



# HQ e Cinema<sup>1</sup>



Ian Gordon  
National University of Singapore

1 Texto de palestra proferida nas 3as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, realizadas de 18 a 21 de agosto de 2015, na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Tradução de Érico Assis.

**Resumo:** Discute as adaptações cinematográficas de histórias em quadrinhos realizadas no século 21, destacando a presença preponderante de personagens oriundos das revistas de super-heróis, a convergência entre as diversas mídias e as adaptações de mangás.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos; Cinema

**Abstract:** Discusses the movie adaptations of comics in the 21st. Century, emphasizing the presence of characters from super-heroes comic books, the convergence of the media and manga adaptations.

**Keywords:** Comics; Movies.

Na primeira década do século XXI, as adaptações de quadrinhos para o cinema viraram uma constante em Hollywood. A Marvel, em especial, levou às grandes telas diversos de seus personagens de primeira grandeza, tais como Homem-Aranha, X-Men e Homem de Ferro. A DC teve sucesso cinematográfico na revitalização de Batman, embora nem tanto na de Superman. Ao mesmo tempo, cineastas independentes realizaram adaptações de HQs que não são de super-heróis, tais como *Anti-Herói Americano* (*American Splendor*), *Ghost World: Mundo Cão* (*Ghost World*) e *Persépolis*. O sucesso destes filmes por vezes ofuscou o longo histórico da relação dinâmica que existe entre quadrinhos e cinema, histórico este que remonta às origens do cinema no século XIX. Neste texto, tratarei de quatro aspectos dessa relação. O primeiro aspecto será uma discussão sobre os quadrinhos e a relação que eles possuem com o cinema na virada do século XIX; o segundo é uma breve análise das propriedades formais dos quadrinhos, considerando as semelhanças e diferenças entre os dois meios; o terceiro é uma visão geral do crescimento dos blockbusters baseados em quadrinhos; e o quarto diz respeito a outros tipos de filmes que têm origem nas HQs.

Até os anos 1990, a maior parte da pesquisa norte-americana sobre quadrinhos dizia que as HQs são uma invenção propriamente norte-americana. Esta visão inconsistente advinha mais de uma questão de definição e menos da arrogância ou da ignorância. Para os norte-americanos, os quadrinhos tiveram origem na seção de humor dos jornais no final do século XIX, que por sua vez devem sua origem às revistas de humor ilustrado como a *Puck*. Nesta versão da origem, *Yellow Kid* geralmente é tida como a primeira tira de quadrinhos. *The Yellow Kid*, porém, não era uma tira (o personagem geralmente aparecia numa ilustração solo, não numa sequência de quadros que definiria o que é uma tira), mas sim um personagem. *Yellow Kid* fez enorme sucesso, tanto que seu criador Richard Outcault foi surrupiado do jornal *New York World* de Joseph Pulitzer para o *New York Journal* de William Randolph Hearst. A fama deste personagem em específico levou à criação, por volta de 1900-1901, do que eu chamaria de tiras de jornal dos Estados Unidos: quadrinhos que comumente são publicados em quadros sequenciais com balões de fala, trazem um personagem específico e saem semanal ou mensalmente num jornal de grande circulação. A revista em quadrinhos norte-

americana, um panfleto de 20 x 25 centímetros com capa colorida e acetinada e páginas internas em papel mais barato, foi criada nos anos 1930 a partir de gráficas e editores que buscavam outras fontes de lucro e começaram a vender coletâneas de republicação das tiras. A popularidade destes quadrinhos gerou demanda por material inédito, o que por sua vez levou à criação dos quadrinhos de super-herói a partir de uma mescla de fontes, como as tiras de aventura e ação, a ficção científica e os heróis dos pulps, assim como diversos outros gêneros de quadrinhos.

Neste histórico, o papel de Juca e Chico (Max und Moritz) de Wilhelm Busch, que inspirou os Sobrinhos do Capitão (Katzenjammer Kids) de Rudolph Dirks foi admitido de pronto e até haviam alguns mais entendidos cientes quanto a Rodolphe Töpffer, o suíço pioneiro nos quadrinhos. A partir dos anos 1990, este histórico foi bastante ampliado por pesquisadores como David Kunzle e historiadores-fãs como Robert Beerbohm, de forma que o papel da Europa na criação das HQs está mais entendido nos EUA. Esta mudança de atitude deve-se em parte à definição variante do que seriam os quadrinhos, que supera a noção que os EUA têm quando a suas tiras e revistas e passa a uma ideia mais ampla sobre os quadrinhos como expressão artística. Por conta dos limites na definição dos quadrinhos nos EUA, editores e outros tiveram que inventar o termo “graphic novel”, para dar legitimidade à forma de expressão. Entender esta mudança de perspectiva na história dos quadrinhos ajuda a entender as conexões entre HQ e cinema porque, mais uma vez, apesar das versões cinematográficas de Yellow Kid, Foxy Grandpa, Happy Hooligan, dos Sobrinhos do Capitão e de Chiquinho (Buster Brown) no início desta história, não foi nos EUA que estas conexões ou sinergias tiveram início, mas sim na Europa, e particularmente na França.

Lance Rickman demonstrou que uma das primeiras interações existentes entre quadrinhos e cinema aconteceu em 1895 no filme O Regador Regado (L'Arroseur arrosé), dos irmãos Lumière. O filme repetia uma piada que é bem conhecida nos quadrinhos franceses: um jardineiro com uma mangueira de repente fica sem água porque alguma figura muito espirituosa fecha a torneira e a abre na hora mais imprópria, geralmente quando

alguém está olhando por onde sai a água. Fora o tema similar, Rickman defende que os autores destas HQs do regador, como Hermann Vogel, Christophe e Uzès (Achille Lemot), empregavam diversas “técnicas, tanto de manipulação temporal controlada pelo layout de quadros e pela relação entre eles, e a representação do espaço, pela relação entre os elementos gráficos dentro dos quadros e o uso de pontos de vista variados (ou, quem sabe, idênticos)” (RICKMAN, 2008, p. 14). Foi a familiaridade com este tipo de técnica que rendeu público para o cinema antes de o cinema existir como tal. Rickman é persuasivo na argumentação que faz, mas vale a pena rever as semelhanças e diferenças nas propriedades formais de quadrinhos e cinema.

Pascal Lefèvre (2007, p. 3) já aventou duas diferenças principais entre quadrinhos e filmes: “a forma material das imagens e os aspectos sociais de recepção”. Em termos simples, a produção cinematográfica exige mais tempo, mais investimento e mais organização. Ler uma HQ é uma experiência solitária, mas assistir a um filme geralmente é uma experiência de grupo. As diferenças entre quadrinhos e cinema ficam mais claras quando se adapta de uma mídia para a outra. Lefèvre abordou esta questão dos problemas de adaptação dos quadrinhos para o cinema e a resumiu em quatro questões chave:

1. O que fica de fora e o que entra de novo
2. A diferença entre dispor quadros numa página e suceder fotogramas numa tela
3. O dilema que há em traduzir desenhos em fotografias
4. O som no cinema (LEFEVRE, 2007, p. 4).

A criação dos motion comics, que existem ou na internet ou como downloads, que ainda se valem de desenhos mas têm som e atores que dão voz a personagens, acabou diminuindo algumas destas diferenças, mas também ajudou a ilustrar o argumento inicial. Desligar o som gera uma experiência bem diferente. Da mesma forma, o crescimento na venda de DVDs e de home theaters fez com que os motivos para se assistir a um filme no cinema, a qualidade de som e imagem, tenham perdido importância para os não-cinéfilos e diminuiu a diferença de experiência entre os dois meios. Porém, mais uma vez, desligar o som sublinha esta diferença. A diferença visual

é bem ilustrada pelo que se pode fazer na página quando se justapõe imagens, seja com quadros ou sem, para mostrar alguma variedade de ação concomitante, como nos exemplos de Rickman, e as técnicas que se usa no cinema. Com a montagem paralela no cinema, chega-se a um controle narrativo do tempo e do espaço que os quadrinistas tinham nos gibis de regador regado. O uso que o cineasta russo Sergei Eisenstein fez deste recurso na cena da Escadaria de Odessa, no filme *O Encouraçado Potemkin*, ainda hoje é um grande exemplo deste poder narrativo. Mas por mais que se tenha controle ferrenho e forte estrutura nestas seqüências, o espectador ainda vê uma cena de cada vez conforme a perspectiva do diretor, enquanto que na página a ação pode ser vista simultaneamente à escolha do leitor. Quando Ang Lee utilizou vários frames na tela para replicar a página de HQ e mostrar ações paralelas, no filme *Hulk*, de 2003, a reação do público não foi favorável. A reação ao filme pode ter sido ou não provocada por essa tentativa de replicar as propriedades de enquadramento das HQs, mas o fracasso comercial do filme deixou em dúvida o que faz a adaptação de um filme ter êxito comercial e estético.

Os filmes que adaptam quadrinhos de super-herói dos EUA provavelmente sejam os primeiros a vir à mente quando se pensa em adaptações de HQ para o cinema. Isto se dá em parte porque estes filmes chegam ao mercado como grandes eventos, nos quais o filme é apenas a ponta de lança de uma cornucópia de subprodutos que se sustentam em um determinado estilo de personagens, trama e narrativa que é identificável facilmente. Matthew P. McAllister e co-autores já traçaram a relação entre quadrinhos e blockbusters, observando que desde o final dos anos 1980 a indústria de cinema norte-americana passou a definir o blockbuster não apenas como filme de grande orçamento, como o era até poucos anos antes, mas como um filme que possui “um orçamento de divulgação muito maior... que envolve parcerias de promoção cruzada; um cronograma de estreias que dá conta do mercado global; a meta de o fim de semana do lançamento obter grande repercussão; a busca de premissas e personagens com predisposição para se tornarem franquias; e, em termos de gênero, a dominância

do thriller ‘pipoca’ de ação-aventura com muitos efeitos especiais.” (McALLISTER, GORDON, JANCOVICH, 2006, p. 110)

*Superman – O Filme*, de 1978, dirigido por Richard Donner, serviu de base para este tipo de filme baseado em HQ. Como demonstram Rayna Dennison, Alexander e Ilya Salkind, produtores de *Superman – o Filme*, que venderam a produção como um blockbuster ainda na fase de realização, distribuindo informes sobre a amplitude do investimento que iam deste o número de locações (oito) até a altura de Christopher Reeve (1m90). Além disso, o filme ficou inter-relacionado com as instalações de ponta do Pinewood Studios, em Londres, e ao áudio Dolby, à época o ápice da excelência sonora no cinema. Assim como blockbusters anteriores, eles propagandearam as estrelas que tinham em anúncios teaser na *Variety*, revista da indústria cinematográfica. Tendo Reeve, então um jovem desconhecido, como Superman, os Salkinds reforçaram que Marlon Brando e Gene Hackman estavam envolvidos, assim como Glenn Ford e Ned Beatty, que deram um grau de respeitabilidade ao projeto por serem atores sérios. A Warner Communication, que detinha os direitos sobre os personagens por meio da subsidiária DC Comics, licenciou profusamente a imagem de Superman em vários produtos. Além disso, os Salkinds pensaram o filme como franquia, à maneira da série 007, e filmaram boa parte da seqüência, *Superman II*, durante a produção do primeiro filme. Os Salkinds e os Warners aproveitaram o mercado globalizado para criar expectativa pela estreia da seqüência nos EUA, no verão, lançando o filme seis meses antes na Europa e na Austrália. Os Salkinds foram pioneiros inclusive na prática de subvencionar os custos de produção com product placement pago, mostrando a marca da Marlboro por honorários de US\$ 42 mil. (DENISON, 2007, p. 111)

O slogan do filme *Superman*, “você vai acreditar que um homem pode voar”, e as dificuldades que os Salkinds tiveram para fazer valer esta promessa, são indicativo de por que não houve mais blockbusters baseados em quadrinhos logo após *Superman – o Filme*. Aliás, os efeitos especiais risíveis de *Superman IV* condenaram o filme, em muitos mercados, ao lançamento direto

em vídeo. Na estreia mundial do documentário *Comic Book Confidential* em Rochester, Nova York, em 1988, Stan Lee contou à plateia que ele considerava que a melhor maneira de levar os personagens Marvel à telona, em filmes de qualidade, seria começar por *Wolverine* e, a partir daí, com sorte, ter lucro suficiente para atrair o nível de investimento que se precisaria para um filme dos X-Men com efeitos especiais críveis. Na época ele torcia que os avanços tecnológicos nos anos por vir fariam estes efeitos ficarem mais baratos e mais realistas.<sup>2</sup> A dificuldade que se tem em deixar os efeitos especiais mais realistas é, sem dúvida alguma, o motivo pelo qual o *Batman* de Tim Burton, de 1989, e o *Dick Tracy* de Warren Beatty, de 1990, filmes que custaram respectivamente US\$ 35 milhões e 47 milhões, na década logo após *Superman – o Filme*, focaram personagens sem superpoderes. Os dois filmes penderam para versões identificáveis do personagem, sendo que o *Batman* de Burton equilibrava com cuidado várias versões do herói e assim produziu uma versão cinematográfica que faria sucesso tanto com o público leitor de quadrinhos, à época em êxtase com o *Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller, e outros fãs do homem-morcego. *Dick Tracy*, de Beatty, foi audaz ao tentar replicar a estética dos quadrinhos, estilo que Michael Cohen (2007) demonstrou que foi totalmente conectado à presença de um herói das HQs.<sup>3</sup>

A Marvel não seguiu o plano de Stan Lee para entrar na produção de adaptações. *Blade* (1998) foi a primeira adaptação de qualidade de um quadrinho Marvel. Baseado em um coadjuvante do gibi dos anos 1970, *Tumba de Drácula*, o filme trazia Wesley Snipes como o personagem homônimo meio humano/meio vampiro. O filme arrecadou US\$ 70 milhões nos EUA e US\$ 61 no mercado estrangeiro, o que fez dele o vigésimo-nono filme de maior arrecadação em 1998 e o sexto entre os filmes de classificação R naquele ano (nos EUA, a classificação exige que menores de 17 anos só o assistam acompanhados de um adulto)<sup>4</sup>. Dois anos depois, a Marvel deu continuidade com *X-Men*, que arrecadou US\$ 296 milhões no mundo todo e teve duas sequências que arrecadaram, cada uma, US\$ 400 milhões. A

escala do blockbuster de quadrinhos é tal que as duas sequências seguintes de *X-Men* custaram US\$ 210 milhões e o ganho foi uma decepção em comparação à primeira sequência, realizada por metade dessa quantia, e em relação ao sucesso espetacular de *Homem-Aranha 3*, feito com US\$ 258 milhões e que rendeu quase US\$ 900 milhões pelo mundo. Os números astronômicos destes filmes, que foram equiparados pelas novas versões cinematográficas de *Superman* e *Batman*, criaram um “auê” renovado em torno das HQs como produtos propícios para virar cinema.<sup>5</sup>

Se essas franquias cinematográficas dos quadrinhos são ou não exemplos de narrativa transmídia, na qual a trama desenvolve-se em várias mídias, ou canais diversos, depende de como os públicos relacionam-se com as várias versões midiáticas de um personagem ou mundo ficcional. Se os públicos veem um texto específico, como um filme, tão integral a uma narrativa unificada como qualquer outro texto, como uma HQ, quem pensa desta forma vai ter a experiência da narrativa como transmídia. Por outro lado, se os públicos verem determinado texto como apócrifo em relação a uma narrativa, então aparentemente a ideia da história transmídia não bastará como explicação, pois o significado particular de um texto é indefinido. Porém, como afirma o pesquisador canadense Felan Parker, é preciso “reconhecer e levar em conta como o discurso de cada franquia constrói e organiza multiplicidades diversas e incoerentes de textos e significados para formar um sistema coerente”. Parker defende “conceituar franquias transmídia... como redes discursivas complexas” como uma melhor maneira e pensar franquias transmídia do que narrativas coerentes e que fogem da tentativa de julgar cada instância visual ou situacional de um personagem numa narrativa unificada, ou não, de forma a determinar textos canônicos (PARKER, 2010).

O ritmo crescente de super-heróis de revistas em quadrinhos no cinema, à primeira vista, também pode lembrar outra forma de entender mudanças na produção e consumo midiático: a convergência das mídias. Mas, como coloca Henry Jenkins (2006, p. 3-4), a convergência das mídias não trata apenas de plataformas midiáticas fazendo amálgamas e nem personagens que aparecem em várias plataformas.

2 Eu estava presente no fato e relato de memória.

3 <http://www.boxofficemojo.com>

4 <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=blade.htm>

5 <http://www.boxofficemojo.com>



Para Jenkins, a convergência se dá fora da tecnologia, mas sim em como cada indivíduo constrói sentido a partir do que absorve do “fluxo midiático” e da forma como usa o conhecimento e o compartilha com outros para produzir o que Pierre Lévy chamou de “inteligência coletiva”. É elementar à argumentação de Jenkins o papel dos fãs na produção midiática. Para ele, um fator importante na convergência é a o uso que os fãs fazem da internet como

espaço de experimentação e inovação, onde amadores realizam a primeira sondagem, criam novas práticas, temáticas e geram conteúdos que podem atrair um público cult nos seus próprios termos. As práticas entre eles que tiverem maior viabilidade comercial então são absorvidas pela mídia mainstream, seja diretamente, quando se contrata novos talentos, ou quando se criam obras de TV, vídeo ou cinema baseadas nas mesmas qualidades estéticas e temáticas. Em troca, conteúdos da mídia mainstream podem servir de inspiração para obras subsequentes de amadores, as quais, por sua vez, fazem a cultura popular tomar novos rumos. Em um mundo como tal, as obras fãs não podem mais ser entendidas simplesmente como obras derivadas de conteúdos mainstream; devem ser entendidas em si como abertas a apropriação e remanejamento pelas indústrias midiáticas.” (JENKINS, 2006, p. 148)

Em versão prévia desse texto, Jenkins escreveu: estamos diante da emergência de um loop de retroalimentação que se dá entre a estética emergente do faça-você mesmo, que é a cultura participativa, e a indústria mainstream” (JENKINS, 2003, p. 305). A ausência desta frase no texto posterior ressalta parte da tensão que ainda não se resolveu nesta abordagem. Jenkins quer ressaltar o papel que os fãs têm em moldar a cultura ao invés de vê-la como algo que é imposto a nós pelas grandes empresas. Ao mesmo tempo, ele compreende a disparidade entre fãs e grandes empresas. Em muitos sentidos, a obra de Jenkins é uma defesa das grandes empresas e dos interesses destas, que é o poder de maximizar lucros, está

em deixar a criatividade dos fãs fluir ao invés de deixá-los amarrados a restrições jurídicas como direitos autorais e marcas registradas. Jenkins sugere que grandes empresas de mídia relaxam o controle sobre personagens e franquias midiáticas para se envolver de maneira mais profunda com os fãs, de forma que fazem um investimento de posse sobre eles. Como as grandes corporações conseguem mobilizar capital para produções de grande escala eles podem pegar as perspectivas dos fãs e trabalhá-las de maneiras que os fãs não teriam como. O modelo empresarial para corporações de mídia é o do lucro por volume. Para grandes empresas de mídia há um cálculo delicado entre relaxar o controle em algumas áreas, correndo o risco de enfraquecer os direitos que têm sobre os produtos, e o resultado de ter mais fãs para conteúdos que apenas as grandes empresas podem produzir, como os blockbusters e o licenciamento.

Alguns tipos de quadrinhos, em particular os de super-herói, são propícios para a hipermercantilização, pois os personagens tomam a frente mais como trademarks do que figuras bem desenvolvidas, que podem transmitir narrativas com significado. Mas há outras tradições que existem fora das determinações comerciais dos blockbusters. Elas se dividem em duas grandes categorias: filmes que suscitam algumas propriedades formais dos quadrinhos, tais como os balões, onomatopeias, composição visual e tais, e filmes que se baseiam em quadrinhos que não de super-heróis, especialmente os que são comercializados como graphic novels.<sup>6</sup> Tanto Pierre Sorlin (2008) quanto Drew Morton (2010) escreveram recentemente sobre o uso que Jean-Luc Godard faz da linguagem dos quadrinhos em filmes tais como *Made in USA* (1966), *Duas ou Três Coisas que eu Sei Dela* (1967), *A Chinesa* (1967) e *Tudo Vai Bem* (1972). Em *Made in USA*, Godard faz experiências que Morton trata como uma “mise-en-scène baseada no layout espacial da tira”. O uso que Godard faz dos quadrinhos em *A Chinesa* expandiu para retratações simbólicas de poder imperialista, ou a falta do mesmo, usando *Capitão América* e *Sargento Fury*, e, segundo Morton, usando o texto como recurso narrativo à maneira dos quadrinhos. O uso dos quadrinhos por Godard culminou em *Tudo Vai Bem*, no qual boa parte da ação na tela replicava uma página de

<sup>6</sup> O uso que as editoras fazem do termo “graphic novel” no marketing ajudou os quadrinhos a ganharem mais respeito nos EUA. Ver Ian Gordon. Making comics respectable: how Maus helped redefine a medium.” In: LYONS, James (ed.) *New Directions in Narrative Art*. Jackson: University Press of Mississippi. [no prelo]

HQ pelo uso criativo de um plano aberto que mostra vários andares de uma fábrica ocupada pelos operários. O uso que Godard faz dos quadrinhos no cinema fez parte do movimento da Pop Art, que desafiou a estética mais tradicional ao apropriar-se do que era chamado de arte menor e incorporá-la a artes maiores. Simultaneamente, em 1966, os produtores da série de TV debochada de Batman reapropriaram a Arte Pop e, com baixas pretensões artísticas, replicaram técnicas de quadrinhos, tais como a onomatopeia. A versão cinematográfica de *Barbarella*, de Jean-Claude Forest, dirigida por Roger Vadim em 1968, deu uma estética Pop Art debochada às temáticas de carga sexual típicas de outros filmes de Vadim.

Embora estas tentativas de incorporar formas e técnicas de quadrinhos ao cinema e à TV não se apliquem, o advento do blockbuster de super-herói foi acompanhado de uma sequência de filmes baseados em quadrinhos que não de super-heróis.<sup>7</sup> Alguns destes filmes, como *Estrada para Perdição* (2002) pouco destacam suas origens quadrinísticas, ao passo que outros como *Sin City*, de Robert Rodriguez e Frank Miller, baseado em HQ de Miller, e a fantasia de Enki Bilal, *Immortel (ad vitam)* (2004), baseada em A Trilogia Nikopol, faz referência explícita a sua origem. No caso de *Sin City*, Rodriguez tentou replicar o máximo possível os quadros de Miller na tela, a ponto de desafiar as regras do Sindicato de Diretores ao nomear Miller co-diretor (McALLISTER et al., 2006, p. 113). Sophie Geoffroy-Menoux (2007) defende que o filme de Bilal desconstrói os quadrinhos nos quais se baseia por fazer parte da crítica de Bilal quanto à forma como as imagens são manipuladas para manipular os espectadores. *Ghost World*, um filme sem super-heróis e não-blockbuster, baseado na HQ de Daniel Clowes, suscita a mesma temática de formação juvenil que os filmes de *Homem-Aranha* de Sam Raimi. No mais, como ressalta Matin Flanagan (2006), estes dois filmes tinham a intenção de atrair um público mais velho devido ao apelo nostálgico. *Ghost World* trouxe momentos para o pessoal mais velho refletir com carinho sobre a rebeldia juvenil ou ritos de passagem e *Homem-Aranha* suscitou o estilo particular que há no desenho de Steve Ditko. O filme *Anti-Herói Americano*, de 2003, baseado nos quadrinhos autobiográficos

de Harvey Pekar, empreendeu uma mistura do formato docudrama com a estética de quadrinhos, tais como balões de pensamento e quadros de HQ e nos créditos. Como diz Craig Hight (2007), o filme sugere um comentário sobre a representação nas duas mídias.

A popularidade do mangá no Japão também levou a muitas adaptações em diversas plataformas. Mangás muitas vezes foram adaptados para o cinema, geralmente na forma de animes. Muitas destas adaptações são OVA, que são longas-metragens feitas para lançamento em vídeo e não no cinema ou na TV. Bom exemplo deste tipo de produto é *Black Jack*, de Osamu Tezuka. Este mangá, do criador de *Kimba o Leão Branco* e *Astro Boy*, saiu originalmente na revista semanal *Shonen Champion* em novembro de 1973. O personagem titular faz milagres da medicina, embora trabalhe como médico sem licença, fora do sistema. Ele é uma espécie de paladino que se envolve em boas ações esporádicas. Existem dez OVAs de *Black Jack*, também disponíveis em versões dubladas em inglês. *Black Jack* também virou três séries animadas para TV nos anos 2000. Como indicador da popularidade internacional crescente dos mangás, duas editoras norte-americanas, a Viz e a Vertical, republicaram mangás de *Black Jack*. O mangá *City Hunter*, de Tsukasa Hojo, que trata de um detetive particular em Tóquio, também foi adaptado em diversos formatos, incluindo um filme live-action. Publicado originalmente na *Shonen Jump* semanal de 1985 a 1991, ele foi republicado em volume único e traduzido para diversos idiomas, incluindo chinês, inglês e francês. O mangá fez grande sucesso com os públicos leitores do chinês em Taiwan, Hong Kong e no sudeste asiático. Também levou a um OVA, um anime, e várias séries de animes para TV. Em 1993, o estúdio de cinema Golden Harvest, de Hong Kong, produziu um filme live-action em que Jackie Chan interpretava o protagonista Ryo Saeba. Uma nova versão televisiva, com atores, do mangá está atualmente em produção com o ator coreano Jun Woo-sung a postos para interpretar Ryo.<sup>8</sup>

Entre outros mangás que foram adaptados para filmes live-action, assim como viraram vários animes, estão *Death Note* de Tsugumi

7 Para uma lista extensiva, veja RHODE, Mike. *Film & TV adaptations of comics*.

8 Chung Woo-sung First Asian Actor to Star in American TV Drama. *Korean Broadcasting System*, December 23, 2008. Disponível em: [http://english.kbs.co.kr/entertainment/news/1561638\\_28572.html](http://english.kbs.co.kr/entertainment/news/1561638_28572.html). Acesso em 1, Jul. 2010.

Ohba e Takeshi Obata, e *20th Century Boys*, de Naoki Urasawa. Nos dois casos, os filmes foram produzidos no Japão e tiveram distribuição por toda a Ásia, mas apenas parcialmente nos EUA e na Europa. Os dois produtos têm ligação com a empresa Viz Media, dos EUA, que abre as portas para a recepção norte-americana. A popularidade destes mangás e filmes faz parte de uma tendência geral nos EUA que fez as vendas de mangá crescerem rapidamente durante um período de queda de vendas de livros e quadrinhos (MASTERS, 2006). Aliás, a divisão japonesa da Warner Bros. Pictures produziu filmes em japonês de *Death Note* e prepara um filme em inglês baseado no mangá. A Warner Bros também prepara versões em inglês do *Bleach* de Tite Kubo e do *Akira* de Katsuhiro Otomo (FLEMING, 2009; SIEGEL, 2008).<sup>9</sup> Se Hollywood vai saber lidar com estas adaptações é uma dúvida, dada a recepção problemática da versão que a 20th Century Fox fez em 2009 do *Dragon Ball* de Akira Toriyama.<sup>10</sup>

O fenômeno japonês *Densha Otoko* (*Homem Trem*) pode ser sinal da relação futura entre quadrinhos e cinema. Em março de 2004, um jovem anônimo, que passou a ser chamado de *Homem Trem*, relatou no fórum 2channel de uma ocasião em que estava num trem e, sendo ele um *Densha Otoko* (um geek legal), teve a coragem de defender uma garota de um bêbado metido. Ele acabou recebendo um presente bastante caro de agradecimento. Querendo saber se o presente era um sinal para ele convidar a mulher para sair, o *Homem Trem* ouviu várias afirmativas, começou a discutir o namoro com a mulher e receber conselhos do fórum. As postagens do *Homem Trem* acabaram quando o relacionamento chegou ao nível potencialmente sexual, mas não sem antes gerar quase 30 mil posts em 58 dias. Estes posts foram posteriormente editados e viraram um ebook. Diz-se que editoras japonesas disputaram a publicação do livro e, em 4 de junho de 2004, Nishimura Horoyui, proprietário do 2channel, assinou contrato com a editora Shincho. O livro virou best-seller logo ao ser lançado, em outubro do mesmo ano, e gerou diversas versões em mangá, um filme live action e uma dramatização para TV (FREEDMAN, 2009). Independentemente de existir uma pessoa real por trás da persona

*Homem Trem* ou de ser um case de marketing viral muito bem trabalhado, ele representa um formato de convergência das mídias no qual postagens em um fórum na internet, algo que aparentemente existia fora do meio de livros, mangás e cinema, poderia ser apropriado ou licenciado rapidamente para produzir lucros de grande escala, independente do texto original ainda existir de graça na web.

A compra da Marvel Comics pela Disney em 2009 significa que as duas empresas de quadrinhos de super-herói de maior destaque nos EUA, Marvel e DC, e as produtoras dos filmes de quadrinhos de maior bilheteria no planeta, agora estão alinhadas e firmes com grandes estúdios de cinema (BARNES; CIEPLY, 2009). Como cada vez mais destes personagens viram filmes, e outras versões transmídia, seus quadrinhos podem vir a perder importância. Por outro lado, se os quadrinhos de super-herói se tornarem menos significativos, outros tipos de quadrinhos podem beneficiar-se deste interesse e das vendas em ascensão. E se a tendência dos últimos dez anos persistir, estes quadrinhos frequentemente serão fontes e inspiração para filmes não-blockbuster. Os dois meios, entrelaçados desde suas origens em fins do século XIX (CHRISTIANSEN, 2000; LACASSIN, 1972; PEETERS, 1996), provavelmente assim irão se manter no século XXI, mesmo que a mídia passe por convergências das mais inesperadas.

#### Referências

- BARNES, Brooks; CIEPLY, Michael. Disney swoops into action, buying Marvel for \$4 Billion. *New York Times*, Aug. 31, 2009. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2009/09/01/business/media/01disney.html>. Acesso em 1 Set. 2009.
- CHRISTIANSEN, Hans-Christian. Comics and film: a narrative perspective. *Comics & Culture: analytical and theoretical approaches to comics*. In: MAGNUSSEN, Anne; CHRISTIANSEN, Hans-Christian. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2000. p. 107-21.
- COHEN, Michael. *Dick Tracy: in pursuit of a comic book aesthetic*. In: GORDON, Ian; JANCOVICH, Marc; McALLISTER, Matthew P. (ed.) *Film and Comic Books*. Jackson: University

9 Ver também: Borys Kit, Warner Bros. prepping film adaptation of 'Bleach' manga. *The Hollywood Reporter*, March 21, 2010. Disponível em: <http://heatvision.hollywoodreporter.com/2010/03/warner-bros-prepping-film-adaptation-of-bleach-manga.html>. Acesso em Jul. 1, 2010.

10 Para resenhas dos contratos veja-se, por exemplo, GOODWIN (2009) e HILLIS (2009).



- Press of Mississippi, 2007. p. 13-36
- DENISON, Rayna. It's a bird! It's a plane! No it's a DVD: Superman, Smallville, and the production (of) melodrama. In: GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark; McALLISTER, Matthew P.(ed.). *Film and Comic Books*, Jackson: University Press of Mississippi, 2007. p. 166-167.
- FREEDMAN, Alisa. Train Man and the gender politics of Japanese 'Otaku' culture: the rise of new media, nerd heroes and consumer communities. *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, n. 20, April 2009. Disponível em: <http://intersections.anu.edu.au/issue20/freedman.htm#t6>. Acesso em 1 Jul 2010.
- GOODWIN, 'Dragonball' twists manga plot beyond recognition. *Las Vegas Review Journal*, April 26, p. 5], 2009.
- HILLIS, Aaron. Dragonball Evolution: a cartoonish coming-of-Ager. *Village Voice*, April 8, 2009. Disponível em: <http://www.villagevoice.com/2009-04-08/film/dragonball-evolution-a-cartoonish-coming-of-ager/>. Acesso em 1 Jul. 2010.
- FLANAGAN, Martin. Teen trajectories in Spider-Man and Ghost World. In: GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark; McALLISTER, Matthew P.(ed.). *Film and comic books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. p. 137-159.
- FLEMING, Michael. Warner brings 'Death' to bigscreen. *Variety*, April 30, 2009. Disponível em: <http://www.variety.com/article/VR1118003063.html?categoryid=19&cs=1>. Acesso em 1 Jul 2010.
- GEOFFROY-MENOUX, Sophie. Enki Bilal's intermedial fantasies. In: GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark; McALLISTER, Matthew P.(ed.). *Film and comic books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. p. 268-283.
- HIGHT, Craig. American Splendor. In: GORDON, Ian; JANCOVICH, Marc; McALLISTER, Matthew P.(ed.) *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. p. 180-198.
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture: where old and new media collide*. New York University Press, 2006.
- JENKINS, Henry. Quentin Tarantino's Star Wars?: digital cinema, media convergence, and participatory culture. In: Jenkins, Henry; THORBURN, David (ed.). *Rethinking media change: the aesthetics of transition*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003.
- LACASSIN, Francis. The comic strip and film language. *Film Quarterly*, v. 26, n. 1, p. 11-23, Fall 1972.
- LEFÈVRE, Pascal. Incompatible visual ontologies: The problematic adaptation of drawn images. In: GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark; McALLISTER, Matthew P.(ed.). Jackson: University Press of Mississippi, 2007. p. 1-12.
- McALLISTER, Matthew P.; GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark. Blockbuster meets superhero comic, or Art House meets Graphic Novel?: The contradictory relationship between film and comic art. *Journal of Popular Film and Television*, v. 34, p.108-114, Fall 2006.
- MASTERS, Coco. America drawn to manga. *Time*, August 10, 2006. Disponível em: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1223355-1,00.html>. Acesso em 1 Jul. 2010.
- MORTON, Drew. Godard's comic strip mise-en-scène. *Senses of Cinema*, no. 53, 2009. Disponível em: <http://www.sensesofcinema.com/godards-comic-strip-mise-en-scene/>. Acesso em 21 dez. 2015.
- PARKER, Felan. Official apocrypha: Elseworlds, What If..? and the transmedia franchise. In: NEW NARRATIVE CONFERENCE, University of Toronto, May, 2010.
- PEETERS, Benoît. *Cinéma et BD / Film en strip*. Brussels: Musée du Cinéma/Filmmuseum, 1996.
- RHODE, Mike. *Film & TV adaptations of comics*. Lulu Books, 2007.
- RICKMAN, Lance. Bande dessinée and the cinematograph: visual narrative in 1895," *European Comic Art*, Liverpool, University Press, v. 1, n. 1, p. 1-19, Spring 2008.
- SIEGEL, Tatiana. Quick on the draw. *Variety*, Feb. 25, p. 4, 2008.
- SORLIN, Pierre. Godard: lo schermo come fascicolo a fumetti. In: QUARESIMA, Leonardo; SANGALI, Laura Ester; ZECCA, Federico (ed.). *Cinema and Comics / Cinema e Fumetto: proceedings of the XV International Film Studies Conference*. Udine: Forum Editrice Universitaria Udinese, 2008.