

COMO AS INTERFERÊNCIAS GRÁFICAS PRESENTES NO FILME SCOTT PILGRIM AJUDAM NA TRANSFERÊNCIA DE INFORMAÇÕES DE UMA HQ PARA A ADAPTAÇÃO AUDIOVISUAL.

GIULIA FUZINATTO GOMES¹; NADIA MIRANDA LESCHKO²

¹Estudante de Design Digital Universidade Federal de Pelotas - UFPel – giulia_fuz@yahoo.com.br

²Professora na Universidade Federal de Pelotas – UFPel – nadia.ufpel@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este artigo se presta a analisar comparativamente a adaptação de Scott Pilgrim do quadrinho para o audiovisual e comprovar visualmente que houve uma maior utilização das interferências gráficas. Scott Pilgrim é uma série de histórias em quadrinhos, criadas pelo cartunista canadense Bryan Lee O’Malley, com seu primeiro volume lançado em 2004, e o ultimo em 2010. A trama gira em torno da história de Scott, um garoto canadense de aproximadamente 22 anos, baixista em uma banda de rock chamada “Sex Bob-Omb”, que se apaixona pela entregadora de cabelos coloridos Ramona Flowers, porém para conseguir ficar com ela, ele tem que derrotar seus sete ex-namorados, que formam “A Liga dos Sete Ex-namorados do mal”. O HQ tem presente fortes características da linguagem visual dos jogos.

Em 2010, a série foi adaptada para o cinema pelo diretor Edgar Wright e trouxe um novo estilo de adaptação cinematográfica de quadrinhos. Os filmes de adaptações de HQs costumavam tentar se afastar o máximo das características dos quadrinhos e tentaram se introduzir o máximo nas características do audiovisual, tendo personagens com ações humanas e utilizando gêneros como drama, ou comédia, como visto nas adaptações de grandes produções cinematográficas como Batman, Avengers, X-men, Super-homem.

É evidente as referências gráficas aos quadrinhos no filme, com as expressões faciais e físicas exageradas dos personagens, a utilização de onomatopeias, balões, até a barra de vida, expressões gráficas claramente vindas dos HQs e vídeo games. Além de inovar no estilo cinematográfico dos quadrinhos, essa percepção de introduzir expressões gráficas de Wright, trouxe uma ponte entre os dois estilos, audiovisual e HQ, ajudando na transferência de informações, que muitas vezes são perdidas nas adaptações.

2. METODOLOGIA

Como explicitado na introdução, o objetivo deste artigo é analisar comparativamente a adaptação de Scott Pilgrim do quadrinho para o audiovisual e comprovar visualmente que houve uma maior utilização das interferências gráficas. Utilizando o termo imagens pós-modernas conforme definidas por Cauduro & Rahde (2005a, 2005b) onde a citação, o revival, a mescla e a tecnização das imagens são complementares¹ e podem se manifestar simultaneamente em uma obra. Embora essas características pós modernas estejam presentes tanto na versão original, quanto na adaptação cinematográfica, nos quadrinhos se destacam a citação, o revival e a mescla ao serem observados os intertextos com os demais estilos. Na versão cinematográfica a característica da tecnização ganha destaque também, uma vez que a representação das lutas em movimento facilita a aproximação.

2.1 Os quadrinhos e o cinema

A comparação entre cinema e quadrinho sempre existiu, as vezes, pelo fato de ambas terem nascido no final do Século XIX e que nasceram simultaneamente

e da necessidade humana de se expressar através de imagens (RAHDE, 1996, p. 03), e com a “preocupação de representar e dar a sensação de movimento” (MOYA, 1970, p. 110). O cinema e os quadrinhos também se assemelham na construção de sua narrativa, mesmo que cada quadrinho em si (quadros em separado, quando não são vistos em sequência) não formem uma narrativa, o conjunto deles pode se tornar uma (Muanis, 2006, p. 07) e o discurso narrativo de ambos parte da imagem como elemento principal (Cirne, 1972, p. 28).

Há uma certa dificuldade em transcrever os quadrinhos para o cinema, pois há uma necessidade de adequar-se à nova linguagem e mesmo adequando-se, o espectador/leitor recebe a informação de forma diferente. “Transpor uma obra de uma dada prática estética para outra prática estética implica assumir semiologicamente os signos de uma nova linguagem” (Cirne, 1972, p. 93).

O cinema tem uma grande vantagem do movimento, tendo a utilização da imagem dinâmica, porém a tela do cinema é um espaço limitado, pois existe o enquadramento e também limita por favorecer imagens horizontais. Segundo Cirne (1972, p.55), “para superar essa limitação, criou-se um novo espaço de sombras e luzes, das mudanças de planos”, somado ao movimento das câmeras que ampliaram as movimentações dos planos das câmeras.

Em relação aos quadrinhos, tem a vantagem de ter a visualização tanto na horizontal, quanto na vertical, podendo ter variação dos quadros em altura e largura, não precisando respeitar uma limitação tão dura quanto o audiovisual, em compensação há a perda do movimento. Isto não perturba a Cirne (1972, p.35) que afirma que é “necessário que haja uma dinâmica estrutural entre todos os quadros, criando movimento e ação formais” e equilibrando as restrições do meio.

Cortes, elipses de tempo, montagem paralela são todos recursos de cinema, utilizados pelos quadrinhos, porém a partir de imagens estáticas. Essa é a diferença mais evidente: enquanto a imagem do cinema apresenta movimento, o quadrinho sugere e simula movimento através de códigos pictóricos estabelecidos durante seu percurso histórico narrativo. Ao aprofundar a questão se pode dizer, até mesmo, que não há movimento nem mesmo no cinema, que este movimento é apenas uma ilusão provocada pela velocidade das imagens imposta pela mecânica, pela mediação da câmera na filmagem e do projetor na exibição (Muanis, 2006, p. 04).

Muitos movimentos de câmera usados em filmes têm seus equivalentes nas histórias em quadrinhos (Cirne, 1972, p. 25). Até mesmo deslocamentos complexos como gruas², panorâmicas³ e travellings⁴ podem ser simulados em um quadro estático.

¹A visualidade pós-moderna não é marcada por uma tendência única e excludente segundo Cauduro & Rahde (2005a, 2005b), mas sim por um somatório de características que podem estar presentes nas obras mesmo que de maneira contraditória ou pouco harmônica entre si. Eles identificam as dez seguintes características como sendo traços da pós-modernidade visual: apropriação / citação de material anterior, retroação / revival de estilos anteriores, hibridação / mistura de materiais, participação / interação entre diversos autores, poluição / imperfeição, transição / mutação de aparência, vernacular / nativo, jogo / indefinição de leitura, transgressão / entropia, digitalização / tecnização.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO: análise comparativa de cenas

Para comprovar a análise, utilizaremos prints de cenas do filme e imagens da história em quadrinhos, para mostrar como a inserção dessas interferências contribuíram para um filme mais próximo dos quadrinhos.

A primeira análise é da apresentação da banda que Scott faz parte, a Sex-bob-omb. Kim Pine, a baterista da banda, tem em todo o hq e filme, essa característica de quando vai tocar ter expressões bem exagerada e Wright aproveita isso, utilizando o momento que ela grita "We are sex bob-omb, one, two, three, four" escrevendo graficamente na cena, salientando o "grito de guerra" para tocar e para também, tenta-la aproximar da versão em quadrinho, que tem a mesma ação.

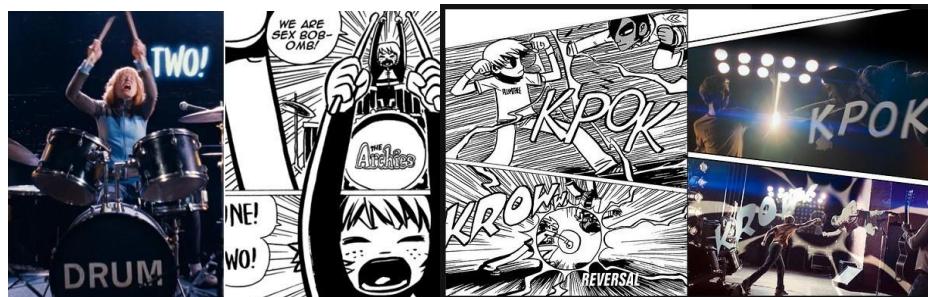


Figura 1: Kim Pine introduzindo o primeiro show da banda. Figura 2: Momento que Scott Pilgrim luta com o primeiro ex-namorado de Ramona. Fonte: Captura das telas do filme e HQ Scott Pilgrim's Precious Little Life

A segunda análise é do momento que Scott enfrenta o primeiro ex-namorado de Ramona. Há inserção de interferências gráficas na versão audiovisual muito semelhantes as presentes no quadrinho, como as onomatopeias e o desenho de círculos para indicar o movimento de força do momento que ele da o soco, não é necessário a presença desse movimento para compreender a ação no filme, pois há som e movimentos, porém traz essa característica do quadrinho e chama a atenção para a ação do soco, que foi realmente muito forte.

Esta última cena analisada, onde Scott depois de perder a luta contra o ultimo ex namorado, decide voltar para enfrenta-lo novamente, porém, ao invés de lutar por Ramona, ele luta por ele mesmo, assim ganhando o poder de amor próprio, que é uma espada. A construção da cena, até ele ganhar a espada, tem uma linguagem muito próxima as de vídeo games, com ele percorrendo um caminho e fazendo pequenas ações e ganhando XP até subir de nível, ela segue muito similar no filme, tendo as interferências gráficas dos XPs e contando eles, até o momento que ele sobe de nível, puxando a atenção do espectador para essas informações.

²Movimento de câmera realizado com o dispositivo acoplado a uma espécie de guindaste que suaviza movimentos verticais e horizontais com uma extensão variável

³Deslocamento horizontal da câmera sem alteração em seu eixo.

⁴Movimentação da câmera posicionada em um carrinho sobre um trilho.



Imagen 3: Scott ganha espada por finalmente ter amor próprio. Fonte: Captura das telas do filme e HQ Scott Pilgrim: Finest Hour

4. CONCLUSÕES

Este artigo buscou analisar e mensurar as interferências gráficas na transposição da história em quadrinhos Scott Pilgrim para o cinema. Com isso apresentamos que a utilização das interferências gráficas, além de facilitar a transferência de uma linguagem para a outra, também nos aproximam delas, quando temos a habilidade de conectá-las e aprender a utilizar as características positivas de cada uma.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MOVIE, Scott Pilgrim the. Disponível em: www.scottpilgrimthemovie.com. Acesso em: 14 ago. 2017
- MUANIS, Felipe. **Imagen, cinema e quadrinhos:** linguagens e discursos de cotidiano. Calígrafo (ECA/USP), v. 2, p.5, 2006.
- O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim vs. the Universe.** Portland (OR): Oni Press, 2009.
- _____. **Scott Pilgrim vs. The World.** Portland (OR): Oni Press, 2005.
- _____. **Scott Pilgrim's Finest Hour.** Portland (OR): Oni Press, 2010.
- _____. **Scott Pilgrim's Precious Little Life.** Portland (OR): Oni Press, 2004.
- CAUDURO, Flávio Vinícius; RAHDE, Maria Beatriz Furtado. Algumas características das imagens contemporâneas In: XIV Encontro Anual do COMPÓS, 2005, Niterói, RJ. **Livro de Resumos XIV Encontro Anual COMPÓS 2005.** Niterói, RJ: Universidade Federal Fluminense, v.1. p.01-11, 2005a.
- _____. **Algumas características das imagens contemporâneas.** Revista Fronteiras: Estudos Midiáticos, v.VII, p.195 - 205, 2005b.
- CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos.** Petrópolis: Editora Vozes Ltda, 1972.
- _____. **Para ler os quadrinhos:** da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada: Vozes Ltda., Petrópolis, 1972.