

THE SPIRIT, DE FRANK MILLER: ¹

A opção estética e o domínio técnico na transcrição fílmica da obra de Will Eisner.

Denise Azevedo Duarte Guimarães²

Resumo O paper investiga a adaptação dos quadrinhos Will Eisner, publicados de 1940 a 1952, no filme *The Spirit* (2009), roteirizado e dirigido por Frank Miller. Hipotetiza-se que seu diferencial deve-se ao emprego da tecnologia a serviço da estética do material impresso. Trata-se de uma deliberada opção pela artificialidade do universo bidimensional, que implica um questionamento da manifesta capacidade demonstrada pela tecnologia de induzir o engano para produzir a ilusão do real nas telas - como no caso dos filmes em 3D. Parte-se da premissa que as ferramentas são exploradas, não só em favor da excelência da informação ou do compromisso com o conteúdo do texto-fonte, mas também na viabilização de múltiplos efeitos de sentido, num salto qualitativo que o diferencia dos filmes concebidos para o consumo imediato. Apontam-se inventivos e sofisticados recursos “pós-cinematográficos”, considerados decisivos para a inserção do filme no terreno das produções tecnoestéticas.

Palavras-chave: Cinema; Quadrinhos; Estética; Neotecnologias

Contexto

Em termos de entretenimento para a era da convergência, no epicentro da emergência avassaladora das narrativas transmídia, as cifras astronômicas e todo o entorno multimidiático do filme *Avatar*, de James Cameron, (2009) atingem patamares inéditos, indo muito além da trilogia *Matrix*, dos irmãos Wachowski, analisada por Henri Jenkins como primeiro exemplo que integra “múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia.” (JENKINS, 2009, p. 138). Trata-se de uma narrativa que se utiliza de múltiplas plataformas, naquilo que cada uma delas pode oferecer de melhor

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Estéticas da Comunicação”, do XIX Encontro da Compós, na PUCRJ, em junho de 2010.

² Universidade Tuiuti do Paraná
denise.guimaraes@utp.br

para a integração dos inúmeros textos ao todo. Segundo o autor, o fenômeno obedece a uma lógica econômica de uma

(...) indústria do entretenimento integrada horizontalmente - isto é, uma indústria onde uma única empresa pode ter raízes em vários diferentes setores da mídia – dita o fluxo de conteúdos pelas mídias. Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes.(...) Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas (...) se houver material suficiente para sustentar as diferentes clientelas – e se cada obra oferecer experiências novas -, é possível contar com um mercado de intersecção que irá expandir o potencial de toda a franquia. (id. p. 139)

Na seqüência, após apontar as falhas e decepções por parte dos críticos de cinema, dos usuários de games, entre outros consumidores diante do universo de *Matrix*, Jenkins afirma que

(...) não temos ainda **critérios estéticos** muito bons para avaliar obras que se desenvolvem através de múltiplas mídias.(...) Então, concordemos por um instante que *Matrix* foi uma experiência fracassada, um fracasso interessante, mas suas falhas não diminuem o significado do que se tentou realizar.Relativamente poucas (ou nenhuma) franquias alcançam todo o **potencial estético** da narrativa transmídia – ainda.”(id.ibid. grifos meus)

Mutatis mutandi, acredito que quase a mesma coisa poderia ser dita com relação a *Avatar* – e não faltam polêmicas sobre o tema, além de controvérsias sobre sua indicação ao Oscar de melhor filme. Acredito que a pergunta implícita seria “Estamos ainda diante de uma narrativa fílmica?” Segundo Arlindo Machado,

A questão do cinema já não se resolve dentro do campo do próprio cinema. Com a convergência dos meios e a generalização do audiovisual as questões teóricas se deslocaram. (...) Qualquer enfrentamento do impasse teórico vivido hoje pelo cinema deve, portanto, ser buscado fora do cinema, nesse terreno flutuante de novos meios que se convencionou chamar de ciberespaço. (MACHADO, 2007, p. 130)

Acreditando serem os conceitos acima ainda válidos no que tange aos filmes mais recentes, proponho, neste *paper*, uma leitura de um filme que considero diametralmente oposto em termos de proposta estética: trata-se da obra *The Spirit* (2008) que Frank Miller roteirizou e dirigiu. Meu objetivo é investigar o processo tradutório, com ênfase nos elementos estéticos estruturantes desta transposição fílmica dos quadrinhos do mestre Will Eisner, publicados de 1940 a 1952.

Minha hipótese é que o diferencial do filme deve-se justamente ao emprego das tecnologias a serviço da estética do material impresso, desvinculando-se de um compromisso mimético com o real, numa deliberada opção pela artificialidade do universo bidimensional.

Em suma, proponho-me a investigar de que modo seu primeiro longa metragem bem como os dois filmes recentes ligados a Miller demonstram como o refinamento das técnicas permite efeitos extraordinários e viabiliza a produção de um discurso iconizado que almeja transitar nos diversos campos semióticos, com o fito de adequar as poéticas tecnológicas ao imaginário contemporâneo. Minha premissa é que todas as ferramentas passam a ser exploradas pelo diretor, não só em favor da excelência da informação ou do compromisso com o conteúdo do texto-fonte, mas também na viabilização de múltiplos efeitos de sentido – como acontece nas obras de arte em geral. Tais efeitos são obtidos pelo redimensionamento de recursos cinematográficos que conseguem demonstrar a inventividade e aquele grau de sofisticação, decisivos para a inserção de *The Spirit*, no terreno das produções technoestéticas; viabilizando um salto qualitativo que o diferencia dos filmes concebidos para o consumo imediato - que constituem o grosso da produção cinematográfica ligada ao universo dos quadrinhos.

Com base nessas ponderações iniciais, pretendo utilizar-me de um aporte teórico concernente às teorias do cinema e da representação, aos estudos teóricos sobre adaptação ou sobre a tradução intersemiótica, com ênfase em conceitos estéticos e autores considerados seminais para a área da comunicação audiovisual.

Delineando o percurso

Minha percepção é que o projeto cinematográfico de Miller deve-se a uma tentativa de transgredir as práticas fílmicas hegemônicas, em nome de uma proposta mimética ligada à bidimensionalidade das páginas dos quadrinhos; e o faz, paradoxalmente, num momento em que os filmes procuram representar as mais delirantes fantasias com efeitos cada vez mais surpreendentes – como no caso dos filmes em 3D. Trata-se de uma opção antinaturalista do diretor, que implica um questionamento da manifesta capacidade demonstrada pela tecnologia de induzir o engano para produzir a ilusão do real ou do surreal de forma quase perfeita nas telas.

Acredito que, ao dirigir seu primeiro longametragem, o aclamado artista gráfico dá continuidade ao projeto iniciado em *Sin City* (2005), onde assessorou o diretor Robert Rodriguez na radical adaptação dos quadrinhos de sua autoria, no que foi auxiliado pela participação especial de Quentin Tarantino. O procedimento antinaturalista pode também ser observado no épico *300 de Esparta* (2008.) dirigido por Zack Snyder, que, com o assessoramento de Miller, autor da *graphic novel* de origem, consegue deslocar magicamente a atenção da ação e dos efeitos especiais sangrentos, típicos das cenas de batalhas, para uma espécie de devaneio mais ligado à fruição estética, onde se percebe o caráter seminal da técnica em relação ao imaginário.

Apresentarei, portanto, um estudo das interfaces do filme *The Spirit* e do projeto cinematográfico de Miller com a arte sequencial, procurando demonstrar como a narrativa fílmica apropria-se das potencialidades plásticas da informação digital e das imagens de síntese, sem no entanto, deixar-se levar apenas pela sedução das tecnologias mais recentes. A hipótese que conduz meu raciocínio é que ao assumir o risco da experimentação, a produção cinematográfica aqui estudada identifica-se com o caráter polimorfo, híbrido e globalizado da cultura hodierna, e, por extensão, do imaginário contemporâneo, mantendo-se, entretanto, na direção inversa ao já citado cinema do entretenimento multiplataforma.

Para entender as lógicas que estão por trás, tanto daqueles produtos quanto do projeto estético de Miller, cumpre procurar desvendar como, a partir de uma utilização seletiva de tecnologias, são criadas algumas obras cinematográficas que apontariam para uma mudança de paradigmas na sétima arte, no sentido daquilo que Arlindo Machado denomina “pós-cinema”, ou seja como

um sistema dinâmico, que reage às contingências de sua história e se transforma em conformidade com os novos desafios que lhe lança a sociedade. Como tal, ele (o cinema) vive hoje um dos momentos de maior vitalidade de sua história, momento esse que podemos caracterizar como de sua radical reinvenção. A transformação por que passa hoje o cinema afeta todos os aspectos de sua manifestação, da elaboração da imagem aos modos de produção e distribuição, da semiose à economia. (MACHADO,1997, p. 213)

Assim é que no cinema, como ocorre nas manifestações culturais contemporâneas, fácil é constatar como as apropriações, as intervenções e os deslocamentos criam possibilidades inauditas de intersecção entre as mídias e as artes. Além disso, tais interfaces

problematizam os próprios suportes e apontam para configurações inusitadas, tanto em termos artísticos quanto em termos midiáticos.

Segundo Machado tem afirmado em diversas obras recentes, mais do que saber se ainda podemos considerar “artísticos” um programa de televisão ou uma história em quadrinhos, o que importa é considerar o processo como um campo de novas possibilidades de produção criativa, pois a existência desses produtos coloca em crise conceitos anteriores sobre o fenômeno artístico, exigindo reformulações mais de acordo com a sensibilidade emergente na cibercultura.

Considero que essa emergente sensibilidade demanda por novos modelos conceituais aptos a darem conta dos produtos gestados por força da aliança entre a tecnologia e arte³, nos meios de comunicação de massa; produtos esses que passam a incorporar novas temporalidades e espaços expressivos, onde fica difícil reconhecer fronteiras nítidas. Desde o momento em que as relações sociais e as condições de produção de cultura e de arte foram reestruturadas no tempo-espaço da modernidade avançada, os cineastas passam a vislumbrar novos tipos de relações miméticas, associados aos próprios meios, formas e estilos.

Hoje em dia, dependendo do equipamento empregado, a sofisticação dos efeitos desejados parece não ter limites, uma vez que os efeitos pertencem à própria natureza da imagem digitalizada, sendo completamente diferentes da trucagem cinematográfica convencional, de base fotoquímica. Portanto, diante dos incontáveis recursos à disposição dos experimentalismos poéticos na atualidade, considero que o mais importante são os efeitos estéticos que o cinema, a publicidade, as vinhetas de abertura de programas, *spots* e similares, assim como os videoclipes e a videopoesia estão conseguindo obter destes meios icônicos, aproveitando-os inventivamente.

Saliento que, dentre os pacotes banais, concebidos para o consumo imediato, podem ser peneiradas, como em qualquer outro meio, algumas obras que revelam um salto qualitativo. São obras de diretores/criadores que, embora integrados às estratégias da indústria cultural, procuram explorar procedimentos inovadores, com sensibilidade e consciência crítica, em busca de efeitos estéticos que corporifiquem sua contribuição à reinvenção do cinema como sétima arte.

³ Quadro das artes na atualidade: 1ª Arte – Música, 2ª Arte - Dança/Coreografia; 3ª Arte – Pintura; 4ª Arte – Escultura; 5ª Arte – Teatro; 6ª Arte – Literatura; 7ª Arte – Cinema; 8ª Arte – Fotografia; 9ª Arte – Quadrinhos; 10ª Arte – Videogame; 11ª Arte - Arte digital.

Sobre o texto-fonte: a trajetória do Spirit

Tendo sua origem no cerne da cultura de massa dos dois últimos séculos, as Histórias em Quadrinhos constituem instigante objeto do campo da comunicação, por força da riqueza de suas interfaces e do seu potencial multimidiático. Comparável a *Cidadão Kane* na trajetória do cinema, *The Spirit* é inegavelmente um divisor de águas na história das HQs. A criação antológica do genial Will Eisner (1917-2005), foi publicada desde 1940 até 1952. Foram mais de 600 histórias nos doze anos desta primeira fase do herói, além de uma tira diária que durou de 8 de dezembro de 1941 a 11 de março de 1944. Todas as narrativas, com sete páginas cada, abordavam uma larga variedade de situações, com um toque de humor negro. Logo após a segunda Guerra mundial, o clima extremamente comercial fez com que Eisner deixasse seu herói de lado, sendo que, só em 1966, o Spirit reapareceu em um número especial do New York Magazine e em dois números de uma revista publicada pela Harvey Comics. Posteriormente, as narrativas das aventuras do Spirit foram reeditadas em inúmeras séries e edições para colecionadores.⁴

O celebrado quadrinista já tinha experiência no gênero, desde 1936, quando criou os famosos piratas “*Hawks of the Seas*”, que já traziam a marca de sua genialidade. Além dos 12 anos de sucesso do herói mascarado, na série *The Spirit* - cuja concepção foi inédita, pois destinava-se a ser encartada como suplemento dominical nos principais jornais norte-americanos -, no final de 1970, o artista voltou a inovar com “Um Contrato com Deus”, obra que é considerada a primeira *graphic novel* - termo criado por Eisner para um formato que geralmente traz enredos longos e complexos, frequentemente direcionados ao público adulto. Estava criado um novo gênero, um análogo visual a uma narrativa de ficção ou romance, cujos títulos “O Edifício”, “Avenida Dropsie”, “Pequenos Milagres”, “Nova York: a Grande Cidade”, “No Coração da Tempestade”, dentre outras obras-primas criadas por Eisner, foram decisivas para o reconhecimento dos quadrinhos como a “nona arte”.

⁴ A partir de 1973, a série passou a ser editada pela Kitchen Sink Enterprise que publicou todas as narrativas do pós-guerra, uma seleção das primeiras histórias (*The Spirit: The Origin Years*) e novas aventuras ([The Spirit: The New Adventures](#)) escritas e ilustradas por autores consagrados como Alan Moore, Eddie Campbell, Dave Gibbons e Paul Chadwick. Desde 1990, a DC Comics está reeditando todas as séries originais em edições de luxo, com o título: [Will Eisner's The Spirit Archives](#). (fonte; www.moebiusgraphics.com-)

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

Com o justiceiro mascarado diferente dos demais heróis da ficção de sua época, o autor quebrou paradigmas conservados pelos quadrinhos durante as quatro primeiras décadas do século XX:

1º - O personagem de Eisner afasta-se da figura dos superheróis e de suas vestimentas extravagantes, para assumir uma aparência mais sóbria: terno e gravata comuns, um chapéu e uma máscara que apenas lhe encobria os olhos.

2º - Diferente dos outros heróis dos quadrinhos, Spirit não representa um simples agente da ordem, podendo ser derrotado pelos vilões, ao mostrar-se muitas vezes impotente diante dos males urbanos, sem conseguir solucionar todos os problemas. Ele enfatiza a ironia da própria existência, como sendo mais uma vítima das mazelas sociais e das incoerências da vida. A perda da aura sagrada que cercava os heróis desde a antiguidade, é típica do século XX; no entanto, mesmo nas obras de Eisner, como seres simbólicos, eles continuam suprimindo uma necessidade psicológica do ser humano.

Pelo destaque dado à fragilidade humana na luta pela sobrevivência, em ambientes hostis e condições adversas, com um toque magistral de ironia (às vezes, humor negro), as narrativas gráficas de Eisner visavam um público-alvo diferenciado, em lugar do público infante-juvenil, ou seja, seriam leitores com um repertório mais amplo e maiores exigências em termos da arte sequencial. Desse modo, tanto a forma tradicional das HQS quanto as temáticas abordadas foram redimensionadas substancialmente em suas obras.

A proposta estética de Frank Miller

Se o celebrado Will Eisner elevou a arte sequencial ao patamar de “nona arte” é certo que a proposta gráfica de Frank Miller pontua uma diferença em relação aos quadrinhos

convencionais, o que lhe confere uma expressiva dimensão poética, no sentido amplo do termo. É esse teor artístico/poético que percebo na proposta de Miller em relação ao cinema, como uma procura de outra forma de narrar com imagens em movimento, em busca de uma nova ordem desviante, que é estética em sua essência. Instaure-se um ritmo novo, mais ligado à contemplação do que à ação. Trata-se de um outro registro mimético que foge ao “naturalismo ou realismo” do cinema de ação, no qual se constata que a iconografia dos significantes materializados resulta em uma estética do artificialismo, como proposta experimental na direção de um esforço perceptivo diferenciado. Configura-se um discurso fílmico necessariamente “estranho”, eu diria duplamente estranho, porque se desvia tanto dos métodos convencionais de se fazer cinema, quanto do cinema expandido desta era da convergência das mídias, com suas narrativas transmidiáticas.

Na contemporaneidade, é irrefutável que o artificial tem invadido a textura das práticas comunicacionais, por força das relações entre arte e técnica (*techné*), aproximáveis de um pensamento artificioso que caracteriza o homem como *artifex* (artífice) e ser de cultura. Assim é que a ênfase no artificial em detrimento da ilusão da realidade, em filmes que imitam texturas de histórias em quadrinhos, revela ostensivamente seu caráter “factício”.

Embora a base do cinema seja a imagem em movimento, através da qual se produz uma forma narrativa específica, diretores contemporâneos buscam a renovação de conteúdo e das formas expressivas audiovisuais através de processos de hibridação cada vez mais complexos, buscando não apenas equivalências de uma mídia para outra, mas também a apropriação da linguagem de outros meios e suportes que irão contribuir, em vários níveis, para a ressignificação das obras e para seu projeto estético. Acredito ser esse impacto significativo que Miller tenta imprimir aos filmes, direta ou indiretamente a ele ligados.

Em que pesem as diferenças marcantes em termos de gêneros e de contextos, julgo que tanto a narrativa urbana repleta de violência de *Sin City* quanto a poeticidade do épico *300 de Esparta* dialogam inventivamente com *The Spirit*, pois seu diferencial é configurado a partir do compromisso visual com as imagens impressas. Esses filmes não são meros subprodutos das HQs. Pelo contrário, apontam para um diálogo de linguagens onde só o equilíbrio pode gerar bons frutos e configurar o que entende por um processo de tradução estética.

Mesmo sendo os filmes compostos por imagens tecnológicas híbridas – de segunda geração e de terceira geração –, o paradoxo que neles se percebe é uma espécie de pseudo-

retrocesso às imagens de primeira geração – de caráter artesanal e único, como o desenho e a pintura, entre outros, e cujo regime de recepção é o “valor do culto” (PLAZA ; TAVARES, 2000).

As estratégias da mimese observadas na adaptação fílmica aqui estudada levam-me a hipotetizar que, de um lado, a reinvencão da linguagem cinematográfica tornar-se-ia entrópica diante de um público massificado, não familiarizado com apelos aos lugares “incomuns”, como a exploração cromática e as texturas ou a ênfase nas sombras e nas silhuetas.

Fig. 1- Frame do filme *The Spirit*

Fig.2- Frame do filme *The Spirit*

Por outro lado, diante dessas imagens belíssimas e extremamente fugazes, o espectador poderia ter sua atenção desviada e passar a uma experiência estética de percepção à qual não está habituado. Assim, a ênfase dada às formas que chegam a ser parte predominante sobre o conteúdo provocaria, pelo menos no espectador mais sofisticado, uma experiência estética similar àquela que se experimenta diante do que se considera “cinema de arte”.

A adequação dos recursos tecnológicos exige o investimento de um esforço de exploração criativa dos novos meios para que uma obra possa estatuir-se como objeto estético significativo. Isso pode ser verificado tanto no projeto cinematográfico de Miller quanto, no outro extremo, pelo já citado *Avatar*. Trata-se de uma questão de postura diante daquilo que as novas ferramentas podem oferecer e do reconhecimento do papel criador da técnica em relação ao imaginário.

Considero que Frank Miller é um daqueles criadores que não se curvam às lógicas dos suportes e dos *softwares*, mas que, pelo contrário, enveredam pelas possibilidades de pluralizar, transformar e reformatar as ferramentas tecnológicas, os sistemas operacionais, os aplicativos e suas interfaces, em proveito da inventividade.

O processo tradutório

Alguns críticos consideram que melhores adaptações dos quadrinhos para o cinema sejam as assumidamente traduzidas para a linguagem audiovisual, ou seja, são cinema antes de tudo, como é o caso dos filmes de super-heróis. Neles a fidelidade consiste na preservação

da essência das características dos personagens e do contexto em que foram criados. Filmes como "Batman", "Hulk", "Homem-Aranha", "X-Men" e "Quarteto Fantástico" vem fazendo isso muito bem.

Dentre as inúmeras formas de adaptação de obras impressas para as telas, identifico duas possibilidades diametralmente opostas e que interessam sobremaneira a este estudo de caso:

1) O distanciamento da linguagem dos quadrinhos, com a opção por recursos cinematográficos tradicionais, como efeito de “realismo narrativo”, como ocorre na “transcodificação” definida por Júlio Plaza como tradução simbólica, ou seja aquela que “utiliza-se de metáforas e símbolos em busca da contiguidade de referências convencionais, o que pressupõe um conhecimento prévio destas referências”.(PLAZA, 2001, p. 91) É o caso da maioria dos filmes baseados em quadrinhos, não sendo esta a proposta do filme *The Spirit*.

2) A busca da fidelidade ao material impresso, como efeito narrativo e estético - é o caso da “transcrição”, definida por Júlio Plaza como “regida pela semelhança de estrutura.(...) Esta modalidade tradutória tende a aumentar a taxa de informação estética uma vez que mantém com o original similaridades materiais, objetivando despertar sensações análogas.” (id. p.90) - É o que ocorre nas adaptações das obras de Frank Miller: *Sin City*, *300 de Esparta* e também, muito embora em outro nível de “fidelidade” na adaptação da obra de Eisner – objeto deste estudo.

Os três filmes estatuem sua diferença através da produção de imagens que se caracterizam por se assemelharem com desenhos, animação e games, revelando um modo inusitado de representar os personagens e suas respectivas ações da forma como se vê na página impressa.

Em *The Spirit*, nada é como no cinema tradicional porque a opção pela artificialidade dos eventos e pelo apelo à bidimensionalidade visual da narrativa gráfica conduz a uma imediata suspeição da verossimilhança. O antiilusionismo instaura-se como apelo sensorial que propositalmente redireciona a atenção do espectador, uma vez que as novas tecnologias forçam externamente nosso campo perceptivo.

Não se pode esquecer que Frank Miller, assim como o mestre Eisner, também foi responsável por uma revolução nos *comics*, com seu Batman – o retorno do Cavaleiro das Trevas.

O mais interessante é que Miller ressignifica o estilo dos quadrinhos de Eisner, sem perder sua essência, porém apresentando um resultado pictórico em preto e branco (com raras ocorrências cromáticas) muito similar ao seu estilo em *Sin City*, por exemplo. Nesse aspecto, Miller notabilizou-se pelo modo como compõe suas vinhetas impressas, na alternância entre figura e fundo e entre positivo e negativo como recursos expressivos de sua linguagem.

Fig. 3 - Vinheta de Miller – *Sin City*

A comparação das imagens dos dois artistas gráficos permite afirmar que Miller imprimiu ostensivamente sua marca na versão fílmica da obra do mestre, que adaptou e dirigiu. Nela o herói ganhou ares mais sombrios, com uma ênfase ainda maior nas características expressionistas e do cinema *noir* que já o caracterizavam na versão original.

Fig.4 - *The Spirit* - Will Eisner Fig. 5- *Frame* do filme de F.Miller

Um dos pontos de intersecção entre as HQs e o cinema é o story board (roteiro visual), cuja estrutura é muito semelhante aos quadrinhos. Essa semelhança é grandemente explorada, especialmente por autores de GNs. Julgo que o gênero *graphic novel*, ainda pouco estudado pela academia, viabiliza a apropriação de elementos da comunicação massiva para realizar, por exemplo, as emblemáticas propostas da *Pop Art*, ou seja, aproximar a arte da vida e fazer o museu “dialogar” com as páginas das publicações populares.

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

Diante da releitura da obra de Will Eisner efetuada por Frank Miller, acredito ser pertinente afirmar que nela se verifica o ato de colher, de tomar, de reconhecer traços, do texto anterior, para ressignificá-los, o que é evidenciado na linguagem poética do filme, em sua dupla orientação: a evocação e a transformação, como explicado por Júlia Kristeva.

A linguagem poética aparece como um diálogo de textos: toda sequência se faz em relação a uma outra proveniente de um outro corpus, de maneira que toda sequência está duplamente orientada: para o ato de reminiscência (evocação de uma outra escrita) e para o ato de intimação (a transformação dessa escrita). (KRISTEVA, 1978, p. 120-121)

Enfatizo o conceito poético dessas atividades simultâneas: a reminiscência da escrita/narrativa anterior e sua transformação, pensando em sua aplicabilidade à abordagem do projeto da adaptação da narrativa gráfica de Will Eisner para o cinema, o que comprovaria como os textos se completam e se interrelacionam.

Miller realiza, portanto, um filme de autor, pois imprime sua marca à criação original de Eisner. Sua concepção da *graphic novel* está esteticamente incorporada nas estratégias expressivas do filme, bem como no modo como trata da narrativa e do roteiro. Julgo pertinente falar de estilização, procedimento cuja idéia não é necessariamente eliminar informação, e sim, concentrar-se nas informações relevantes da imagem. Para Mikhail Bakhtin (1988), os conceitos de paródia e de estilização funcionam como elementos de tensão intertextual e dizem respeito não apenas aos textos verbais, mas também se repetem em outros domínios artísticos. Estilizar é criar um código gráfico que represente o seu objeto, e assim dar-lhe uma nova forma. Para se chegar a estas soluções visuais é preciso criar um universo cujas formas gráficas estão sob controle, com regras que confirmam unidade e uma certa lógica a este universo.

Considero que o grande desafio da produção do filme aqui analisado foi transpor os elementos gráficos do meio impresso para o cinematográfico, respeitando as características sintáticas dos quadrinhos. No entanto, percebe-se que as criações de Eisner e Miller dialogam efetivamente entre si, uma vez que suas obras gráficas são formatadas pela linguagem cinematográfica, basta atentar para os ângulos de câmeras ao estilo de *Cidadão Kane*, de Orson Welles, por exemplo, presentes nas vinhetas dos dois artistas. Além disso, ambos também demonstram profundos vínculos com os filmes *noir*, como se observa nas imagens abaixo.

Fig. 6- **Volume 13**: July to December, 1946

Fig. 7 - *Frame* do filme de Miller

Acredito que "*The Spirit - o Filme*" incorpora mais o mundo visual de Miller do que o de Eisner, sendo mais violento e sombrio do que o original, mas sem perder os toques humorísticos que Eisner explorava talentosamente. Responsável por um cuidado na direção de arte e nos efeitos visuais inusitados, Miller novamente tentou explorar em película a estética dos quadrinhos. Pode-se identificar uma continuidade visual em relação a *Sin City*,

que é enfatizada logo nas imagens iniciais, com a gravata vermelha e esvoaçante do personagem destacando-se ostensivamente do cinza-chumbo de sua roupa e da ausência de cores no cenário.

O mais surpreendente no filme de Miller é a busca dos efeitos da bidimensionalidade da página impressa, exatamente na contramão da representação da tridimensionalidade viabilizada pelas neotecnologias. Isso envolve procedimentos específicos, alguns deles tomados de empréstimo às imagens sequenciadas com seus efeitos expressivos peculiares. É justamente em momentos como esses que a dimensão estética integra-se à linguagem cinematográfica, agregando-lhe valores artísticos consideráveis.

Na narrativa fílmica de Miller, tal como nas HQs de Eisner, o plano, a composição, o enquadramento, as tomadas e a perspectiva reproduzem a organização discursiva da história impressa, com algumas alterações no conteúdo. Vale assinalar, porém, que o uso das cores, luzes e sombras e texturas originais, bem como o traço estilístico do desenho, tudo é redimensionado. O poder das vinhetas de Miller, em grande parte, deriva dos claro-escuros exacerbados, das geometrias insólitas e das muitas referências pictóricas. Eu diria que ele teria redesenhado principalmente os personagens de Eisner, estilizando-os de certa forma, de modo a obter um resultado muito semelhante ao de *Sin City*.

Fig 8. - Cartaz de *Sin City*

Fig. 9 - *Frame* do filme *Sin City*

Fig. 10 - *Frame* do filme *The Spirit*

Entendo o processo tradutório efetuado por Miller como uma manifestação daquela “qualidade de sentimento” de que fala Peirce, ou seja, o *qualis* do processo sígnico: aquela dimensão semiótica que privilegia os aspectos sensíveis (concretos ou materiais) dos signos e que coloca em relevo seus suportes. Em termos de tradução ou adaptação fílmica, trata-se do que Júlio Plaza denomina de tradução intersemiótica icônica, ou seja, aquela pautada pela analogia e pelas equivalências.

A tradução icônica está apta a produzir significados sob a forma de qualidades e de aparências, similarmente. (...) do ponto de vista da semiótica da montagem, a tradução icônica opera em montagem sintática, pois privilegia a estrutura de qualidade. (PLAZA, 2001, p. 90-91)

O autor pontua que o seu reconhecimento implica em atos criativos que possibilitam a “transcrição” de formas, sendo que

Traduzir com invenção pressupõe reinventar a forma, isto é, aumentar a informação estética. A operação tradutora deve mirar seu signo de frente e não de modo oblíquo. Fechando o círculo tradutor: se o instante da consciência sintética capta a forma, é a forma (tradução) que faz ver o instante. (id.ibd.)

É justamente o que percebo na transposição fílmica aqui abordada, uma vez que, concebida como uma a operação poética, a tradução/ transcrição realizada por Miller tem caráter criativo e inventivo, o que propicia ao filme uma abertura caracterizadora de uma forma estética bem sucedida; muito embora distante do sucesso comercial.

O diretor faz uma série de cortes, acréscimos ou interpolações, fragmentação da narrativa, deslocamento de cenas ou falas do hipotexto de Eisner , principalmente em cenas em que as adaptações fílmicas costumam exigir soluções diferentes daquelas do texto-fonte. Uma adaptação, segundo Robert Stam é “*automaticamente* diferente e original devido à mudança do meio de comunicação” (STAM, 2008, p.20) As adaptações literárias ou dos quadros para a tela são, efetivamente, releituras críticas do hipotexto , implicam produção de sentido, uma vez que a transposição das formas de um gênero a outro nunca é inocente. Toda adaptação é uma estratégia de construtividade transtextual ou transcendência textual, : “[...] tudo aquilo que o texto coloca em relação manifesta ou secreta com outros textos” (GENETTE, 2005, p. 9)

Em recente entrevista Miller justifica as alterações no texto original e explicita sua proposta: “Adoro Will Eisner e fui muito cuidadoso em minha abordagem para esse filme. Will sempre buscou fazer coisas novas e criativas, não algo com aparência antiquada, para ser cultuado.”(fonte: www.devir.com.br/hqs/frank_miller)

Fig.11 - The Spirit - por Eisner

Fig. 12 - *Making-of* do filme de Miller

Com esta frase o artista gráfico e cineasta justificaria as diferenças inventivas efetuadas no filme, apesar de sua opção por um outro tipo de “fidelidade” à obra de Eisner. Acredito que, nesse caso, ser fiel não significa ser subserviente ou totalmente submisso.

Cumprе assinalar que tais modalidades do processo tradutório não implicam qualquer hierarquia, pois a tradução estatue-se como uma forma de mimese, envolvendo recursos tecnológicos, imaginativos e retóricos para dizer “quase a mesma coisa” de uma forma diferenciada.

É bastante polêmica a utilização da linguagem dos quadrinhos no cinema, quando a opção é a fidelidade ao material impresso. As principais críticas dizem respeito à artificialidade (que considero uma opção estética), à falta de fluidez (devido a reprodução quadro-a-quadro, pois o timing das HQs é diferente) e ao uso de poucos recursos do cinema (aqui entraria a discussão sobre o que é fazer cinema hoje, questões abordadas no início deste artigo).

Interessa-me assinalar o domínio técnico da opção tradutória aqui focalizada, pelo fato de a adaptação procurar manter intacta a estética das HQs em geral. Inegável é, portanto, que o filme de Miller joga criativamente com as tecnologias de ponta e consegue efeitos singulares e surpreendentes, como nas imagens abaixo, onde se percebe a opção cromática e formal desviante em relação aos filmes de ação mais comuns.

Fig. 13 - Frame – The Spirit

Fig. 14- Frame – The Spirit

Fig. 15 - Frame – The Spirit

Fig. 16 - Frame do filme (rara cena em cores)

As imagens apresentadas permitem verificar que se trata de uma estética cujo fundamento é, ainda, o da imitação, pelo menos formal, de processos alheios ao suporte filme. Segundo Plaza “(...) a produtividade formativa do signo põe em jogo aqueles aspectos da semelhança que providenciam efeitos estéticos.” (op.cit. p. 98)

É este o procedimento de Miller que, longe de se conformar aos padrões estabelecidos pelas tecnologias mais recentes, foi hábil em se apropriar delas para reinventar radicalmente sua produtividade comercialmente programada, em favor de uma proposta estética claramente delineada.

À guisa de conclusão

O que se pode verificar, com certeza, é que, em grande parte da arte contemporânea, os recursos tecnológicos propiciam uma investigação criativa, tanto dos meios, quanto dos processos, auxiliando a desenvolver visões mais adequadas ao mundo atual, uma vez que libertam os artistas do atrelamento a modelos e conceitos pré-existentes. Acredito que tal liberdade, inclusive, pode viabilizar interessantes trocas sígnicas no terreno do cinema e dos audiovisuais em geral, em termos de enriquecimento expressivo. É nesse aspecto que considero a narrativa fílmica de *The Spirit* reveladora de alto teor estético, porque, tornando-se parte de uma experiência perceptiva diferenciada, pode desautomatizar nossa percepção em diferentes graus. O fenômeno demanda por um tipo de “olhar observador”, que busca examinar como se delineia a singularidade do filme, como suas imagens se corporificam de modo a distingui-lo do gênero ao qual pertence. Aprender o filme em suas sutilezas icônicas envolve a contextualização dos variados efeitos, que vão do puramente emocional até elaborações metafóricas e simbólicas – o que considero estratégias miméticas astuciosas em termos do seu diferencial estético.

O que não se pode negar é que o filme explora criativamente as tecnologias de ponta e consegue efeitos singulares e surpreendentes, o que implicaria na valorização da capacidade do público em captar os fios narrativos escamoteados sob a camada do refinamento estético.

Minha argumentação encaminha-se para afirmar que as experiências cinematográficas de Miller identificar-se-iam a aquelas dos cineastas que, hoje, procuram desenvolver um projeto comunicativo capaz de incorporar-se numa forma esteticamente reconhecível como tal. São obras aptas a viabilizarem as trocas e influências mútuas entre a cultura popular e a erudita, em maior ou menor intensidade, e que, ao repercutirem no imaginário coletivo, contribuem para o enriquecimento do repertório do espectador.

Referências bibliográficas

- BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e estética: a teoria do romance**. São Paulo: HUCITEC, 1988.
- BORDWELL, David. **Poetics of Cinema**. New York: Routledge, 2008.
- CLÜVER, Claus. **Estudos interartes**. São Paulo: Experimento, 1997.

- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte. Da fotografia a realidade virtual.** Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- ECO, Umberto. **Quase a mesma coisa.** Rio de Janeiro: Record, 2007
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial.** São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- GENETTE, Gérard. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão.** Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2005.
- GUIMARÃES, Denise A. Duarte. **Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais.** Porto Alegre: Sulina, 2007.
- HUTCHEON, Linda. *A theory of adaptation.* New York: Routledge, 2006.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.
- KRISTEVA, Julia. **Introdução à Semanálise.** São Paulo: Perspectiva, 1978. MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço.** São Paulo: Paulus, 2007.
- _____. **Máquina e imaginário. O desafio das poéticas tecnológicas.** São Paulo: EDUSP, 2001.
- _____. **Pré-Cinemas & Pós-Cinemas.** São Paulo: Papirus, 1997.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** Cambridge, Massashusetts, MIT Press, 2001.
- MC CLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: Ed. Makron Books, 2004.
- NAREMORE, James. **Film Adaptation.** New Brunswick: Rutgers University Press, 2000.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica.** São Paulo: Perspectiva, 1990.
- PLAZA, Júlio . **A tradução intersemiótica.** São Paulo: Perspectiva, 2001
- PLAZA, Júlio; TAVARES, Mônica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais.** São Paulo: HUCITEC, 2.000.
- QUELLA-GUYOT, Didier. **A História em Quadrinhos.** São Paulo: Unimarco Editora/Edições Loyola, 1994.
- SANDERS, Julie. *Adaptation and appropriation.* New York: Routledge, 2006.
- STAM, Robert. **A literatura através do cinema. Realismo, magia e a arte da adaptação.** Belo Horizonte: Editora UFMG , 2008.

Sites consultados

- www.devir.com.br/hqs/frank_miller_ - acesso em 17 jan. 2009.
- www.moebiusgraphics.com- acesso em 17 jan. 20
- www.thespiritmovie.co.- acesso em 15 dez 2009
- DC Comics page/Comics.org content - acesso em 10 dez 2009
- www.sincitythemovie.com – acesso 9 set. 2009
- www.universohq.com/quadrinhos/300_esparta. acesso em 2 mai 2009
- comicbooks.about.com/od/comicbookcreators/tp/toptenmiller - acesso em 2 fev. 2010
- www.comicartcommunity.com/gallery/- acesso em 2 fev. 2010