

## HQ E CINEMA

**LIMA, Fabrício Gerald**<sup>1</sup>

Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Pelotas

**SENNA, Nádia da Cruz**<sup>2</sup>

Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Pelotas

<sup>1</sup> Acadêmico de Artes Visuais/Licenciatura – Bolsista UFPEL [fabernation@yahoo.com.br](mailto:fabernation@yahoo.com.br)

<sup>2</sup> Professora Adjunta Departamento de Artes Visuais/IAD/UFPEL [artes.ufpel@gmail.com](mailto:artes.ufpel@gmail.com)

### 1 INTRODUÇÃO

O projeto HQ e Cinema compreende o ensino, a pesquisa e a extensão universitária. Sua origem está vinculada à disciplina de História em Quadrinhos ministrada para vários cursos do Instituto de Artes e Design, o debate que se instaura em sala de aula, amplia-se junto ao Ciclo de HQ e Cinema, propiciando o intercâmbio entre quadrinistas, pesquisadores, educadores, acadêmicos das artes, design, cinema, animação e demais apreciadores. A realização e sistematização da atividade extensionista gerou uma pesquisa que se detém sobre as relações de proximidade e influências mútuas entre HQ e Cinema, sejam essas estabelecidas pela gramática visual comum e/ou pela incursão de profissionais que exploram as duas linguagens em seus trabalhos.

### 2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

Em função da natureza híbrida do projeto impõem-se uma série de atividades diferenciadas, que exigem metodologias específicas para sua execução. Para a realização do ciclo de HQ e Cinema se faz necessário o levantamento inicial dos títulos, de acordo com a temática sugerida pelo grupo. Na etapa seguinte procede-se a pesquisa bibliográfica e imagética, com vistas a obter um quadro comparativo das adaptações selecionadas. Situam-se autores e trajetória artística, tanto dos quadrinistas quanto dos cineastas. As personagens são analisadas a partir das características físicas e psicológicas, verificando referências utilizadas, semelhanças e divergências que compõem nas diferentes mídias. Observam-se os conceitos artísticos geradores da obra nos dois formatos: quadrinhos e filmica; bem como, o contexto histórico e cultural dessas realizações.

Esse quadro geral fundamenta o debate que se dá com o grupo participante, após cada exibição. Os depoimentos são observados e anotados para a etapa seguinte, que se constitui na confecção do texto final para uma publicação em formato de revista, tipo fanzine.

A fundamentação teórica apóia-se na bibliografia de renomados pesquisadores de Histórias em Quadrinhos e Arte Sequencial tais como: Álvaro de Moya, Paul Gravett, Sonia Luyten, Moacyr Cirne, Jacques Marny, Will Eisner, Scott McCloud, Jacques Aumont, entre outros. Também se constituem como fontes de pesquisa as próprias revistas em quadrinhos, os vídeos que disponibilizam extras e *making of*, a Internet, com destaque para os sites institucionais e educativos.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O Ciclo de HQ e Cinema encontra-se em sua quarta edição. As exposições se detiveram sobre adaptações de variados gêneros das histórias em quadrinhos: aventura, ficção científica e super-heróis, policial, comédia de costumes e erotismo. Embora a produção da indústria filmográfica norte-americana seja preponderante, a seleção busca privilegiar títulos referentes a adaptações de HQs brasileiras, latinas, européias e asiáticas.

A especificidade das adaptações dos mangás japoneses para o formato anime gerou um ciclo específico: *Made in Japan*. A temática foi sugerida pelo grupo de participantes e o debate instaurado revela-se dos mais profícuos devido ao conhecimento e afinidade do grupo com a linguagem e o imaginário presente nas produções. A repercussão desse ciclo gerou uma segunda edição, que se detém na exibição e análise de produções de adaptações de mangá em *Live-Action*, projetada para o segundo semestre de 2010.

Em função da participação e sugestões enviadas o projeto terá continuidade compreendendo ciclos que enfoquem adaptações da chamada “Era de Ouro” dos quadrinhos, produções alternativas do universo da contra-cultura, *comics* animados, e ainda ciclos que enfatizem produções oriundas de regiões específicas.

A continuidade impõe novas pesquisas, segundo os focos demarcados, assim como a sistematização e divulgação dos resultados alcançados.

Os documentos, quadros, imagens e arquivos referentes às edições realizadas estão em formato eletrônico, em fase de editoração. A próxima etapa prevê a publicação do fanzine e a disponibilização para consulta.

#### **4 CONCLUSÕES**

O projeto HQ e Cinema possibilitou a construção de uma linha de tempo, compreendendo as adaptações das histórias em quadrinhos, para as mídias Cinema e Televisão, desde seus primórdios até a atualidade. A confecção do quadro comparativo para cada uma das adaptações vai dando origem a um panorama geral, que permite verificar como os conceitos artísticos e culturais são trabalhados nas diferentes mídias audiovisuais, como se dão as transposições. A análise referenciada pelos autores e pelos depoimentos conduz a um posicionamento crítico, capaz de avaliar as adaptações, segundo diferentes quesitos: caracterização das personagens, narrativas visuais, efeitos especiais, roteiros, direção de arte, entre outros. A variabilidade das produções se estabelece entre aquelas ditas “primorosas” (pela elevada qualidade estética alcançada) e aquelas conhecidas como “fracassos estrondosos” (muitas vezes relacionados com a intervenção abusiva da indústria do entretenimento que reduz as adaptações para Cinema e TV a simples produtos destinados a alavancar vendas e gerar negócios). Nesse panorama destacam-se as adaptações oriundas da produção europeia e asiática, pela fidelidade que estabelecem entre roteiro e narrativa e pelo projeto visual que propõem. Enfim, a própria caracterização da indústria dos quadrinhos, considerando-se a procedência da produção, permite vislumbrar como essa arte e o imaginário que ela engendra se reflete, produz, revitaliza a cultura global.

#### **5 REFERÊNCIAS**

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2008.

LUYTEN, Sonia B. **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

LUYTEN, Sonia B. **Mangá. O poder dos quadrinhos Japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.

MARNY, Jacques. **Sociologia das Histórias aos quadrinhos**. Paris: Editions du Centurion, 1968.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: L& PM, 1987.

MOYA, Álvaro de. **Shazam**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

GRAVETT, Paul. **Mangá**. Como o Japão reinventou os Quadrinhos. São Paulo; Conrad, 2006.

SENNA, Nádia. **Deusas de Papel**: a trajetória feminina na HQ do ocidente. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.