

“American Splendor”

Realidade e ficção no “cinema em quadrinhos”

Fernanda Pacheco de Moraes Guevara Malvestiti*
Universidade Tuiuti do Paraná

Índice

1	Introdução	2
2	Apresentação da obra e análise fílmica	4
3	Reflexões finais	14
4	Referências bibliográficas	16

Resumo

A proposta deste artigo é apresentar uma breve análise de fragmentos do filme “American Splendor”, levando em consideração as técnicas cinematográficas utilizadas para a sua confecção, os efeitos comunicacionais empregados e, principalmente, a capacidade de trabalhar na obra o amalgamento entre a arte sequencial das histórias em quadrinhos e o cinema. Neste caso específico, a arte dos quadrinhos e a sétima arte aparecem imbricadas e se destinam a retratar “realidade e ficção”. Para nortear a pesquisa consideram-se, entre outros, os apontamentos sobre cinema feitos por Eisenstein (2002), além da obra de Eisner (1999) que trata do tema dos quadrinhos. Acrescenta-se como referencial teórico Vanoye e Goliot-Lété (1994) que fazem uma ampla reflexão sobre análises fílmicas.

*Docente do curso de Comunicação Social ^Ú Publicidade e Propaganda da Universidade Estadual do Centro-Oeste, Guarapuava, Paraná. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba-Paraná.

Abstract

The proposal of this article is to show a brief analysis of American Splendor's fragments, considering the cinematic techniques, the communicational effects and, specially, the capacity of working with the sequential art of strip cartoons and the movie. In this specific case, the strip cartoons art and the seventh art come together and objective to portray "reality and fiction". To guide the research, the studies about cinema done by Eisenstein (2002), as wells as Eisner's (1999) work which talks about strip cartoon. As a theoretical reference, it is added Vanoye and Goliot-Lété (1994), who reflects about cinema analysis.

1 Introdução

O século XIX foi palco do surgimento de duas técnicas artísticas, o Cinema e os Quadrinhos, que têm objetivos comunicacionais semelhantes e que visam impactar o receptor com mensagens de valor estético, ideológico, moral, religioso ou uma combinação destes.

Tanto o Cinema, designado como a Sétima Arte, quanto as Histórias em Quadrinhos (HQ), caracterizados como Arte Sequencial, retratam histórias reais ou fictícias com o intuito de entretenimento ou instrução. Em diversos aspectos as duas artes se entrelaçam, ou seja, são meios de expressão que se utilizam da imagem e da palavra para se manifestar, ambas possuem um ritmo visual determinado e fazem uso da montagem para alcançar o resultado planejado.

É conveniente, neste caso, registrar o que o arauto da HQ moderna, Eisner (1999), diz sobre as HQs:

A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que no mundo moderno da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo (EISNER, 1999, p. 13).

Para a sua expressão os quadrinhos utilizam imagens repetitivas, símbolos e palavras facilmente reconhecíveis para assim criar uma linguagem que possa ser compreendida por quem recebe a mensagem. Para que haja uma perfeita compreensão é necessário que o leitor seja levado em consideração, isto é,

uma interação deve ser desenvolvida. Neste sentido, o artista sequencial deve evocar imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes para concretizar seu projeto.

A transformação de códigos em uma linguagem própria também é característica do cinema, que requer do espectador a interpretação e o entendimento de mensagem.

Na opinião de Lebel (1989) que considera o cinema como uma linguagem que permite que os filmes adquiram um sentido e, conseqüentemente, produzam um efeito:

A linguagem cinematográfica só adquire efeito nos filmes, visto que só o filme é sistema, só o próprio filme, pois, confere às formas propriamente cinematográficas valor de signos no interior de uma linguagem (LEBEL, 1989, p.215).

A partir de sua linguagem o cinema consegue desenvolver com o espectador uma relação de contrato, ou pacto cinematográfico que concede ao emissor, no caso, o cineasta, o poder de dirigir os pensamentos e emoções do espectador no tempo em que este é submetido ao filme. Cabe ao espectador, mediante tal pacto admitir como verossímil tudo o que se apresenta.

Toda relação de contrato pressupõe o que Fontanille (2001) chama de “fidúcia”, ou seja, é uma relação de confiança e de crença que se estabelece entre o destinador e o destinatário, onde um determina e outro é determinado. A relação constitui ainda certa cumplicidade entre as partes.

Mesmo considerando cinema e quadrinhos como artes contemporâneas, Eisner (1999), afirma que “É interessante notar que apenas recentemente a Arte Seqüencial emergiu como disciplina discernível ao lado da criação cinematográfica, da qual é verdadeiramente uma precursora”.

É fato que a Arte Sequencial, que pode ser expressa por meio de tiras e de revistas em quadrinhos, já sofreu grande preconceito e obteve pouco reconhecimento por parte da academia, situação que pode ser atribuída, principalmente, ao seu uso e às temáticas consideradas insuficientemente literárias. Entretanto, com o advento da tecnologia gráfica e com a chegada de uma era completamente dependente da comunicação visual, pode-se afirmar que um novo valor foi atribuído aos quadrinhos, podendo considerá-los como uma “arte de comunicação” como reforça Eisner (1999).

A contemporaneidade das duas artes permite que sejam destacadas algumas semelhanças como o emprego do roteiro, o uso de recursos de enquadramento, iluminação e profundidade de campo, que são características comuns presentes no cinema e nos quadrinhos.

Além das semelhanças é importante destacar que a proximidade entre quadrinhos e cinema tornou-se uma fonte inesgotável de êxitos. As adaptações feitas dos quadrinhos para o cinema vêm nas três últimas décadas produzindo grande fascínio nos espectadores. O clássico filme do Superman¹ de 1978 e o primeiro Batman² de 1989 foram os precursores de um tempo em que as produções cinematográficas do gênero seriam uma constante.

Este artigo propõe uma análise de fragmentos de um filme que aborda o tema dos quadrinhos de uma forma completamente alternativa e inovadora. O filme “American Splendor” lançado em 2003, apresenta uma justaposição de imagens cinematográficas e imagens de quadrinhos, estáticas e em movimento. Além disso, trabalha com o que se pode chamar de “metacinema”, ou seja, fala do filme dentro do filme.

Na contramão das histórias tradicionais exploradas pelos quadrinhos que são transpostas para o cinema e que exibem heróis robotizados, cenários sombrios, justiceiros e lutas violentas, o filme tem como protagonista Harvey Pekar, um “herói” menos usual, cabe talvez chamá-lo de anti-herói. O cotidiano do “herói” é retratado sem subterfúgios, a partir do que se imagina ser uma história real. Na obra merecem destaque as aparições do próprio Harvey Pekar e de outras personagens que contracenam com seus representantes ficcionais.

2 Apresentação da obra e análise fílmica

Em muitos momentos a obra estudada coloca em dúvida o gênero cinematográfico a que pertence. O “espectador normal³”, termo empregado por Vanoye (1994), pode ser confundido em virtude das freqüentes aparições de personagens reais que contracenam com seus análogos. O espectador, neste caso, pode ser tomado por uma dúvida que o coloca mediante a duas possibilidades. A primeira possibilidade consiste em estar assistindo a um documentário-ficcional e a segunda consiste em estar mediante uma ficção-documental.

Contrariando as considerações dos diretores Robert Pulcini e Shari Springer Berman que não classificam o filme como um documentário, apesar de serem documentaristas, pode-se ousar dizer que se trata sim de um documentário,

¹ Personagem fictício criado pelos autores de quadrinhos Joe Shuster e Jerry Siegel em 1940. (<http://www.dccomics.com/comics>, acesso em fev/2008).

² Herói cuja primeira aparição credita-se a Frank Foster em 1932. Entretanto, oficialmente o criador é Bob Kane. (<http://www.dccomics.com/comics>, acesso em fev/2008).

³ Passivo, ou melhor, menos ativo do que o analista, ou mais exatamente ainda, ativo de maneira instintiva, irracional. Está submetido ao filme, deixa-se guiar por ele. (VANOYE, 1994, p. 18).

mas com características inovadoras que tornam a obra atraente e fluída, além de heterogênea, e que possibilita ao espectador desenvolver sua imaginação e interpretar o filme a seu modo.

Reafirmando e esclarecendo esse conflito que se estabelece sobre realidade e ficção, no papel de “espectador-analista⁴”, outro termo de Vanoye (1994), designa-se a obra estudada como um documentário da vida de Harvey Pekar, cujo personagem é interpretado ora pelo ator Paul Giamatti, ora pelo próprio Harvey, que aparece em vários momentos do filme, vivendo a si mesmo ou fazendo comentários sobre como seu personagem foi adaptado para o cinema.

Entremeado por cenas representativas do cotidiano do “herói” e por cenas em que personagens reais comentam suas vidas e suas preferências a obra mostra também algo que se pode comparar a um *making of*⁵ do filme, onde são feitas ponderações sobre o roteiro a ser cumprido e sobre os personagens. É com base nesses procedimentos empregados que se percebem no filme as características de “metacinema”. Isso pode ser facilmente identificado em inserções de Harvey Pekar real falando sobre o filme (ver Figura 1).

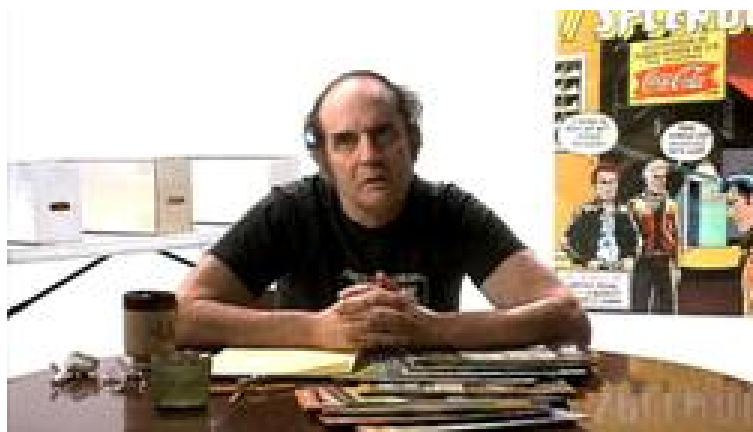


Figure 1: Harvey Pekar comentando o filme. No detalhe da capa da revista destaca-se um patrocinador. (American Splendor, 2003).

Do mesmo modo que Harvey surge no filme representando a si próprio e comentando o filme, sua esposa Joyce Brabner, também atua junto à atriz Hope Davis que incorpora a sua personagem. Assim também acontece com

⁴ Ativo, conscientemente ativo, ativo de maneira racional, estruturada. Submete o filme a seus instrumentos de análise, a suas hipóteses. (VANOYE, 1994, p. 18).

⁵ Jargão usado para um documentário de bastidores que registra em imagem e som o processo de produção, realização e repercussão de um filme, novela, seriado ou produto audiovisual.

outros personagens, como Toby, o amigo nerd de Harvey Pekar que defende a liberdade e a vitória dos nerds na sociedade. Em vários momentos realidade e ficção se confundem pela presença de Harvey real e Harvey ator, Toby real e Toby ator. (ver Figura 2).



Figure 2: Harvey e Toby contracenam com seus personagens (American Splendor, 2003).

Sob essa perspectiva, é possível afirmar que o filme dialoga com a onda pós-moderna de cinema que leva personagens reais para a tela sem estabelecer limites entre personagem e representação.

Ainda sobre realidade e ficção destaca-se a posição de Lebel (1989) que faz uma reflexão importante afirmando que:

O cinema reflete uma realidade determinada. De certo modo o filme é a imagem da realidade que serviu precisamente para fabricar as suas imagens e sons. Estas imagens e sons foram elaboradas a partir de uma realidade, quer completamente organizada (cenas rodadas em cenários naturais com atores), quer não organizada (caso de reportagens). Mas estas imagens e sons que são a imagem da realidade que lhe deu origem vão tornar-se nos elementos base, o material do filme; material a partir do qual vai ser criada uma realidade imaginária, que é a da ficção do filme. Esta realidade não nos remete para o real, para o mundo geral, mas pura e simplesmente para a ficção do filme (LEBEL, 1989, p.92 e 93).

A realidade é contemplada no filme, que conta a biografia do arquivista Harvey Pekar funcionário de um hospital em Cleveland, EUA.

A história do arquivista que se transforma em quadrinista mesmo sem saber desenhar é mostrada em detalhes e destaca o protagonista, que criou uma história em quadrinhos sobre o seu próprio cotidiano. Nas revistas em quadrinhos produzidas pelo arquivista são contados todos os momentos vividos por ele, inclusive a fase em que enfrentou um câncer.

O tema central, o dia-a-dia de Harvey, se mistura a temática dos quadrinhos e das revistas criadas por ele e pelos vários desenhistas que o acompanharam durante sua trajetória. A justaposição entre cinema e quadrinhos emprega ao filme um caráter dinâmico e interessante.

Nas revistas e nos quadrinhos mostrados no filme pode-se notar vários Harveys, pois cada desenhista apresentava a sua versão do personagem.

A primeira edição foi desenhada por Robert Crumb, amigo de Pekar e nome de destaque no circuito underground americano. As revistas de Harvey foram muito celebradas na história da cultura alternativa e chegaram até a influenciar a criação de desenhos animados.

Como o filme é norte-americano, nada mais natural que tratar de temas essencialmente americanos, valorizando um personagem que reflete uma parcela desta nação que na maioria das vezes é retratada apenas com rostos bonitos, personagens ricos e bem sucedidos na vida pessoal e profissional. Ao contrário disso, a obra apresenta algo quase nunca visto no cinema americano, a classe trabalhadora como intelectual. Nessa perspectiva, a realidade encenada por Pekar é mais do que empolgante, no sentido de mostrar ao mundo uma América vista por outro prisma, retratando um homem comum, neurótico, amante de Jazz, leitor compulsivo e profundamente anti-social, integrado num círculo de desalinhados como ele próprio e que, segundo ele, é o legítimo herói-americano.

Seguindo na descrição analítica do filme retoma-se a máxima de que por excelência as revistas em quadrinhos são espaço dos super-heróis.

Nesse sentido a sequência inicial do filme faz uma brincadeira habilidosa mostrando uma fusão entre quadrinhos e cinema por meio de um encontro entre Pekar, Superman, Lanterna Verde, Batman e Robin. A cena apresenta o protagonista na infância em um momento típico da festa de *Halloween* onde as crianças americanas fantasiadas com os mais diversos personagens visitam as casas de sua vizinhança pedindo doces em troca de não realizar travessuras.

O que se destaca, neste caso, é a percepção de uma contraposição entre a vida comum de Harvey considerada pouco heróica e sempre em desvantagem,

e os super-heróis, aqui representados por meninos aparentemente da mesma idade de Harvey e que tem condições de vida semelhante, mas, no entanto, são mais bem sucedidos em suas ações.

Neste momento percebe-se, claramente, no filme o jogo entre as antíteses herói e anti-herói e o valor que lhes é atribuído pela sociedade (ver Figuras 3 e 4).



Figure 3: Super-heróis e Harvey Pekar pedem doces em tempo de Halloween (American Splendor, 2003).



Figure 4: Pekar decepcionado por não ganhar doces, afinal não era um super-herói (American Splendor, 2003).

Na Figura 1, ainda é importante dar destaque a um recurso bastante usado nos quadrinhos que é o enquadrando da fala, empregado para tentar captar e tornar visível o som.

O enquadramento é dado por meio de balões, que podem assumir diversos formatos, como o retangular com traçado reto, o sinuoso ou o ondulado, conforme Eisner (1999). (ver Figura 5)



Figure 5: Os pensamentos de Harvey podem ser visualizados por meio do balão (American Splendor, 2003).

No caso específico visualizado na Figura 3 a fala é enquadrada num formato retangular que se insere no canto superior esquerdo da tela, esse recurso é característico de representação da fala de um narrador. A fala, nos quadrinhos, não tem repercussão auditiva, ou seja, o som é um elemento que deve ser representado de forma bastante contundente, para que o leitor possa ser estimulado em suas emoções. O mesmo acontece nesta produção que mistura os recursos cinematográficos com recursos das HQs.

A fala registrada estaticamente na seq^uência é a célebre frase que, normalmente, inicia as histórias de super-heróis, “Nossa história começa...”. O uso desta frase, aliada ao recurso do balão evidencia novamente a mescla que é feita durante do filme entre cinema e quadrinhos.

A data, também em destaque no enquadramento da fala, dirige o espectador e esclarece exatamente a época em que acontece o fato. A ênfase na data é dada pelo recurso de negrito no letreiro. A demarcação de tempo é importante, pois já antecipa o que, posteriormente, acontece na seq^uência seguinte, onde há uma passagem de tempo que mostra Harvey já na fase adulta. (ver Figuras 6 e 7).



Figure 6: Pekar criança. (American Splendor, 2003).



Figure 7: Pekar adulto (American Splendor, 2003).

A estratégia do enquadramento da fala, atrelado a datas e a períodos de tempo, aparece inúmeras vezes durante o filme funcionando como uma ponte narrativa que liga dois momentos. (ver Figura 8).

O emprego de imagens pulverizadas e granuladas em certas passagens, um recurso particularmente cinematográfico que desperta o espectador do contexto normalizado em que se encontra e o faz perceber a cena de maneira mais atenta, é confirmado por Machado (1995), como um recurso que envolve o destinatário da mensagem. Sobre esse raciocínio o autor afirma que “...os sistemas de baixa definição aguçam a imaginação e exigem maior grau de participação do público receptor.”



Figure 8: Cenário retrata o Hospital em que Harvey trabalha (American Splendor, 2003).

Uma seqüência que exemplifica esse recurso é o momento em que Harvey cai desmaiado em seu quarto (ver Figuras 9 e 10). Nesse caso os recursos de iluminação e de som também colaboram para reforçar o caráter deprimente e de expectativa que cena estimula.

No fotograma percebe-se que a cena também é de transição e passagem, pois ela, nessa fase, caminha para uma fusão de imagens. O momento de passagem é completado quando Harvey aparece em um cenário totalmente diverso, onde cinema e quadrinhos se misturam com o uso de *chromakey*⁶.

Como recurso cinematográfico a iluminação em sépia e marrom-avermelhada empregadas em boa parte do filme ajuda a robustecer o clima nostálgico e lento da obra.

Ainda se pode comentar, brevemente, sobre o recurso do narrador que em vários momentos aparece relatando e comentando os fatos. “Sem intervir diretamente no desenvolvimento da história esse narrador pode pertencer ao entorno diegético”, diz Vanoye (1994). É exatamente o que se constata em “American Splendor” quando Harvey, o narrador, é um observador fora da ação, mas que não está fora do universo diegético.

Entre outras tantas justaposições e mesclas entre as artes do cinema e dos quadrinhos presentes no filme, uma das seqüências iniciais deve ser comentada. São cenas em que o personagem e o seu ambiente são mostrados ao

⁶ Também conhecido como sobreposição por separação de cores, é um tipo de tesoura eletrônica que recorta todas as partes indesejadas de uma imagem sobrepondo-as em outra imagem. (WATTS, 1990, p. 187)



Figure 9: Harvey desmaiado no chão. (American Splendor, 2003).

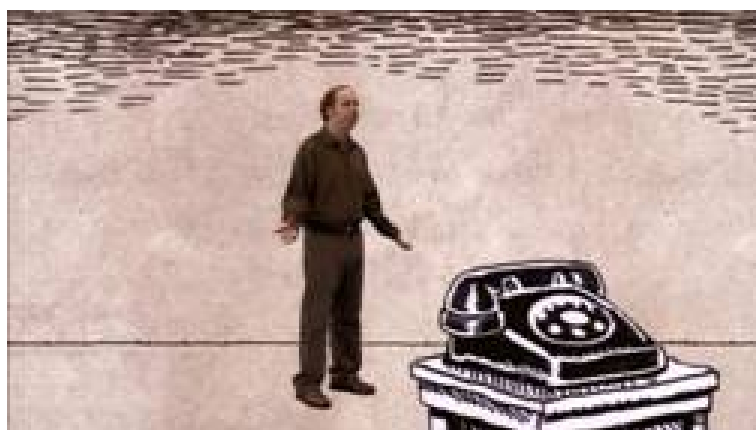


Figure 10: Harvey no cenário em quadrinhos (American Splendor, 2003).

espectador com o intuito de promover o reconhecimento do espaço do filme. A técnica do requadro⁷ aparece mais uma vez mesclando cinema e quadrinhos. Segundo Eisner (1999), o requadro “pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página” (ver Figura 11 e 12).

Sobre os enquadramentos, tanto do filme quanto dos quadrinhos, é importante salientar que são explorados muitos Close-ups, Super-closes e Planos de detalhe, o que mostra a preocupação dos diretores em transferir ao espectador

⁷ O contorno do quadrinho. (EISNER, 1999, P. 154).



Figure 11: Harvey no cenário em quadrinhos (American Splendor, 2003).

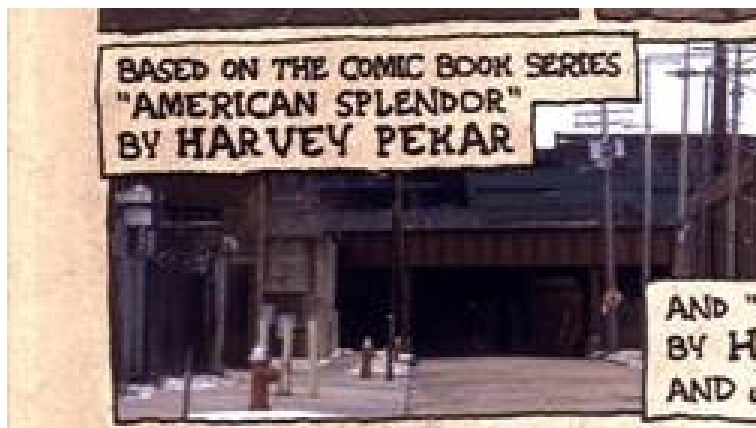


Figure 12: Cenário onde se passa a história mistura cinema e quadrinhos (American Splendor, 2003).

as emoções e sensações dos personagens e as minúcias dos objetos de cena (ver Figuras 13, 14 e 15).

Para finalizar a análise optou-se por mostrar outras imagens que exibem as técnicas dos quadrinhos e que compõem o visual cinematográfico de “American Splendor”.

Das técnicas exploradas pelas HQs são naturalmente reconhecidas no filme o uso de luz e sombra, as perspectivas, as caricaturas, os balões e o requadro (ver Figuras 16 e 17).



Figure 13: Detalhe do copo de suco, posteriormente, bebido por Pekar (American Splendor, 2003).



Figure 14: Detalhe do copo de suco, posteriormente, bebido por Pekar (American Splendor, 2003).

3 Reflexões finais

O estudo feito chega neste momento a um ponto central que conclui que cinema e quadrinhos são em sua essência artes seqüenciais, e, portanto, tornam-se sob certos aspectos imbricados. São artes constituídas por elementos que se harmonizam e se completam, por isso, essa análise permitiu descobrir tantas similaridades entre as duas artes.



Figure 15: Close-up, Super-close dos quadrinhos (American Splendor, 2003).



Figure 16: O filme mistura cinema e quadrinhos (American Splendor, 2003).

Outra conclusão que se chega é a respeito do conflito que se estabelece entre realidade e ficção. Essa discussão leva a mencionar a designação do cinema dito cinema direto, mais relacionado ao “real”, ou melhor, que se baseiam em personagens-modelos ou ações reais.

No caso específico do filme-documentário, é correto afirmar que se enquadra no chamado cinema direto, que segundo Comolli (1969) rompe com o sistema clássico de representação, na medida em que este “destitui o mundo como modelo do filme, privando o filme de qualquer modelo”. É correto afirmar, porém, que o cinema direto não está isento de manipulação e, que a ficção, está presente tanto no cinema direto quanto no cinema dito de ficção.



Figure 17: O filme mistura cinema e quadrinhos (American Splendor, 2003).

Sob essa perspectiva Comolli (1969) prossegue:

A travessia da linha que separa o que é recebido como “vivido”, “real”, “acontecimento bruto”, do que é sentido como ficcional, fábula, parábola, que tal passagem, revertendo perspectivas e valores, se produza com muito mais freqüência e mais facilmente no cinema direto do que nos filmes de saídas ficcionais (...) Como se a ficção só estivesse mais próxima quando ela não está inscrita como projeto no filme nem prevista no programa. (COMOLLI, 1969, p. 50)

Contudo, realidade e ficção vêm convivendo perfeitamente no cinema, no teatro e até nos quadrinhos como pudemos presenciar nesta obra que ganhou o prêmio de Melhor Roteiro Adaptado da Writer’s Guild Of América, além de ter obtido enorme reconhecimento no Sundance Film Festival.

Muito ainda pode ser dito sobre “American Splendor”, um legítimo representante do “cinema em quadrinhos”, afinal o estudo apresentado se presta a aguçar o espírito analítico do espectador.

4 Referências bibliográficas

EISENSTEIN, S. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

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

FONTANILLE, J.; ZILBERBERG, C. *Tensão e significação*. São Paulo: Discurso Editorial: Humanitas/FFCHL/USP, 2001.

LEBEL, JP. *Cinema e ideologia*. São Paulo: Mandacaru, 1989.

MACHADO, A. *A Arte do Vídeo*. 3a edição. São Paulo: Brasiliense, 1995.

PARENTE, A. *Narrativa e modernidade: Os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. São Paulo: Papyrus, 2000.

VANOYE, F; GOLIOT-LÉTÉ. *Ensaio sobre a análise fílmica*. São Paulo: Papyrus, 1994.

WATTS, H. *On Câmera*. São Paulo: Summus, 1990.

<http://www.dccomics.com/comics>, acesso em fev/2009.