

Giovana Scareli



Histórias em Quadrinhos: Imagens e Textos

Campinas

1999

UNICAMP - FE - BIBLIOTECA

Universidade Estadual de Campinas
Faculdade de Educação

Histórias em Quadrinhos: Imagens e Textos

Giovana Scareli

Trabalho de conclusão de curso (EP-809) apresentado como exigência parcial para o curso de Pedagogia, com habilitação em Magistério das séries iniciais, Administração e Supervisão Escolar, sob orientação do Prof. Dr. Milton José de Almeida e a colaboração de Maria do Céu Diel de Oliveira e Carlos Eduardo Albuquerque Miranda.

Campinas
1999

UNIDADE: FE
 N° CHAMADA: TCC
 Sc72h
 V: EX:
 TOMBO: 19
 PROC.: 124/2003
 C: D: X
 PREÇO: 11,00
 DATA: 29.10.03
 N° CPD: 124.12.3.1 0933

**CATALOGAÇÃO NA FONTE ELABORADA PELA BIBLIOTECA
 DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO/UNICAMP**

Sc72h Scareli, Giovana.
 História em quadrinhos : imagens e textos / Giovana Scareli. -- Campinas, SP : [s. n.], 1999.

Orientador : Milton José de Almeida.
 Trabalho de conclusão de curso - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação.

1. Historia em quadrinhos. 2. Cinema. 3. Violência. 4. História. I. Almeida, Milton José de. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.

Agradecimentos

Agradeço a Deus, por sempre me encorajar a seguir o meu caminho;

À minha família que realmente me ajudou a estar aqui, terminando esta etapa da minha vida;

À Céu, que maravilhosamente contribuiu para a finalização deste trabalho;

Ao Milton que despertou o mundo visual que está à minha volta;

Ao Carlos que me orientou nos primeiros textos...

Ao Sergio que tem me ajudado em todos os sentidos da minha vida, inclusive na elaboração das imagens;

Ao Fred que me confiou suas HQ e sempre me incentivou para a realização deste trabalho.

Enfim, agradeço a todos, que de uma forma ou de outra, direta ou indiretamente me auxiliaram para a realização deste Trabalho.

Sumário

1) Introdução	5
2) História da HQ	8
3) Quadrinhos e Cinema - Um Grande Encontro	15
4) A Violência na Comunicação	31
5) Às Inimigo - Um Poema de Guerra	37
6) Nenhuma guerra é guerra sem que um irmão mate o outro	43
7) Batman - O Cavaleiro das Trevas	57
Referências Bibliográficas	62
Lista de Figuras	67

1) INTRODUÇÃO

Quando fala-se em Histórias em Quadrinhos (HQ), geralmente remetemo-nos à infância, pois para um grande número de pessoas o gibi é "coisa de criança". Porém, num dos cursos que me matriculei na faculdade tive algumas aulas sobre histórias em quadrinhos, HQ, além de cinema, fotografia e pintura. A disciplina era Comunicação e Educação e a professora preparou o curso com estes temas para falar de comunicação. Confesso que fiquei um pouco intrigada em ver histórias em quadrinhos na faculdade mas foi dessa forma que me reencontrei com este mundo fantástico das HQ.

Depois desse encontro, tudo que fosse ligado à comunicação de um modo geral excetuando livros didáticos ou acadêmicos, me interessou mais. A linguagem das HQ e do cinema, ou seja, linguagens visuais passaram a me empolgar mais, talvez por não estar habituada a ver tais formas de linguagem exceto no sentido de entretenimento, diversão e no máximo, ilustração. Estamos acostumados a ver estas produções artísticas e culturais usadas como pano de fundo, mas raramente como tema principal. Dessa forma comecei pensar nestas linguagens como o projeto de estágio que precisava fazer para completar o curso.

Trabalhei um semestre numa quarta série exclusivamente com histórias em quadrinhos. Foi uma ótima experiência e acredito que para os alunos também, já que pude acompanhar todo um desenvolvimento de escrita e interpretação utilizando somente as histórias em quadrinhos. Não pretendo falar sobre meu estágio. Esta foi uma maneira de situar de onde começou meu gosto pelo tema. Neste trabalho não falarei sobre a escola, mas da educação como processo.

Senti um enorme prazer em realizar este trabalho pois são leituras agradabilíssimas apesar de solicitarem uma análise cuidadosa e um suporte teórico rico para não vulgarizar a análise.

Um dos temas que sempre me preocupou quando se fala em educação é quanto à violência com que convivemos diariamente e da qual muitas vezes passa despercebida. Desejo com este trabalho discutir e pensar um pouco a respeito desse assunto, que é consumido através de filmes e das histórias em quadrinhos por não ser muito comentada sua construção.

Para a discussão deste tema recorri à alguns filmes e HQ. Um filme em especial *Underground – Mentiras de Guerra* de Emir Kusturika e duas HQ, *Às Inimigo – Um poema de guerra* de George Pratt e *Batman – O Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller, são os fios condutores deste trabalho.

O filme escolhido fala da Segunda Guerra Mundial e retrata os conflitos relacionados à guerra até os dias atuais, terminando com a guerra entre sérvios e croatas na extinta Iugoslávia, país cenário da história. Além das cenas de guerra, o diretor preocupa-se em mostrar a psiquê das personagens.

A revista *Às Inimigo* ilustra lembranças de guerra e o conflito psicológico das personagens diante das suas atitudes em tempo de guerra.

Tanto no filme quanto nesta HQ estão exibidas guerras históricas, de uma violência explícita, mas a violência psicológica em ambos é marcante. Em contraponto às histórias de guerra, com o Batman na minissérie *O Cavaleiro das Trevas* mostramos um outro tipo de violência, a violência cotidiana que é outra forma de expressão da violência. Não são memórias, os fatos acontecem no presente, no cotidiano. No filme há o percurso da violência, em *Às Inimigo* recorda-se formas de violência e Batman convive com a violência atual. Ou seja, memória, reminiscência e presente.

Neste trabalho, o que tentaremos discutir é a violência e sua forma de expressão, tanto no cinema, quanto nos quadrinhos, através das construções das imagens e seus significados.



2) HISTÓRIA DA HQ

Frank Miller é um dos maiores quadrinhistas do mundo. Suas criações são aguardadas por um número imenso de pessoas. Do criador de Daredevil (O Demolidor) e Elektra, a ninja mercenária, sua criação mais famosa, mais copiada e intrigante é Batman - O Cavaleiro das Trevas.¹ No entanto existem vários artistas que desenharam e escreveram histórias do Batman. Houve versões para o cinema e TV portanto, uma variação desse personagem quanto a traços e principalmente em relação ao seu caráter.

No desenho animado feito para a televisão Super-amigos, são reunidos vários super-heróis: Mulher Maravilha, Super-Homem, Aquaman, Super-Gêmeos e entre outros Batman e Robin. Todos são bons e estão à serviço da Justiça, são sempre chamados, prontos para ajudar. Ele está sempre ao lado do bem, contra o mal e todas as pessoas confiam em Batman, chamando-o quando surge algum vilão. Nas HQs há um mistério que circunda o personagem, a mini-série - "Batman, O Cavaleiro das Trevas"², por exemplo. É com base nesta mini-série que estarei falando de Batman e sobre ele. Seu caráter é duvidoso, alguns o amam e confiam nele, outros o odeiam e acreditam que ele é um grande assassino e provocador do crime em Gotham City, já que combate a violência usando mais violência.

Ultimamente temos visto muitos quadrinhos que falam e mostram formas de violência, como Spaw, Wolverine, Elektra, etc. Isto porque os quadrinhos estão em sintonia com a época em que são escritos. Seus criadores falam sobre problemas sociais, tentam retratar a sociedade utilizando de uma linguagem que neste caso é a dos quadrinhos.

Em cada época os quadrinhos mostraram, à sua maneira e com suas características próprias a sociedade vigente. Por exemplo a primeira tira da HQ surgiu nos Estados Unidos em 1940 era para um jornal rural³. Porém, alguns estudiosos consideram precursoras das

¹ Frank Miller é o criador da série O Cavaleiro das Trevas, o Batman original foi criado por Bob Kane em 1939.

² Mini-série em quatro edições, 1987.

³ Pois a maior parte da sociedade vivia nos campos.

histórias em quadrinhos, as gravuras e pinturas que foram descobertas nas cavernas desde 10.000aC também toda a evolução da própria escrita, por ser desenhada é um tipo de história em quadrinhos, pois tanto um como outro utilizava-se de desenhos para comunicar-se com os outros. Hoje temos muitos recursos para comunicar-mos: a palavra escrita e oral, através de maneiras como cartas, e-mails, telefone, Internet, fax, telegramas, etc. Existem também livros, pinturas, cinema, histórias em quadrinhos além de outras que talvez nem saibamos ainda.

As primeiras histórias em quadrinhos eram mostradas numa só lâmina com todos os personagens reunidos na mesma cena. Os quadrinhos mudaram e foram tendo inúmeros quadros separados pelas “sarjetas”⁴ e atualmente os recursos gráficos são tantos que temos imagens coloridas e nítidas como fotografia. Antes não havia este refinamento, eram apenas traços e linhas em branco e preto. Uma das primeiras histórias surgiu em 1965, desenhada pelo alemão Busch e contava histórias sobre dois garotos Max e Moritz, endiabrados: *“Seu humor era pesado e satírico (do tipo moralista)”*⁵. Portanto as primeiras histórias em quadrinhos eram simples colocadas em quadros seqüenciais, (como é até hoje) e não havia balões de fala mas havia poucos textos breves. Essas histórias retratavam assuntos domésticos, conflitos entre pais e filhos, ou eram histórias para serem contadas para as crianças como fábulas. Em 1896, nasce aquele que seria o primeiro herói das histórias em quadrinhos, criado por Outcault, “The Yellow Kid”, um garoto com feições orientais que vestia um camisolão amarelo⁶. Depois do sucesso do menino amarelo, em 1897, Rudolph Dirks⁷, um jovem desenhista americano apresentou um modelo “cômico-gráfico” ao Morning Journal e este modelo ficaria definitivamente conhecido

⁴ Espaço em branco que separa os quadros.

⁵ Iannone, p.29.

⁶ A cor amarela, foi escolhida por ser a única cor que ainda não tinha sido possível imprimir, até então.

⁷ Rudolph Dirks é considerado um marco nas histórias em quadrinhos, pois tinha apenas 20 anos quando criou seus personagens e manteve sua produção por mais de 70 anos. In Iannone, p.34.

como histórias em quadrinhos. Dirks foi incumbido de desenvolver uma história baseando-se nos personagens Max e Moritz, e mais tarde utilizou a fórmula de Outcault colocando os diálogos em balões e usando a seqüência de quadros para desenvolver o enredo. Podemos dizer que depois disso as histórias foram copiadas e aos poucos melhoradas, mas a essência estava pronta.

As histórias em quadrinhos não sofreram alterações apenas porque seus criadores assim desejavam. As HQs retratam a sociedade na época que são escritas, sofrem influências do meio onde são publicadas ou por pressão das editoras e jornais frente ao criador, ou pela vontade do próprio criador. Durante a Primeira Guerra Mundial (1914-1918), Dirks modificou o nome da sua série que era publicada no New York World com o nome de Hans and Fritz para os "Sobrinhos do Capitão"(traduzido), pois os Estados Unidos havia aderido aos Aliados contra os alemães. A Guerra hispano-americana em 1898 também colaborou para acabar com o personagem Yellow Kid criado por Outcault embora sua popularidade estivesse decrescendo pois recebia muitas críticas por ser considerado vulgar, seu camisolão amarelo ser muito vistoso e lembrar a bandeira espanhola. Mesmo tendo que abandonar sua criação, tempos depois Outcault criou sua obra-prima, Buster Brown – um garoto aristocrata e um cachorro.

Por volta de 1900 surge um novo gênero de quadrinhos com a criação do personagem "*Happy Hooligan, o mendigo triste e ridicularizado por todos, que usava uma lata vazia de conserva como chapéu*"⁸, criado por Frederick Oppen, o primeiro cartunista a adquirir fama internacional. Happy Hooligan foi um esboço de Carlitos, que Chaplin imortalizaria alguns anos mais tarde no cinema.

Aqui já podemos ver uma contribuição dos quadrinhos para o cinema. O cinema utilizou-se de várias histórias em quadrinhos. Até

⁸ Iannone, p.36.

hoje há uma troca entre essas duas formas de comunicação. Em 1905, por exemplo, Winsor McLay lançou a série “Little Nemo in Slumberland” (O pequeno Nemo no país do sonho) foi considerada uma obra-prima dos quadrinhos e posteriormente vários elementos seriam utilizados pelo cinema de vanguarda. Este artista em seus trabalhos abusou *da art nouveau*: desenhos estilizados, minúcia de composições, arquitetura majestosa e senso crítico apurado.

Seguindo o estilo de McCay, outros cartunistas adotaram sua linha e em 1911 surge “Krazy Kat”(A gata louca) de George Herriman, *“uma gata sonhadora, um rato neurótico e um cachorro de bom coração”*⁹. Esta série inspirou vários ensaios filosóficos. A partir de 1913 começaram surgir as comédias domésticas e durante muito tempo o alvo foi a sociedade americana. Os personagens representavam os “novos-ricos”, cafonas e esnobes. Neste estilo teve maior sucesso a série Jiggs (no Brasil ficou conhecido como Pafúncio) criado em 1913 por McManus, *“Pafúncio é um ex-pedreiro ganhador da loteria e sua mulher, Marocas, uma ex-lavadeira, monstrenga, esnobe e egoísta”*¹⁰.

A partir de 1924 dois gêneros são introduzidos nos comics: ideologia política e histórias estreladas por animais. Harold Gray em 1924 cria Little Orphan Annie (Ana, a pequena órfã) enfatizando o capitalismo com seus defeitos. Por outro lado tentava exaltá-lo com a filantropia exercida pelo povo americano no resto do mundo.

Em 1921 começam a ser desenhadas histórias estreladas por animais e é Pat Sullivan que dá início ao gênero com o Gato Félix. Mais tarde viria Mickey Mouse que estreou no cinema e depois passou para os quadrinhos e logo depois Donald Duck, todos de Walt Disney.

A partir de 1930, devido ao sucesso do cinema as técnicas dos quadrinhos evoluíram. Em 1934, Milton Caniff criador de Terry e os Piratas incorporou vários recursos cinematográficos ao desenho. A

⁹ Iannone, p.39.

perspectiva e os contrastes foram duas técnicas que começaram ser muito usadas.

Com a Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos americanos foram proibidos em vários países da Europa e a falta de materiais de trabalho, como papel e tinta resultaram numa certa estagnação da produção européia. Já os norte-americanos se aproveitaram da guerra para lançar seus super-heróis, como propaganda americana. Iannone escreve: *“nas histórias da época, vamos encontrar Jim das selvas lutando contra os japoneses, Dick Tracy contra os espões e assim por diante. Nenhum personagem famoso escapou. Em 1942, Tarzan extermina um comando nazista que pretendia instalar uma base de submarinos na África, enquanto o Super-Homem destrói uma frota de submarinos no Atlântico.”*¹¹. Os Estados Unidos aproveitaram-se em fazer propaganda dos seus feitos, seja no cinema, nas HQs, livros, revistas e muitos filmes foram feitos nesta época para exaltar o poder e a inteligência dos americanos. Assim foi com o Super-Man, nos quadrinhos. Ele vem de outro planeta (Kripton) para ser um fiel aliado dos Estados Unidos e combate os inimigos com seus super poderes.

Essa fase da produção de quadrinhos está intimamente ligada às formas de violência e é nessa época que os quadrinhos trabalharam com os temas como guerra, nazismo e espionagem. Esta foi uma forma de expressar a violência na qual o país estava inserido e ao mesmo tempo mostrar a superioridade dos americanos frente aos inimigos, afinal todos são heróis na América.

A partir de 1949, houve um grande número de histórias em quadrinhos com temas relacionados às questões sociais, morais, políticas, etc. A série Peanutt's (Charlie Brown e sua turma) deixa aquela característica de super-herói que até então tomava conta dos quadrinhos. Os Penatu's são mais humanos, não são violentos e trabalham temas atuais como insegurança e frustrações. Porém o

¹⁰ Iannone, p.39.

¹¹ Iannone, p.46.

tema da violência não está banido. Will Eisner cria o Spirit que faz críticas constantes à sociedade violenta e massificada, que existe até os dias atuais.

Batman, que estudaremos mais detalhadamente ao longo deste trabalho, foi criado por Bob Kane em 1939. Estreou na revista *"Detective Comics"* número 27, em maio do referido ano. *"Kane inspirou-se nos desenhos de asas-delta e planadores de Leonardo da Vinci para compor a personagem."*¹²

Batman é um personagem intrigante. Bruce Wayne, quando criança, assiste o assassinato dos pais e jura vingar-se dos assassinos. Para isso trabalha corpo e mente. Torna-se o justiceiro de Gotham City, busca sempre a justiça e o bem, mas suas atitudes e sua sanidade são questionadas, afinal seus atos são violentos e quanto a sua sanidade mental, quem usaria roupas pretas, uma máscara de morcego se achando um morcego em plenas condições de saúde?

¹² Revista Comix Book Shop., n. 3.

3) QUADRINHOS E CINEMA – UM GRANDE ENCONTRO

“Cada meio de Comunicação serve apenas como uma ponte entre as mentes”

Scott McCLOUD

Os quadrinhos tem uma íntima relação com o cinema. Muitos tipos dos quadrinhos tornam-se personagens do cinema e vice-versa. O Mickey Mouse, por exemplo, foi feito para o cinema e depois para os quadrinhos. Batman foi criado por Bob Kane, para as histórias em quadrinhos e hoje já foram produzidos vários filmes com ele.

Segundo McCLOUD, 1995, podemos definir HQ como:

"Histórias em quadrinhos, imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador."
(p.9).

Esta é a definição a que se chega partindo do termo Arte Seqüencial que Will Eisner usa para descrever histórias em quadrinhos

As HQ podem ou não utilizar-se de balões onde estão expressas as falas dos personagens, mas isto não é essencial. Por isso podemos definir como imagens pictóricas, pois o desenho, os traços e as linhas muito podem dizer. É como na pintura, não há texto nos quadros, cada pessoa que olha para um quadro sente reações, respostas diferentes. As HQ são justapostas em seqüência deliberada e seus quadros podem ser agrupados em categorias distintas, que independem de palavras para ser lido. Há seis categorias de agrupamento: momento para momento, ação para ação, tema para tema, cena para cena, aspecto para aspecto e *non sequitur*¹³.

A HQ exige muita imaginação do leitor, muitas vezes de um quadro para outro temos que imaginar uma longa história. As sarjetas são muitas vezes exageradamente largas. O cinema também exige saltos do espectador, mas no caso do cinema são cortes ou a edição que nos fazem continuar uma cena, que será vista depois de outras cenas. Fazemos então uma ponte que ao ver o novo quadro entendemos o que se passou, também chamado de imagem retiniana.

¹³ Não oferece nenhuma seqüência lógica entre quadros. In McCLOUD, 1995, p.72.

Porém antes de ser projetado, um filme se parece muito com um gibi muito lento, pois cena por cena é escrita exatamente como deve ser filmada.

Tanto os quadrinhos como o cinema pode ser considerado como arte seqüencial, mas há uma diferenciação entre um e outro quanto à conclusão. Segundo McCLOUD: *“Esse fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo, tem nome. Ele é chamado de conclusão.”* (p.63).

No dia-a-dia freqüentemente vamos tirando conclusões, completamos mentalmente aquilo que está incompleto, com base em nossas experiências anteriores. Como exemplo podemos visualizar uma pilha de roupas num cesto numa loja e um cartaz escrito: promoção. Entendemos que aquelas roupas, por algum motivo devem custar menos que as outras. Isto porque fomos educados dessa forma, é cultural.

A conclusão nas HQ é muito usada. O público leitor é um colaborador, ele é que faz as conclusões que é neste caso agente de mudança, tempo e movimento.

*“Os quadros e as histórias **fragmentam o tempo e o espaço**, oferecendo um **ritmo recortado de momentos dissociados**. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma **realidade continua e unificada**.”* (p.67)¹⁴

O leitor é o cúmplice do desenhista, pois como é o leitor que conclui, é ele que, em verdade, age. É ele quem decide o momento que as coisas acontecerão, através da conclusão. Há uma diferença entre o cinema e a HQ neste sentido.

*“Nos **filmes**, a conclusão acontece continuamente – vinte e quatro vezes por **segundo**.”* (p.65).

¹⁴ Todos os grifos são do autor.

Enquanto que nos quadrinhos: *“nossas mentes transformam uma série de imagens paradas numa história em movimento contínuo.”* (p.65).

As sarjetas são importantes para que possamos usar a nossa imaginação para podermos concluir a história. Num filme isto é mais difícil de acontecer porque as imagens passam rapidamente, sem intervalos e sem que o leitor possa pensar ou imaginar.

Os quadrinhos quando são muito detalhados parecem-se muito com o cinema, como nestas seqüências que seguem:



61) "BRUM" UTILIZADO COM A PERMISSÃO DE M. FEZELL



A primeira versão era muito parecida com um roteiro, porém a última versão é muito reduzida. Deve haver um equilíbrio dentro das histórias.

Uma coisa interessante dos quadrinhos é que ele pertence a um meio monossensorial, ou seja, depende de um único sentido para transmitir a história. Este sentido é o visual, porém todos os sentidos estão envolvidos, porque baseados nas nossas experiências podemos sentir aquilo que não é visível.

Ao assistirmos um filme, usamos dois sentidos: visual e sonoro (ao menos que o filme seja mudo). Os outros sentidos também são despertados pelos nossos vãos, pela conclusão que podemos fazer.

Há muito o que falar em relação ao Cinema e HQ. A forma de demarcar o tempo é uma delas. As “falas” (balões) dão noção de tempo, porém a moldura do quadrinho também pode influenciar no tempo que o leitor percebe. Existem quadros que representam um único momento, porém o próximo quadro já obriga a decorrência do tempo! Tudo o que está num quadro pode ser percebido como um tempo que passou, cada fala exige um tempo, dessa forma, no final de uma história podemos, mais ou menos, saber quanto tempo se passou. Outra coisa interessante é que nos quadrinhos, passado, presente e futuro, estão muito próximos e os leitores podem transitar a vontade pelos tempos. Assim o passado pode tornar-se presente ou o futuro tornar-se presente, depende do que estamos vendo/lendo naquele momento.

O tempo nos quadrinhos nos leva a dois temas: Som e Movimento. O som representado pelos balões e onomatopéias que determinam a duração do tempo auxiliados pelos fatores: ação e reação. E o Movimento determinado pela conclusão, quadro a quadro.

O tempo no cinema, segundo Martin:

"(...) introduz uma tripla noção de tempo: o tempo da projeção (a duração do filme), o tempo da ação (a duração diegética da história contada) e o tempo da percepção (a impressão de

duração intuitivamente sentida pelo espectador, eminentemente arbitrária e subjetiva, da mesma forma que sua eventual consequência negativa, a noção de tédio, sentimento resultante de uma impressão de duração insuportável).” (p.213).

O cinema pode explorar muito mais a questão do tempo que as histórias em quadrinhos. Nas tomadas de camera, velocidade dos fatos, temos uma noção de tempo maior no cinema que na HQ. De acordo com Martin: *“(...) tanto o espaço como o tempo da narração sofrem os efeitos de manipulação da montagem. A mais comum é a elipse.”* (p.66).

Elipse significa omissão. Um exemplo clássico é quando numa primeira tomada de camera as portas se fecham e numa segunda tomada elas estão se abrindo. O tempo entre o fechar e o abrir das portas foi suprimido. Isso também acontece nos quadrinhos por meio das sarjetas. Há uma elipse pois não sabemos quanto tempo passou de um quadro para o outro.

Outro procedimento é o estiramento do tempo de narração que é oposto à elipse. A narração é minuciosa e detalhada.

Um outro recurso é o *flash back*, que é a volta no tempo. Este recurso, pode ser usado também nos quadrinhos quando a personagem está relembrando fatos do passado. A simples volta ao passado pode ser feita pelo leitor, pois os quadros estão todos ali à disposição do leitor. No caso de um filme, teríamos que voltar o filme, podemos imaginar isto com uma fita de vídeo, mas e no caso do cinema?

Um quarto recurso é o *flash ahead*, o contrário do *flash back*, seria um prenúncio do que estaria para acontecer.

Tanto na HQ como no cinema o tempo é o mais usado, porém isto só existe em nossa consciência, pois o que percebemos como presente é o que tem ligação com a nossa atual percepção.

Em relação ao tempo e espaço, McCLOUD afirma: *“Quando aprendemos a ler quadrinhos, aprendemos a perceber o tempo*

ESPACIALMENTE, pois, nas histórias em Quadrinhos, tempo e espaço são uma única coisa.” (p.100).

Já no cinema, Martin diz: “(...) o espaço implica sempre o tempo, mas a recíproca não é evidentemente verdadeira.” (p.201).

Ele também vai dizer que:

“Não se pode, portanto, falar de um espaço do filme, isto é, do espaço em que se desenrola a ação, do universo dramático. Assim parece indiscutível que o cinema é primeiramente uma arte do tempo, já que é esse o dado mais imediatamente perceptível em todo o esforço de parrenção do filme. Isso se deve, sem dúvida, ao fato de que o espaço é objeto de percepção, enquanto o tempo é objeto de intuição.” (p. 200-201).

As HQ são uma arte do tempo e espaço, pois temos a sensação de que movendo-nos no espaço estaremos nos movendo no tempo.

Assim como as HQ são construídas por quadros, ou seja, tudo é fragmentado, assim também é feito o espaço fílmico, através de peças e fragmentos e a unidade é proveniente da justaposição desses fragmentos.

Um outro aspecto muito importante dos quadrinhos são os traços e as linhas. Isto será imprescindível para o entendimento, principalmente se tiver poucos balões. McCLOUD afirma que: “*Todas as linhas carregam consigo um potencial expressivo.*” (p.124)

As metáforas visuais e os símbolos são as bases da linguagem dos quadrinhos. A base da linguagem escrita tem sido o afastamento do visível para o invisível.

Os “fundos” de cada quadrinho tem um papel importante para o seu entendimento e também para provocar as emoções. Os fundos podem induzir sensações fortes no leitor, mas pode ser que falte algo para um perfeito entendimento que viria com os balões. McCLOUD diz: “(...) em **todos** os aspectos, os quadrinhos são a arte do **invisível**.” (p. 136).

O cinema é uma arte do visível, o importante é o que nos está sendo mostrado, a expressividade deve estar nos atores, no cenário, na forma como a imagem está sendo constituída. E para constituir uma cena, e dessas cenas mostrar um filme, o diretor e demais auxiliares têm muito trabalho, tem um caminho a seguir. Assim também com a HQ. Há seis passos que devem ser obedecidos para a confecção de uma HQ. O primeiro deles é a idéia e o objetivo, o segundo é a forma, como será apresentado o texto, em forma de livro, gibi, poesia. Depois vem o idioma, ou seja, qual o estilo, os assuntos, de acordo com a escola de arte. Em quarto vem a estrutura, o que deve incluir, excluir e como compor o trabalho. Em quinto a habilidade para construir a obra e por último a superfície que são os valores da produção, acabamentos, capa e os últimos retoques.

A utilização das cores nos quadrinhos fizeram de alguns super-heróis, ícones. Quando falamos de verde, por exemplo, lembramo-nos do Hulk, o personagem de Bruce Banner que exposto à raios gama adquiriu mutação genética. Em relação a cor, diz McCLOUD:

*“Em preto e branco as idéias **por trás** da arte são comunicadas de maneira mais **direta**. O significado transcende a forma. Em cores planas, as formas assumem mais significância. O mundo se torna um playground de forma e espaço. E através de cores mais **expressivas**, os quadrinhos podem transmitir sensações que só a **cor** é capaz de proporcionar.” (p. 192).*

Além disso tudo, a presença das cores tornam as histórias mais “reais”, pois vivemos num mundo colorido. As histórias em preto e branco ficam ainda mais distantes do que chamam realidade.

Atualmente as Graphic Novels comandam o mercado. Surgiram nos anos 80 e são contemporâneas dos videoclips, da computação gráfica e do controle remoto. Nestes quadrinhos os autores: “investem na multiplicação dos focos narrativos, na densidade psicológica dos personagens (que aumentam de número), na ruptura da linguagem

tradicional de HQ, na velocidade em que os fatos ocorrem e na quantidade de informações (visuais e verbais) transmitidas ao leitor, contando com personagens conhecidos (Batman, Homem-Aranha, Wolverine, Homem de Ferro, entre outros), ou criando novos.” (p. 54 – Revista Comunicação).

As Graphic Novels renovaram os quadrinhos utilizando-se de uma linguagem que é comum ao criador e ao público.

*“Os quadrinhos oferecem recursos tremendos (...) oferecem uma **gama de versatilidade** com toda a fantasia potencial do cinema e da pintura, além da **intimidade da palavra escrita**.”* (McCLOUD, p.212).

Com isso podemos perceber que o cinema e HQ se dão na forma visual de se apresentar e tanto o cinema como a HQ precisam de uma série de coisas, um roteiro a ser seguido e editado.

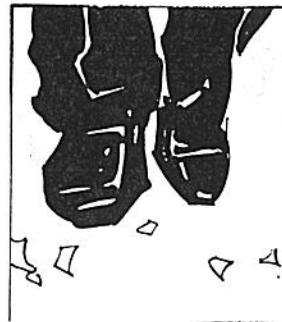
Algumas decupagens podem ser vistas para que compreendamos um pouco mais sobre a construção da HQ e quanto ela é cinematográfica. São cenas de diversos momentos da mini-série “Batman – O Cavaleiro das Trevas”.



Após uma conversa com Jim Bruce Wayne caminha pelas ruas de Gotham City. O plano da camera é geral mostrando as pessoas que compõe a cena. A camera está no chão num *contra-plongée*. Vemos o lixo das ruas, representado pelos papéis que estão voando, sabemos que está ventando tanto pelos papéis, quanto pela gravata do Bruce que está em "movimento", há uma névoa no ar, há muitas pessoas na cena, e isto nos faz sentir isolamento de Bruce em relação às outras pessoas, está cabisbaixo com uma expressão preocupada, a testa está franzida, conseguimos imaginar o que ele está pensando pelos cartazes que pessoas, decadentes, mortas, estão segurando, de que "O Fim está Próximo", é isto que ele pensa ao caminhar só no meio da multidão.



Num plano aproximado, num close, podemos ver mais claramente os traços do seu rosto, o vento faz balançar sua gravata e despenteiar os seus cabelos. Está sério, olha para o chão enquanto caminha.



Um *plongée* dá um super close em seus pés que caminham lentamente sobre a sujeira da cidade.



Após caminhar muito, Bruce para debaixo de um ponto de luz, o plano médio com profundidade de campo mostra a solidão de Bruce. Ele participa de dois mundos, o social, e o submundo. A profundidade de campo faz com que possamos comparar Bruce aos edifícios, ele é um grande homem, um monolito. a luz intensifica seus traços sérios, duros, a brisa da madrugada movimenta sua gravata, o lixo da cidade está a sua volta, mostrando que ele convive com todos inclusive com a escória.



Close em seu perfil, mostrando novamente suas expressões faciais por uma outra tomada de camera.



Close frontal em seu rosto num *plongée*, outra maneira de mostrar seus traços.



Coringa assiste TV no Asilo Arkhan, ele está catatônico, não tem quase expressão em seu rosto, está “parado”, assistindo juntamente com dois outros pacientes. O plano de camera é aproximado.



Um super close no seu sorriso do Coringa dizendo “Batman!” e “Querido!”, por esta imagem percebe-se que ele saiu do seu estado de inércia. Ele desperta ao saber que Batman está vivo.



A camera dá um close no Coringa, seu olhar está direcionada para a TV, sua testa está franzida, sua boca, parada.



Num plano aproximado, dá para ver que os outros internos não estão interessados na TV, continuam com as mesmas caras, mas Harvey (Coringa) modifica totalmente sua expressão, parece outra pessoa em comparado às primeiras cenas, tem vida em seu rosto.



Super close mostrando um dos olhos e a boca que tenta balbuciar a letra B.



Super Close na boca, chega a dizer BBBAT.



Continua prestando atenção à TV, parece já estar arquitetando planos para seu eterno inimigo.



No Arkhan, Coringa em close, fuma e recebe uma visita. Sua expressão é controlada, equilibrada.



A visita está de costas, é muito gorda e se curva.



Close no Coringa.



Close na visita seu rosto é gordo, os olhos estão baixos.



Ele é um construtor de explosivos. nenhum quadro o mostra por inteiro, pois ele é grande.



O Coringa fuma seu cigarro, tranqüilo e em silêncio.



O diálogo é de imagens, mas somente a vítima fala.



Coringa franze a testa soltando a fumaça. Continua observando.



Super close no rosto do construtor de bombas.



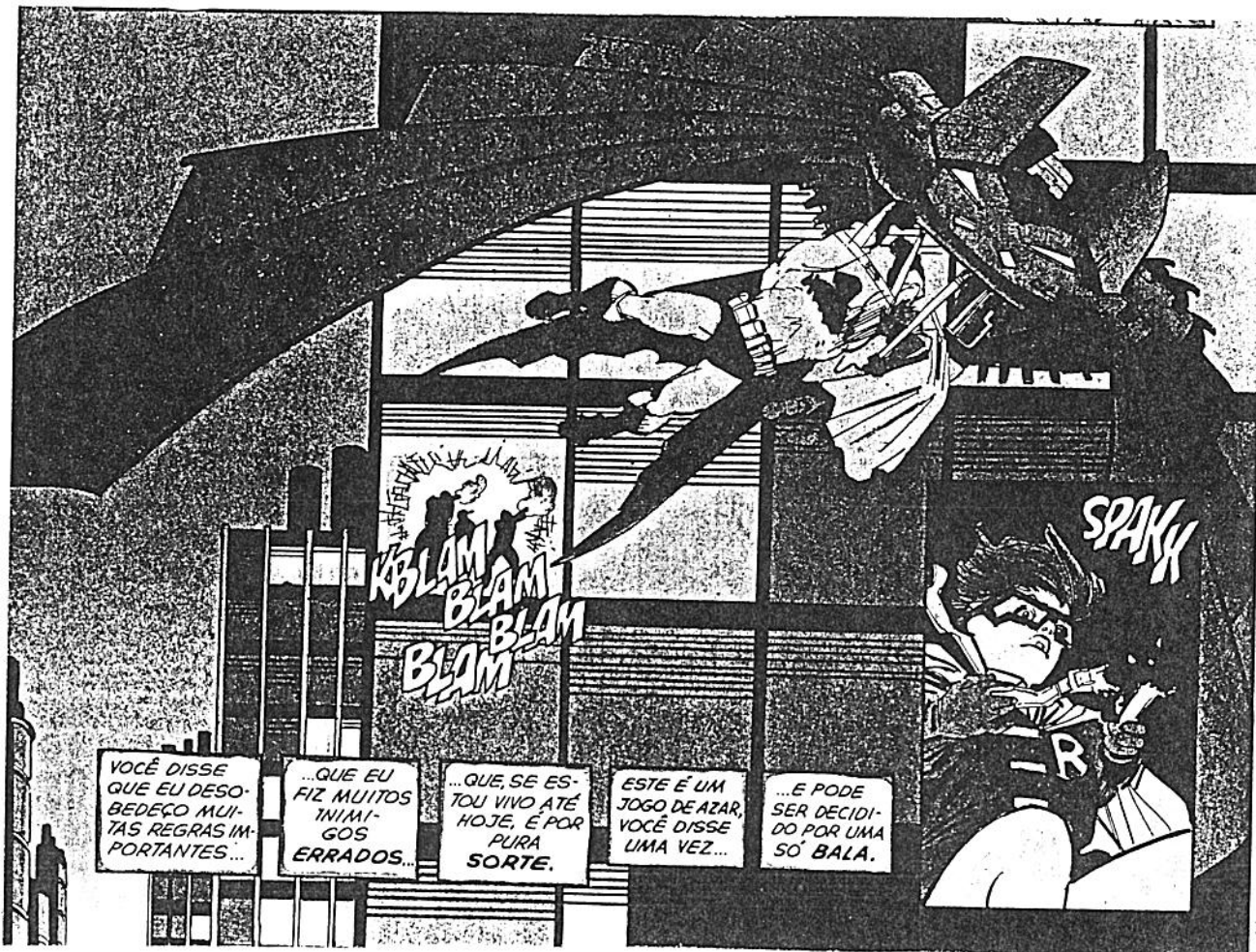
Coringa traga novamente. Aparenta uma expressão irônica.



Solta a fumaça e encara seu assistente.



Com um meio sorriso se interessa perguntando mais sobre os explosivos. Seus olhos traduzem súbita curiosidade.



Batman e Robin saem do avião e o cinto de Robin se abre. O plano de camera é geral. Há um close no cinto de Robin no momento da sua abertura, no quadrinho lateral.



A camera num *contra-plongée* aproxima-se de Batman e Robin mostrando a tentativa de Batman. Sua expressão é de terror, mas permanece em silêncio.



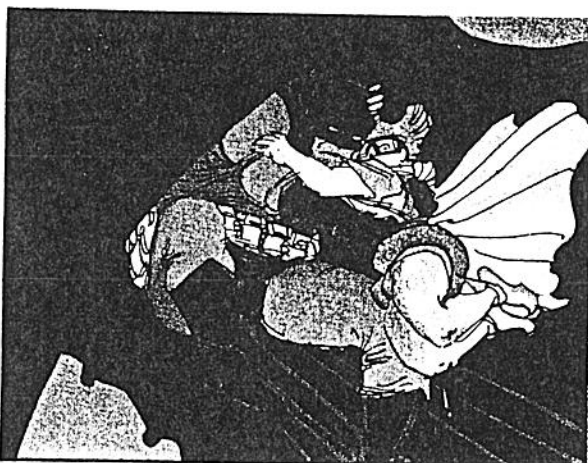
Num *contra-plongée* Robin escapa das mãos de Batman e cai no espaço.



A camera se distancia, siluetando os personagens, Robin consegue segurar na capa de Batman. a imagem tem bastante profundidade de campo, vemos Gotham City e a altura em que se encontram.



Num *plongée*, aparece Robin segurando na capa do Batman. Ele tenta puxá-la para cima, este *plongée* produz um efeito de distanciamento de Robin, ele precisa fazer força para puxá-la.



A camera os focaliza num *contra-plongée*, ela o abraça.



Um close no abraço entre Batman e Robin finaliza a cena.

4) A VIOLÊNCIA NA COMUNICAÇÃO

Existem formas de se falar sobre a violência. Podemos falar sobre o aspecto psicológico, físico, verbal ou ainda classificá-la em ativa ou passiva, direta ou indireta. Porém neste trabalho a forma como esta violência que se faz visível no cinema e nas histórias em quadrinhos é o que queremos mostrar. Portanto, a violência da qual falo será apresentada pelas HQ e pelo cinema. Desta maneira não falaremos sobre violência e sim de formas de representação da violência nestas duas linguagens. Existem recursos que são usados para expressar a violência tanto nos quadrinhos como no cinema e traçaremos uma aproximação entre estas duas linguagens artísticas.

Tanto no filme *Underground - Mentiras de Guerra*, dirigido por Emir Kusturika como em *Às Inimigo - Um poema de Guerra* de George Pratt há o tema da guerra. Já *Batman - O Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller, apresenta os conflitos do cotidiano e mostra a violência sofrida e provocada por Batman.

Inúmeros filmes e HQ mostram a guerra sob diversos aspectos, não só as guerras chamadas históricas, mas as guerras do dia-a-dia. Se vivêssemos de acordo com Huxley no livro *Admirável Mundo Novo* onde desde a incubação já seríamos condicionados a pertencer a classe nobre ou a plebe, talvez a conformidade da situação não permitisse a realização de uma guerra. Ao nascerem, os bebês recebem estímulos positivos e negativos de modo a serem condicionados a gostar de umas coisas e não gostar de outras, de modo a conformar-se com o seu destino e não desejar mudar a situação. Um exemplo é o bebê Gama que é castigado ao sentir-se atraído por flores ou cores, levando choques.

Da mesma forma em *A Laranja Mecânica* de Stanley Kubrick, Alex, personagem principal é um adolescente ultra violento. Ele e seus amigos vivem entediados e saem à noite cometendo atrocidades com pessoas pelo simples prazer de ver o sofrimento. A violência é expressa em estupros e agressões e geralmente suas vítimas são conduzidas à morte. Ao ser flagrado pela polícia, Alex é levado para o presídio e depois de algum tempo é submetido ao método Ludovico de

reabilitação de criminosos, que consistia em condicioná-lo, através de imagens de violência e som, associados à drogas, a não mais praticá-la.

Alex era amarrado numa cadeira em frente a uma tela e seus olhos eram abertos com pinças de modo que não ocorresse a possibilidade de fechá-los. A violência física do condicionamento sofrida é grande e posteriormente à esta agressão eram mostradas na tela cenas de violência e sempre acompanhadas de uma trilha sonora, Beethoven. Ao final do condicionamento, sofre novamente violência tanto física quanto psicológica, confessando finalmente que toda a violência que ele praticou não passou de uma fase da vida dele, que com muito sofrimento ele superou e que na verdade foi o tempo que o fez mudar, mais adulto ele não sentia mais necessidade de praticar toda essa violência, ele havia crescido.

No filme *Underground*, Kusturika mostra-nos vários aspectos da violência, tendo alguns deles muito em comum com *A Laranja Mecânica*, quanto ao condicionamento. Ele mostra a maneira como Marko, personagem central, oprime e condiciona as pessoas que prendeu no porão, para que trabalhassem para ele. Marko faz com que estas pessoas passem anos trabalhando no fabrico de armas no porão para que ele as vendesse. Porém, estas pessoas acreditavam estar fabricando armas para ajudar a Iugoslávia na guerra contra a Alemanha na Segunda Guerra Mundial. Para que eles não percebessem que a guerra já havia acabado, Marko acionava uma sirene que emitia um som parecido com o barulho dos aviões sobrevoando as cidades, disparando bombas. Essas pessoas sofriam violência de várias formas. A violência, portanto, não é somente aquela que provoca dor, ferimento, mas aquela que, muitas vezes, nem nos damos conta.

As pessoas do porão sofriam violência física, pois eram praticamente escravos, trabalhando incessantemente, e eram obrigados a permanecer no subsolo. As pessoas tiveram que se adaptar a viver dentro de um porão, sem luz e em más condições.

BACHELARD assim refere-se à casa: "... a casa abriga o devaneio, a casa protege o sonhador, a casa nos permite sonhar em paz".¹⁵ Assim é ou ao menos devia ser a nossa casa, mas e o porão? O porão é o local onde são guardados os objetos que já não têm muito valor, móveis quebrados, segredos que não devem ficar onde há muita circulação de pessoas, o porão é o lugar que não deve ser muito lembrado, não deve ser procurado, é o lugar das "sombras", dos "restos". É o último lugar para se morar. Porém eles estavam presos no porão e a violência quanto a falta de escolha e a falta de opção é marcante, não há possibilidade de sonhar, não há paz, somente trabalho e cansaço.

Há também a violência psicológica. Eles viviam em estado de alerta e cada vez que Marko acionava a sirene, sentiam medo, corriam a se esconder.

A supressão da infância, da adolescência e da juventude é também marcante no filme. Durante a guerra não há outra forma das crianças resistirem senão no cativeiro, do contrário, morrem. A guerra é atroz com qualquer pessoa, muito mais ainda com as crianças. No filme "As 200 crianças do Dr. Korczak", do diretor Andrzej Wajda, é mostrado a curta passagem pela vida de crianças judias órfãs enviadas a um gueto e Dr. Korczak era quem cuidava delas. É um filme baseado em fatos reais e termina com o médico e as crianças executados em câmara de gás.

A insanidade é provocada pela guerra e pela violência nas suas várias formas. *Apocalypse Now*, de F.F. Coppola mostra de forma quase irreal a devastação e o horror provocado por uma guerra. Ele aborda aspectos traumáticos como a loucura despertada pela pressão que é exercida sobre todos aqueles que ali estão. O filme não exhibe soldados sendo condecorados, não há engrandecimento do povo americano. Simplesmente mostra - tanto do ponto de vista de roteiro, efeitos e trilha sonora - aquilo que chamamos de show, ou seja a demonstração de poder que os americanos gostam de realizar em

¹⁵ Bachelard, (s.d.), p.23.

qualquer lugar. O exemplo mais claro do *"American Way of Life"* é a cena que soldados surfam nas ondas baixas do rio provocadas pelas explosões das bombas que são detonadas.

O coronel Kurtz, profundamente atormentado pela guerra esconde-se no meio da selva e comanda uma legião de nativos que o têm como rei. Um oficial é enviado para descobrir o paradeiro do coronel Kurtz e matá-lo. Durante sua caminhada, estuda e pesquisa a vida deste coronel e a cada dia fica mais fascinado pela história de Kurtz. O oficial torna-se um admirador de Kurtz o que o deixa muito perturbado, pois terá que matá-lo.

O filme é tão forte que até mesmo Coppola teve problemas durante as filmagens. Além de extrapolar o plano da filmagem, o tempo e os recursos financeiros, além do clima quente e úmido e das condições de vida com as quais ele e sua família não estavam acostumados, foram acumulando-se e deixando-o muito perturbado. De certa forma ele estava preso à filmagem, não podia desistir, não tinha mais opções. "A prisão é a fronteira com a liberdade, é a delimitação - a fronteira do espaço, dos fluxos truncados."¹⁶, escreve Ribemboim.

Com esta frase podemos pensar nos vários tipos de prisão que apresentamos até este momento.

Ainda pensando sobre a insanidade provocada pela violência, podemos destacar Batman, principalmente no Asilo Arkhan¹⁷, de Grant Morrison. O Arkhan é o local onde ficam presos os criminosos insanos. É um antigo casarão, sombrio, liderado pelo Coringa. ele arma uma maneira para que Batman vá até Arkhan a fim de provar que Batman também é louco. Afinal, um homem que anda vestido com aqueles trajes, se considera um morcego, pratica violência (mesmo sendo do lado do bem), não pode ser considerado normal. E, realmente, ao se ver dentro daquele lugar, daquela prisão, Batman sofre, pois seus medos, traumas, começam vir à tona e perturbá-lo.

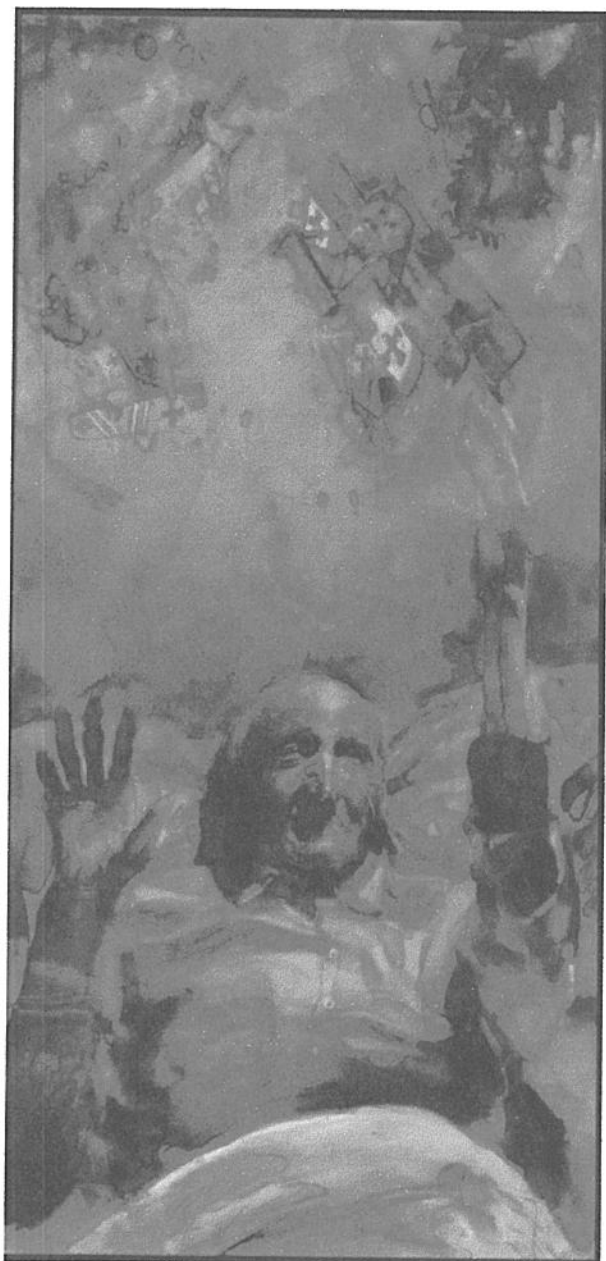
¹⁶ Ricardo Ribemboim In valetes em Slow motion de Kiko Goifman. capa, verso.

¹⁷ Asilo Arkhan, 1990.

Quando o espaço e/ou o tempo oprime os indivíduos, há sempre uma perturbação. Segundo Virilio: *"(...) a velocidade é uma violência tecnologicamente desenvolvida (...)"*

Todas as coisas hoje em dia acontece em grande velocidade. Há 54 anos terminou a Segunda Guerra Mundial com predominância de armamento bélico de contato direto. Se houvesse uma guerra hoje, o planeta seria destruído, pois a tecnologia construiu artefatos capazes de exterminar a humanidade. Durante a Guerra Fria, a tensão de eclodir a Terceira Guerra Mundial foi muito grande. O medo da humanidade ser exterminada pode ter feito com que muitas pessoas ficassem psicologicamente perturbadas. Mas as guerras continuam. No Oriente Médio a guerra é constante. Kusturika filmou em 1995 e a guerra continua implacável naquela região. E se pensarmos no cotidiano, vemos que a situação é difícil. O povo passa fome, não tem emprego, moradia, saúde e educação, ou seja não há condições dignas de vida para todos. Os que têm todas estas condições, muitas vezes sentem-se oprimidos pela burocracia, pela falta de liberdade de escolha, por ver seu tempo todo passar estando presos ao trabalho. Não há lazer, não há crescimento pessoal, suprime-se tudo isto para poder sobreviver.

A violência está em todos os lugares, em todos os aspectos: sociais, psicológicos, físicos, ocultos ou explícitos. A violência participa da nossa vida, precisamos pensar na melhor forma de não sofrermos sua opressão para que o mundo não se torne um grande sanatório, um Asilo Arkhan global.



Às Inimigo – Um Poema de Guerra
George Pratt

A HQ *Às Inimigo* fala de lembranças de guerra vividas pelos seus dois personagens principais: Von Hammer e Mannock. George Pratt, o autor, explora os traumas de guerra destes personagens e seus medos. O acabamento primoroso da arte final e edição cuidadosa faz deste HQ uma bela peça de coleção para os aficionados do gênero. A arte engloba técnicas de aquarela, colagem e pintura à óleo, além de uma paginação que aproxima o leitor do tempo do cinema.

Na capa da revista há uma pintura de um homem coberto por um belo manto caminhando num lugar de difícil acesso, com pouca iluminação como a noite nebulosa. Alguns pássaros estão à sua volta. A cor predominante é uma mescla de verde, preto, branco e vinho. Ainda pela capa podemos inferir algo sobre a história, uma narrativa baseada na memória de um soldado, Von Hammer, que lutou durante a Primeira Guerra Mundial e está numa cadeira de rodas ao ar livre. Ele diz ao repórter Mannock que tem um sonho sobre morrer: neste sonho ele vagueia num campo de batalha onde é sempre noite, porém através da neblina ele pode ver o anjo da Morte. Este anjo veste o manto de um herói de guerra e um elmo de ouro e parece consigo mesmo. Logo após iniciar a sua narrativa, o velho soldado morre, sobrevoado por pássaros. Talvez pombos.

O anjo da Morte pode ter sido o soldado Von Hammer, enquanto esteve na guerra, pois era implacável com seus inimigos.

A imagem inicial mostra um soldado e uma arma. Logo em seguida temos a imagem de um homem que olha para uma caveira. Nesta sequência temos a história compactada: Von Hammer olha para um esqueleto e vê o seu próprio esqueleto. Esta imagem resume o conflito psicológico vivido por ele.

A primeira cena da história muito se parece com as imagens com os quais iniciam os filmes no cinema, pois o formato é de "cinemascope" (duas tarjas escuras molduram a imagem), a cena é de uma panorâmica geral com alguns soldados numa trincheira e vários aviões sobrevoando o local. Ao virar a folha há um avião e podemos

ver bem o aviador no momento que está disparando sua arma numa disputa entre dois aviadores. No último quadro o globo terrestre aparece distante e sozinho. Se fosse cinema, esta mesma cena poderia ser descrita dessa forma: com uma panorâmica geral a cena é composta por alguns soldados numa trincheira e vários aviões sobrevoam o local com profundidade de campo. A camera se aproxima do avião e dá um close no aviador dentro do seu aeroplano no momento que dispara sua arma numa disputa entre dois aviadores. A camera vai mostrar o avião se distanciando da terra até o globo terrestre aparecer sozinho. A proximidade do quadrinho com o cinema é muito grande, essas relações podem ser feitas sempre.

A história continua exibindo a imagem de um homem deitado. Sob ele, uma legenda: "ILHA DE FÖHR/ALEMANHA OCIDENTAL/NOV.1969". Isto situa o leitor sobre o local. Neste céu está escrito. "...Von Hammer? Her Von Hammer?", Uma pergunta que precede e anuncia o próximo personagem desta trama.

O repórter entra no quarto escuro onde o soldado em idade avançada está sendo medicado, é um hospital ou asilo. O repórter faz uma pesquisa sobre soldados e suas medalhas, escondendo de Von Hammer que havia sido soldado. Na TV, um noticiário fala sobre um tenente acusado da morte de milhares de civis vietnamitas, mulheres e crianças. Von Hammer olha e diz: "Éramos guiados pela consciência."

Von Hammer inicia sua história dizendo que era ainda muito jovem e naquele tempo conheceu um açougueiro com seu amigo, indo visitar o matadouro onde matava-se ovelhas. Depois da matança sentava-se, acendia um cachimbo e relaxava. Ele cumpria uma missão e sentia-se bem com isso. Ele começa a falar do seu único amigo na guerra. Um lobo que vivia próximo ao acampamento e com quem desabafava. Faz uma comparação: o lobo vive num mundo natural e mata para sobreviver, mas o soldado mata quando lhe ordenam. Contudo, Von Hammer sente-se bem na companhia do lobo, pois na guerra não há tempo para crises de consciência, os

soldados simplesmente tem que executar aquilo que lhes é ordenado. Com o lobo ele podia confessar-se. Os soldados muitas vezes não sabem nem porque estão lutando, mas acreditam que exista um inimigo que deve ser combatido. O interesse de alguns começa uma guerra onde há milhares de vítimas totalmente inocentes, uma violência sem tamanho, um claro desrespeito pela raça humana.

A guerra é a violência explícita. Ela está presente no cotidiano mundial, homens odiando-se, fabricando armas, sabotando, roubando, assaltando e seqüestrando. A luta para sobreviver é tão intensa que vale tudo. Este pensamento é ensinado até para crianças, para vencer na vida tem que ser o melhor, tem que se destacar sempre, não importa como, mas tem que vencer. O espírito da guerra vive entre nós, embora pareça estar implícito, pois não saímos às ruas com fuzis e canhões, mas a violência está presente tanto psicológica quanto fisicamente.

A história continua e Von Hammer relata a Mannock um episódio que lhe aconteceu num combate aéreo, quando o dia estava nebuloso. Ele e mais alguns novatos foram atacados e o único sobrevivente foi ele, pois era o mais experiente. Mannock vai para sua casa, mas não consegue dormir tranquilamente e decide que na próxima visita contará seus conflitos interiores, suas más lembranças à Von Hammer. Na próxima visita resolve pedir ajuda.

Inicia contando que era um "rato de túnel", vivia rastejando em vias subterrâneas cheias de armadilhas. Ele e um amigo estavam dando treinamento a um novato. Numa emboscada, mataram seu amigo e Mannock se protegeu atrás do novato, usando-o como escudo e ocasionando sua morte. Von Hammer após ouvir tudo tenta confortá-lo. Há uma seqüência de imagens cinematográficas: primeiro Von Hammer e Mannock com as cabeças baixas, os dois estão bem próximos. A camera é aproximada e no quadro seguinte aparece uma mão e a cabeça de Mannock. O quadro seguinte é dividido em dois em que aparece um antebraço num super close. No terceiro quadro,

num close, uma mão está sobre uma cabeça e podemos, pelas imagens, saber que a mão é de Von Hammer sobre Mannock.

Von Hammer conta que quando seu avião foi atacado juntamente com os novatos, ele caiu numa floresta e só conseguiu sobreviver porque um inimigo apareceu e após uma luta ele conseguiu matar o inimigo que tinha uma máscara e ele precisava da máscara para sobreviver aos gases letais. Inimigo ou não, mata-lo-ia da mesma forma, pois o que importava naquele momento era sobreviver de qualquer maneira. Depois que conseguiu sair da floresta, algo muito estranho aconteceu. Cessou o fogo nas trincheiras e todos os soldados caminharam para o centro do campo de batalha para encontrar os inimigos... fez-se um silêncio profundo e abraçaram-se desejando Feliz Natal. Ele diz que foi a "celebração da Vida no meio da morte." (Cap. 5).

No último capítulo, há uma purificação estética, a cor predominante é um tom claro de azul. Mannock entrega a Von Hammer o artigo que escreveu, mas Von Hammer diz que não terá tempo de lê-lo e entrega seu diário de guerra à Mannock. Começa falar sobre seu sonho de morrer. Diz sonhar com o anjo da morte: "Ele usa um elmo de ouro e os restos esfarrapados do manto de um herói. Suas mãos e rosto são pálidos e sem marcas.". Diz ainda que nunca conseguiu ver claramente seu rosto, mas acredita que se pudesse vê-lo claramente veria a si mesmo. Os muitos pássaros que voam no céu parece vir buscá-lo. Von Hammer estende a mão e um pássaro nela pousa. Morre. Num plongée de Mannock e Von Hammer, os pássaros voam em direção ao céu.



**6) "Nenhuma guerra é guerra sem que um irmão mate o
outro"**

Underground - Mentiras de Guerra

Emir Kusturika

Falaremos sobre este filme que mostra os conflitos relacionados à Segunda Mundial até os dias atuais. O filme utiliza-se de colagem de cenas reais históricas com cenas atuais buscando torná-lo verossímil. As personagens são caricatas, ficando muito próximas dos "tipos" das Histórias em Quadrinhos.

O filme está dividido em três grandes partes. Em cada uma delas o diretor faz um corte e coloca uma moldura em preto e branco anunciando o que virá. Colocaremos cada parte do filme através de fatos mais relevantes ao nosso tema, mostrando um pouco do filme e nossa análise.

Primeira Parte - Guerra

"Após três anos de guerra, Belgrado sofre de fratura exposta na alma. A cidade está destruída, o que os nazistas pouparam os Aliados destruíram, nada sobrou."

Nesta parte o filme mostra a ocupação nazista que assolava a Iugoslávia durante a Segunda Guerra Mundial.

Antes de iniciarem-se os bombardeios aéreos Ivan, inocente, cuidava de um zoológico em Belgrado. Os animais estão muito agitados percebendo que algo está para acontecer naquela manhã. Têm início os bombardeios, morrendo inúmeros animais. Um deles, uma macaca, que recentemente havia dado à luz a um macaquinho chamado Soni, (que estará presente durante todo o filme), morre e há uma cena muito comum em filmes de guerras: o corpo está em close, Ivan fecha os olhos da macaca, para que "descanse em paz". Nisto pode estar representada a humanização dos animais, ao contrário à animalidade dos homens que fazem as guerras e que com esta violência, fazem vítimas, criaturas inocentes que não faziam parte da guerra.

Com a intensificação dos ataques e a perseguição nazista, Marko e Crni, dois amigos, quase irmãos - que eram ligados ao partido comunista e roubavam armas na tentativa de frear os ataques à Iugoslávia - imaginam que o melhor era colocar todas as pessoas com quem conviviam num porão para que fossem salvas dos ataques. Dentro do porão começaram produzir armas para vender no mercado negro, sendo Marko o encarregado deste serviço, pois, tratando-se de um intelectual, ninguém desconfiaria dele.

A guerra é uma descida ao subterrâneo, a matança de inocentes. E aqui nesta parte estamos falando da matança física, a eliminação pura e simples. Não estamos falando do tempo, nem da prisão do porão, pois isto deixaremos para comentar mais tarde.

Segunda Parte - Guerra Fria

"Por que não deixá-los sair?" Natalja diz a Marko e ele responde: "O que eles estão perdendo?"

Esta parte mostra o comunismo titoísta que pretende unificar a base da ditadura pícara em um país em constante perigo de dispersão sócio-política e também demonstra a esquizofrenia e a loucura que a guerra provoca, uma luta pelo poder.

Após passarem-se alguns anos, estamos em meio à guerra fria. Marko torna-se colaborador de Tito (personalidade do cenário político proveniente da ex-URSS) e ascende intelectualmente. Natalja, sua esposa, ex-amante de Crni, é cúmplice de Marko em todos os negócios e o acompanha em comícios fazendo papel de primeira dama. Natalja é uma prostituta e fica ao lado de quem possa lhe dar conforto. Marko a têm como esposa pois pode usar dela como mulher, dona de casa, cúmplice no negócio das armas e como havia sido atriz, ele usa sua fama para ser mais popular.

Marko mantém as pessoas no porão, que acabou se tornando uma grande fábrica de fuzis, negociados e vendidos por ele, clandestinamente. As pessoas que estão no subsolo não sabem que a guerra acabou, pois Marko instalou uma espécie de caixa de som que emite o som feito pelos aviões nos ataques aéreos. Dessa forma as pessoas pensam que a guerra continua e que de certa forma elas estão ajudando seu país fabricando armas para lutarem contra os fascistas e nazistas. Iniciam até a construção de um tanque para que, quando saírem do porão vençam a batalha.

O controle psicológico feito pelo Marko às pessoas que vivem no porão é absurdo. Quem seria insano em sair de um lugar onde se está protegido contra a morte desenfreada causada pela guerra? É claro que dentro do porão estava melhor que lá fora, não precisavam se esconder, tinham comida e água. Mas o que podiam fazer além de fabricar armas, comer, beber e dormir? Foi negado a eles o arbítrio. A violência está nisto: a rotina e o sofrimento dos ataques provocados por Marko.

Crni também está no porão. Enquanto isto Marko inaugura uma estátua em homenagem à Crni, numa jogada para criar um herói, defensor da pátria e seu amigo. Durante o comício, Marko

sente-se mal, o vento forte sopra sem parar, a câmera mostra insistentemente a estátua em Marko e Natalja. Há um clima de reprovação daquele ato, pois afinal de contas ele estaria vivo. Durante o filme, percebemos muitas cenas nas quais o diretor mostra elementos da natureza ou simbólicos para representar reprovação, indignação ou purificação.

A Guerra Fria foi um movimento de contradições, havia uma corrida armamentista a fim de se preparar para uma possível terceira guerra mundial na qual os dois polos mais potentes do mundo, os capitalistas e os socialistas/comunistas decidiriam quem iria dominar o mundo impondo seu regime. Enquanto isso, o mundo estava na expectativa do que iria acontecer. Marko era o homem estratégico que Tito usava para implantar o comunismo na Iugoslávia. Marko fabricava armas e armava o lado comunista nesta corrida. Porém a maioria das pessoas não sabia o que estava se passando. Há uma imobilidade por parte dos cidadãos comuns, eles não podiam saber nada, o povo devia permanecer na ignorância

A guerra fria era uma forma de violência psicológica com as pessoas. Vivia-se com medo. Como as coisas não eram claras, percebia-se que algo estava acontecendo, mas não se sabia exatamente o quê e isso gerava uma ansiedade que era negativa para as pessoas. Vivia-se sob uma impressão de que algo de muito ruim poderia acontecer a qualquer momento, como eclodir a Terceira Guerra. Com o armamento nuclear, todos morreriam.

Enquanto fabrica-se armas, Marko enriquece, Crni continua no porão e eles brigam pelo amor da Natalja. Há uma luta pelo poder e amor.

Em uma das discussões entre Marko e Natalja, ele pede que ela desça ao porão e diga que os alemães a estupraram e a espancaram, só para que eles continuem acreditando que há mesmo guerra. Então ela pergunta: “Por que não deixá-los sair?” e ele responde: “O que eles estão perdendo?”. Marko é como um Deus, aquele que pode decidir sobre a vida de cada pessoa, sobre o destino de cada um. É difícil

imaginarmo-nos presos num porão. Já para os que ali nasceram, como desconheciam a existência de outro mundo, a vida era mais fácil. Para nós, espectadores desse porão, é difícil de concebermos tal idéia, pois são pessoas que não têm direito à liberdade. O porão é um microcosmo, seus moradores fazem de lá seu próprio universo, mas concebemos universos, liberdade em outra forma. Temos liberdade de optar, podemos ir e vir, decidimos sobre nossas vidas - sob influências e interferências de ordem política e econômica, mas podemos pensar e decidir o que queremos fazer. No subsolo não é assim, Marko é quem pauta a vida daquelas pessoas. Uma cena das mais fortes é a qual ele pergunta a um dos músicos da banda, que se apresenta em quase todos os momentos do filme, se ele tem atrasado o relógio diariamente. Dessa forma, ao se passarem 20 anos, os habitantes do porão imaginavam ter passado 15 anos!

Até o tempo é controlado por Marko, é o Senhor absoluto. O tempo é sagrado, temos pouco tempo diante da infinidade de coisas que temos a fazer. Aquelas pessoas perderam a vida ao ficar presas, perderam oportunidades, o sol, a chuva, o dia, a noite...

Terceira Parte – A Guerra

“Nenhuma guerra é guerra sem que um irmão mate outro”

Em Underground, Crni comanda uma terrível guerra entre irmãos e parentes, que é a guerra entre sérvios e croatas. Crni consegue sair do porão junto com seu filho Jovan na festa de casamento do seu filho com Jelena, ambos nascidos lá. O macaquinho Soni, numa determinada hora entra no tanque de guerra que eles estavam construindo e atira numa das paredes do porão. Ela vai ao chão e eles podem fugir, porém Crni e Jovan vão para um lago e Jovan morre afogado.

Marko continua no tráfico de armas e tenta negociar com os guerrilheiros, porém ele não sabe que Crni está comandando a guerra e Crni não sabe que Marko está vivo vendendo armas.

Já se passou muito tempo desde a saída do porão. Ivan vive num sanatório, os psiquiatras riem das suas histórias. Ninguém acredita que um grupo de pessoas pode ter vivido mais de 15 anos num porão. Na virada do ano, já passados 50 anos do término da Segunda Guerra Mundial, um dos médicos mostra a Ivan a foto de Marko e Natalja, dizendo que são procurados pela Interpol por tráfico de armas. Neste momento tudo se esclarece para ele, ele vomita de tanto horror, pois sabe ter sido enganado durante todo o tempo pelo seu próprio irmão. Ivan vai procurar Marko no lugar do conflito e ao encontrá-lo vem um close num crucifixo que ali está com Cristo de cabeça para baixo e murmura: “Deus, perdoe-me”. Marko vem e atrás dele Ivan, mais atrás a Cruz, escondida num plano com profundidade de campo. Ivan espanca Marko que está em cadeira de rodas quase até a morte e se enforca com a corda do sino de uma igreja que havia ali perto.

A presença de símbolos religiosos na cena intensifica o horror da guerra. Esses símbolos do cristianismo - que prega o amor entre os irmãos e não a discórdia - diz: “Não Matarás” e só Deus pode tirar a vida, o homem não tem esse direito.

Natalja encontra Marko, quase morto que, balbucia - “nenhuma guerra é guerra sem que um irmão mate outro”. Em seguida um dos guerrilheiros se comunica com Crni perguntando o

que deveria ser feito com os dois traficantes que ali se encontravam. Ele manda executá-los, pois não suporta traficantes de armas. Porém ele não sabe que os traficantes são Marko, e Natalja, seu antigo amor. O guerrilheiro executa-os com uma rajada de metralhadora e põe fogo em seus corpos. Natalja esta sentada no colo de Marko na cadeira de rodas.

O guerrilheiro entrega os documentos de Marko e Natalja à Crni, que encaminha-se ao local da execução e chora junto ao crucifixo lamentando ainda não ter encontrado Jovan. A cadeira de rodas, em chamas, circunda este crucifixo.

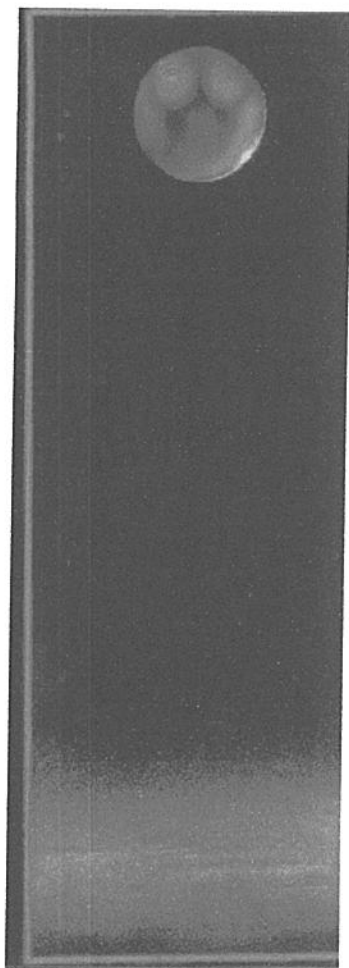
É uma cena sublime, grandemente expressiva que a torna densa. Temos que concordar com a frase pronunciada por Marko. Os sérvios e croatas se matam e são irmãos. Ivan mata Marko, eram irmãos de sangue. Crni manda matar Marko, que o tinha como irmão. Marko mata muita gente, pessoas do seu povo, mata-os explodindo a casa com dinamite e mata-os tirando a liberdade de todos que viveram no subsolo. De certa forma também mata Natalja, que sonhava ser atriz do teatro de Moscou e vive ao lado de Marko como cúmplice dele.

Crni, ao comandar esta guerra, mostra quão alucinados são os generais que comandam batalhas, que fazem a guerra. Crni está completamente louco. Procura por seu filho e nem vê o que faz, nem mesmo sabe qual é a guerra que comanda. Na guerra a pressão psicológica é muito forte, enlouquecer é natural.

Epílogo

“(...) agora formarão um novo povo (...) com casa de telhados vermelhos (...) e se lembrarão do seu país natal com dor, sofrimento e alegria (...)”

No epílogo há um abrandamento visual. O filme é escuro e pesado, mas no final torna-se claro e leve. Todos os personagens encontram-se no fundo das águas e retornam à Terra pela água, estão além do tempo e espaço real, é uma alegoria. Novamente o diretor usa a água como símbolo da purificação e do batismo, representando a vida. Eles retornam e Ivan diz que agora formarão uma nova civilização sem guerras, a terra então se separa do restante do continente e partem em direção ao infinito.



Uma gota de sangue

O sangue escoa

Quente

Rubro

Lava meu corpo.

A alma também sangra

E se esvai com sangue

O coração que vê tanta tristeza

Romper-se-á

Fibras

Sangue

Por todos os lados

Derretendo

Aos poucos, torna-se líquido

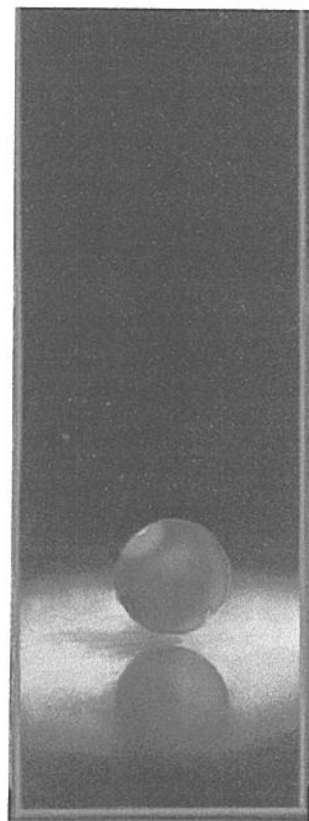
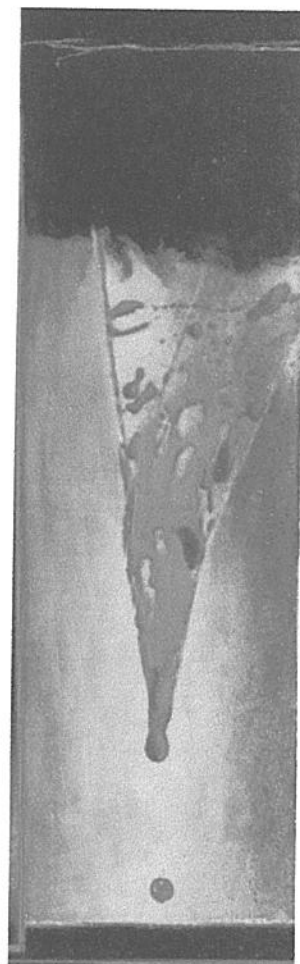
Até transformar-se

Numa

única

gota

de SANGUE



7) BATMAN - O CAVALEIRO DAS TREVAS

A mini-série Batman - O Cavaleiro das Trevas pode ser interpretada de inúmeras formas, pois é extremamente complexa. Dificilmente poderíamos pensar numa adaptação para o cinema, pois a forma como foi concebida a história e seus recursos gráficos inviabilizam uma produção filmica.

Esta mini-série também está repleta de violência. A violência é urbana, cotidiana, uma violência que sofremos e mal percebemos, violência que nos acompanha desde o nascimento, pois é cultural.

Poderíamos citar uma série de formas de violência: estupro, assassinato, tráfico, mas existem algumas que não são tão claras e são tão violentas quanto.

Uma forma de violência política que constantemente acontece pode ser reconhecida nesta sequência do Batman, num debate, um jovem questiona o presidente Regan quanto à "questão Batman" e o presidente procede assim¹:



O problema é jogado de mão em mão. Na verdade nem mesmo eles sabem como solucionar os problemas e as questões que aparecem. Falando de Batman e a corrupção política vemos como exemplo um personagem de quadrinho e cinema, o "Pingüim" (Denni de Vitto em Batman - O Retorno, de Tim Burton). Ele foi abandonado por sua família e é traumatizado por isso. Viveu durante a vida toda no subterrâneo de Gotham City, sendo criado por pingüins e outras criaturas estranhas à cidade, sempre marginalizado pela sociedade, alia-se à políticos corruptos e comete atos de violência para tentar se candidatar.

¹ Batman: o cavaleiro da trevas, n.3, p.6.

Dentro da sociedade acontece diariamente expressões de violência, dentro de um hospital não há segurança, os pacientes ali estão para serem curados e acabam morrendo pois são mercadorias que valem comissões. A falta de segurança nos oprime, ela por si só já exerce uma violência pois não temos mais o que fazer, estamos à disposição.

As matérias dos jornais chegam até o telespectador editadas. No início da reportagem estamos angustiados, no entanto no final quando o apresentador com um semblante calmo e equilibrado diz que o assassino será punido, sentimos um alívio, pois felizmente alguém fará justiça já que nós não podemos fazer nada.

Em Batman, um personagem, Arnold Crimp, entra armado no cinema, muito perturbado. Mais tarde no noticiário da TV: “Três mortos num cinema pornô em atentado a bala inspirado no Batman. Detalhes a seguir...”¹⁹

Não há segurança, em hospitais ou num cinema pornô porém o fato é que em lugar nenhum há segurança, nas ruas a lei do mais forte impera, estamos expostos a ladrões, assassinos, psicopatas. Tudo nos oprime, até mesmo quando saímos para nos divertir e esquecer um pouco a rotina, estamos à disposição de perigos.

Na HQ, num parque de diversões Coringa distribui algodão doce envenenado para inúmeras crianças. Depois de algum tempo o chão estava repleto de crianças mortas. E o palco para a violência está pronto. Seus bonecos explosivos voam matando pessoas. Além da violência física explícita ainda existe a violência da quebra de confiança que as crianças depositam nos adultos, causando a morte.

A falta de segurança, o desrespeito e a opressão deixam-nos mais frios e insensíveis para muitas práticas de violência. Algumas pessoas que moram mais isoladas dos centros urbanos ou mesmo em bairros mais perigosos, recebem informações sobre a violência através de rádio ou televisão. Para estas pessoas, receber estas imagens é mais difícil do que para pessoas mergulhadas no cotidiano

¹⁹ Batman: o cavaleiro das trevas, n.2, p.35.

violento. Porém o volume de violência que pode ser visto é tão grande que em pouco tempo alguns casos tornam-se banais. A mídia nos prepara para isto editando informações e dando maior ênfase a outras. Programas de auditório geralmente fazem com que nos defrontemos com casos anômalos, que nada mais são que uma violência exercida pela emissora, ou seja, pela mídia sobre os telespectadores. Casos de anomalias genéticas, como um cidadão portador de síndrome deformante, exibido como criatura rara, que foi apresentado num programa de auditório em 1998, é um exemplo da violência da mídia.

Ao pensar em violência, podemos nos perguntar: onde está o mal? Onde ele habita? Batman tenta descobrir a essência do mal em "O Cavaleiro das Trevas", pois acredita que Duas Caras é violento porque tem uma parte do rosto deformada. Isto o deixa revoltado, porém se curado, ou seja, se fizer uma plástica, talvez veja o mundo com melhores olhos e deixe de praticar a violência. Mas o que vemos não é isso. No Cavaleiro das Trevas quem é violento e desonesto, sempre será, é intrínseco. Na vida cotidiana, comete atos de violência porque já nasce assim, será genético? Ou é o meio, a sociedade que vai transformando e influenciando as pessoas tornando-as criminosas e/ou insanas?

Batman, que sofre por ter visto seus pais serem assassinados, promete vingá-los combatendo a violência. Seus meios são discutíveis, mas todos sentem poder contar com ele. Mesmo traumatizado, persegue os criminosos arquitetando planos, pois não dispõe de super poderes mas de tecnologia e conhecimento. Batman é um exemplo de homens que lutam pela paz para todos, mesmo não tendo paz no espírito e coração.

Talvez Batman seja fascinante por isso. Sabedor de todo seu sofrimento, suas inquietações e suas limitações, mesmo sentindo-se solitário, tendo somente seu mordomo para confessar algumas de suas angústias, incompreendido pelas pessoas, ele segue seu destino tentando cumprir sua promessa de defender os habitantes de Gotham

City dos criminosos. Para isso chega simular sua própria morte no final da estória, para que esquecido pelos seus inimigos e críticos, possa continuar protegendo pessoas sem a interferência da mídia. Enfim, nas sombras... como um morcego, na noite... que cai sobre Gotham City...

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Milton José de. **Imagens e sons**: a nova cultura oral. São Paulo, SP: Cortez, 1994. (Coleção questões da nossa época; v.32)

_____. **Cinema: arte da memória e da sociedade**.

Campinas, SP: Autores Associados, 1999.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Tradução Antonia da Costa Leal e Lídia do Valle Santos Leal. Rio de Janeiro, RJ: Livraria Eldorado Tijuca, [s.d.] (Coleção Quid)

BURGESS, Anthony. **A laranja mecânica**. Tradução Nelson Dantas. Rio de Janeiro, RJ: Ediouro, 1994 (Coleção Clássicos Modernos).

COSTA, Jurandir Freire. **Violência e psicanálise**. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Edições Graal, 1986.

DC COMICS. **As inimigo**: um poema de guerra. Texto e arte de George Pratt e criado por Robert Kanigher e Joe Kubert. São Paulo, SP: Abril Jovem, 1995. (história em quadrinhos).

DC COMICS. **Asilo Arkham**: uma séria casa num sério mundo. Roteiro de Grant Morrison e ilustrado por Dave McKean. Tradução Estúdio Art & Comics. São Paulo, SP: Abril Jovem, 1990.

DC COMICS. **Batman**: o cavaleiro das trevas. Roteiro e arte de Frank Miller e arte final de Klaus Janson. São Paulo, SP: Abril Jovem, 1987. (mini-série em quatro edições).

- GOIFMAN, Kiko. ***Valetes em slow motion***: a morte do tempo na prisão: imagens e textos: Campinas, SP: Unicamp, 1998. (Coleção Momento).
- HENVEY, David. O tempo e o espaço no cinema pós-moderno. In ***A condição pós-moderna***. São Paulo, SP: Loyola, 1998.
- HUXLEY, Adouls Leonard. ***Admirável mundo novo***. Tradução Felisberto Albuquerque. São Paulo, SP: Abril Cultural, 1980.
- IANNONE, Leila Rentroia, IANNONE, Roberto Antonio. ***O mundo das histórias em quadrinhos***. São Paulo, SP: Moderna, 1994.
- LEITE, Sebastião Uchoa. ***Jogos e enganos***. Rio de Janeiro, RJ: Ed. 34;Ed. UFRJ, 1995.
- LISPECTOR, Clarice. ***A via crucis do corpo***. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Nova Fronteira, 1984.
- MARTIN, Marcel. ***A linguagem cinematográfica***. São Paulo, SP: Brasiliense, 1990.
- MARVEL Entertainment Group. ***Elektra Assassina***. Roteiro de Frank Miller e arte de Bill Sienkiewicz. São Paulo, SP: Abril Jovem, 1989.
- MARVEL Entertainment Group. ***Elektra Saga***. Roteiro de Frank Miller. São Paulo, SP: Abril Jovem, 1989. (mini-série em seis edições).
- McCLOUD, Scott. ***Desvendando os quadrinhos***. Tradução Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo, SP: Makron Books, 1995.

PEREIRA, P.A. ***Imagem do movimento***. Petrópolis, RJ: Vozes, [s.d.]

XAVIER, Ismail (org.). ***A experiência do cinema***: antologia. Rio de Janeiro, RJ: Graal: Embrafilme, 1983. (Coleção Arte e Cultura, v. n.5).

VIRILIO, Paul. Guerra Pura. ***A militarização do cotidiano***.
Tradução Elza Miné e Laymert Garcia dos Santos. São Paulo, SP:
Brasiliense, 1984.

Filmografia

AS 200 Crianças do Dr. Korczak. Direção de Andrzej Wajda. São Paulo: F. J. Lucas Vídeo, 1990, 118 min, preto e branco, legendado.
(Tradução de: Korczak - Fita de Vídeo - VHS/NTSC. Guerra)

BATMAN – O Retorno. Direção de Tim Burton. São Paulo: Warner Home Vídeo, 1992, 126 min, color. Legendado.
(Tradução de: Batman Returns – Fita de Vídeo – VHS/NTSC. Aventura)

BRAZIL – O Filme. Direção de Terry Gilliam. Rio de Janeiro: Vídeo Interamericana Ltda, color, legendado.
(Tradução de: Brazil - Fita de Vídeo - VHS/NTSC. Ficção)

UNDERGROUND – Mentiras de Guerra. Direção de Emir Kusturika. São Paulo: Grupo Mundial Filmes, 1995, 169 min, color, legendado.
(Tradução de: Underground – Fita de Vídeo – VHS/NTSC. Drama Europeu/Guerra)

CORAÇÃO Selvagem. Direção de David Lynch. São Paulo: Transvídeo, 1990, 98 min, color, legendado.
(Tradução de Wild at Heart – Fita de Vídeo – VHS/NTSC. Cult)

APOCALYPSE Now. Direção de Francis Ford Coppola. São Paulo: CIC Vídeo Ltda, 1979, 153 min, color, legendado.
(Tradução de Apocalypse Now - Fita de Vídeo - VHS/NTSC . Guerra)

O APOCALYPSE de um Cineasta.

A LARANJA Mecânica. Direção de Stanley Kubrick. São Paulo: Warner Home Vídeo, 1971, 138 min, color, legendado.

(Tradução de: A Clock Work Orange – Fita de Vídeo – VHS/NTSC.
Cult)

BLADE RUNNER: O Caçador de Andróides. Direção de Ridley Scott.
São Paulo: Warner Home Vídeo, 1991, 117 min, color, legendado.
(Tradução de: Blade Runner - Fita de Vídeo - VHS/NTSC. Aventura)

CEM Anos de Cinema. Uma viagem pessoal através do cinema
americano. Parte 2. Martin Scorsese. 1997. 75 min..

Lista de Figuras

Imagem 1 - revista Comix Book Shop - Magazine, n.3, p.2. Ampliação e Xerox colorido.

Imagem 2 - Às Inimigo - Um Poema da Guerra, scaneada e impressa.

Imagem 3 - ZURBARÁN, Francisco de. (1598 – 1664); **Crucifixion**, 1627, óleo sobre telas, *The Art Institute*, Chicago. Xerox colorido.

Imagem 4 - Página confeccionada com imagens do Asilo Arkhan e poesia escrita por Giovana Scareli, scaneada e impressa.

Decupagens

P.19 - McCloud, p.84 e p.85.

P.22 - Cena original encontrada em: Batman: o cavaleiro das trevas, n.1, quadro 1-6, p.6-7.

P.23 - Idem, p. 35.

P.24 - Idem, p.41.

P.25 - Idem, n.3, p.35.

P.26 - Idem, p.36.