶, é a representação visual do som não-verbal nos quadrinhos. No cinema, o som é uma segunda imagem. Está presente todo o tempo, alimentando o espectador com informações da ruidagem ambiente, dos elementos importantes ou não. Não influi diretamente na imagem, como no primeiro caso, mas soma importância à imagem acrescentando a sensação de realidade. A onomatopéia pode não ter sido originada nos quadrinhos, uma vez que escritores a utilizaram antes de forma um pouco diversa, mas tornou-se uma das marcas registradas deste suporte. Entretanto, o longa-metragem piloto do seriado “Batman” de 1966, veio a introduzir a onomatopéia na tela, como eco visual do som, homenageando (ou pegando carona?) no clima dos quadrinhos.

Como Outro Gato Preto Cruzou a Estrada

Estas atribuições e entrecruzamentos de linguagens do cinema e das hq acabam por influenciar ambos os meios. Exemplo disto é a série de desenhos animados de 1917 do personagem Gato Félix.

Criado diretamente para as telas, Félix vai na contra-mão de Krazy Kat. Apesar de usar no cinema os mesmos recursos quadrinhísticos da criação de Herriman, este segundo gato preto abarca nos quadrinhos somente em 1923, representando as múltiplas possibilidades de transitoriedade de personagens, temáticas e recursos.

Vários outros exemplos podem ser observados neste sentido. Com a popularização dos desenhos animados, diversos cartunistas fizeram incursões tanto no cinema quanto nas hq. Winsor McCay levou seu Little Nemo para sonhar nas telas. Max Fleischer, após chegar a se oferecer para pagar um jornal para publicar suas próprias tiras¹⁷, acabou por obter fama com suas criações animadas que seguiram os passos de Félix e transformaram-se também em quadrinhos. Até mesmo Walt Disney criou primeiramente para o cinema e depois adaptou sua obra às hq.

Inspiração nas hq

Para ilustrar a dimensão do intercâmbio quadrinhos-cinema, segue uma lista de obras cinematográficas de ação real até o final da década de trinta, cuja fonte está

¹⁶ AIZEN, Naumin In MOYA, Álvaro de. **Shazam!**. São Paulo: Perspectiva, 1977, p. 270.

¹⁷ CABARGA, Leslie. **The Fleischer Story**. Cambridge: Da Capo Press, 1988, p. 15.



nas hq (cada filme está acompanhado de seu ano de produção)¹⁸:

1895 - L'arroseur Arrose	1937 - Agente Secreto X-9
1897 - The Yellow Kid	1937 - Dick Tracy
1900 - Happy Hooligan	1937 - The Shadow Strikes
1902 - Foxy Grandpa	1937 - Radio Patrol
1902 - Alphonse & Gaston	1938 - Blondie
1904 - Chiquinho	1938 - Flash Gordon's Trip to Mars
1906 - Dreams of The Rarebit Fiend	1938 - Dick Tracy Returns
1915 - Pafúncio e Marocas	1938 - Little Orphan Annie
1921 - Pafúncio e Marocas	1938 - Red Barry
1926 - Ella Cinders	1939 - Vihtori Ja Klaara
1926 - Chiquinho	1939 - Buck Rogers
1927 - Tillie The Toiler	1939 - Dick Tracy's G-Men
1928 - Pafúncio e Marocas	1939 - Jane Arden
1928 - Harold Teen	1939 - Mandrake o Mágico
1930 - Nerone	1939 - Stunt Pilot
1931 - Skippy	1939 - Sky Patrol
1932 - Little Orphan Annie	1939 - Mystery Plane
1934 - Joe Sopapo	1939 - Danger Flight
1934 - Tailspin Tommy	1940 - O Sombra
1934 - Harold Teen	1940 - Ferdinando
1935 - The Phantom Empire	1940 - King of The Royal Mounted
1935 - Tailspin Tommy In The Great Air Mystery	1940 - Adventures of Red Ryder
1936 - Ace Drummond	1940 - Terry e os Piratas
1936 - Flash Gordon	1940 - O Besouro Verde
1936 - Jim das Selvas	1940 - Flash Gordon
1936 - King of The Royal Mounted	

Percebe-se, daí, a grande importância dos quadrinhos como fonte inspiradora ao cinema desde os primórdios de ambos, valendo ressaltar que acima não constam os desenhos animados originários ou que posteriormente abarcaram nas hq, como a série “Os Sobrinhos do Capitão” (EUA, 1918), e as versões animadas de Winsor McCay: Little Nemo, de 1911 e Dreams of The Rarebit Fiend, produzidas durante a década de vinte.

¹⁸ Esta tabela foi montada após consulta realizada em Lo schedario de cine-comics. In **Cine Comics**: dalla matita alla pallicola. Disponível em http://www.midianweb.it/cinecomics/schede/main_1.asp. Acesso em 28 de março de 2007, à 01h30min. Infelizmente nem todos os títulos puderam ser traduzidos desta lista.



Considerações Finais

Este trabalho é apenas o início de um estudo que revela ser profundo e repleto de elementos resultantes dos inúmeros cruzamentos entre os meios citados.

Tendo em vista os constantes encontros históricos entre o cinema e as histórias em quadrinhos é possível perceber que estas duas artes são virtualmente indissociáveis, tornando o suposto “boom” de adaptações recentes apenas um evidente reencontro.

O patamar tecnológico do cinema atual permite uma série de recursos visuais os quais os filmes de outrora não dispunham e isso traz à tela adaptações que antes não atingiriam a verossimilhança com os quadrinhos, cujo design é, muitas vezes, atração inseparável do roteiro.

As linguagens, entretanto, providas ou não dos recursos tecnológicos, permanecem impregnadas do nanquim que tingiu celulóides de filmes no mundo todo.

FIM.

Referências Bibliográficas

AIZEN, Naumin In MOYA, Álvaro de. **Shazam!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 1993.

BAZIN, André. **O cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. **Film art**: na introduction. Nova Iorque: McGraw Hill, 5ª ed., 1997.

CABARGA, Leslie. **The Fleischer Story**. Cambridge: Da Capo Press, 1988.

CAGNIN, Antônio Luis. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999

_____. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

LEITE, Sebastião Uchoa. **Jogos e enganos**. Rio. de Janeiro: 34, 1995.



MOYA, Álvaro de. **Shazam!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

_____. **História da História em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 2ª ed., 1996.

SADOUL, Georges. **Louis Lumière**. France: Éditions Seghers, 1964.

SOLOMON, C. **The history of animation: enchanted drawings**. New York: Random House, 2ª ed., 1994.

Referências Eletrônicas

Cinema vive “boom” de adaptações de quadrinhos. In **Bonde**. Disponível em: http://www.bonde.com.br/colunistas/colunistasd.php?id_artigo=1388. Acesso em 20 de março de 2007, às 23h30min.

Herriman’s Krazy Kounty. In **George Herriman.com**. Disponível em http://www.coconino-world.com/sites_auteurs/herriman/mng_herriman.htm. Acesso em 23 de março de 2007, às 18h30min.

Lo schedario de cine-comics. In **Cine Comics: dalla matita alla pallicola**. Disponível em http://www.midianweb.it/cinecomics/schede/main_1.asp. Acesso em 28 de março de 2007, à 01h30min.

Referências Filmográficas (à exceção daquelas não encontradas em VHS ou DVD)

DENISE Está Chamando. Direção e roteiro: Hal Salwen. Dark Matter Productions, 1996. 1 vídeo disco, DVD, son., color.

TIMECODE. Direção e roteiro: Mike Figgis. Red Mullet Productions, 2000. 1 vídeo disco, DVD, son., color.

SIN City. Direção: Roberto Rodriguez e Frank Miller. Dimension Films, 2005. 1 vídeo disco, DVD, son., color.

DICK Tracy. Direção: Warren Beatty. Roteiro: Jim Cash. Mulholland Productions, 1990. 1 vídeo disco, DVD, son., color.

OUTUBRO. Direção: Sergei Eisenstein. Continental, 1928. 1 vídeo disco, DVD, mudo, P&B.

VANOYE, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas : Papirus, 1994.