

Uirá Rupert Moreira Cruz e Costa Agra

HARUBÈDÈ:

uma proposta para o uso do movimento
na arte sequencial digital

Orientadora: Professora Doutora Patrícia Gouveia

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias
Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da
Informação

Lisboa

2012

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia

HARUBÈDÈ:
uma proposta para o uso do movimento
na arte sequencial digital

Uirá Rupert Moreira Cruz e Costa Agra

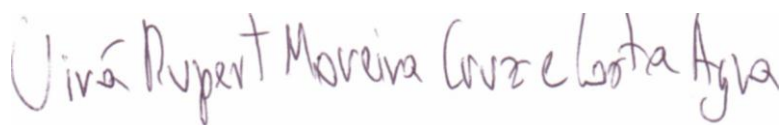
Orientadora: Prof^ª. Doutora Patrícia Gouveia

Lisboa, Dezembro de 2012

Trabalho de Projecto apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Sistemas de Comunicação Multimédia realizado sob a orientação científica da Prof^a. Doutora Patrícia Gouveia.

Declaro que esta dissertação de mestrado é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas no texto, nas notas e na bibliografia.

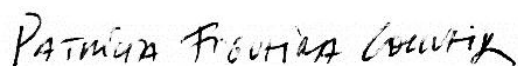
O candidato,



Lisboa, 23 de Janeiro de 2013

Declaro que esta dissertação de mestrado se encontra em condições de ser apresentada a provas públicas.

O(A) orientador(a),



Lisboa, 23 de Janeiro de 2013

Agradecimentos

“Ninguém é dono único de um texto. O texto escrito não pertence apenas àquele que o constrói; pertence também ao espaço e ao tempo vivenciado pelo sujeito e tem como co-autores todos aqueles que participaram de sua história de vida.”

Artur Roman

A Patrícia Gouveia, que desde nossa primeira sessão de orientação fez questionamentos e norteou de forma objetiva todo o andamento deste trabalho. Além disso, por ter sido mais de que uma orientadora, servindo de motivadora e me tratando da melhor forma possível.

A Anacã Agra, por ter colaborado de forma essencial, me fazendo estudar mais e pesquisar mais, além de ter ajudado em todo o processo de execução (desde a idealização do projeto) de forma paciente e disposta.

A Suelaine Lima, por ter sido a melhor Diretora de Arte com quem trabalhei e por ter sido tão dedicada.

A Marcos Agra, o melhor pai e amigo, ajudando da melhor forma possível, aconselhando sempre e me sustentado durante a vida e principalmente no tempo em que vivi em Portugal.

A Onilce Moreira Cruz, por ter me ajudado da melhor forma possível sempre com muito amor e me sustentado em Portugal.

A Luciana Figueiredo Maia, por ser a melhor companheira e ter colaborado com a arte e o figurino.

A Hector Maia Agra, por me deixar dormir e trabalhar/estudar de vez em quando, principalmente enquanto dormia.

A Marcelo Santos, por ter se mostrado sempre disposto a ajudar e ter se empenhado bastante no processo das filmagens como ator.

A Oziella Inocência, por ter ajudado da melhor forma possível, apresentando pessoas para servirem de atores ou auxiliarem de alguma forma no projeto.

A Luciano Maia, Erika Maia, Diego Maia, Miguel Maia, Airla Farias, por terem me visitado em Lisboa, ajudando a matar a saudade do Brasil e por serem minha segunda família.

Aos meus colegas do curso, Rui Barba, Patrícia Batista, Paulo Rocha, Celso Marcelo, António Santos, por terem me acolhido em Portugal, sendo amigos e me tratando de forma tão boa que nunca esquecerei.

Aos Professores do curso, por todos os ensinamentos transmitidos durante as aulas e por terem me tratado de forma tão igual a qualquer aluno de seu próprio país, fazendo com que eu me sentisse no meu próprio lugar.

A Sérgio Agra, por ter se demonstrado interessado em ajudar e conseguindo da melhor forma possível.

Aos demais colegas da Equipe de Produção (Társila Moscoso, Ranayana Almeida, Lara Guimarães, Jéssica Silva, Flaviana Silveira), por terem sido tão pacientes e interessadas em realizar o melhor trabalho possível sempre com muita dedicação.

A Gustavo Nóbrega, por ter ajudado a consertar o computador nas duas vezes que precisei e justamente em momentos tão importantes da execução deste trabalho.

A André Araújo, por ter nos recebido em Lisboa e nos hospedado durante uma semana em Cascais, tornando-se um bom amigo.

A Liana Kilpp e Paulo Mota, por terem nos visitado em Lisboa e terem sido companheiros durante o tempo em que morámos na mesma cidade, inclusive me auxiliando em um dos trabalhos do curso.

A Maria Alice e Adisson Leal, por sempre ajudarem de forma muito competente em tudo o que foi preciso em Lisboa.

A Camila Lionardo, por ter se mostrado interessada no projeto e tentado ajudar da melhor forma possível.

HARUBÈDÈ:

uma proposta para o uso do movimento na arte sequencial digital

HARUBÈDÈ:

a proposal for the use of movement in digital sequential art

Uirá Rupert Moreira Cruz e Costa Agra

Palavras-chave: banda desenhada; arte sequencial; movimento; ambiente digital

Keywords: comics; sequential art; movement; digital environment

Resumo:

O tema central da presente tese por projeto é a Banda Desenhada, subdivisão da Arte Sequencial. O primeiro capítulo procura elencar as características que fazem com que a Banda Desenhada seja arte sequencial. O segundo capítulo propõe quatro tópicos que podem ser aplicados para que este tipo de Arte seja adaptável ao meio digital (principalmente para a rede mundial de computadores): formatos virtualmente impossíveis na obra impressa, som (ruídos e música), interatividade e movimento. O terceiro capítulo descreve todo o processo realizado (o método escolhido não é o único possível) para a criação e produção de um protótipo que apresenta uma dessas características: movimento.

Abstract:

The central theme of this thesis by project is "Comics", a subdivision of Sequential Art. The first chapter attempts to list the characteristics that mark the comic book as sequential art. The second chapter proposes four topics that can be applied to this type of art to be adaptable to digital media (mainly for the world wide web): formats virtually impossible in printed work, sound (including music), interactivity and motion. The third chapter describes the entire process (the method chosen is not the only possible) for making a prototype that has one of these characteristics: motion.

Índice

1 – Introdução.....	1
2 – Arte Sequencial.....	3
3 – O Movimento e a Arte Sequencial.....	24
4 – Conclusões e Proposta.....	36
5 – Desenvolvimento e Detalhamento.....	39
5.1 – Metodologia.....	39
5.2 – O Argumento.....	39
5.3 – O Roteiro.....	40
5.4 – Geração dos Conceitos.....	47
5.4.1 – Interior.....	48
5.4.2 – Violência.....	51
5.4.3 – Adolescência.....	53
5.5 – Conclusões.....	56
5.6 – Execução.....	57
5.6.1 – Detalhamento sobre tratamento e finalização das imagens.....	59
5.6.1.1 – O <i>Storyboard</i>	60
5.6.1.2 – Tratamento feito para alguns vídeos no <i>Premiere</i>	75
5.6.1.3 – Tratamento feito para alguns vídeos no <i>After Effects</i>	76
5.6.1.4 – Tratamento feito para alguns vídeos no <i>Photoshop</i>	77
5.6.1.5 – Produção das Fotos e Vídeos (Gravação do Material Bruto).....	85
5.7 – Site e <i>Dreamweaver</i>	92
5.8 – Conclusão Geral.....	93
6 – Bibliografia.....	95
7 – Lista de imagens.....	97

1 – Introdução¹

A banda desenhada (como o termo é usado em Portugal) é caracterizada/definida por diversos elementos que serão explicados no presente trabalho. Trata-se de um texto tanto da perspectiva da linguística textual quanto da semiótica de texto, bem como de outras disciplinas como *Análise de Discurso* e *Pragmática*. Antes, o termo “texto” era reservado ao discurso verbal e, até ao estruturalismo, nos anos 1960/1970, havia critérios de textualidade como coesão (referência e sequencialidade) e coerência (semântica) ancoradas ainda pelo modelo pragmático de analisar textos, para que se considerasse um texto como tal. Que há, na BD, coerência, coesão e fatores pragmáticos não é dúvida para nenhum estudioso hoje.

A semiótica do texto, com um elaborado esquema teórico de “percurso gerativo do sentido”, defendida por Greimas e ampliada por este autor e seguidores em sucessivas reelaborações, defende que o texto pode ser verbal, não verbal ou sincrético. A BD se enquadraria predominantemente neste último tipo, pois envolve imagem (o desenho ou foto) e diálogos verbais (a palavra nos balões ou em informações adicionais, cujo exemplo mais tradicional é “Enquanto isso...”), além de recursos outros, próprios da BD, que pretendemos descrever posteriormente.

Não enveredamos, portanto, por qualquer teoria analítica como a semiótica *peirciana* ou *greimasiana*, pois não são o escopo de nosso trabalho. Não pretendemos, também, elencar, descrever e analisar os recursos que tornam a BD, ontologicamente, uma BD, “Comics” para os de língua inglesa ou, ainda, HQ (histórias em quadrinhos) para os brasileiros, pois a ontologia de algo (no caso, das BDs) é determinada não só pelos fatores semióticos que o compõem, mas também pelo reconhecimento do produto no meio social.

Uma vez definida a nossa área de pesquisa, a banda desenhada, é mister estudar diversos autores para que se possa elencar quais as principais características dessa arte. Uma vez feito isto (o que concerne à primeira etapa), pode ser concebida uma proposta de algo dentro desta área, mas que apresente um modelo diferenciado em relação à banda desenhada, levando em consideração alguns dos elementos estudados no decorrer do curso de Sistemas de Comunicação Multimédia.

¹ Utilizamos a Norma APA para citações e referência bibliográfica neste trabalho.

É sabido que a arte é uma forma de comunicação e expressão das atividades criativas do ser humano. Dentro dessas atividades está a banda desenhada, que pode ser estudada pelo ponto de vista da Comunicação Multimédia. O termo multimédia, para Pierre Lévy, significa “aquilo que emprega diversos suportes ou diversos veículos de comunicação” (2003, p. 63). Para entender o termo com um exemplo, poderíamos lembrar o filme “A Bruxa de Blair”. O filme (forma de comunicação, expressão e arte), aliado a uma campanha de marketing realizada através de cartazes (forma de comunicação, expressão e arte) na internet, resultou num grande sucesso de bilheteiras. Assim, a segunda parte deste trabalho propõe uma nova forma de se fazer banda desenhada. Esta forma respeita os parâmetros estabelecidos (do ponto de vista ontológico) pela BD de acordo com a sua consagração no meio social, mas utiliza recursos computacionais para adaptar o seu formato (ou forma de utilização e modo de realização) para algo mais utilizável perante a tecnologia atual, não só no que diz respeito aos computadores pessoais, como também aos dispositivos móveis (*tablets*, *telemóveis*, entre outros).

Em primeiro lugar, tentaremos definir quais são os caracteres determinantes da BD (ou, como viremos a descobrir, da arte sequencial). Tal empreitada se faz de suma importância para que seja possível, mesmo com o uso de tecnologias novas, ser fiel à essência dessa arte que engloba a BD. Partimos do princípio de que, embora seja possível, com novas tecnologias, criar novas mídias, também é possível, e bastante válido, utilizar as novas ferramentas em prol da conservação e ampliação de mídias tradicionais. Neste contexto, o que propomos é um modo de garantir sobrevida digital para a BD. Nossa proposta de novo modelo de BD para o ambiente digital se fará presente ainda na parte teórica de nosso trabalho. No entanto, é no desenvolvimento de nosso produto que se encontra a maior força do projeto, já que é ele que vai demonstrar de modo concreto como podem funcionar os recursos multimédia na BD digital.

Embora muitos sejam os recursos que podem ser aliados à BD tradicional para ampliar sua atuação no ambiente digital, entendemos como necessário o foco em apenas um elemento, já que tratar de todos eles demandaria esforço e tempo além do possível para este trabalho. No entanto, trataremos desses recursos de modo introdutório, como se verá a seguir.

2 – Arte Sequencial

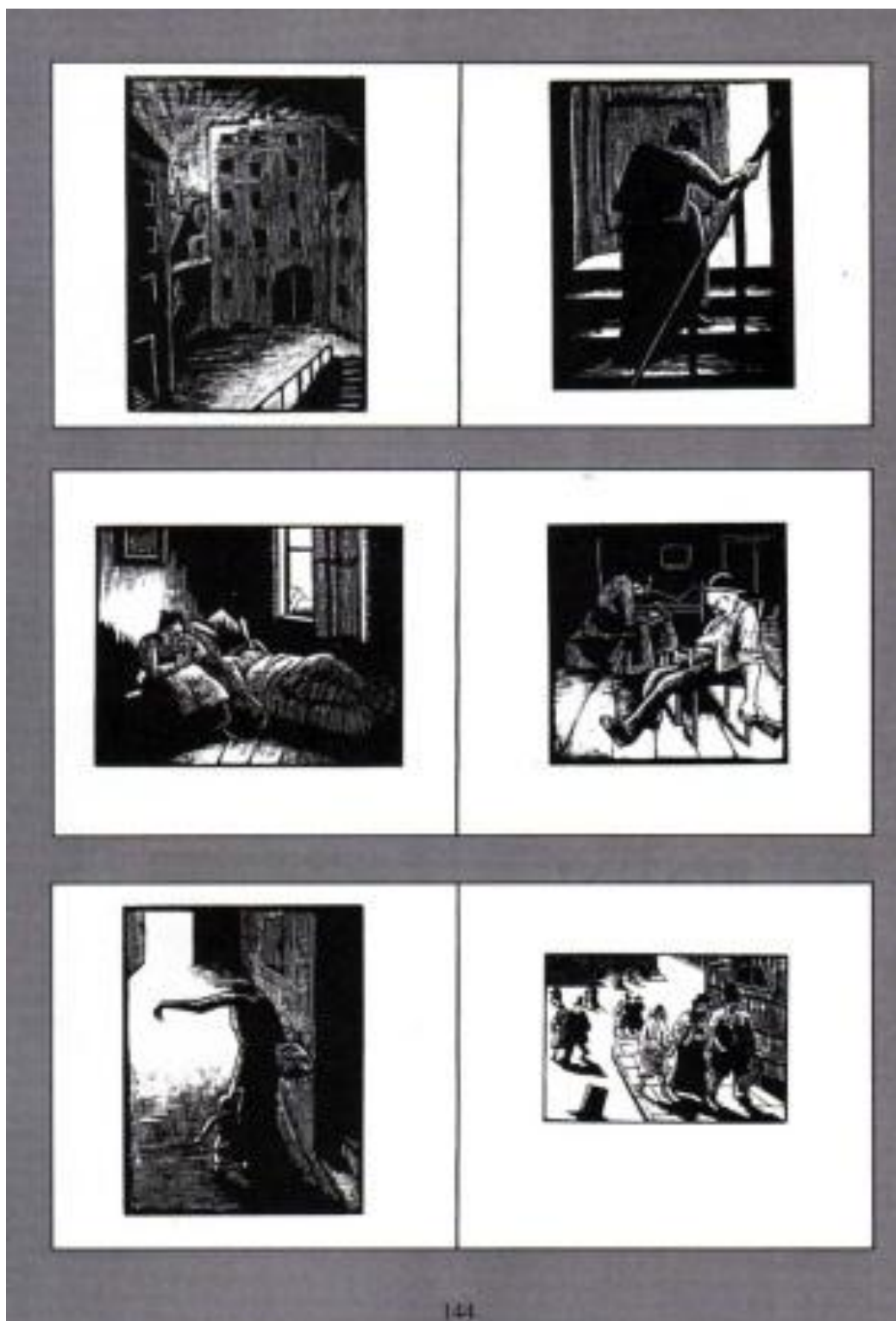
Na tentativa de criar uma definição para a banda desenhada², Scott McCloud (2005, p. 7) parte da expressão utilizada por Will Eisner para essa modalidade artística, arte sequencial, e passa a investigar teoricamente meios para uma definição mais válida. Ao chamar banda desenhada de arte sequencial, Eisner não pretendia, numa simples expressão, defini-la, por isso mesmo conceituou a arte sequencial como “disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 2001, p. 5). McCloud, no entanto, parte não da definição de Eisner, mas do nome dado por ele à arte da banda desenhada. O autor afirma que é preciso enfatizar o aspecto visual dessa arte, daí defini-la como “arte sequencial visual” (2005, p. 7). Surge então a questão da animação, que se enquadraria no termo acima, o que leva o autor a propor outras inclusões na definição até chegar a “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (2005, p. 9). Tal definição exclui a animação, pois a sequência visual da animação ocorre no tempo e não no espaço, como acontece com a banda desenhada. Quanto ao mérito ou demérito³ da definição de McCloud, a ideia de que a banda desenhada é uma sequência de imagens organizadas no espaço é válida e lança luz sobre o problema. Correndo o risco de adiantar a conclusão deste capítulo (ou até mesmo de nosso trabalho como um todo), podemos entender que a essência da arte sequencial é esta: a organização espacial de imagens para narrar ou transmitir uma ideia.

Desde já é possível perceber que essa nossa definição primária não abarca o conteúdo verbal da banda desenhada. Quanto a isso, os dois teóricos já citados concordam que a parte verbal não é essencial à arte sequencial, embora sejam mais comuns as obras que unem imagens e palavras. McCloud diz que “não precisa ter palavras para ser quadrinhos” (2005, p. 8), e Eisner afirma que “imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certo refinamento por parte do leitor” (2001, p. 24), o que é um problema que não afeta a definição em si. Reproduzimos a seguir parte de uma banda

² O termo português “banda desenhada” se equivale ao termo brasileiro “quadrinhos”. Embora utilizemos o termo português em nosso texto, muitas vezes o termo “quadrinhos” aparecerá (principalmente nas citações), já que nossas fontes são escritas em português do Brasil.

³ Algumas questões podem ser levantadas em relação à definição de McCloud: se podem ser tanto imagens pictóricas quanto “outras”, por que colocar “imagens pictóricas” e não apenas “imagens”?; o que seria “produzir uma resposta no espectador”, e o que isso revela sobre os quadrinhos?; por que chamar de “espectador”, se no caso de quadrinhos lidamos com leitor e não espectador (como na animação)?

desenhada sem palavras que Eisner cita no livro “Narrativas Gráficas” (2008, pp. 142 a 144)⁴.



⁴ Destiny de Otto Nückel (aproximadamente 1930), reproduzido de Eisner, 2008, p. 144.

Também no Brasil há defensores de que a banda desenhada não precisa ter palavras para ser considerada como tal. Antonio Vicente Pietroforte, por exemplo, questiona: “Para haver HQ, imagens e linguagem verbal devem ser articuladas entre si?” e defende que “Há muitos quadrinhos sem a presença de semióticas verbais, o próprio Yellow Kid foi feito muitas vezes assim” (2009, p. 9).

Fica claro, então, que a banda desenhada existe independentemente do texto verbal. Eisner diz que uma “história em quadrinhos é essencialmente visual” (2008, p. 163). Podemos então concluir que as imagens estáticas em sequência são a essência da arte sequencial, assim como as imagens em movimento são a essência do cinema, mesmo que a maioria esmagadora dos filmes atuais sejam textos sincréticos, com aspectos tanto verbais quanto não verbais. Na pintura ocorre o inverso: a essência é a imagem estática única, sem texto verbal, sendo menos comum o quadro (pintura) com palavras⁵. No caso da literatura, o texto verbal sem imagens é o essencial, sendo o romance ilustrado ou o livro infantil (que utilizam imagens junto ao texto) os casos menos frequentes.

Embora a princípio nossa comparação entre a banda desenhada, o cinema, a pintura e a literatura pareça gratuita, verificando a natureza da arte sequencial podemos ver que é de grande importância o embate dessa arte com outras. A banda desenhada é a junção da literatura e da pintura (no caso da banda desenhada com texto verbal, a grande maioria), e utiliza uma linguagem semelhante à do cinema (a construção da ideia ou narrativa a partir de mais de uma imagem), que, assim como a banda desenhada, une imagem e texto verbal (mais uma vez: em sua maioria, em seu modo mais comum de realização). Eisner afirma:

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (Eisner, 2001, p.8).

A semelhança maior, no entanto, ocorre entre banda desenhada e cinema, já que suas linguagens são parecidas, de modo que é esse embate que pode lançar mais luzes sobre a arte sequencial. A grande distinção entre essas duas artes diz respeito ao modo de absorção da obra. Enquanto no cinema o espectador não tem controle sobre a obra,

⁵ O fato de determinadas correntes como, por exemplo, o dadaísmo terem usado e abusado dos recursos verbais, entre outros, não invalida nossa ideia, pois tratamos aqui da essência, e não de casos específicos.

sendo obrigado a absorvê-la no tempo em que é transmitida; na banda desenhada, o leitor tem total liberdade, não só para ler no ritmo que quiser, mas também para voltar às páginas anteriores ou avançar para as posteriores. Eisner (2008, p. 75) explica que “O espectador de um filme fica aprisionado até um filme terminar, mas o leitor de quadrinhos está livre para folhear a revista, olhar o final da história, ou se deter numa imagem e fantasiar”. Moacy Cirne diz o mesmo em outras palavras:

(...) o próprio tempo da leitura será diferente: no cinema, por mais antilinear que seja o filme (Godard, Resnais, Vertov), a leitura subordina-se ao tempo de projeção; nos quadrinhos, não. O leitor *cria* o seu tempo de leitura, segundo a dinâmica subjetiva da narrativa (Cirne, 2000, p. 135).

A grande diferença entre banda desenhada e cinema, então, reside no fato de que, enquanto a banda desenhada é lida, o filme é assistido, enquanto no cinema somos espectadores, na arte sequencial, somos leitores. No entanto, essa não é a única diferença. Um dos aspectos que une, mas ao mesmo tempo diferencia, a banda desenhada e o cinema é o corte (a montagem). Na banda desenhada, as elipses são até mais importantes do que no cinema, pois, nela, elas são essenciais, são parte da própria linguagem. Moacy Cirne afirma o seguinte sobre este fato:

Mais do que o cinema, os quadrinhos serão a arte dos cortes (entre as imagens que os constituem). No cinema, os cortes, em número muitíssimo mais reduzido (...), não têm a mesma dimensão semiótica, apesar de toda a sua importância, inclusive estética (...). Nos *comics*, a importância dos cortes será exclusivamente semiótica: o corte será o lugar do impulso/agenciamento narrativo. Sem cortes não teríamos quadrinhos, simplesmente. Digamos que no cinema o corte, antes de qualquer coisa, é uma possibilidade estética; nos quadrinhos, aparece como uma exigência semiótica (Cirne, 2000, p. 137).

Essa discussão sobre o corte nos leva a outra, sobre a montagem. A montagem no cinema se dá através de cortes no tempo, enquanto na banda desenhada se dá através de cortes no espaço. No entanto, é possível, no cinema, fazer montagem sem cortes, como no plano sequência. Ou seja, mesmo no plano sequência, em que não há cortes, ocorre montagem, realizada a partir dos movimentos de câmera, não existindo, assim, apenas uma imagem, apenas um plano, mas várias imagens e vários planos, articulados não através de cortes, mas através dos movimentos de câmera. No caso de um filme ser feito tanto sem cortes quanto sem movimentos de câmera, ou seja, sem qualquer alteração significativa na imagem (mudança de cenário, recomposição da mise-en-scène, etc.), ele será não uma obra cinematográfica, mas teatro filmado. Podemos dizer que o mesmo é válido para a banda desenhada. É possível uma obra de arte sequencial não ter cortes, ou seja, ter toda sua ação e diálogos ocorrendo em apenas um quadro. Dentro desse quadro,

no entanto, deve haver um requadro⁶ invisível (como o “corte” invisível do movimento de câmera no cinema), o que possibilita a articulação de várias imagens dentro de uma só. A ideia permanece: a montagem na banda desenhada ocorre no espaço, enquanto no cinema ela ocorre no tempo. Assim, se a articulação das imagens de uma obra ocorre pela substituição de uma imagem por outra, num espaço único, como numa animação ou num vídeo, essa obra será cinema, não arte sequencial.

Sendo a arte sequencial uma articulação de imagens no espaço, podemos dizer que as imagens do cinema são limitadas pelo molde da tela, enquanto as da banda desenhada podem se configurar nos mais variados moldes. Na arte sequencial, não só internamente (dentro de um quadro único), mas também externamente (na articulação dos quadros uns com os outros), as possibilidades de molde são infinitas. Internamente, isso ocorre porque o quadro não precisa ser quadrado, sempre do mesmo tamanho, ou seja, pode ser triangular, retangular, ovalado, redondo, amorfo, etc., e variar de tamanho tanto quanto seus criadores quiserem. Externamente ocorre o mesmo: na variação dos quadros, a composição da página muda, de forma que os vazios entre eles (as sarjetas ou hiatos) assumem formatos distintos, sendo finos, grossos, ondulados, inclinados, etc., o que causa uma formatação diferente para cada página. Assim, na arte sequencial há uma dupla composição: há tanto composição interna ao quadro quanto externa a ele, na articulação dos diversos elementos. No cinema, mesmo que o cineasta recorte sua imagem em outros formatos (triangular, ovalado, etc.), ele permanecerá realizando apenas uma composição interna. Se recorta a imagem em várias, utilizando sarjetas, ele está fazendo composição externa, mas isso, além de extremamente raro, é prontamente reconhecido como imitado da banda desenhada, pois essa linguagem é própria da arte sequencial, e não do cinema. O filme que possui composição interna e externa só pode ser verdadeiramente um filme se dentro dos quadros houver articulação temporal de imagens. Peter Greenaway⁷, por exemplo, fez várias experiências com moldes diferentes do retangular no cinema. Todos os seus filmes e vídeos, no entanto, possuem articulação temporal de imagens (além de espacial, em alguns momentos). Na banda

⁶ Requadro ou moldura é o nome dado ao contorno dos quadros na arte sequencial. Sua existência é essencial, embora muitas vezes seja sua ausência que faça o quadro significar, do mesmo modo que diferentes formatos de requadro significam. Na arte sequencial, geralmente, o requadro assume função narrativa, indicando lembrança, pensamento, passado, atemporalidade, etc.

⁷ Realizador inglês de formação nas artes plásticas que procura criar novas formas de cinema, não só do ponto de vista teórico, mas também prático.

desenhada, a articulação espacial de imagens e a dupla composição são características essenciais; sem elas, não existe arte sequencial.

A questão da sarjeta, que já discutimos em parte, é mais ampla. A sarjeta (hiato, ou ainda calha, para Eisner), entre os quadros, torna a banda desenhada uma arte essencialmente elíptica. Paulo Ramos afirma:

Cagnin (1975) defende que o fragmento elíptico nunca terá um momento presente. Ou será o futuro da vinheta anterior ou o passado daquilo que acabou de ser lido. O que ocorre, na prática, é um processo de inferência de informações, obtidas dentro do contexto (...) (Ramos, 2010, p. 144).

A sarjeta encerra um momento sempre de transição e tudo que fica nela se completa na imaginação e nas inferências do leitor. A elipse (o corte) é tão importante para a banda desenhada que alguns autores chegam a defini-la a partir desse aspecto. Moacy Cirne (2000, p. 23) afirma que “Quadrinhos são uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes, cortes estes que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas.”, e, mais à frente (2000, p. 29), conclui que “Os quadrinhos, como linguagem, têm a sua especificidade, que não reside propriamente no balão (...): reside, antes, no modo narrativo visual capaz de agenciar elipses gráficas e espaciais”. Embora discordemos de que essa seja uma boa definição para a banda desenhada (para nós a essência da arte sequencial é a articulação espacial de imagens com dupla composição), concordamos que a elipse faz parte da linguagem dessa arte.

McCloud (2005) diz que é na sarjeta que o leitor faz conclusões sobre o que está lendo. A elipse é preenchida pelas conclusões que o leitor tira a partir do quadro anterior e do posterior. Segundo o autor (2005, p. 69), “a conclusão deliberada e voluntária do leitor é o método básico pro (sic) quadrinho simular o tempo e o movimento”. Assim, é na passagem de um quadro para o outro que se dá a mudança de tempo ou espaço na banda desenhada. Como diz McCloud (2005, pp. 98 e 99), “o quadro em si é o ícone mais importante dos quadrinhos. (...) O quadro age como um tipo de indicador geral de que o tempo ou espaço está sendo dividido”. Ora, se a mudança de tempo e espaço na banda desenhada ocorre na transição de uma imagem a outra, de um quadro a outro, as *charges*, por exemplo, que se encerram em apenas uma imagem, em apenas um quadro, não são arte sequencial.

Voltaremos à questão ontológica da arte sequencial mais tarde. Antes temos mais algumas considerações sobre o tempo. Como se sabe, no cinema só existe o

presente. Tudo que está passando na tela no momento, mesmo que seja um passado ou futuro relativo a uma linha principal narrativa, está acontecendo no presente. Na banda desenhada não ocorre o mesmo. Existe, na arte sequencial narrativa, tanto um passado quanto um futuro presentes o tempo inteiro no momento da leitura, pois o olho foge do quadro atual e percebe coisas que aconteceram ou que virão a acontecer. McCloud diz o seguinte:

Nos quadrinhos, como em filme, tv e “vida real”, é sempre agora. Este quadro, e só ele, representa o presente! Qualquer quadro anterior representa o passado. Do mesmo modo, todos os quadros que ainda virão – o próximo, por exemplo – representam o futuro. Todavia, diferente de outras mídias, nos quadrinhos, o passado é mais do que apenas lembrança, e o futuro mais que só possibilidade! O passado e o futuro são reais e visíveis, e estão ao nosso redor! Onde seus olhos estiverem concentrados, esse vai ser o agora. Só que seus olhos também captam a paisagem circunvizinha do passado e do futuro (McCloud, 2005, p. 104).

Esse fato (de que na banda desenhada o passado e o futuro estão sempre ao lado do presente e podem ser acessados momentaneamente a qualquer instante) distingue completamente a arte sequencial da animação, por exemplo. O tempo na banda desenhada é percebido e manipulado na interação espacial entre os quadros. Na animação isso não ocorre. Sobre isso, Eisner afirma que:

Uma história em quadrinhos torna-se “real” quando o tempo e o *timing* tornam-se componentes ativos da criação. Na música⁸ ou em outras formas de comunicação auditiva, onde se consegue ritmo ou cadência, isso é feito com extensões reais de tempo. Nas artes gráficas, a experiência é expressa por meio do uso de ilusões e símbolos e do seu ordenamento (Eisner, 2001, p. 26).

Isso nos leva a perceber que na arte sequencial o tempo não existe temporalmente mas espacialmente. As imagens da banda desenhada se organizam no espaço e não no tempo. Paulo Ramos (2010, pp. 128 e 129) afirma que “Quanto maior o número de vinhetas para descrever uma mesma ação, maior a sensação e o prolongamento do tempo”. Essa é a prova de que na arte sequencial o tempo é medido espacialmente. Paulo Ramos ainda busca outros autores para comprovar essa ideia. Considera o autor:

“Franco (2004) chega a afirmar que, nos quadrinhos, o tempo é espacial. Cirne (1975) defende que a ‘narrativa dos quadrinhos funda-se sobre a descontinuidade gráfico-espacial’, montada a partir da mudança de imagem para imagem, intermediada pelas elipses. A oposição de uma à outra fundamenta a narrativa” (Ramos, 2012, pp. 135 e 136).

Há ainda uma última questão quanto ao tempo na arte sequencial. A partir de Christian Metz, Moacyr Cirne (1975, p. 53) discute a ideia dos dois tempos narrativos. No cinema narrativo existem: o tempo narrativo, que corresponde à duração da obra; e o tempo

⁸ Acrescentaríamos “e no cinema”.

narrado, que corresponde ao tempo da história que é contada, que pode durar até milhões de anos (como *2001: uma odisseia no espaço*, que começa na pré-história e vai até o futuro da humanidade). Surge ainda um terceiro tempo, citado por Moacyr Cirne através de José Lino Grunewald, que seria o tempo virtual, correspondente ao ritmo das imagens que se sucedem durante a projeção. Acreditamos que esse tempo virtual pode ser melhor entendido como um tempo subjetivo, correspondendo à sensação que o espectador tem do tempo durante o filme. Fica claro que enquanto esse terceiro tipo de tempo é subjetivo, os dois primeiros tipos são objetivos. Na arte sequencial, entretanto, não há duração, como no cinema, daí que o tempo narrativo se equivale ao tempo da leitura. O segundo tempo e o terceiro serão equivalentes ao cinema. A diferença entre os dois meios, então, ocorre no fato de que enquanto no cinema o primeiro e o segundo tempos são objetivos e apenas o terceiro é subjetivo, na arte sequencial tanto o terceiro quanto o primeiro são subjetivos, pois o tempo de leitura vai depender de cada leitor.

Uma das diferenças entre a banda desenhada e a animação é que uma banda desenhada é lida, enquanto uma animação é assistida. O espectador da animação é passivo, não dita o ritmo da leitura, não tem controle sobre a obra que está sendo vista. O leitor da arte sequencial se comporta mais ou menos como um leitor de romances. No entanto, ao ler um romance, não percebemos o passado e o futuro, como ocorre com os quadrinhos, pois é a ligação imediata das imagens na banda desenhada que provoca uma visão do futuro e do passado, ao mesmo tempo em que se está lendo o presente. Sobre o assunto, Eisner afirma:

A história em quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo.

Tom Wolf, escrevendo na *Harvard Educational Review* (agosto de 1977), resumiu-o desta maneira:

‘Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização (...). Mas... gradualmente a leitura foi se tornando objeto de um exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações (...). A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas outras leituras – de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais...’ (Eisner, 2001, pp. 7 e 8).

Assim, vemos que a leitura da arte sequencial é única. Ela não obedece a um padrão estático semelhante ao de uma projeção, e não obedece a um modelo fixo como o da prosa literária. A leitura da banda desenhada só pode ser comparada à leitura de poemas modernos que quebram o modo de ler tradicional. No entanto, com as imagens se dá um caso único: o todo é percebido antes das partes, de modo que na arte sequencial uma

página é “lida” primeiro como um todo, para depois ser lida em suas partes, quadro a quadro.

Pode-se argumentar que o mesmo ocorre, por exemplo, nos livros infantis. Mas o argumento seria falho. No livro ilustrado (seja ele infantil ou não), as imagens são apenas suporte do texto (o livro ilustrado pode ser compreendido apenas com o texto, sem as imagens), elas não contam a história, como na arte sequencial. A imagem é importantíssima para a banda desenhada e só através dela é possível realizar uma obra na arte sequencial. Mas a imagem nessa arte é também única, pois comumente fazem parte dela recursos que só aparecem esporadicamente em outros meios, como os balões, as onomatopeias visuais, ou os símbolos. Paulo Ramos chama esses símbolos de metáforas visuais. Diz ele:

Acevedo distingue sinais gráficos de *metáforas visuais*. Estas seriam uma “convenção gráfica que expressa o estado psíquico dos personagens mediante imagens de caráter metafórico” (1990). As metáforas, por outro lado, poderiam aparecer em qualquer parte do quadrinho, dentro ou fora dos balões (Ramos, 2010, p. 112).

Não nos importa aqui essa distinção entre sinais gráficos e metáforas visuais. Importa apenas que nosso conceito de símbolo na banda desenhada seja entendido. O símbolo seria aquele desenho que não pertence à diegese da obra, mas que, mesmo fora dela, indica algo sobre o que está sendo transmitido no quadrinho. Assim, quando, por exemplo, um personagem se apaixona, aparecem coraçõezinhos circulando sua cabeça. As onomatopeias da banda desenhada são sempre visuais, e, assim como o símbolo, fazem parte da própria imagem, criando uma imagem única, que é em parte “real” e em parte simbólica. A composição de uma imagem da arte sequencial deve ser analisada como um todo, tendo em vista não só as figuras tiradas da realidade, mas as onomatopeias, os símbolos, e até mesmo os balões. Paulo Ramos (2010, pp. 78 e 79) diz o seguinte sobre as onomatopeias: “Talvez seja de Cirne (1970) a mais sintética explicação do que sejam as onomatopeias nos quadrinhos: ‘O ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual’”. Em livro mais recente, o próprio Moacyr Cirne diz o seguinte:

muitas onomatopeias, nos super-heróis, por exemplo, são mais expressivas na medida em que contêm elevada temperatura visual: a pobreza de um *plaft*, de um *bang*, de um *zuum* ou de um *vapt* pode ser substituída pela riqueza plástica de sua exploração iconográfica, onde o abstrato se transforma em concreto, seja metalinguístico ou não (Cirne, 2000, p. 29).

Paulo Ramos ainda dá bons exemplos de onomatopeias como parte da imagem, que reproduzimos a seguir⁹.



Nesses exemplos, a onomatopeia se mescla ao movimento, que, claro, não é “real” como no cinema.

As onomatopeias e os balões de palavras são responsáveis por indicar o som na arte sequencial. O som, assim como o movimento, é apenas indicado, representado de forma visual e estática. Tanto o som quanto o movimento são intimamente ligados ao tempo. McCloud (2005) chega inclusive a dizer que a banda desenhada indica passagem de tempo através do movimento e do som. Essa representação visual do som deve ser sempre preservada nas obras *sequenciais*, pois faz parte da linguagem mais íntima, mais particular, dessa arte.

McCloud (2005, pp. 108 a 115) refere-se a quatro tipos de representação do movimento na banda desenhada. O primeiro deles é o mais comum: aquele em que o movimento é indicado através de múltiplos quadros, colocando uma figura num quadro em determinada posição e, no próximo, em outra, um pouco diferente, indicando que houve um movimento daquela figura para que ocorresse essa transformação. O segundo diz respeito ao que o autor chama de “linha de movimento”, que corresponde ao uso da

⁹ Da banda desenhada *American Flagg!*, reproduzido de RAMOS, 2010, p. 82.

onomatopeia acima, em que linhas correm de um lado ao outro, criando uma espécie de caminho por onde a figura passou, indicando, assim, o movimento. O terceiro é uma imitação de efeitos fotográficos. É possível desfocar uma paisagem e deixar uma figura focada, por exemplo, fazendo parecer que aquela figura está se movimentando. É possível também repetir a mesma figura várias vezes, como se estivesse transparente nas primeiras vezes, para indicar que a figura antes estava em determinado lugar e passou por outros até chegar onde se encontra. O quarto, e último tipo, diz respeito a um cenário contínuo cortado por sarjetas, em que uma figura aparece em várias posições diferentes para cada quadro que é formado pelas sarjetas. Esses tipos de movimento, em que há passagem de tempo, são importantíssimos para este trabalho, já que fazem parte da linguagem da arte sequencial, e, assim, não podem ser substituídos por recursos de outras linguagens como, por exemplo, a da animação.

Recursos como esses, típicos da banda desenhada (representações visuais de movimento e som), podem ser utilizados em quadrinhos fotografados, inclusive sem utilização de desenho, mas de onomatopeias, balões, símbolos, etc., construídos no mundo a ser fotografado, com cartolina ou qualquer outro material que possa ser utilizado para isso. Esses recursos, por mais que sejam típicos da banda desenhada, não são essenciais¹⁰. Muitos autores defendem uma distinção brusca entre banda desenhada e “banda fotografada¹¹”. Tudo o que dissemos até aqui, porém, vale tanto para a banda desenhada quanto para a banda fotografada. Não são duas artes diferentes, mas apenas uma, a arte sequencial, da mesma forma que o cinema *live-action* e o cinema animado são ambos cinema. Obviamente existem muitas diferenças entre essas duas formas de arte sequencial, mas a sua essência é a mesma, como esperamos comprovar até o final deste capítulo.

Partimos do princípio de que para um recurso ser essencial a um meio, todas as obras daquele meio devem utilizá-lo. Assim, embora alguns recursos sejam típicos da banda desenhada (como a expressão humana exagerada, a simplificação dos traços da realidade, etc.), essas características não são exclusivas da arte sequencial (desenhos

¹⁰ Esses recursos não precisam existir em uma obra para que ela seja considerada banda desenhada. No entanto, como dissemos acima, em qualquer obra da arte sequencial em que o movimento e o som que indicam passagem de tempo forem utilizados, eles devem ser utilizados da mesma forma tradicional que aqui descrevemos, pois, de contrário, descaracterizariam a obra, transformando-a em outra arte, como a animação, por exemplo. Essa ideia se tornará mais clara em capítulo próximo.

¹¹ Embora o termo seja raro (encontramos pouquíssimos usos, mesmo na internet), acreditamos que ele seja mais interessante do que o conhecido termo “fotonovela”.

únicos, sem sequência, também podem utilizar esses recursos, como, por exemplo, as *charges* e as caricaturas) nem essenciais (muitas obras desenhadas utilizam traços realistas, de modo que a simplificação das formas e a expressão exagerada não ocorrem). Acreditamos, então, que a arte sequencial pode ser feita com fotografias, mantendo a mesma essência e características principais da banda desenhada.

Existe, como dissemos, uma grande diferença entre banda desenhada e banda fotografada. A parte imagética de cada um dos tipos é completamente diferente: enquanto o primeiro toma emprestado seus recursos da pintura e do desenho, o segundo toma da fotografia. A banda desenhada, por exemplo, utiliza vários recursos inexistentes na fotografia, como a expressão humana simbolizada, as figuras estereotipadas, os diferentes estilos de traço, etc. A banda fotografada, por sua vez, pode utilizar elementos gráficos típicos da banda desenhada, como as onomatopeias, as linhas cinéticas (linhas de movimento), etc. Por outro lado, a arte sequencial, como linguagem, possui aproximação muito maior com o cinema do que com a pintura ou a fotografia, principalmente no que diz respeito ao fato de que ambos significam através da relação de imagens entre si.

Comparando o cinema com a banda desenhada, Moacy Cirne diz que:

No filme intervêm imagens fotografadas em movimento; na estória em quadrinhos, imagens desenhadas fixas. (Não consideramos, aqui, as imagens do cinema de animação e do desenho animado, assim como não consideramos os recursos fotográficos utilizados em certas estórias ou as imagens fixas dinamizadoras de certos filmes) (Cirne, 1975, p. 29).

O erro de Cirne está justamente em desconsiderar essas modalidades artísticas em suas totalidades, por isso exclui a banda fotografada (ou fotonovela) da arte sequencial. O autor citado (1975, p. 30) argumenta que “a imagem da estória permitirá até mesmo a simplificação ou a deformação do próprio desenho sem perda da informação comunicacional (...)”, e defende que a deformação ou simplificação do desenho aumenta a carga informacional da banda desenhada, tornando-o mais rico. Ora, o fato de um recurso enriquecer uma arte não significa que ele seja essencial a ela. Além disso, com a fotografia também pode haver deformação e simplificação, o que ocorre até no cinema¹². A essência da arte sequencial não reside no desenho, mas na criação de sentido através do confronto espacial de imagens. O próprio Moacy Cirne, no mesmo

¹² A exemplo de alguns dos filmes de Raul Ruiz, como *Klimt*.

livro citado acima, mais à frente, parece compreender isso, embora claramente argumente contra a ideia em outras partes do livro e em outros livros seus. Diz o autor:

Muitas vezes, a própria imagem encerra o prolongamento da imagem anterior e/ou da posterior, objetivando um requintado corte espacial (...), específico às linguagens que se desenvolvem por intermédio de imagens fixas (quadrinhos e fotonovela) impressas (Cirne, 1975, p. 40).

Gostaríamos de abrir um parêntese aqui para falar um pouco sobre banda fotografada. A fotonovela teve origem na década de 1940, na Itália, tendo sido influenciada por outros meios, como o folhetim. Inicialmente, as fotonovelas eram adaptações de filmes contendo fotogramas reproduzidos diretamente da película, além de legendas e balões, que faziam as vezes de fala das personagens, assim como na banda desenhada. A partir daí, a fotonovela se popularizou e se tornou comum em revistas baratas e de conteúdo popular. As histórias eram simples e visavam um público despreocupado com arte, interessado, na verdade, em histórias românticas sem enredos complexos. Foi esse tipo de fotonovela que levou a banda fotografada a ser entendida como um subproduto artístico; ou até mesmo como um meio não-artístico. Se a banda desenhada sofreu (e sofre) preconceito por causa de obras medíocres feitas à pressa, sem objetivos artísticos, a fotonovela sofreu (e sofre) muito mais, principalmente por ser mais carente de obras interessantes do ponto de vista artístico. No entanto, não se pode medir o valor artístico da literatura pelos romances do tipo “Sabrina”. Do mesmo modo, não se deve tratar as fotonovelas (banda fotografada, como preferimos) pelo valor das obras mais comuns a esse meio. A banda fotografada pode ter grande valor artístico, tanto quanto a banda desenhada, quanto a fotografia, quanto o cinema, quanto a literatura. Obras boas e ruins existem em qualquer arte.

Embora tenham praticamente deixado de existir (o que ocorreu quando a popularização da telenovela reduziu as vendas das fotonovelas a praticamente zero), com a internet, novas espécies de banda fotografada surgiram, agora sob o nome de *photocomic*. O público mudou: agora são jovens interessados em humor, principalmente em sátiras de filmes, quadrinhos e desenhos animados. A maioria dos *photocomics* utilizam fotos de bonecos (brinquedos) ao invés de pessoas. A banda fotografada pode, com a internet, não só alcançar novo público, mas ter nova chance como meio artístico, utilizando estilos fotográficos variados, efeitos visuais, enredos mais ricos, etc.

Essa distinção entre banda desenhada e fotonovela (para nós, banda fotografada) é, no mínimo, estranha. Os defensores dessa distinção (como Moacyr Cirne) se apoiam

na ideia de que a representação feita com desenhos é diferente da feita com fotografia e isso é óbvio. No entanto, uma distinção muito maior diz respeito à pintura figurativa e à abstrata, ambas permanecem como parte da mesma arte: a pintura. Como já dissemos, o cinema de animação é cinema da mesma forma que o *live-action* (com pessoas reais). Por que a banda fotografada não pode pertencer à mesma arte que a banda desenhada? Os que defendem a postura negativa, mesmo que não o saibam, fazem isso por conservadorismo, o que é estranho, pois eles mesmos muitas vezes reclamam do preconceito com a banda desenhada no geral. A linguagem cinematográfica existe tanto no cinema *live-action* quanto na animação, e ambos são cinema, exatamente por utilizarem a mesma linguagem, os mesmos recursos próprios dessa arte. Tanto na banda desenhada quanto na banda fotografada existe a linguagem *sequencial*. Gostaríamos de saber qual seria a postura dos defensores dessa distinção diante de uma banda desenhada feita com pinturas hiper-realistas. E quanto a uma feita com fotos alteradas em computador para parecerem desenhos, o que eles diriam? Um dos grandes filmes da história do cinema é feito de fotografias montadas numa sequência temporal, para serem projetadas, como um filme; e, embora seja feito de fotografias, a obra é um filme, e não uma banda fotografada. Esse filme (*La Jetée*, de Chris Marker), se fosse desenhado, seria banda desenhada? Obviamente, não. A arte sequencial (que engloba tanto a banda desenhada quanto a fotografada) é uma arte composta de imagens em sequência espacial, formando o que chamamos aqui de “dupla composição”. Eisner, que prefere o termo “arte sequencial” a qualquer outro, acrescenta, à banda desenhada, os manuais de instrução e os *storyboards* como parte dessa arte (Eisner, 2005, p. 136).

Partindo do princípio de que pintura abstrata e figurativa são ambas pintura, de que poesia e prosa literária são ambas literatura, e de que cinema narrativo, animado, e até abstrato são também cinema, entendemos que banda desenhada é arte sequencial, que banda fotografada é arte sequencial, e que, mesmo sendo figurativos, são parte da mesma arte que as obras abstratas de arte sequencial. A partir desse nosso entendimento mais amplo da arte sequencial, podemos dividi-la de várias formas. Uma primeira distinção seria entre arte sequencial narrativa e não-narrativa. Embora a maioria quase absoluta das obras dessa arte seja narrativa, existem aquelas que não o são, como no exemplo abaixo¹³.

¹³ Quadrinho reproduzido de CIRNE, 1975, p. 47. No próximo capítulo discutiremos mais atentamente o que é uma narrativa e justificaremos nosso entendimento dessa obra como não-narrativa.

Outra divisão que pode ser feita é a que já viemos discutindo, entre banda desenhada e fotografada. Abaixo temos um exemplo de banda fotografada narrativa¹⁴.



¹⁴ Da BD “Night Zero”, disponível em www.nightzero.com.

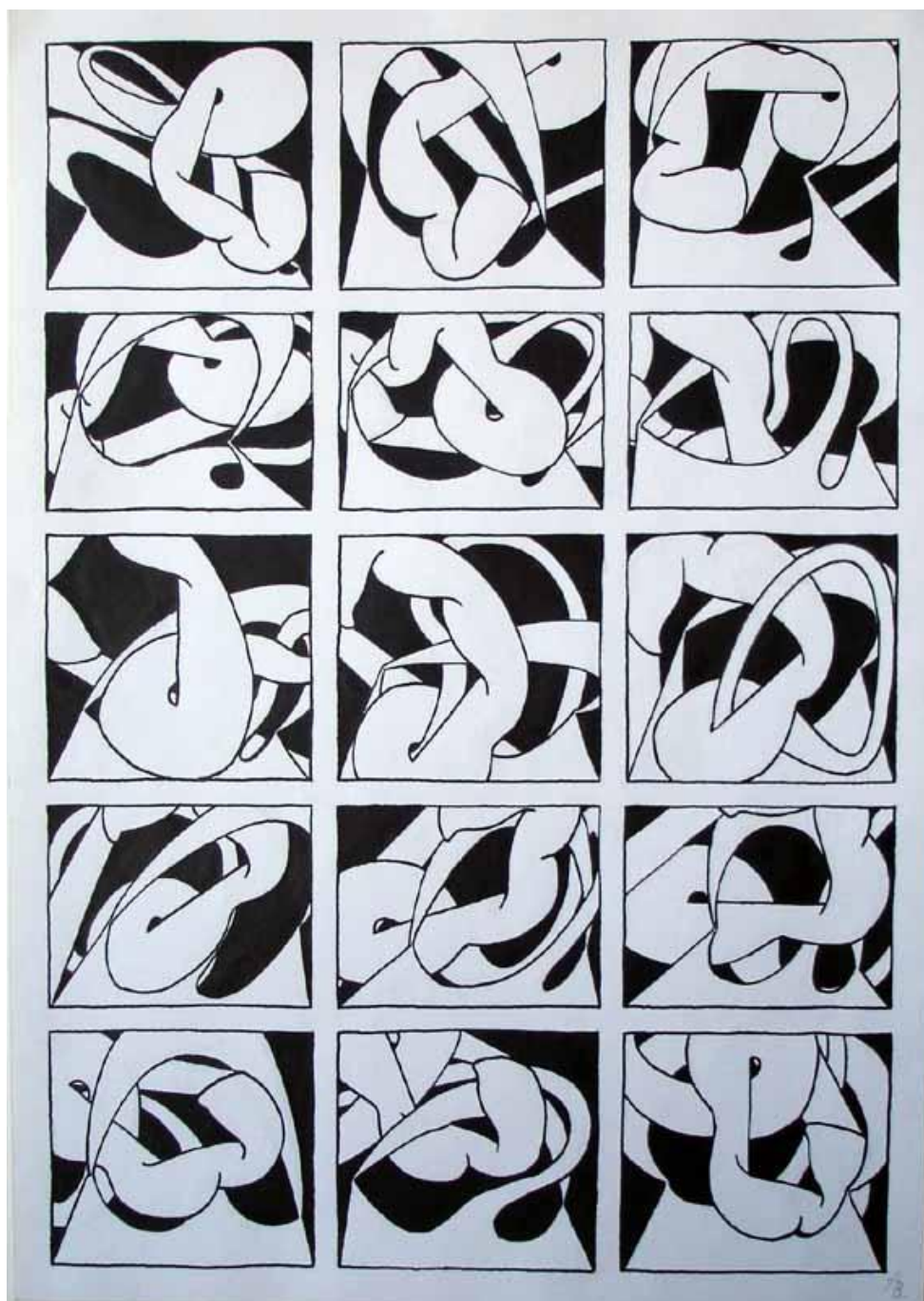
Se as séries de pinturas de Max Ernst podem ser consideradas arte sequencial, como o faz McCloud (2005, p. 19), também as séries fotográficas de Duane Michals podem ser arte sequencial. A seguir vemos uma série de Max Ernst¹⁵ e uma de Duane Michals¹⁶.



¹⁵ *A Week of Kindness, or the Seven Deadly Sins*, 1934.

¹⁶ *Cavafy Cheats Playing Strip Poker*, 2004.

Por fim, podemos dividir a arte sequencial ainda em figurativa ou abstrata. Embora raras, uma antologia de obras assim foi produzida e chegou inclusive a ganhar prêmios Eisner (o principal prêmio de arte sequencial). Reproduzimos uma banda desenhada abstrata desse livro (*Abstract Comics*¹⁷) abaixo.



¹⁷ MOLOTIU, 2009.

A seguir, para fins de conclusão, selecionamos um exemplo atípico, mas que representa bem as distinções que fizemos aqui. Trata-se de uma banda fotografada, figurativa e não-narrativa¹⁸.



A essência de todos esses exemplos é a mesma: imagens em sequência espacial formando uma dupla composição. Vários autores já falaram sobre a dupla composição como essência da arte sequencial, embora não tenham utilizado esse termo. Eisner (2001, p. 41), por exemplo, diz:

Nas histórias em quadrinhos, existem na verdade dois “quadrinhos” nesse sentido: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa. Eles são o dispositivo de controle na arte sequencial (Eisner, 2001, p. 41).

Assim, a arte sequencial possui duas composições visuais, sendo uma do quadro individual (enquadramento, ângulo, perspectiva, etc.) e outra da página (*layout*, diagramação). Essa dupla composição não encontra paralelo em outras artes. No cinema, por exemplo, há uma composição interna ao plano, mas a externa falta, pois a organização externa do cinema é a montagem, de modo que um filme tem uma

¹⁸ *Things are queer*. Duane Michals.

composição espacial e uma temporal, enquanto uma obra de arte sequencial tem duas composições espaciais. Sobre o caso, diz Moacyr Cirne:

Por enquanto, anotemos apenas a importância da página como um todo articulado, capaz de diferenciar, em última instância, a leitura de uma estória da leitura de um filme. Nesta articulação – neste agenciamento de imagens estruturadas na tira ou na página – cristaliza-se a narrativa quadrinizada (Cirne, 1975, p. 50).

As *charges*, os *cartuns* e as caricaturas, então, não são arte sequencial, pois não possuem dupla composição. No entanto, podemos imaginar um filme (existem inclusive alguns que fazem uso desse recurso esporadicamente, a exemplo de *Hulk*, de Ang Lee) que faça divisões dentro da tela principal, apresentando vários quadros inseridos no quadro principal. Se nessas imagens dentro dos quadrinhos projetados na tela não houvesse movimento (não houvesse articulação temporal de imagens), esse filme estaria num limbo entre cinema e arte sequencial. O que existe nessa obra imaginada para configurá-la como cinema é apenas a projeção e uma espécie desajeitada de articulação temporal de imagens. O que falta para ser cinema é a imagem em movimento e a articulação temporal real de imagens. O que existe nessa obra para configurá-la como arte sequencial é uma dupla composição desajeitada (por causa da projeção) e a articulação espacial de imagens. O que falta para ela ser arte sequencial é a liberdade de leitura que a obra dessa arte proporciona. Em qualquer arte é possível fazer uma obra híbrida, que lide com aspectos, recursos, características, de outras artes. Quando uma característica essencial de uma arte é substituída por uma de outra arte, a obra resultante é uma quimera. Defendemos as imagens em sequência espacial formando uma dupla composição como característica essencial da arte sequencial por sabermos que no caso de serem utilizadas em obras de outra arte (ou em obras quiméricas), elas serão prontamente reconhecidas como retiradas da linguagem *sequencial*.

Embora estejamos satisfeitos com nossa busca pela essência da arte sequencial, há ainda um ponto a ser levantado sobre a ontologia dessa arte. Muitos autores (a exemplo de Eisner e McCloud) reclamam que a banda desenhada é tão antiga quanto a própria civilização humana, remetendo para algumas pinturas rupestres e outras obras que sobreviveram ao tempo. No entanto, há que lembrar que não é apenas uma especificidade semiótica que determina se uma obra é arte sequencial ou não. Antonio Vicente Petroforte (2009, p. 10), falando sobre o teto da Capela Sistina, lembra que:

A definição de uma linguagem, além de suas propriedades semióticas enquanto sistema de significação, depende das conotações sociais, de ordem sociosemiótica, investidas nela. Embora pareça, o trabalho de Michelangelo não é uma HQ, nenhum historiador

de arte, de bom senso, faria tal consideração. Não basta a sequência de imagens em quadros separados para caracterizar uma HQ – como no caso da Capela Cistina (sic) – o meio social em que a linguagem surge deve reconhecê-la como tal (Pietroforte, 2009, p. 10).

As obras devem ser reconhecidas como pintura, cinema, música, fotografia, arte sequencial, etc., de duas formas, ao mesmo tempo, e com igual importância: por sua linguagem (sua essência semiótica, seus mecanismos básicos de significação), e por serem reconhecidos como tal no meio social em que se inserem. Tanto o primeiro fator quanto o segundo carecem de análise e podem mudar com o tempo ou com novos entendimentos a respeito dos meios. É possível, por exemplo, que uma obra não reconhecida como arte sequencial passe a ser aceita como tal depois que uma análise acurada exponha seus mecanismos de significação de forma a provar sua essência *sequencial*. Se apenas a sociedade fosse responsável por garantir às obras sua identidade diante de uma arte específica, as obras seriam produzidas sem que se soubesse o que se está fazendo. Os músicos, assim como os cineastas, os pintores, etc., têm consciência dos mecanismos que estão utilizando e por isso sabem em que arte estão produzindo suas obras; o mesmo ocorre, inclusive, com muitos dos artistas que produzem obras mistas.

Defendemos a essência semiótica da arte sequencial como sendo imagens em sequência espacial formando uma dupla composição, e permanecemos com nossa definição para o próximo capítulo, em que faremos uma proposta de utilização da tecnologia a favor dessa arte, mas permitindo que a obra não perca sua essência *sequencial*.

3 – O Movimento e a Arte Sequencial

No capítulo anterior tratamos superficialmente de algumas ideias em relação ao movimento¹⁹ na arte sequencial. A caracterização dessa arte, através de seus elementos essenciais, foi mister para podermos, agora, examinar melhor como o movimento pode ser usado na arte sequencial sem que o objeto resultante perca sua essencialidade sequencial, ou seja, sem que ele se torne outra coisa (animação, por exemplo).

Para tal, é necessário, de início, verificar alguns dos caminhos que a arte sequencial pode tomar (e já toma) no ambiente digital, pois é nesse ambiente (cd-rom, internet, etc.) que a arte sequencial pode utilizar movimento. Isso se dá pelo fato de, em obras impressas, tais efeitos se tornarem virtualmente impossíveis, embora algumas experiências com movimento tenham se concretizado no papel, como os livros *pop-up* ou os que usam o sistema *scanimation*. Os efeitos desses sistemas, no entanto, não são propriamente o de movimento (são apenas ações estanques que ocorrem com o auxílio do leitor), nem seriam adequados ao movimento como defendemos para a arte sequencial (conforme veremos até o final deste capítulo). Assim, entendemos que apenas no ambiente digital é possível utilizar movimento sem derrubar a essência da arte sequencial.

Obviamente, as diferenças entre a arte sequencial impressa e a digital não se dão apenas no que diz respeito a essa possibilidade de uso do movimento. Antes de examinarmos as características, digamos assim, semióticas, da obra de arte digital, gostaríamos de examinar algumas diferenças que se impõem aos meios de antemão. A primeira questão é a do preço. A obra impressa precisa ser vendida a um preço maior, pois, além dos custos de produção da obra em si (pagamento de roteirista, desenhista, material como lápis, tinta, etc.), há custos de produção do objeto (impressão, papel, distribuição, etc.). A obra digital, no entanto, possui apenas parte dos custos primeiros (pagamento dos profissionais de roteiro, arte, finalização, etc.), o que barateia seu preço final. Se a distribuição da obra impressa ocorre fisicamente, a digital (no caso do uso da internet) é posta ao alcance de qualquer leitor no momento de sua publicação. Assim, a obra digital se torna disponível no mundo inteiro no momento em que é publicada.

¹⁹ Obviamente, tratámos no capítulo anterior também da representação do movimento. É preciso ter em mente que a representação do movimento e o movimento em si são distintos. Aqui, trataremos do movimento “real”, ou seja, de imagens em que ocorrem modificações temporais. No caso do movimento da nossa proposta, no entanto, as modificações são apenas aparentemente temporais, como viremos a explicar.

Esses fatores tornam o número de leitores muito maior do que o da obra impressa, pelo menos em teoria. Se não existem ainda veículos estáveis de distribuição de banda desenhada (a modalidade mais comum da arte sequencial) na internet, isso se dá apenas pela natureza muito recente dessa indústria na web. No início da arte sequencial digital, a maioria das obras eram distribuídas em cd-roms, o que não diminuía, por exemplo, o custo de distribuição. Com a popularização das redes, as obras passaram a estar disponíveis também on-line, mas a maioria delas era de banda desenhada originalmente impressa e então digitalizada. Apenas recentemente tem-se produzido banda desenhada diretamente para a internet, obras que são pensadas já como digitais²⁰. Embora se produza banda desenhada diretamente para o meio digital, pouco se faz a respeito do uso das ferramentas digitais nas obras, e, muitas vezes, essas obras terminam se descaracterizando, tornando-se outro tipo de obra que não banda desenhada, pelo mau uso das possibilidades do meio.

São quatro os aspectos a serem explorados na arte sequencial digital: formato; som (ruídos e música); interatividade; e movimento. Falaremos um pouco sobre cada um destes aspectos mais à frente, mas nos focalizaremos no movimento, objetivo imediato de nosso trabalho. Antes de entrarmos nesse estudo, no entanto, é necessário tecer algumas considerações sobre a arte sequencial digital.

Já falámos, no capítulo anterior, sobre como o tempo na banda desenhada é indicado, é comunicado através de vários elementos (o quadro, a sarjeta, o requadro, os balões, a representação do movimento, etc.). O tempo, realmente, não existe na banda desenhada. Eisner (2001, p. 28) diz que “Uma vez estabelecido e disposto na sequência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão de tempo”. Ora, o tempo na banda desenhada é exatamente isso: ilusão. Isso se dá, claro, por ele ocorrer espacialmente e não temporalmente. Dessa forma, um quadro que contivesse movimento não poderia transmitir passagem de tempo “real”, ou seja: na banda desenhada o tempo deve permanecer espacial, o movimento não pode conter passagem de tempo, mas uma espécie de tempo infinito. Imaginemos alguns quadros hipotéticos da BD, em que ocorre uma substituição de uma imagem por outra dentro do mesmo quadro, nos moldes do cinema. Uma torneira pingando (a torneira permanece estática, enquanto a imagem do pingo é substituída por outra do pingo um pouco mais embaixo,

²⁰ Essas informações sobre aspectos mercadológicos e históricos da BD digital podem ser conferidas em MENDO (2008) e MCCLOUD (2006).

e assim por diante, até que ele desapareça no limite inferior do quadro), por exemplo, possui essa espécie de tempo infinito, pois não encerra uma ação única (já que a torneira permanece pingando “infinitamente”); um soco, no entanto, encerraria uma ação única, transmitindo uma ideia errada de passagem de tempo dentro do quadro, o que elimina a característica essencial da banda desenhada de ter o tempo exposto espacialmente (outro efeito possível para esse soco que se repete infinitamente seria o de se imaginar que são vários socos mas seria difícil justificar uma quantidade virtualmente infinita de socos). Considerando um quadro isolado, o tempo na banda desenhada não difere do tempo na fotografia. Dubois (1993, p. 163) afirma que “... o Tempo não tem validade *aos olhos* da fotografia. O ato fotográfico corta, o obturador guilhotina a duração, instala uma espécie de fora do tempo”. O mesmo ocorre no quadro isolado da banda desenhada, de modo que apenas na relação entre os quadros o tempo pode ocorrer, o tempo pode-se manifestar, através do espaço. Fica claro, então, que no quadro isolado da banda desenhada não pode haver *duração*. Essa seria a diferença a se ter em mente: há tempo no quadro (um tempo infinito), mas não há *duração*, não existe tempo cronológico. Um quadro desenhado (assim como um quadro fotografado ou uma fotografia única) possui um instante parado. Como diz Dubois (1993, p. 181):

... a foto detém o movimento, detém o movimento de uma vez, se é possível dizê-lo, e às vezes com uma acuidade que supera de longe os limiares de nossa percepção. Em outras palavras, o instantâneo só nos restitui um único instante do movimento, imobilizado, na maioria das vezes capturado no apogeu de seu percurso. (...) pode-se dizer que a representação fotográfica do movimento gera um campo muito particular: coloca fora de campo o próprio tempo (a duração crônica).

Esse movimento imobilizado da fotografia é o único possível na banda desenhada. Trata-se de um movimento que não causa mudança no estado do quadro, ou seja, da mesma forma que o quadro começa, ele acaba (ou permanece, infinitamente). Como diz McCloud (2006, p. 33): “A combinação entre imagens mais simples e mais seletas e os momentos congelados dos quadrinhos confere a cada instante uma sensação menos efêmera, menos transitória...”

Já falámos sobre a fotografia mas ainda há pontos a serem examinados. Barthes (1984) diz que a fotografia possui uma mensagem sem código. Já que se trata de uma imagem “tal qual” se encontra no mundo real, não há código a ser compreendido para que se “leia” a imagem fotográfica (como no caso de qualquer língua, em que o código do idioma deve ser aprendido para que se possa entender a mensagem que se transmite). No entanto, reside aí um paradoxo. Barthes atenta para o fato de que nessa imagem sem

código há uma mensagem codificada, ou seja, uma mensagem por trás daquela superfície referencial que se encontra na mensagem não-codificada. Uma fotografia artística não possui apenas a mensagem referencial que transmite na superfície, mas também outra por trás dessa, mais opaca, escondida, a ser encontrada pelo leitor da imagem. Na arte sequencial, no entanto, em se tratando de banda fotografada, teríamos não só a mensagem primeira referencial da foto e a segunda de cada imagem por si só mas também uma terceira mensagem que surge das relações entre as diversas imagens da obra. A banda desenhada, embora não seja feita com fotografias, possui as mesmas três mensagens, já que seus referentes são nítidos, a mensagem individual existe da mesma forma que na fotografia e as relações entre as imagens criam outras mensagens a serem compreendidas. A banda desenhada, no entanto, possui alguns códigos próprios, que vão variar de acordo com o nível de “realismo” da imagem. É sabido que os desenhos da banda desenhada normalmente tendem a um exagero da expressão, por exemplo, o que confere a ela uma atitude um pouco diferente da banda fotografada, que buscaria em sua natureza um maior realismo. No entanto, qualquer que seja o meio utilizado (fotografia ou desenho) é possível ser mais ou menos realista de acordo com as necessidades da obra. Essa possibilidade se tornou mais real com as ferramentas digitais, que permitem ao desenhista criar imagens mais realistas com menor custo, e permite também aos fotógrafos modificarem suas imagens para torná-las menos realistas. McCloud (2006, p. 35), sobre o assunto, diz: “Pela abordagem direta, os quadrinistas podem decidir retratar seus mundos num nível de detalhe quase fotográfico, usando mídias tradicionais, computação gráfica ou fotos reais”.

Como é possível perceber, entendemos que a arte sequencial digital não pode se afastar muito da impressa. Nesse sentido, é importante entender um dos aspectos mais caros à BD: a narrativa. Como dissemos, no capítulo anterior, não é necessário que uma obra seja narrativa para ser arte sequencial. No entanto, é notável que a imensa maioria das obras de arte sequencial são narrativas (as bandas desenhadas). A narrativa aparece, assim, como um dos elementos importantes na cruzada da arte sequencial digital por legitimação. O modo narrativo da banda desenhada é único e por isso merece estudos focalizados nesse assunto. Não querendo, assim, examinar a narrativa da arte sequencial, verificaremos apenas poucos tópicos no que diz respeito à questão. Devemos ter em conta, por exemplo, que a narrativa precede a linguagem verbal. Não é necessário ter palavras para que uma banda desenhada seja narrativa. Gouveia (2010, p.

63), citando Torben Grodal, diz que “os mecanismos narrativos precedem a linguagem e até as formas linguísticas”. É no próprio encadeamento de imagens que se materializa a narrativa da arte sequencial, de modo que não é necessário que haja narração por texto verbal, balões com falas, ou quaisquer outros recursos verbais para uma narrativa se impor. A narrativa da arte sequencial, assim como a narrativa de qualquer outra arte, mostra-se presente no entrelaçamento da trama e da fábula (ou enredo e história). A fábula é a história que é representada, enquanto a trama diz respeito ao modo de representação, de construção, dessa história. Essas categorias, que vêm desde Aristóteles, passando pelos Formalistas Russos, são definidas por Bordwell (1985, p. 49), em relação ao cinema. Diz ele:

[A fábula é] O construto imaginário que nós criamos, progressivamente e retroativamente... (...) Mais especificamente, a fábula incorpora a ação como uma cadeia de eventos cronológica, de causa e efeito, ocorrendo numa duração e num campo espacial estabelecidos.

[Já a trama é] o arranjo propriamente dito e a apresentação da fábula no filme. (...) É um construto mais abstrato, o padrão da história reproduzido como uma recontagem minuciosa do filme. (BORDWELL, 1985, p. 49)

A conclusão de Bordwell (a mesma que a nossa) é que a narrativa se materializa na relação entre a trama e a fábula (1985, p. 53). Assim, nas obras em que a trama organiza uma fábula, há narrativa. Gouveia (2010, p. 90) explica bem a questão da trama, nomeada de “enredo” e da narrativa:

A narrativa ficcional é um discurso concebido que evoca um mundo criado como real num espaço determinado que, pode ser ou não, definido pelo espaço do narrador e das suas personagens. A diferença entre história e narrativa é, para Bentley e Eco citados em Rodrigues, o enredo, ou seja, a narrativa com retoques, a organização intelectual do caos da vida real. O enredo, intriga ou *plot*, permite que uma história se torne um discurso, uma narrativa necessariamente ficcional e, dependendo do formato ou da recepção, uma narrativa literária.

Revedo nosso exemplo de banda desenhada não-narrativa do capítulo anterior, percebemos que ela não encerra uma organização de uma fábula através de uma trama, pois as ações da obra constroem sentidos fora de uma cadeia de eventos. A sombra que toma conta do rosto feminino e transforma seus olhos em grito fala metaforicamente, poeticamente, fora de uma cadeia de eventos cronológica, sem causa e efeito²¹.

²¹ Essas considerações gerais sobre o tempo, o fotográfico e a narrativa são importantes para nossa proposta. São elementos que, de uma forma ou de outra serão utilizados em nosso produto final, de modo que esse exame teórico, embora superficial, faz-se necessário.

Após essas considerações gerais, podemos voltar aos quatro aspectos específicos da arte sequencial digital, em oposição à impressa. O primeiro deles é o formato. Embora seja possível usar variados formatos na obra impressa, certos limites devem ser obedecidos para que a obra possa existir no mundo. O tamanho das páginas não pode ser muito maior do que o das obras já existentes. O mercado não aceita, por exemplo, uma obra de arte sequencial de 2 metros de altura, de modo que apenas como obra única, sem reprodutibilidade, isso se tornaria possível. Com os recursos de *zoom*, deslizamento de página, e outros, é possível, no ambiente digital, virtualmente qualquer tamanho para a “página”. Scott McCloud (2005) fala sobre a *Tapeçaria de Baieux*, que, tendo sido produzida séculos antes da existência da banda desenhada, continha 70 metros de extensão ininterrupta com desenhos retratando a conquista normanda da Inglaterra. O autor (2005, p. 12) comenta: “... acho que os desenhistas modernos deveriam absorver as possibilidades dessas composições de página e ver como poucos têm feito bom uso delas desde então”. Ora, seria virtualmente impossível para uma obra impressa conter extensão tão grande sem qualquer divisão de páginas. No ambiente digital, no entanto, isso é facilmente possível. Não só esse efeito horizontal se torna possível na arte sequencial digital, mas, com o “canvas infinito”, torna-se possível realizar praticamente qualquer formato e qualquer extensão que se desejar. Segundo McCloud (2006, p. 223):

Num ambiente digital não há razão para que uma história de 500 quadrinhos não seja contada verticalmente ou horizontalmente, como um grande panorama gráfico. Poderíamos satisfazer nossa propensão para a direita e para baixo do início ao fim, numa gigantesca escadaria descendente ou embrulhar tudo num cubo em lenta revolução. Num ambiente digital, os quadrinhos podem assumir praticamente qualquer tamanho e forma, conforme o mapa temporal – seu DNA conceitual – crescer na nova placa.

Assim, a arte sequencial, no ambiente digital, pode explorar composições e efeitos impossíveis de se alcançar no formato impresso. Falando sobre a passagem de uma banda desenhada do meio impresso ao digital, Eisner (2008, p. 165) afirma:

As proporções verticais das revistas em quadrinhos tradicionalmente impressas diferem das dimensões geralmente horizontais do monitor de um computador. Se uma página tiver que ser “encaixada” numa tela de computador, terá que ser feita uma reformatação para eliminar a necessidade de scroll (o ato de “rolar” a página para baixo ou para cima). Alguns artistas descartam o meio impresso completamente, desenvolvendo conteúdo específico para a internet.

Ora, uma obra adaptada para o meio digital pode sofrer modificações, mas uma já produzida para o meio digital, obviamente, deve ser feita tendo em mente o formato da tela do computador (atualmente sendo mais comum a tela horizontal, tal qual a tela de

cinema). No entanto, no meio digital ainda é possível criar formatos maiores do que a tela, de modo que no rolar da página novas imagens apareçam, mas permitindo que as relações com as imagens “roladas” permaneçam, o que não acontece na obra impressa, na qual os quadros de uma página não possuem relação composicional com os quadros de outra. Eisner (2008, p. 167) chama tal efeito de “canvas infinito”. Diz ele:

O canvas infinito (ou área de trabalho infinita) permite ao leitor seguir o fluxo de imagens e texto rolando a tela ao longo do campo desenhado pelo artista. Este formato oferece uma ampla área de desdobramento de imagem e layout de quadros, mas também envolve a participação do leitor através dos controles de navegação.

A participação do leitor na interação com as imagens roladas, claro, é apenas uma adaptação ao meio digital da participação do leitor na interação com as páginas de uma obra impressa. Enquanto a página não mais precisa existir na obra digital, passa a existir outra instância: o “metaquadro”, a composição que diz respeito à interação, à colocação ao lado (a justaposição), entre os quadros em uma grande imagem. McCloud (2006, p. 227) sugere que

... a capacidade dos criadores de subdividir seu trabalho como antes não se reduz, mas agora a “página” – o que Will Eisner chama de “metaquadrinho” – pode assumir qualquer tamanho e formato que a cena admitir a despeito de quão estranhos ou quão simples forem esses formatos e tamanhos.

Embora não faça um estudo propriamente dito dos elementos novos no meio digital, Anselmo Gimenez Mendo (2008), ao fazer um apanhado dos tipos de banda desenhada digitais, introduz três dos quatro elementos que citamos aqui, a saber: som, interatividade, movimento. Embora esqueça a questão do formato e uma movimento e som como “recursos multimídia”, o autor introduz esses elementos do mundo digital. Um dos seus grupos, “HQ com utilização moderada de recursos multimídia e interatividade”, possui grande proximidade com a banda desenhada que propomos aqui. No entanto, infelizmente, o autor não nos dá nenhum exemplo de obra desse tipo, limitando-se a conceituar o grupo da seguinte forma (2008, p. 73):

As HQ (sic) desse grupo tomam proveito do que é oferecido pela web de forma mais criativa. Os recursos multimídia são utilizados de modo a não descaracterizar a essência dos quadrinhos impressos. Assim os balões, as onomatopeias e a disposição dos quadros (adaptados à proporção da tela) permanecem, mas agora com interação mais complexa com o leitor. Essas HQ geralmente apresentam recursos sonoros, mas normalmente não substituem as falas dos balões, estando diretamente relacionados às onomatopeias e à ambientação. Animações aparecem em pequenos detalhes nos quadros, transição de páginas e itens de navegação.

Como vemos, a definição é bastante próxima do que propomos aqui: uma banda desenhada (ou fotografada) que, embora utilize recursos próprios do ambiente digital,

permaneça fiel à essência da arte sequencial. Um dos pontos da citação acima que causa problemas para nossa proposta é a utilização do som.

O som deve ser usado com grande moderação. Seria preciso um estudo direcionado a esse recurso (o que está fora de nosso objetivo) para que se pudesse utilizar som sem perverter a essência da arte sequencial quando no ambiente digital. A obra que tiver texto verbal (seja narração, sejam falas) deve trazer esse texto visualmente, e não substituí-lo por som. Ramos (2010, p. 34) afirma:

Os balões talvez sejam o recurso que mais identifica os quadrinhos como linguagem. No entender de Fresnault-Deruelle (1972), são eles que dão originalidade e ajudam a tornar as histórias em quadrinhos um gênero específico.

Embora discordemos da importância do balão para a especificidade da obra de arte sequencial, acreditamos que ao utilizar texto verbal é indispensável o uso de balões, pois esse é o modo semiótico de apresentação de falas na arte sequencial. Na verdade, o balão em si pode até não existir, mas as falas devem sempre se apresentar na forma escrita, assim como a narração, e não serem substituídas por som. Isso se dá pelo fato de que a leitura deve ser controlada pelo leitor e não pela obra. No caso das falas e/ou narração aparecerem como sons, o leitor se torna espectador, tem que aceitar quando o texto verbal surge e quando acaba, o que descaracteriza a obra como arte sequencial. Além disso, a representação visual da linguagem verbal faz parte da *imagem* do quadro. Os balões são parte componente da composição da imagem, fazem parte da força imagética do quadro. Se substituídos por sons, a ausência do verbal na imagem reconfigura o quadro, eliminando parte de sua composição.

McCloud (2006, p. 210) faz um alerta quanto ao uso do som e do movimento na arte sequencial digital:

Se o som e o movimento parciais podem ajudar a criar uma experiência imersiva... será que o som e o movimento totais não fariam isso com mais eficácia? Conforme a meta de dar vida é atingida mais e mais graças ao som e ao movimento, que representam o tempo por meio do tempo... a estrutura de múltiplas imagens dos quadrinhos – o retrato do tempo por meio do espaço – torna-se supérflua, quando não um estorvo, e provavelmente não perdurará.

Esse é justamente o perigo de substituir a parte verbal da arte sequencial por sons: acabar com o tempo sendo representado espacialmente, fator essencial para a arte sequencial. O caminho que mostraremos aqui para o movimento, no entanto, não interfere nessa essência, e pode muito bem ser usado (com pequenas adaptações) para o som. O som pode ser utilizado na arte sequencial digital, no entanto, com bastante

cuidado, pois este pode contaminar os outros quadros da mesma página, afetando-os. Dessa forma, um som só pode ser utilizado num quadro quando ele cause um efeito benéfico de sentido para os outros quadros. Imaginemos uma página que comece com um quadro mostrando um incêndio numa casa. O som do fogo, constante, não encerra uma passagem de tempo, mas algo contínuo, perdurando pela página inteira. Nos próximos quadros, vemos grandes planos dos rostos de uma família. O som do fogo contamina os quadros com os rostos do pai, da mãe, dos filhos, de modo que o próprio incêndio se torna presente em suas vidas, demonstrando como o fogo afetou aquelas pessoas. O mesmo poderia ser feito com uma música. Uma melodia repetida infinitamente numa página deve ser pensada como afetando todos os quadros individualmente e também a página como um todo.

Outro aspecto que causa problemas e que deve ser cuidadosamente pensado antes de ser utilizado na arte sequencial digital é a interatividade. Não nos referimos aqui à interatividade do mesmo tipo que se tem com a banda desenhada impressa, que diz respeito ao passar da página, à liberdade de voltar o olhar para um ou outro quadro, etc. Essa interatividade pode estar presente (e deve estar!) no ambiente digital sem problemas. Estamos falando do tipo de interatividade que não é possível nas obras impressas: o clique que abre um quadro ou uma figura antes escondida; a escolha de caminhos narrativos a se tomar, podendo criar finais e eventos alternativos; o uso de botões e outros recursos para que o leitor tome o lugar da personagem em determinadas ações; entre outros. Sobre a obra que utiliza a interatividade, Mendo (2008, p. 73) diz:

Em alguns casos, o desenrolar da ação em cada quadro depende da intervenção do leitor (um personagem só responde ao questionamento de outro, por exemplo, quando o leitor move o cursor sobre ele). Com este nível de interatividade, a dinâmica narrativa fica bastante alterada se comparada à forma impressa.

É preciso muito cuidado com esse uso da interatividade, pois da mesma forma que o uso do movimento pode tornar a obra mais próxima do cinema do que da arte sequencial, a interatividade pode tornar a obra mais próxima de um jogo digital, perdendo sua essência de arte sequencial. Como diz Mendo (2008, p. 75): “Certos recursos interativos, como a possibilidade de controlar o movimento dos personagens, mantêm afinidade com os jogos eletrônicos”. Assim, como no que concerne ao som, é necessário um estudo específico da interatividade para que se possam determinar os caminhos interativos que não destruam a essência da arte sequencial.

Se, para conservar a arte sequencial no ambiente digital, um som precisa ser constante e não encerrar um instante único, o mesmo, como dissemos, ocorre com o movimento. A princípio, o movimento deve ser constante, não pode haver um instante único ou uma passagem de tempo, mas indicar uma eternidade análoga àquela de uma foto, paralisada para sempre. Uma fogueira, por exemplo, pode ter seu fogo se movendo de modo bastante próximo do real, sem que ocorra aí um instante, mas materializando um estado permanente daquela imagem. O mesmo não ocorre com uma ação única. Um tiro dado por uma personagem em outra não pode ser mostrado em movimento (com a bala saindo do revólver e atingido a vítima), pois, encerrado um momento único, sua repetição indicaria que vários tiros foram dados, o que afetaria a imagem da vítima (buracos teriam que aparecer em seu corpo, sangue teria que escorrer, etc.), mas, ao dar início ao *loop* novamente, a imagem da vítima voltaria ao início, quando estava imaculada, causando um sério problema de continuidade na narrativa. A imagem, mesmo em movimento, deve ter um caráter *estático*. Não pode haver, assim, uma mudança na natureza da imagem, deve existir não um estado inicial e um final, mas um estado só que permanece ativo na imagem em movimento. Uma afirmativa de Dubois (1993, p. 168), embora dizendo respeito à fotografia (e não a uma fotografia com movimento), vale muito bem para o estado da imagem na arte sequencial, mesmo aquela que possuir movimento:

Se o ato fotográfico reduz o fio do tempo a um ponto, se faz da duração que escoar infinitamente um simples instante detido, não é menos claro que esse simples ponto, esse lapso curto, esse momento único, levantado do contínuo do tempo referencial, torna-se, uma vez pego, um instante perpétuo: uma fração de segundo, decerto, mas “eternizada”, captada de uma vez por todas, destinada (também) a durar, mas no próprio estado em que ela foi captada e cortada.

Se essa é a proposta que fazemos para uso do movimento no ambiente digital, não é esse o tipo de movimento que se vê nas obras já produzidas. O que chamamos de “movimento” tem sido utilizado na arte sequencial digital como “animação”²². Não existem quadros em que o movimento infinito permite que ele permaneça “eterno”, mas, na verdade, uma animação repetitiva que encerra uma ação única e que, na repetição, perde seu valor de “instante perpétuo”. Não é a animação que deve ser usada no

²² O movimento como o propomos, no entanto, pode ser encontrado em várias fotografias únicas na internet. Vários fotógrafos têm-se dedicado, atualmente, a fazer “fotografia com movimento”, e é justamente o que eles produzem que pode ser adaptado para a arte sequencial. Alguns exemplos podem ser encontrados aqui: <http://annstreetstudio.com/category/cinemagraphs/> (acesso Dezembro de 2012).

ambiente digital, mas o movimento infinito. Sobre o assunto, Cirne (2000, p. 100) afirma que:

O suporte eletrônico permite, inclusive, em certa medida, a animação dos quadrinhos. Sendo assim, estaríamos, a rigor, diante de uma nova linguagem: a linguagem que se apropria da técnica gráfico-narrativa dos quadrinhos e da técnica plástico-narrativa do cinema de animação, que, por sua vez, já faz uso, há muito tempo, da animação computadorizada.

Algumas das obras que usam animação são, realmente, híbridas. Além dessa animação eventual, elas utilizam também dupla composição, sequência espacial de imagens, e outros elementos típicos da arte sequencial, como balões, onomatopeias visuais, etc. Um bom exemplo de arte sequencial desse tipo é *Sinkha*²³. No entanto, como se pode compreender, são obras que não preservam a essência da arte sequencial ao utilizar o movimento, pois fazem uso não do movimento infinito, mas da animação pontual.

Existem, ainda, outras obras com movimento que se denominam “comics”²⁴, mas que nada têm de arte sequencial. São os chamados *motion comics*. O que seria “banda desenhada com movimento” não passa de animação com alguns recursos de quadrinhos, e isso apenas em alguns casos. Basta verificar uma lista com dez exemplos de *motion comics*²⁵ para perceber que essas obras nada têm de arte sequencial (ou seja, de *comics*).

O movimento como consta em nossa proposta não quebra a essência sequencial da obra. É necessário que a arte sequencial mantenha sua linguagem própria, que não passe a utilizar outras linguagens (como a do cinema) para significar ou contar histórias. Os recursos novos podem ser utilizados sem deturpar essa essência sequencial. Não só movimento, mas som, interatividade e formato podem contribuir para uma ampliação da linguagem da arte sequencial, em vez de eliminá-la.

Se nosso estudo avançou no que diz respeito à utilização do movimento na arte sequencial, deixou a desejar quanto ao som (ruídos e música), à interatividade, e ao formato. No entanto, acreditamos que conseguimos, através da essência da arte sequencial, fundar as bases de outros estudos que possam suprir essas carências (a respeito do som, da interatividade e do formato). Acreditamos também que, embora

²³ Disponível em www.sinkha.com (acesso Dezembro de 2012).

²⁴ Termo em inglês para banda desenhada.

²⁵ Uma lista com vídeos se encontra disponível em: http://www.toplessrobot.com/2011/06/the_10_best_motion_comics.php (acesso Dezembro de 2012).

essas três outras características do ambiente digital possam ser utilizadas sem deturpar a essência sequencial da obra, é importante que nesse estágio de desenvolvimento de nossa proposta utilizemos um formato tradicional e não permitamos o uso do som e da interatividade próxima dos jogos digitais. Além disso, é mister o uso de recursos típicos (embora não essenciais) da arte sequencial impressa, como os balões de fala, as linhas cinéticas, as onomatopeias, e até mesmo o desenho.

4 – Conclusões e Proposta

Acreditamos que conseguimos determinar a essência da arte sequencial de modo a tornar possível a criação de obras digitais que possam, mesmo utilizando novos recursos, permanecer fiéis à linguagem *sequencial*. Nossa proposta, embora direcionada ao movimento, pode ter validade para qualquer outra feita com base no uso de novas tecnologias e novos recursos, pois, desde que o autor construa imagens em sequência espacial formando dupla composição, estará criando arte sequencial. No entanto, é preciso lembrar que mesmo dentro desse tipo de obra é possível utilizar recursos de modo a criar uma aproximação maior com outras mídias (cinema, jogos digitais, etc.). Daí a necessidade de se atentar aos limites do uso dos recursos²⁶. O movimento e o som, por exemplo, não podem encerrar passagem de tempo no interior de um quadro (o tempo, como dissemos, na arte sequencial, ocorre no espaço, ou seja, sintagmaticamente). A interação deve ser limitada, pois pode acabar com a leitura, com a liberdade de voltar às “páginas anteriores”, “voltar no tempo”, criando um jogo digital no lugar de uma obra de arte sequencial.

Assim, após este estudo (imprescindível para a continuidade do trabalho), apresentado nos capítulos anteriores, nos sentimos capazes de realizar as etapas necessárias para a criação de um modelo que demonstre uma das possibilidades de se fazer arte sequencial com movimento. A necessidade de se criar este modelo surgiu principalmente no momento em que sentimos que o uso da palavra *comic* nesse novo método de se fazer animação que são os *motion comics* era incrivelmente inadequado. Essa técnica (*motion comics*) faz uso da BD como referência visual ou ponto de partida, mas é todo produzido e desenvolvido como um vídeo, como animação. Basta procurar por este termo na internet (no youtube.com, por exemplo) para verificar que o resultado será uma gama muito diversa de vídeos que demonstram que esta arte utiliza a linguagem própria do vídeo e não a linguagem da banda desenhada. Apenas para exemplificar um dos principais fatores que poderíamos elencar sugerimos que se pense na sarjeta, ela não existe no *motion comic*.

A dúvida quanto ao que faria de um *comic* realmente *comic* nos fez procurar um caminho para o uso do movimento não como ele se apresentava nas *motion comics*, mas um uso de movimento no que verdadeiramente seria um *comic*. Tendo encontrado

²⁶ Caso, claro, seja objetivo do criador fazer uma obra sem hibridismo.

fotografias que utilizavam movimento sem passagem de tempo, percebemos que este seria o caminho mais adequado. A leitura das teorias sobre arte sequencial só confirmou aquilo que imaginávamos de antemão.

Se, por um lado, é preciso apenas respeitar à essência sequencial, por outro, entendemos que o uso de características típicas da BD ajuda na legitimação da obra digital que utilize recursos novos. Assim, entendemos como importante o uso de:

- Sequência de imagens no espaço;
- Dupla composição;
- Sarjeta;
- Balões de fala e/ou pensamento;
- Requadro;
- Onomatopeias;
- Linhas cinéticas;
- Desenho.

Como elementos novos e pertencentes ao ambiente digital, pode-se fazer uso de:

- Formatos virtualmente impossíveis na obra impressa;
- Som (ruídos e música);
- Interatividade;
- Movimento.

Ainda pensando na legitimidade da obra que propomos, imaginávamos que a utilização de um formato tradicional pode aproximar mais nossa obra da BD impressa. No entanto, levando em consideração os suportes para os média (computadores pessoais, tablets, smartphones, etc.) entendemos que o formato horizontal (em paisagem) é mais adequado do que o formato vertical (em retrato). Quanto ao som e à interatividade, seria preciso um estudo direcionado a cada um desses elementos para que se pudesse utilizá-

-los. Eliminamos esses recursos não apenas por não direcionarmos nosso estudo a isso mas também por procurar aproximar mais nossa obra da BD tradicional, impressa, a fim de demonstrar como uma obra efetivamente de arte sequencial pode utilizar movimento sem qualquer prejuízo à integridade de sua linguagem.

5 – Desenvolvimento e Detalhamento

5.1 – Metodologia

O desenvolvimento deste projeto se fez em duas etapas: pesquisa sobre o que foi realizado na área até hoje; e proposta de um modelo que sintetize o que foi pesquisado. Neste segundo ponto, tivemos que levar em consideração as características que comprovam a adequação do que foi executado com nosso entendimento de arte sequencial.

Para iniciar a etapa de “Desenvolvimento do Produto” sabíamos que precisávamos de uma história a ser contada que respeitasse o que foi entendido por narrativa. Assim, seguimos o seguinte resumo de etapas:

- 1 – Construção de um argumento (história a ser contada).
- 2 – Transformação do argumento em um roteiro.
- 3 – Diagramação a partir do roteiro (*storyboard*).
- 4 – Extração de termos-chave do roteiro para geração de conceitos a serem utilizados esteticamente na confecção do produto.

5.2 – O argumento

Seguindo o exposto acima, iniciamos o processo de feitura do produto. Após um processo de *brainstorm*, para buscar inspiração para a história a ser contada, lembramos-nos de uma antiga ideia (de meados de 2008) que, na época, poderia se tornar um roteiro para um filme. Nesse momento, imaginávamos que, fazendo as devidas adaptações, poderíamos ter uma boa ideia para iniciar a construção do roteiro e, em seguida, do produto final.

Assim, expomos abaixo o argumento original:

Uma menina com idade entre 13 e 16 anos (branca, classe média-alta) sofre por ainda não ter menstruado. Ela vê suas colegas namorando e se tornando mulheres, enquanto ela permanece uma criança, embora com mente adolescente. Sentindo a falta da menstruação, ela desenvolve um desejo de sangue, primeiramente matando animais, mas depois chegando a matar um ser humano.

5.3 – O roteiro

Para a elaboração do roteiro, primeiramente elencamos os possíveis movimentos que poderíamos utilizar, explicitados abaixo:

- Líquidos fluindo
- Líquidos pingando
- Fogo
- Vento nos cabelos
- Vento em vestido ou cortina
- Vento em folhas ou flores
- Fumaça
- Ventilador
- Luz oscilante
- Luz piscando
- Movimento repetitivo como comer pipoca ou mexer um café
- Movimento de sexo
- Objeto que gira (como bambolê ou disco de vinil)
- Onomatopeias piscando para representar som repetitivo

Em seguida, elaboramos o roteiro num formato de cenas conveniente para a proposta de uma BD. Com esse roteiro prévio em mãos, que tinha apenas as cenas descritas sem detalhes, elencamos, entre os movimentos possíveis, aqueles que poderiam ser utilizados na história. A partir desse pré-roteiro e da lista de movimentos que poderiam ser utilizados na obra, criamos um roteiro propriamente dito, já pensando nos quadros que estariam contidos em cada cena, e indicando através do negrito, quais dessas imagens conteriam movimento. Assim pudemos ter noção, no momento de feitura do produto, de quais seriam as imagens estáticas e quais seriam *gifs* animados. Paralelamente ao desenvolvimento desse roteiro, fizemos uma pesquisa sobre o tema (menstruação), o que terminou por redefinir o título da história. Inicialmente, ela se chamaria “Menarca” (primeira menstruação), mas imaginamos a possibilidade do final da história ficar muito óbvio ou sem qualquer ambiguidade (algo que pode conferir maior valor a uma obra de arte), então preferimos chamar nossa história de

“HARUBÈDÈ”. Este termo é usado na língua Karajá (grupo indígena que habita a bacia do Rio Araguaia) e remete ao período de reclusão da menina que vai se tornar mulher; consequentemente, é fortemente associado à menarca. Segundo uma lenda dos índios Karajás, o ciclo menstrual é associado à piranha vermelha. Para eles, a menstruação ocorre quando esse peixe se agita no útero da mulher. Nossas pesquisas ainda apontaram três outras curiosidades que serviram de inspiração, construção dos sentidos e, consequentemente, conceitos que norteiam nosso produto como um todo: em Bangladesh, durante o período menstrual, as mulheres são consideradas impuras; em todo o mundo, as mulheres ficam mais agressivas e irritadas durante o período menstrual, daí o termo TPM (tensão pré-menstrual). Além disso, muitas mulheres, em entrevistas informais que fizemos, afirmaram que a menstruação tem forte ligação com o ciclo lunar. Muitas delas apontaram que a fase da lua cheia costuma deixá-las mais propensas a menstruar. Essa associação com a lua cheia nos fez pensar no lobisomem, que seria o homem que durante a lua cheia se transforma em lobo. Pensando nisso, pesquisamos as fases da lua do calendário de 2012 e definimos as datas que iniciam cada cena, colocando-as na aparição da lua cheia. Abaixo reproduzimos o roteiro resultante dessas pesquisas.

HARUBÈDÈ

Cena 1

01. Calendário no quarto da menina mostra data (6 de Maio de 2012)
02. Menina brincando com boneca
03. Menina brincando de amarelinha
- 04. Menina pulando corda**

Cena 2

05. Calendário no quarto da menina mostra data (5 de Junho de 2012)
06. Menina brincando com panelinhas, xícaras
07. Menina lendo um livro infantil
- 08. Menina brincando com bambolê**

Cena 3

09. Calendário no quarto da menina mostra data (3 de Julho de 2012)

10. Cinco meninas em círculo, sentadas
11. Uma delas diz “eu nunca beijei”
12. Algumas meninas baixam os dedos, riem
13. A menina principal não baixa nenhum dedo mas baixa a cabeça
14. Outra menina diz “eu nunca menstruei”
15. Todas as meninas baixam os dedos menos a principal
16. A menina principal fica com as duas mãos para cima com todos os dedos levantados.
17. **Atrás dela, um ventilador gira inquieto.**

Cena 4

18. Calendário no quarto da menina mostra data (2 de Agosto de 2012)
19. A menina tira um absorvente da embalagem
20. Ela baixa a calcinha (ela está de camisola)
21. Ela coloca o absorvente na calcinha
22. **Ela sobe a calcinha, a luz pisca oscilante**
23. Ela se deita para dormir
24. Close no rosto dela de olhos fechados
25. A menina acorda
26. Ela se levanta e baixa a calcinha
27. Ela tira o absorvente
28. O absorvente está completamente limpo
29. Ela começa a chorar
30. **O vento balança a cortina de seu quarto.**

Cena 5

31. Calendário no quarto da menina mostra data (31 de Agosto de 2012)
32. A menina está sentada em frente a um computador
33. Na tela, um texto sobre menstruação
34. Close na idade em que ocorre a menarca
35. **Imagem de um rio vermelho fluindo.**

Cena 6

36. Calendário no quarto da menina mostra data (30 de Setembro de 2012)

37. A menina está na sua cama, em seu quarto
38. Ela assiste TV, está passando um filme
39. Uma lua cheia aparece no filme
- 40. Ela come pipoca.**
41. Close no filme (um filme de lobisomem)
42. Close no saco de pipocas
43. Close no lobisomem
44. Close de volta no saco de pipocas, que agora tem pedaços de carne ensanguentados
45. Ela come pipoca.
- 46. Close no rosto da menina, dentro da testa dela uma cena de violência do filme se repete infinitamente**

Cena 7

47. Calendário no quarto da menina mostra data (29 de Outubro de 2012)
- 48. TV fora-do-ar**
49. Quarto da menina vazio
- 50. A menina está no banheiro, fumando**
51. A fumaça sai do quadro e cria o quadro seguinte: a mãe na porta do banheiro
52. A mãe bate na porta e grita “que cheiro de cigarro é esse?”
53. A menina se surpreende
54. A menina apaga o cigarro
55. A mãe grita “ainda nem menstruou e já pensa que é mulher pra fumar?”
56. A menina sai do banheiro correndo e chorando
57. Ela atravessa a casa, saindo pelos fundos
58. Ela vai para o quintal ou outro lugar com mato e terra
- 59. Um sapo coaxa repetidamente**
60. Ela olha o sapo
61. Close no rosto dela
62. Imagem do sapo aberto, com as tripas de fora, nas mãos dela
- 63. Close nas mãos dela, sem o sapo. Uma gosma com sangue pinga de suas mãos.**

Cena 8

64. Calendário no quarto da menina mostra data (28 de Novembro de 2012)
65. Ela está em seu quarto
66. A mãe vai saindo de casa, grita “estou indo fazer a feira, coloque comida para toby”
67. Um cachorro poodle fica na porta latindo
68. Ela está em seu quarto, sentada no chão, encostada na porta
- 69. Os latidos do cachorro atravessam a porta (como onomatopeias)**
- 70. Ela segura a cabeça com as duas mãos e balança de um lado para o outro**
- 71. O cachorro está morto, pendurado, pingando sangue**
72. A menina está com as mãos sujas de sangue, sentada embaixo do cachorro
73. Ela passa sangue em sua vagina (nota-se isso pelo vestido que fica sujo)
74. Ela cava um buraco no chão do quintal
75. O cachorro está estirado na terra

Cena 9

76. Calendário no quarto da menina mostra data (28 de Dezembro de 2012)
77. Ela está sozinha em casa, assistindo TV na sala
- 78. A campainha toca (onomatopeia)**
79. Ela se levanta para abrir
80. Ela abre a porta
81. É um homem com roupa de serviço, que diz: “Chamaram para ajeitar a TV a cabo?”
82. A menina diz “chamei sim, pode entrar”
- 83. Imagem da piranha atacando**
84. O homem entra, vai com sua maleta para a TV
85. Ela fica em pé junto a ele
86. Ele mexe no receptor
- 87. Ele mexe no controle da TV, muda os canais normalmente**
88. Ele se levanta e diz “Não tem problema nenhum”
89. Ela diz “o senhor quer um copo d’água?”
90. Ele diz “quero, obrigado”
91. Eles vão para a cozinha
- 92. Imagem da piranha atacando e sangue fluindo na água**
93. Na cozinha, ele pergunta “qual era o problema?”

94. Ela levanta o vestido para ele
95. Ele fica parado, sem saber o que fazer
96. Ela o abraça sensualmente
97. Ela começa a tirar a roupa dele
- 98. Eles fazem sexo**
99. Ele está colocando as calças de volta
100. Ela coloca a mão por baixo do vestido
101. A mão volta suja de sangue
102. Ela passa o sangue em seu rosto
103. Ele está de costas para ela
- 104. Em imagem fantasma, ela sai do seu corpo e enfia uma faca nele**
105. Close no rosto dela, como se estivesse em transe
106. Ela pega uma faca
107. Ela enfia a faca nas costas dele
108. Ele cai no chão
109. Ela fica montada em cima dele, que está caído no chão
- 110. Ela enfia repetidamente a faca nas costas dele**
111. Ela, completamente suja de sangue atravessa a casa
112. Ela sai de casa
- 113. O vento balança as folhas das árvores**

Podemos entender deste roteiro que para cada número será necessário (no momento da realização das fotos e vídeos) pelo menos um (01) quadro para ser posteriormente diagramado. Também do roteiro podemos fazer uma breve análise para que no processo de realização exista sempre uma busca pelos sentidos construídos nessa história. Assim, apresentamos aqui um resumido entendimento desta história.

As duas primeiras cenas servem para estabelecimento do caráter da personagem. Trata-se de uma menina jovem que está deixando a infância pra trás, está perto de se tornar mulher. A terceira cena explicita o problema da personagem. Ela se sente diferente das amigas, pois enquanto todas já beijaram e já menstruaram, ela ainda permanece como uma criança. Nessa cena, o ventilador em movimento indica a inquietude da personagem. Na cena seguinte, o problema se intensifica, pois a personagem tenta colocar um absorvente para ver se menstrua. Sua inquietação se concentra, assim, no fato de ainda não ter menstruado. A luz oscilante indica sua

incerteza em relação à vinda da menstruação, enquanto a cortina prevê a liberdade final, o fato de que sua calma só aparecerá quando ela sair desse lugar em que se encontra presa. A cena cinco funciona como uma ponte entre a inquietude da personagem em relação a sua menarca que não surge e sua vontade de sangue, qualquer que seja ele. O surgimento do rio de sangue indica que o sangue que ela precisa agora não é mais simplesmente o da menstruação, é um sangue qualquer que possa substituir o da menarca. A cena seis trata de um dos temas da história. Todas as cenas se iniciam com o calendário mostrando a data em que ocorrem. Cada cena se dá na primeira lua cheia daquele ciclo. A ponte entre a lua cheia, a menstruação, a sede de sangue e o assassinato se forma então na relação com o lobisomem, surgido no filme a que ela assiste. No primeiro momento em que ela aparece comendo pipoca, ela apenas assiste ao filme. Mas, depois da transformação ocorrida na tela (a personagem do filme se transforma em lobisomem), iniciada com a lua cheia, nossa personagem parece agora comer sangue, no segundo momento em que ela aparece comendo pipoca. No final da cena, um ato violento do filme se repete em sua mente, demonstrando sua inclinação total ao assassinato. Na cena sete, a menina fuma. Esse ato rebelde parece explicitar uma última vontade de a menina crescer de outras formas, que não através do sangue. A reprimenda por parte da mãe faz a menina se revoltar completamente, então ela mata um sapo, em busca do sangue de que necessita. Na cena oito, seus anseios por sangue se concretizam mais quando ela, atordoada pelos latidos, mata seu cão e passa o sangue na vagina, como se quisesse transferir aquele sangue para o lugar onde aparece a menstruação. Na cena final, ela parece planejar um assassinato, pois sua sede de sangue não é saciada com o sangue animal. As imagens da piranha inquieta fazem referência à citação inicial. Além disso, a piranha metaforiza a própria personagem, sedenta por sangue. O sexo surge, então, como uma vontade de sangue que venha da vagina em si, e não de lugar externo. O sangue surgido, no entanto, não se mostra suficiente, de modo que a personagem se vê impulsionada a matar o homem. Completamente suja de sangue, ela parece se sentir bem, e finalmente sai de casa, alcançando a liberdade que almejava desde o início. Ela segue então livre para enfrentar o mundo, saindo da clausura de sua casa, como uma pessoa que se torna adulta.

Como já afirmado, a partir do roteiro escolhemos palavras-chave que remetem ao cerne do projeto. Esses termos serviram de modelo/inspiração a serem seguidos a fim de permearem todo o resultado estético do produto. Para isso, fizemos uma breve pesquisa sobre cada uma dessas palavras-chave e associámos a estas elementos visuais

(cores, formas, texturas) que colaboram para o resultado estético pretendido. Ou seja, aqui, procuramos elaborar os conceitos que embasaram todo o processo de produção e que foram lembrados (obedecidos) no resultado do produto. Lembramos que utilizámos o termo conceito segundo a definição do dicionário Michaelis (*on-line*)²⁷ quando este determina:

con.cei.to

sm (latconceptu) **1** Aquilo que o espírito concebe ou entende; idéia; noção. **2** Expressão sintética. **3** Símbolo, síntese. **4** A mente, o entendimento, o juízo. **5** Reputação. **6** Consideração. **7** Opinião. **8** Dito engenhoso; máxima, sentença. **9** Conteúdo de uma proposição; moralidade de um conto. **10** Parte de uma charada em que se define a palavra inteira. **11** *Sociol* Termo que designa uma classe de fenômenos observados ou observáveis. **12** *Lóg* A idéia, enquanto abstrata e geral.

As definições 1, 2 e 3, mais especificamente, resumem aquilo que entendemos como necessário ao produto para que uma identidade seja atribuída à nossa criação, principalmente levando em conta que o trabalho desenvolvido tem como objetivo a realização de um material artístico, e que, para tanto, deve apresentar valores conceituais mediante artifícios estéticos visuais. Assim, a elaboração de tais conceitos serve para conectar as ideias da história à temática em desenvolvimento de forma a comunicá-las coerentemente.

5.4 – Geração dos conceitos

Após uma releitura direcionada e minuciosa do roteiro, extraímos dele três palavras-chave que imaginamos serem as que melhor representavam o nosso entendimento da obra até o momento. Para realizar este processo, tentámos elaborar uma grande lista de nomes que remetiam a aspectos implícitos e explícitos no roteiro; as palavras que formam esta lista nada mais são do que aquilo que conseguimos relacionar a partir da leitura do roteiro, assim como as sensações que podem ser inferidas neste mesmo momento. Após esta grande lista, que apresentaremos em seguida, reduzimo-la, eliminando algumas palavras (mesmo sabendo que elas permearão de alguma forma o

27 Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=conceito>. Acesso Outubro 2012.

resultado), afim de que fosse mais viável a relação de componentes estéticos decisivos para a concepção da obra. Assim, a lista inicial contou com os seguintes nomes: interior, busca, liberdade, afirmação, inquietação, adolescência, menstruação, menarca, transgressão, violência, desejo, vontade, rebeldia, diferença, sangue, carne, rompimento, atração, morte e renascimento. Dessa lista preliminar, selecionamos as três palavras-conceito que imaginávamos serem as que melhor simbolizam as ideias que desejamos apresentar e que sugerem mais fortemente os significados mais particulares do roteiro.

Além de apresentar as palavras escolhidas, tentámos interpretá-las relacionando-as à história contida no roteiro e, dessa forma, justificando o seu uso como conceito a ser seguido. Finalmente, para cada uma delas apresentamos referências imagéticas de cores, formas e texturas que as simbolizem e que sirvam de modelo a ser seguido no momento da realização. A aplicação desses modelos é o que faz a obra seguir os conceitos e, portanto, quanto mais parecidos e resumidos os exemplos retirados a partir das três palavras-chave mais fácil e conciso o resultado conseguido. Dessa forma, resolvemos que, depois de apresentar as inspirações (exemplos) para cada palavra, seria importante reduzir a lista, selecionando as formas, cores e texturas comuns a todas que foram relacionadas e apresentar uma lista bastante reduzida de exemplos a serem seguidos. As palavras-conceito escolhidas foram:

5.4.1 – Interior

Definição do dicionário Michaelis²⁸:

in.te.ri.or

adj (*lat**interiore*) **1** Que está dentro.**2** Interno.**3** Íntimo, particular, privado.**4** Concernente à alma, à natureza moral.*sm* **1** A parte que está dentro.**2** Parte central de um país, por oposição às fronteiras.**3** Parte interna do país por oposição à costa ou litoral.**4** O próprio país, por oposição aos países estrangeiros.**5** O que há de mais recôndito de qualquer coisa.**6** Vida de família.**7** Instalação interna de uma casa.

Entendimento do termo e justificativa através da relação com o roteiro.

28 Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=interior>. Acesso Outubro 2012.

É fácil notar que o termo “interior” representa a parte interna de algo ou alguém. Este termo se mostra presente em quase todo o roteiro, não apenas por abordar as características implícitas e únicas que definem a protagonista como também por ser possível deduzir da leitura do roteiro que quase todos os momentos (quadros) são compostos por ambientes interiores (embora o final seja um plano bem aberto e com folhas de árvores balançando, o que indica liberdade e consequentemente a libertação da personagem). Assim, percebe-se que este conceito será obedecido tomando como valor as particularidades da personagem, os seus desejos íntimos (internos). Para colaborar ainda com a nossa criação, notámos que este termo se relaciona muito fortemente com a menstruação (pela relação com o útero, interior da mulher) e com a menstruação que ainda não veio (por ser algo “preso”). Apenas para exemplificar, podemos examinar um elemento do roteiro segundo este parâmetro: na imagem da piranha, percebemos que, pelo folclore da tribo indígena citada, trata-se de um peixe agressivo e carnívoro dentro de um útero, algo violento e interno. Isso simboliza os desejos mais essenciais da personagem, e, somando-se a isso a questão das cenas em composição interna, percebe-se que o conceito é extremamente válido. Portanto, a partir da compreensão do termo, fica mais fácil idealizar as formas, cores e texturas que serão aplicadas para agregar mais valor à obra.

Aplicações

- ✓ Formas: fechadas, retangulares, quadradas.
- ✓ Cores: tonalidades claras e neutras (comuns em ambientações de casas, centros comerciais e lojas), vermelho (o sangue de dentro de cada ser humano), cores frias.
- ✓ Texturas: lisas para os ambientes; ásperas para retratar a agressividade e desejos íntimos da personagem.

Inspirações²⁹:

²⁹ Cartaz do filme *Deixe ela Entrar* (2008) de Tomas Alfredson, Imagem retirada de <http://ghostofanna.blogspot.com.br/> (acesso em Dezembro de 2012), Imagem retirada de <http://portugues.torange.biz/Invoice-and-background/texture/Textura-morangos-9144.html> (acesso em Dezembro de 2012), *As fiandeiras* (1655) de Diego Velázquez, Imagem do filme *Laranja Mecânica* (1971) de Stanley Kubrick, *Il Violino* (1913) de Pablo Picasso.



5.4.2 – Violência

Definição do Dicionário Michaelis³⁰:

vi.o.lên.cia *sf* (*lat**violentia*) **1** Qualidade de violento.**2** Qualidade do que atua com força ou grande impulso; força, ímpeto, impetuosidade.**3** Ação violenta.**4** Opressão, tirania.**5** Intensidade.**6** Veemência.**7** Irascibilidade.**8** Qualquer força empregada contra a vontade, liberdade ou resistência de pessoa ou coisa.**9** *Dir* Constrangimento, físico ou moral, exercido sobre alguma pessoa para obrigá-la a submeter-se à vontade de outrem; coação.*Antôn* (acepção**7**): *brandura, doçura*.

Entendimento do termo e justificativa através da relação com o roteiro.

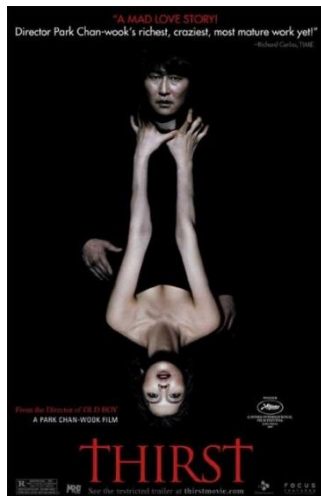
O termo “violência” pode ser facilmente entendido através das definições 2 e 3 apresentadas. No corpo do texto do roteiro, percebemos diversos momentos nos quais a personagem principal age violentamente. Sua busca por sangue, exposta em quase toda a duração da história, remete à violência sempre presente em seus desejos e anseios mais íntimos, de forma que este conceito se justifica por fazer parte do âmago da personagem e da história. É óbvio que esta palavra estaria presente como conceito desde o roteiro mas é preciso escolher as formas, cores, texturas e inspirações que delimitam o formato desejado para que no momento de execução a obra seja mais manipulável de acordo com as nossas escolhas.

Aplicações

- ✓ Formas: Retas (todas as formas que remetam a um ato ríspido e denotem imposição e rigidez como um objeto cortante).
- ✓ Cores: mórbidas (cinza claro e preto), vermelho. Mistura do amarelo com o vermelho para causar ansiedade.
- ✓ Texturas: ásperas (reentrâncias, tecidos dobrados).

30 Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=viol%EAnCIA>. Acesso Outubro 2012.

Inspirações³¹:



³¹ Cartaz do filme *Sede de Sangue* (2009) de Chan-wook Park, Cartaz do filme *Hunger* (2009) de Steven Hentges, Cartaz do filme *Shame* (2011) de Steve McQueen, Imagem do filme *Hunger* (2008) de Steve McQueen, Imagem do filme *Hunger* (2008) de Steve McQueen, Cartaz do Filme *Caché* (2005) de Michael Haneke, Imagem do filme *Caché* (2005) de Michael Haneke, Imagem do filme *Caché* (2005) de Michael Haneke, Imagem do filme *Fargo* (1996) de Joel Coen e Ethan Coen, Imagem do filme *Marcas da Violência* (2005) de David Cronenberg, Cartaz do Filme *Faust* (2011) de Aleksandr Sokurov.



5.4.3 – Adolescência

Definição do Dicionário Michaelis³²:

a.do.les.cên.cia

sf (latadolescentia) **1** Idade entre 12 e 18 anos. **2** Juventude

Entendimento do termo e justificativa através da relação com o roteiro.

Diferentemente do dicionário Michaelis, que define a adolescência de forma bastante objetiva, preferimos nos focar no sentido mais amplo da palavra, no que diz respeito ao que representa esta complicada fase na vida de uma pessoa. Segundo FERREIRA, o termo *adolescência*, no sentido psicológico,

³² Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=adolesc%EAncia&CP=4898&typeToSearchRadio=exactly&pagRadio=50>. Acesso Outubro 2012.

é o período que se entende da terceira infância até a idade adulta, caracterizado psicologicamente por intensos processos conflituosos e persistentes esforços de autoafirmação correspondente à fase de absorção dos valores sociais e elaboração de projetos que impliquem plena integração social (FERREIRA, 1975, p. 39).

É mais nesse sentido que utilizamos a palavra-conceito, principalmente no que diz respeito aos conflitos e esforços em busca da autoafirmação. No caso de nossa personagem, a busca pela “plena integração social” (seu desejo de menstruar e “crescer”) é tamanha que faz com que ela materialize toda a sua força juvenil de forma violenta e equivocada.

Diante da complexidade do termo, para esta palavra-conceito preferimos usar de um método diferente para conseguir um resultado imagético. Primeiramente, elencamos uma lista de palavras que procuramos relacionar ao termo adolescência. A lista foi: busca, liberdade, afirmação, inquietação, menstruação, transgressão, desejo, vontade, rebeldia, diferença, egoísmo, ciúme, possessividade, atração, insegurança, inocência, bandas de rock, isolamento. Comparando com a nossa grande lista inicial, percebemos que vários termos se repetem, o que já justifica o uso dessa palavra como conceito. Então, procuramos relacionar filmes que remetessem de alguma forma ao termo, para deles extrair as formas, cores, texturas e inspirações. A lista de filmes a tomar como referência foi: *Carrie* (o *bullying*, a violência, o sangue), 1976, Brian de Palma; *Fargo* (a inocência/desejo que leva a atos violentos), 1996, Joel Coen e Ethan Coen; *Sede de Sangue* (o desejo animalesco), 2009, Park Chan-wook; *A Última Sessão de Cinema* (a inocência, a busca), 1971, Peter Bogdanovich; *Lua de Fel* (o ciúme, a possessividade, o sexo), 1992, Roman Polanski; *Esse Obscuro Objeto de Desejo* (a multiplicidade de personalidade), 1977, Luis Buñuel; *Lolita* (a provocação, a inocência, o desejo), 1962, Stanley Kubrick; *As Virgens Suicidas* (o ato impensado, a necessidade de fuga, o sentimento de prisão), 1999, Sofia Coppola; *Juno* (o desapego, a indecisão, a rebeldia, a inconsequência), 2007, Jason Reitman; *Os incompreendidos* (a rebeldia, a força jovem e perturbada), 1959, François Truffaut; *Caché* (o chamado à revolução, os desenhos infantis, o terror), 2005, Michael Haneke; *Deixe Ela Entrar* (o desejo, a inocência, a paixão, a diferença), 2008, Tomas Alfredson; *Fausto* (as cenas, normalmente internas, o toque entre personagens, a falta de espaço para as pessoas), 2011, Alexandr Sokurov.

Partindo desses pressupostos, e comparando a lista de palavras (semelhante à primeira grande lista) e a lista de filmes (com vários exemplos semelhantes aos que já havíamos ilustrado nas palavras-conceito anteriores), ficou mais fácil retirar as aplicações que deveríamos obedecer.

Aplicações

- ✓ Formas: Retas, planas, quadradas.
- ✓ Cores: Vermelho, amarelo, tons pastéis, branco.
- ✓ Texturas: ásperas.

Inspirações³³:



³³ Imagem do filme *Carrie* (1976) de Brian de Palma, Imagem do filme *Carrie* (1976) de Brian de Palma, Imagem do filme *Fargo* (1996) de Joel Coen e Ethan Coen, Imagem do filme *Fargo* (1996) de Joel Coen e Ethan Coen, Imagem do filme *Sede de Sangue* (2009) de Chan-wook Park, Imagem do filme *A Última Sessão de Cinema* (1971) de Peter Bogdanovich, Imagem do filme *Lua de Fel* (1992) de Roman Polanski, Imagem do filme *Esse Obscuro Objeto de Desejo* (1977) de Luis Buñuel, Imagem do filme *Lolita* (1962) de Stanley Kubrick, Imagem do filme *As Virgens Suicidas* (1999) de Sofia Coppola, Imagem do filme *Juno* (2007) de Jason Reitman, Imagem do filme *Os incompreendidos* (1959) de François Truffaut.



5.5 – Conclusões

Como dito anteriormente, utilizaremos todas as palavras-conceito. Salientando, porém, que quanto mais congruentes e parecidas as formas, cores, texturas e inspirações mais elas serão levadas em conta no momento de criação do produto.

Finalmente, gostaríamos de considerar que os conceitos escolhidos que fundamentarão a parte consequente a esta (realização da obra) agregarão valor no que diz respeito a três critérios:

- ➔ Estética visual – de todas as imagens apresentadas como inspirações pudemos apreender bons enquadramentos de câmera, boa escolha de cores, formas e texturas, o que torna a aparência das imagens agradável e pode conferir junto aos conceitos escolhidos uma unidade ao trabalho.
- ➔ Significação – aspecto relacionado ao âmbito figurativo que as imagens conseguidas podem revelar.
- ➔ Executabilidade – é possível fazer, com uma equipe pequena e um equipamento semiprofissional, uma obra de arte que seja de bom gosto e consiga um bom resultado artístico. Nesse sentido, os conceitos escolhidos facilitam o resultado pretendido.

5.6 – Execução

Concluindo a fase de desenvolvimento e detalhamento, partimos para a etapa de execução (realização do produto), sempre tendo em mente as fases anteriores e procurando unir todo o embasamento teórico adquirido aos conceitos e inspirações relacionados no início deste capítulo. Isso se faz necessário para que tenhamos um produto que possui mais unidade. Assim, essa etapa tem como objetivo não apenas demonstrar de forma prática a nossa proposta, mas também descrever de forma verídica todos os passos efetuados para a realização desta obra.

Assim, precisamos selecionar cores, formas e texturas para uni-las ao formato mais comum de imagem final de uma BD, que diz respeito à aparência de desenho do resultado visual. Embora tenhamos em mente que a criação partiu de fotografias (já adiantando alguns dos próximos passos seguidos) é importante para a nossa escolha que usemos todos os recursos computacionais disponíveis e cabíveis treinados durante o curso de *Mestrado em Sistemas de Comunicação Multimédia* para que a nossa proposta seja mais de acordo com as novas tecnologias.

Dessa forma, selecionámos, entre as cores, o preto, o branco e o vermelho. Não ignorámos totalmente as outras cores mas a predominância destas será primordial para o resultado pretendido. Isso sucedeu devido ao fato de se concluir que o *storyboard* já apresentava um bom resultado visual que aparentava, pelo uso do branco nos fundos, principalmente, a ideia de locais fechados, mas também da própria questão intimista que

esta cor acrescenta, seja pela frieza humana (os atos realizados), seja pelo isolamento no qual a personagem principal se encontra, uma vez que ela é um ser que se considera diferente dos outros por ainda não ter praticado determinados atos comuns para as pessoas de sua idade. A escolha de cores mais escuras apresenta a ideia de contraste, além de funcionar para conferir o lado mais negro dos anseios humanos da personagem. Esta cor resolve muito bem os nossos testes justamente por permitir contraste com os ambientes e ainda por poder simbolizar a antítese evidente entre os desejos violentos da personagem e a ambientação proposta. A cor vermelha é tão relacionada à nossa história que se torna óbvia. Ela caracteriza tanto os atos violentos realizados como a própria menstruação, que é o maior anseio da personagem.

Para as formas, selecionámos aquelas mais fechadas, que simbolizem o lado mais interior. Assim, as retas para os ambientes, traços fortes e planos em contraste com as formas menos definidas e mais sinuosas que estão presentes no ser humano e nas vestes, para caracterizar a volatilidade da mente humana.

Podemos usar essa mesma explicação para as texturas; assim, as mais lisas para os ambientes internos e as mais ásperas para as vestes e formas humanas.

Após esta etapa de seleção daquilo que pretendíamos, iniciámos a montagem da equipe. Foram selecionadas atrizes e atores, bem como todo o pessoal da produção e, chegámos a uma modesta e concisa equipe:

Direção geral – Uirá Agra

Produção – Anacã Agra

Direção de fotografia – Társila Moscoso

Direção de Arte e Figurino – Suelaine Lima e Luciana Maia

Elenco:

Ranayana Almeida – Atriz principal

Jéssica Mayara Alves da Silva, Flaviana Guedes da Silveira, Lara Guimarães de Oliveira – Amigas

Sueli Lima – Atriz (Mãe)

Marcelo Santos – Técnico da TV

Edição das Imagens – Uirá Agra e Anacã Agra

Diagramação – Anacã Agra

Programas usados: *Photoshop*, *AfterEffects*, *Premiere*, *Photosketcher* 2.35 (utilizado apenas para o *storyboard*), *Dreamweaver* (apenas para testes de visualização do site). (Foram várias as versões dos programas da *Adobe* utilizados, desde a versão CS4 até a CS6, como o resultado pode ser obtido utilizando qualquer uma das versões demonstraremos o que foi realizado indiferentemente, de acordo com a necessidade).

Sistemas utilizados: *Mackintosh (Snow Leopard)* e *Microsoft Windows (Vista e 7)*

Computadores: Imac 27” – Processador de 2,8 GHz Intel Core I5 com memória de 4 GB 1333 MHz DDR3; COMPAQ Presario CQ 60 Notebook PC – Processador AMD Turion Dual-Core RM-75 de 2,2 GHz com memória de 4 GB.

Câmeras: Canon 500D (usada no *Making off*) com lente 18-55 mm; Nikon D7000 com lente 18-105 mm.

Iluminação: Flash MAKO com quatro pontos de luz (um de 1001 e três de 505)

Tripés: Girafa Média; 02 tripés pequenos; 01 minitripé; 01 tripé para câmera.

Acessórios: Snoot; Hazy 40x55; 01 refletor e 01 sombrinha.

5.6.1 – Detalhamento sobre tratamento e finalização das imagens

Inicialmente, realizámos uma extensa pesquisa na internet para determinar os modos possíveis de produção de fotografias com movimento. Encontrámos diversos tipos, como o *gif* animado, o vídeo, e a animação em *flash*. Excluimos o vídeo e a animação em *flash* por causa da difícil manipulação quando a imagem com movimento se une às imagens estáticas no que diz respeito à ideia de movimento contínuo e percepção temporal dada pelo espaço; sendo, portanto, sem utilidade para o nosso produto também por causa do tamanho final do arquivo, bem maior do que o desejado. Também realizámos pesquisas para encontrar programas adequados, dos quais podemos citar o *Photoscape*, que, embora seja bom para a criação de *gifs* animados, não foi utilizado, por apresentar ferramentas que já eram disponíveis em níveis mais avançados

no *Photoshop*, por exemplo. Também existem diversas formas de fazer o *gif* animado, mas preferimos descrever apenas a escolhida, o que fazemos em nosso relatório de execução. Assim, como o formato e as ferramentas definidas, partimos para a parte de execução, que descreveremos abaixo, iniciando com a construção do *storyboard*.

5.6.1.1 – O *Storyboard*

Iniciámos a fase de execução pela realização do *storyboard*. Feito a partir do roteiro, selecionámos duas datas (03 e 04 de novembro de 2012) nas quais apenas capturamos as fotos. Fizemos as fotos com as pessoas já imersas na produção (Uirá Agra, Suelaine Lima, Luciana Maia e Anacã Agra) e com os objetos que encontrámos à mão, de modo que fosse possível apenas verificar posicionamento das personagens, relações espaciais entre estas, ambiente e objetos, etc. A partir destas fotos, tratámos as imagens utilizando o *Adobe Photoshop CS6* e o *Fotosketcher 2.35*, para transformá-las em algo parecido com desenho. Algumas peças do figurino já foram, aqui, testadas, bem como locações. Também utilizámos algumas pelúcias ou bonecos para representar os bichos e/ou objetos. Isso foi feito para que pudéssemos ter ideia, no momento da execução, de como ficariam distribuídos os elementos de cada imagem, conforme estariam, aproximadamente, presentes no produto final. A utilização dos programas na transformação em desenhos já serviu como teste e estudo para a média final.

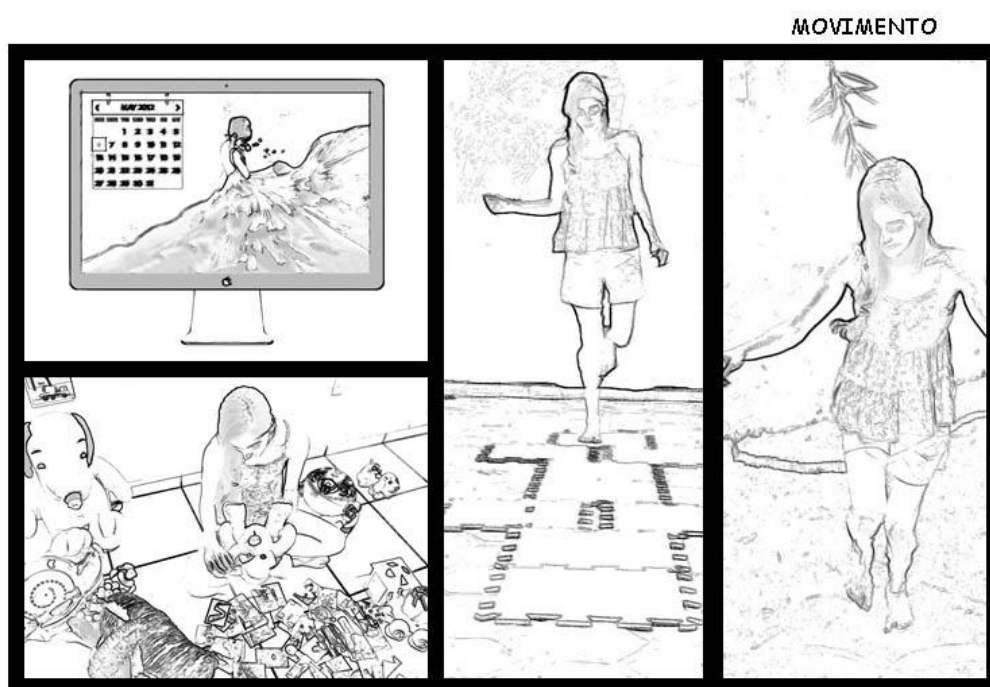
Abaixo podemos conferir duas imagens de demonstração de como transformámos a fotografia original na imagem “desenhada”.

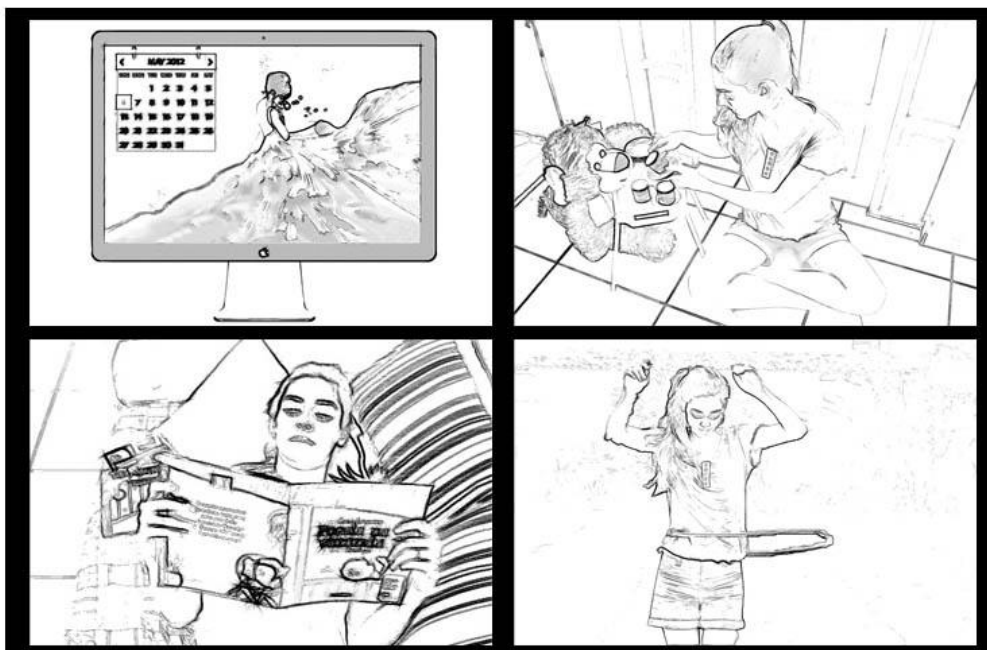


Vemos, através dessas imagens, que a transformação em desenho revela duas possibilidades de que já tratámos em nossos primeiros capítulos. Por um lado, teremos uma representação muito próxima do realismo fotográfico. A importância do realismo fotográfico se dá por duas razões: primeiro, a utilização da fotografia digital nos remete

ao uso de tecnologia moderna; segundo, a fotografia agiliza o processo de produção. O produto final em desenho, no entanto, legitima a obra como arte sequencial “tradicional”, tornando-a indiscutivelmente, banda desenhada. O processo como um todo, por outro lado, materializa a discussão sobre a distinção entre banda desenhada e banda fotografada, provando, de uma vez por todas, que ambos pertencem à mesma arte, que ambos utilizam a mesma linguagem.

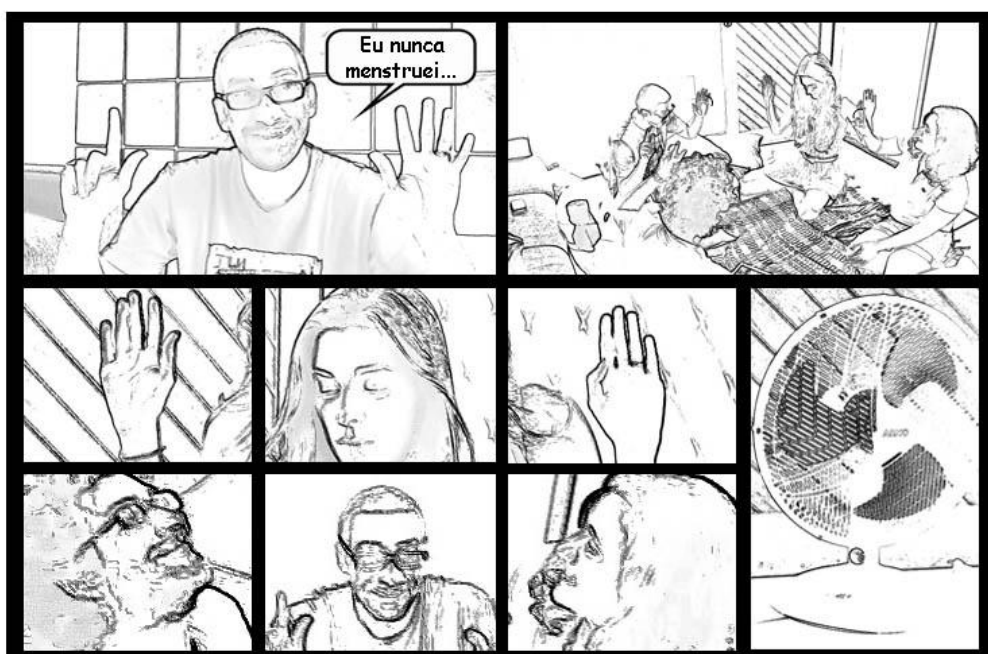
Ao diagramar as imagens em “páginas”, percebemos que enquanto alguns dos quadros imaginados no roteiro não seriam necessários, outros poderiam ser incluídos, o que tornou o *storyboard* sutilmente diferente do que estava programado. Tal processo nos foi bastante importante para que pudéssemos atentar para o fato de que mesmo durante a produção e pós-produção do produto final nossa obra pode sofrer alterações não previstas. O aprendizado durante a feitura do projeto altera o resultado, mas, esperamos, positivamente. O *storyboard* final pode ser conferido abaixo.



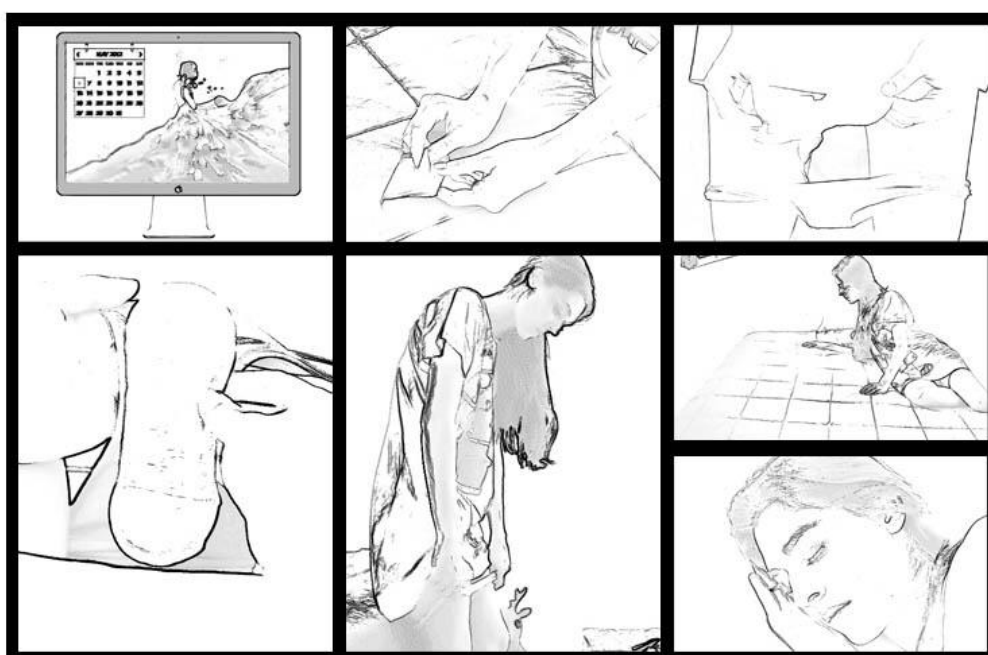


MOVIMENTO





MOVIMENTO



LUZ PISCANDO



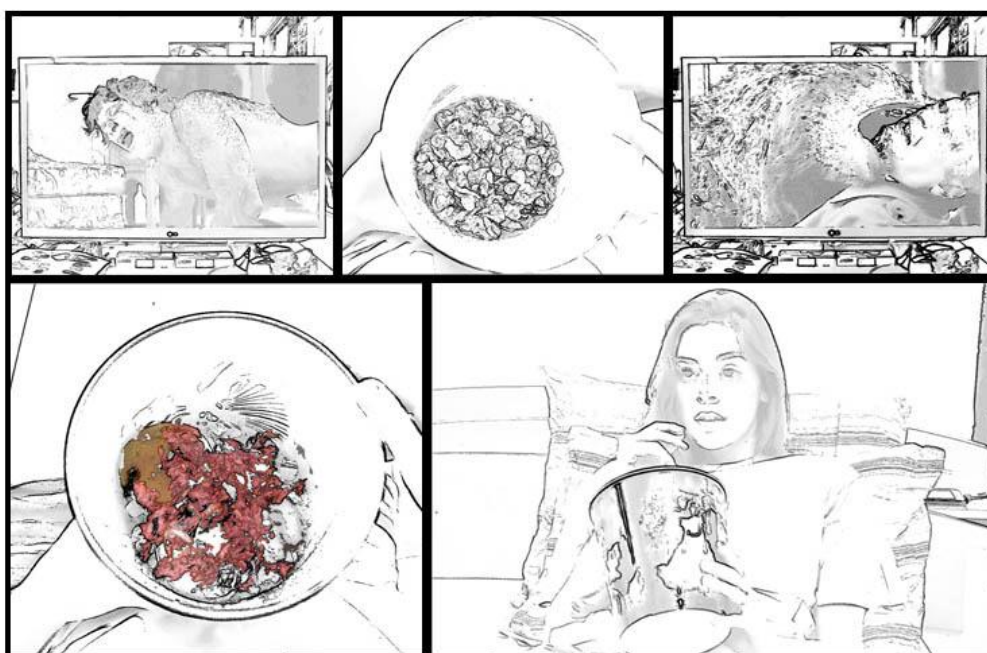
MOVIMENTO



RIO FLUINDO



COMENDO PIPOCA



COMENDO PIPOCA



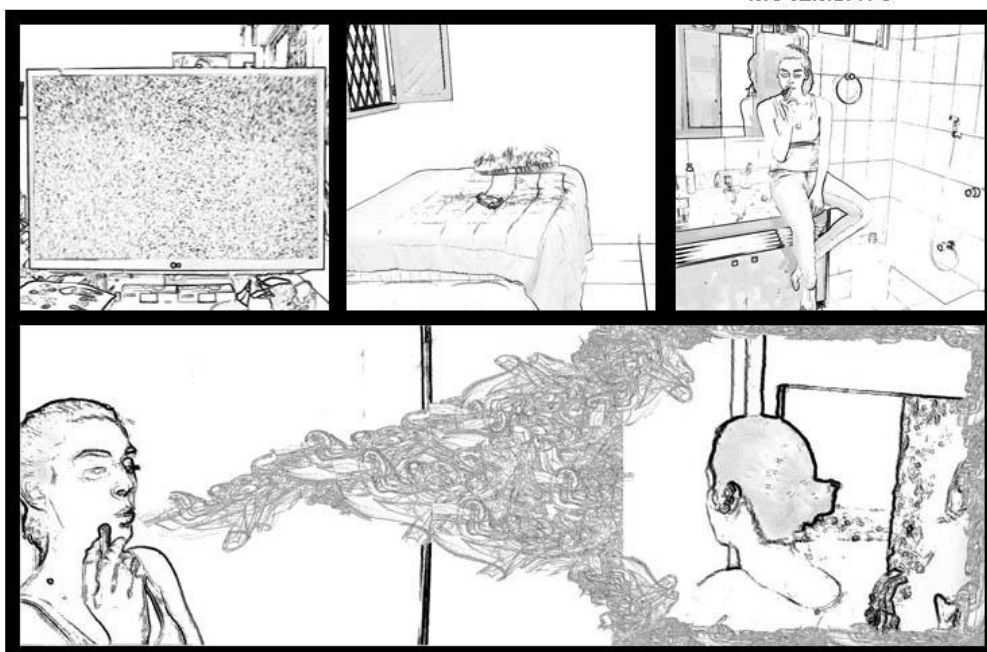
CENA DE VIOLÊNCIA SE REPETE INFINITAMENTE



MOVIMENTO

movimento

MOVIMENTO



Que cheiro
de cigarro é esse?

Ainda nem menstruou
e já pensa que é
mulher pra fumar?



GOSMA PINGA

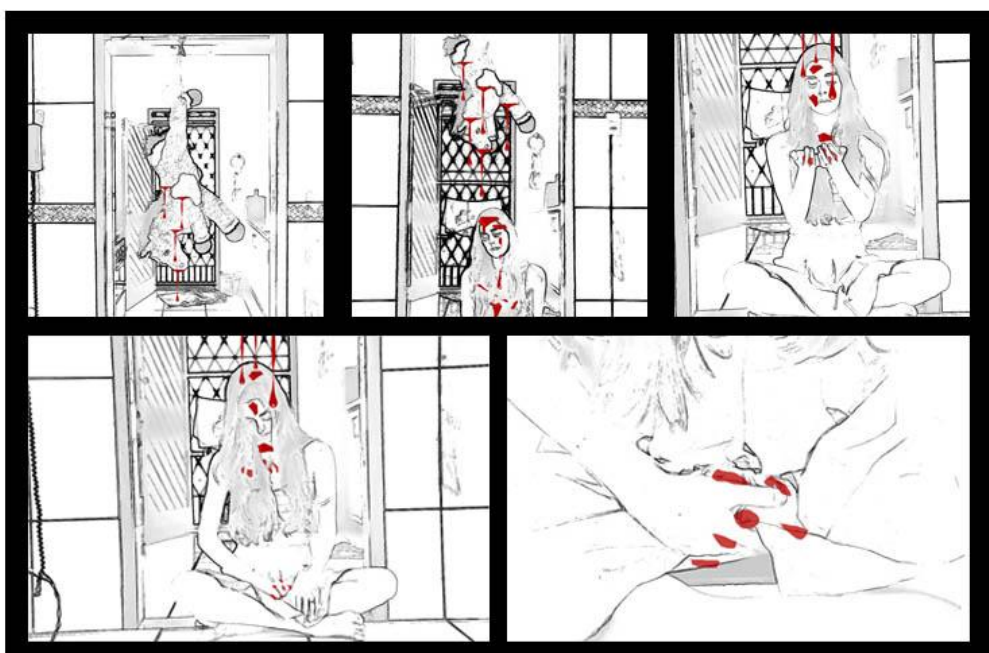


LATIDO FICA PISCANDO

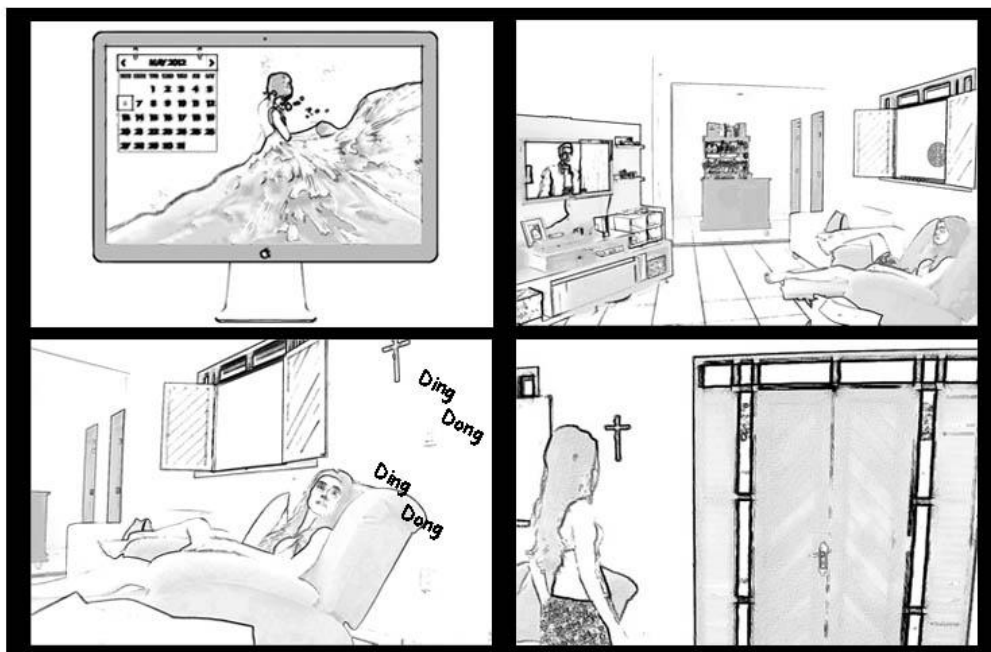
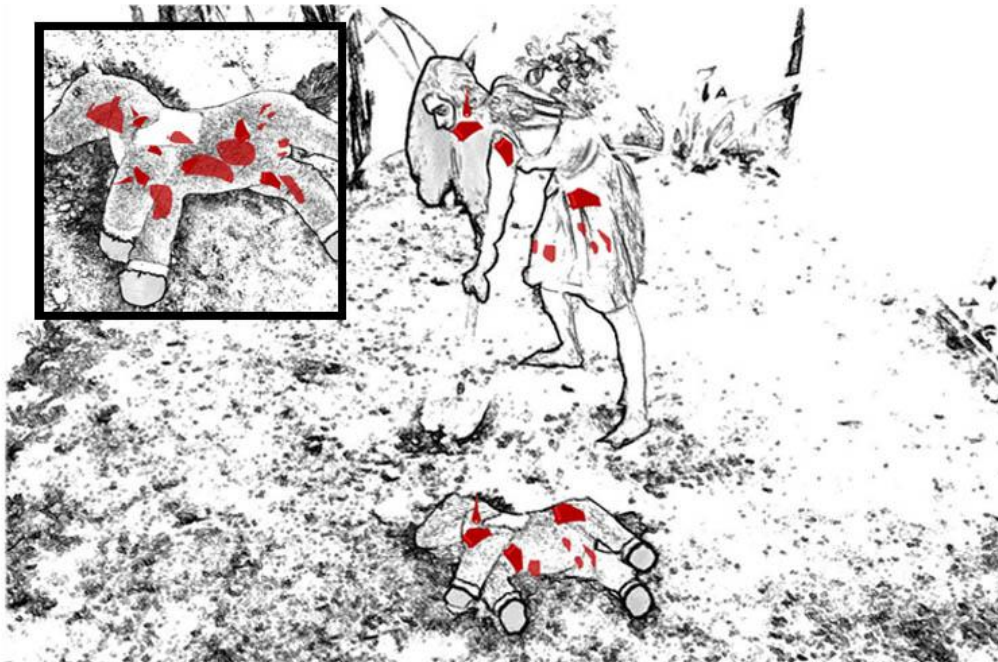


BALANÇA A CABEÇA DE UM LADO PARA O OUTRO

NUMA DESSAS IMAGENS VAI TER SANGUE PINGANDO



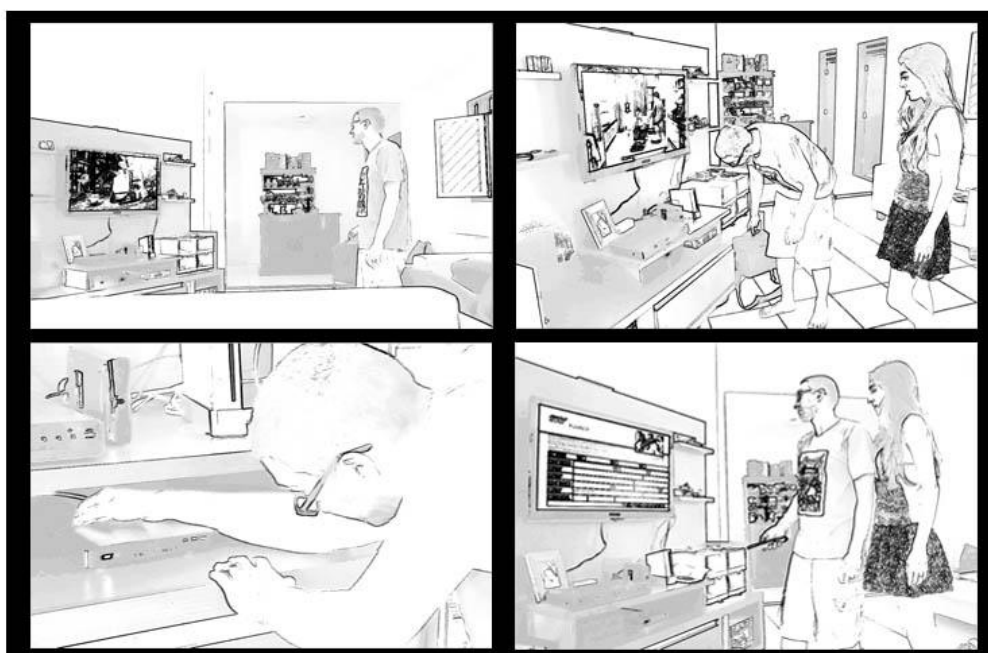
ELA CAVA O BURACO (PAZADAS REPETIDAS)



CAMPAINHA PISCANDO



PIRANHA SE AGITA



CANAIS NA TV FICAM MUDANDO



PIRANHA SE AGITA E SANGUE FLUI

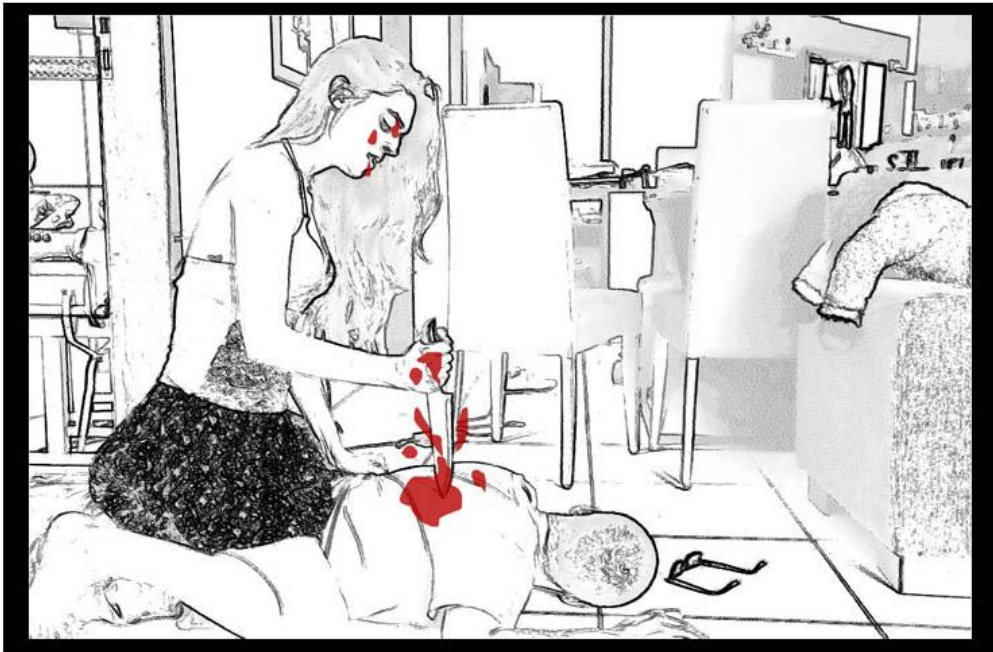


MOVIMENTO



IMAGEM FANTASMA SAINDO DO CORPO





FACADAS REPETIDAS



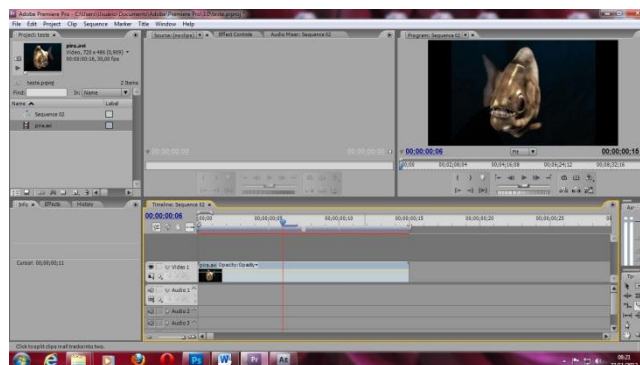


5.6.1.2 – Tratamento feito para alguns vídeos no *Premiere*

Após o tratamento e a diagramação de todas as imagens, iniciámos a fase de tratamento de algumas imagens que não foram capturadas com o nosso equipamento de fotografia/vídeo.

A cena da Piranha foi realizada após uma longa busca de vídeos pela internet e fizemos vários testes até chegar a um vídeo que conseguimos na rede (<http://www.3drender.com/qt/PIRANHA.qt>) e a partir dele utilizámos o *Premiere* para reformatar dimensões de vídeo, extensão do arquivo e encurtamento do tamanho deste, para usarmos apenas algo em torno de 3 segundos; desses segundos foram extraídos os *frames* necessários para a confecção do *gif* animado.

A imagem abaixo é do programa *Premiere* sendo executado para a realização do descrito acima. O vídeo trabalhado neste momento era exatamente o da Piranha, ainda sem qualquer tratamento.



A imagem acima demonstra o vídeo já com tamanho reduzido a poucos *frames*.

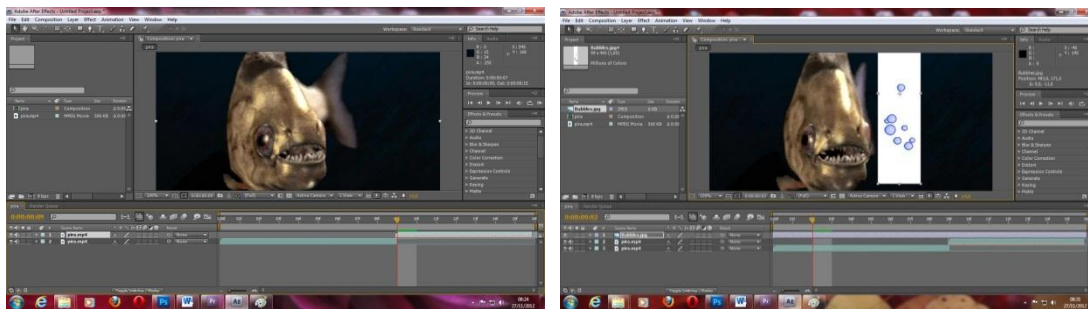
5.6.1.3 – Tratamento feito para alguns vídeos no *After Effects*

O *AfterEffects* foi também bastante utilizado, principalmente para a realização de efeitos como “sangue” e transformação das imagens capturadas em desenhos (usámos os efeitos *Cartoon*, *Black and White*, *Find Edges* e *Tint*). Para cada um desses efeitos utilizámos diversos parâmetros de acordo com a necessidade de cada imagem e avaliação do resultado até que a imagem conseguida possuísse características semelhantes. Dessa forma, não achamos necessário apresentar cada parâmetro utilizado para não nos alongarmos demais.

Também realizámos encurtamentos de vídeos, utilizando-se, normalmente, o método de inversão de velocidade para que o vídeo apresentasse a ideia de rotatividade. Assim, o vídeo exportado para o *Photoshop* foi mais facilmente manipulado *frame a frame* para a confecção do gif final.

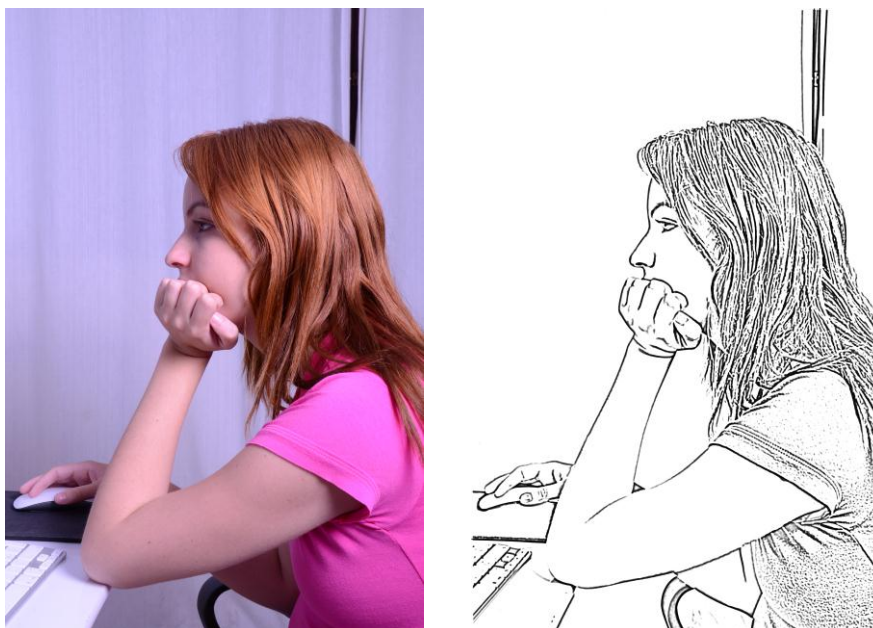
Em outro momento, foi necessário o uso desse programa para fazer o sangue se mover de um lugar para outro, seja caindo, seja emergindo na água, como demonstrámos, mais uma vez, na cena da piranha.

Abaixo temos dois exemplos visuais do trabalho feito com esse programa. Na primeira imagem podemos ver as camadas de um vídeo sendo tratadas para que o vídeo final apresente uma ideia de rotatividade e, na segunda imagem, temos a demonstração do efeito de sangue emergindo na água de acordo com o movimento da piranha.



Na primeira imagem o vídeo é partido em duas camadas (*menu edit - split*), a segunda camada possui tempo invertido para que a imagem inicial seja a mesma da final no filme resultante (*time – time reverse layer*); na segunda imagem uma nova camada é adicionada e posicionada para fazer o movimento das bolhas utilizando máscaras e reposicionamento de *layer*.

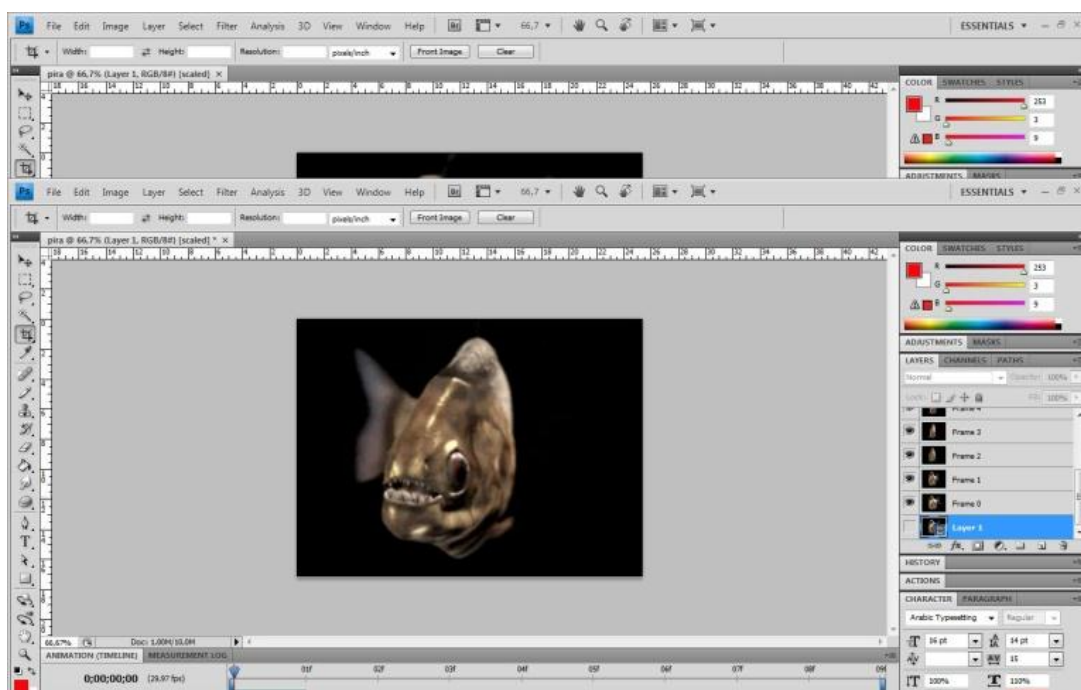
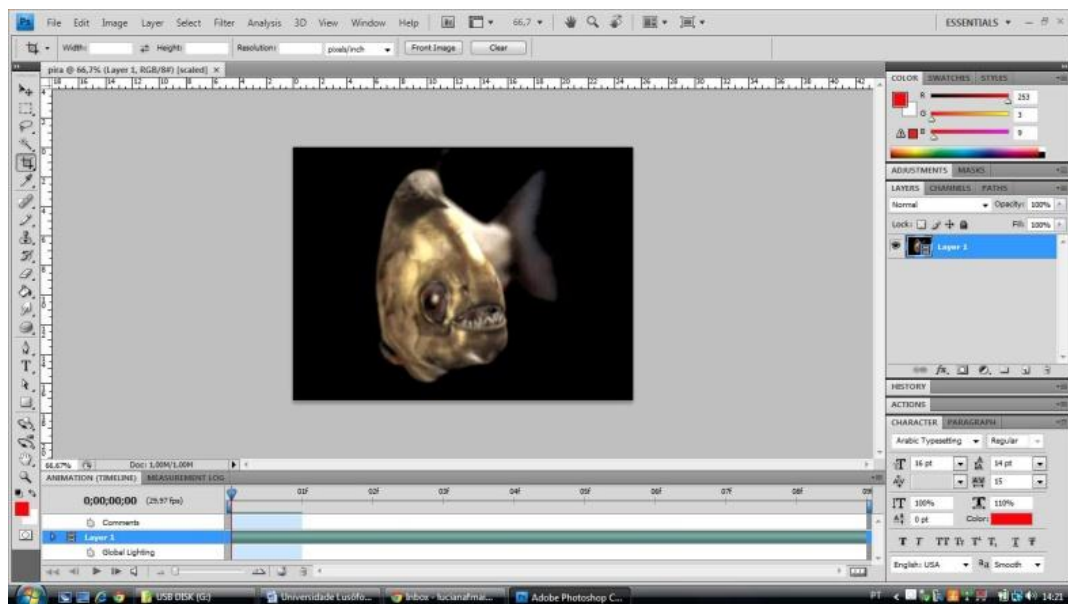
Abaixo temos uma imagem sem tratamento de efeitos e outra final com os efeitos utilizados.



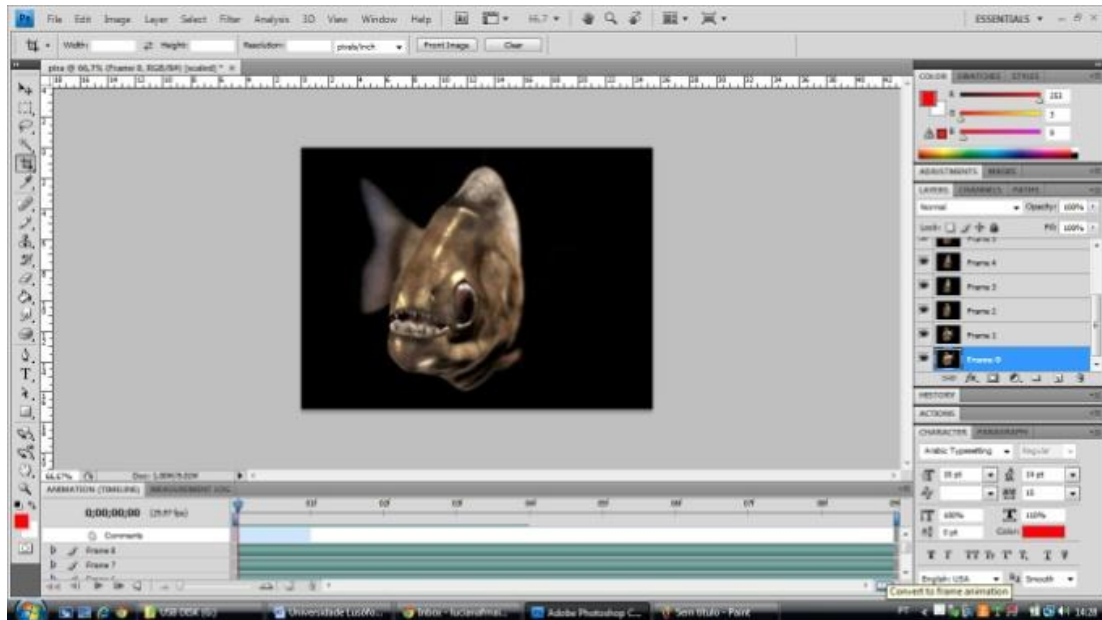
5.6.1.4 – Tratamento feito para alguns vídeos no *Photoshop*

O grande trabalho para transformação de um vídeo em um *gif* animado foi realizado com o programa *Photoshop*. Descreveremos de forma mais detalhada os passos seguidos neste programa, uma vez que foi o mais utilizado e que sem ele seria impossível a execução do produto final. As imagens abaixo, junto ao texto, descrevem todo o procedimento utilizado para a feitura do *gif* animado. Após a importação ou abertura dos vídeos (os dois métodos são válidos) no programa, abrimos a aba animação (janela – animação/*window - animation*).

Com o vídeo aberto no programa (imagem abaixo), efetuámos o passo seguinte, que consistiu em transformar o vídeo em camadas (menu da aba animação - *Flatten frames into layers*).



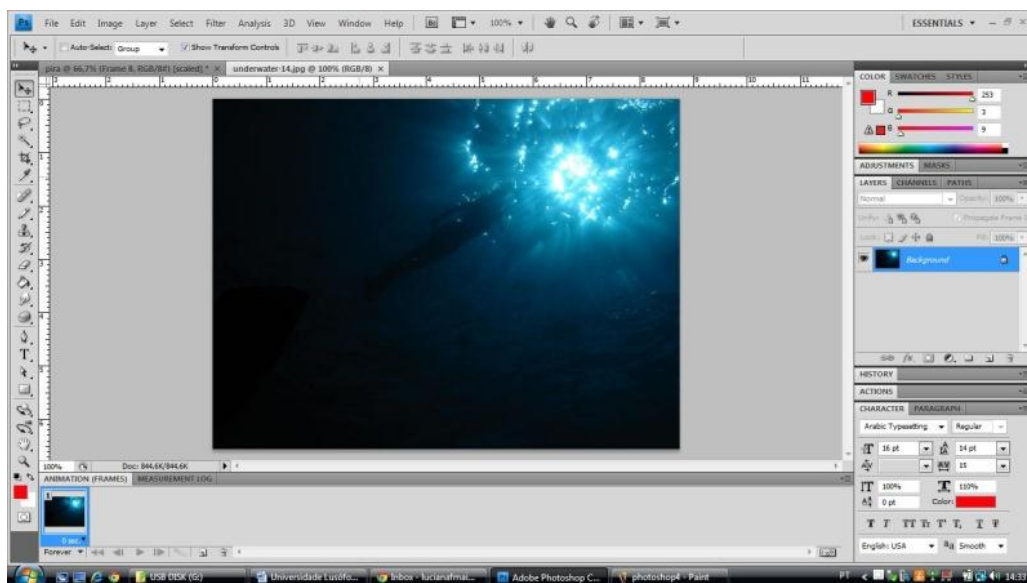
Na imagem acima o vídeo já está separado em camadas. Logo após, apagamos a camada do vídeo e iniciamos o trabalho em cada camada, convertendo o trabalho para animação de camadas (*convert to frame animation*), conforme imagem abaixo.



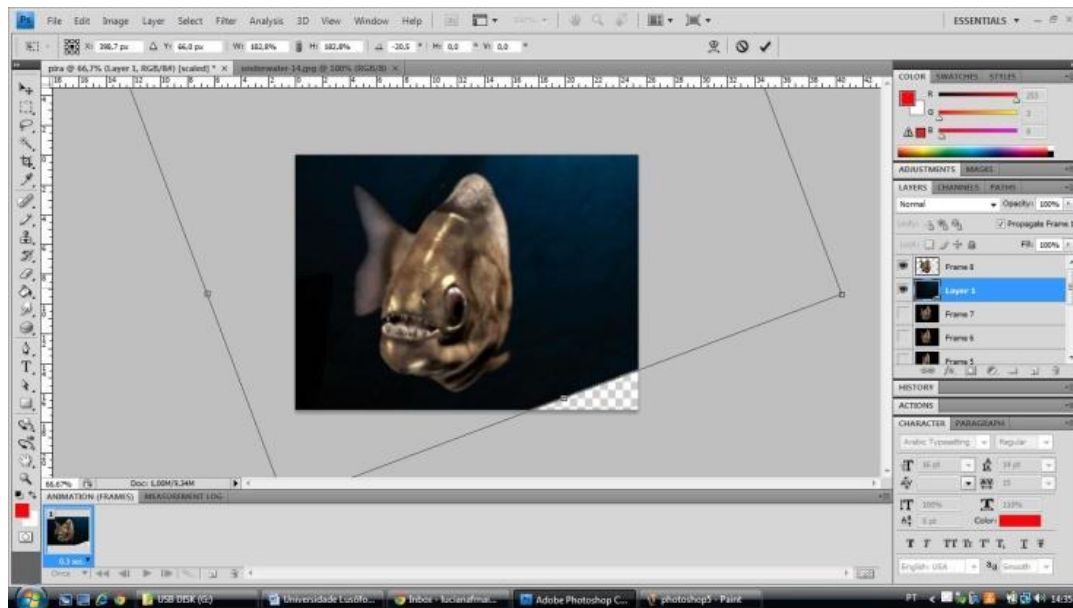
Com as camadas separadas, pudemos tratar cada uma delas de forma que o fundo fosse descartado para que puséssemos a piranha num ambiente mais realista (água). Efetuamos o corte usando a ferramenta “varinha mágica” e, e fizemos a calibração de acordo com a necessidade de cada uma das camadas, para obter o resultado mais apropriado possível. Abaixo, uma imagem de demonstração de uma camada sem o fundo após o corte para deixar apenas a imagem da piranha.



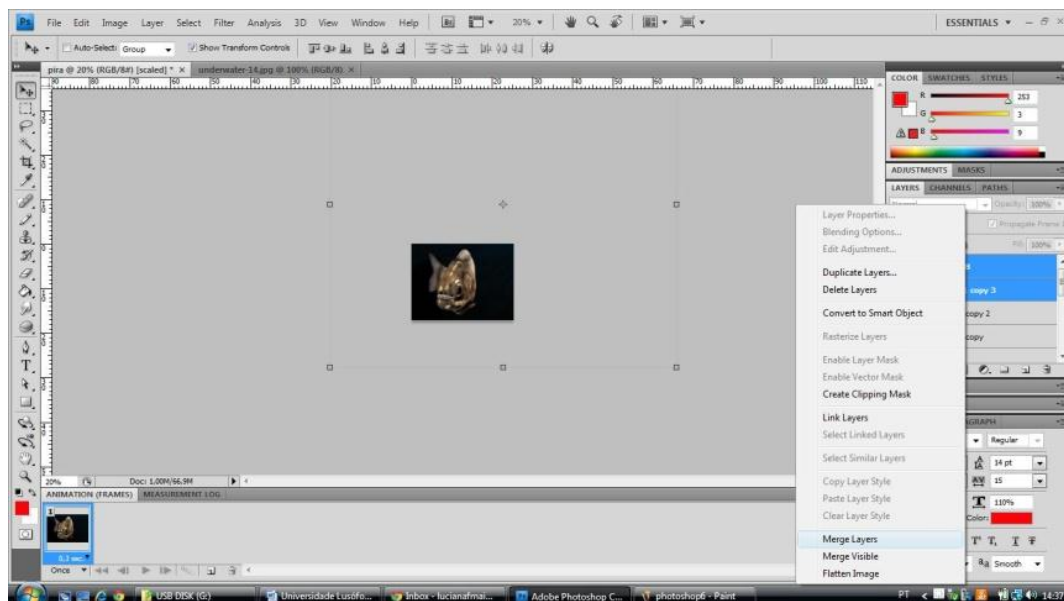
Em seguida, retirámos da internet uma imagem escura e com água para servir de plano de fundo para todas as imagens da animação. Conforme figura abaixo.



A etapa seguinte consistiu em posicionar a imagem de forma adequada para se conseguir uma figura de bom gosto que fosse a mais próxima do real (considerando posicionamento da luz e imersão da piranha num fundo). Abaixo, uma imagem de demonstração no momento em que fomos realizando o descrito aqui.

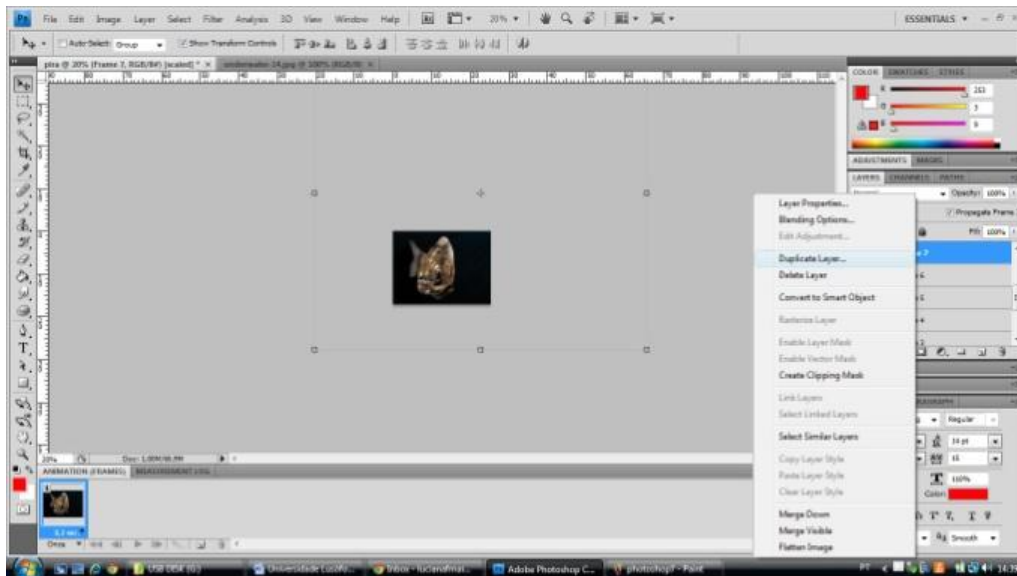


Em seguida, duplicamos (*duplicate layer*) a camada de fundo diversas vezes para fundí-la com cada camada da animação (*merge layer*) conforme imagem abaixo.

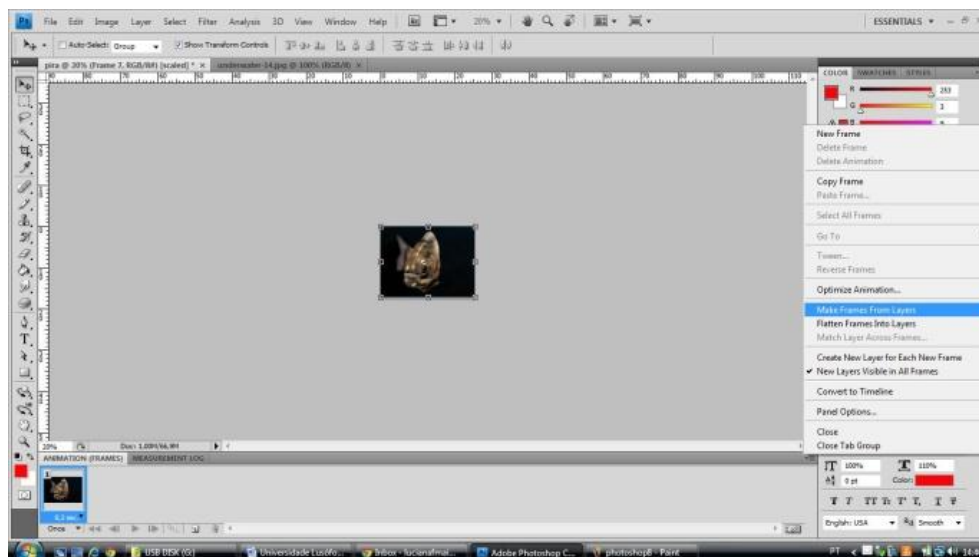


Logo após, duplicamos as camadas resultantes de forma que tivéssemos cada uma delas (exceto a primeira) duas vezes. Isto serviu para que quando transformássemos as camadas em animação o *gif* animado resultante apresentasse a ideia de um movimento contínuo sem que aparentasse haver um início ou corte mal feito na animação, como

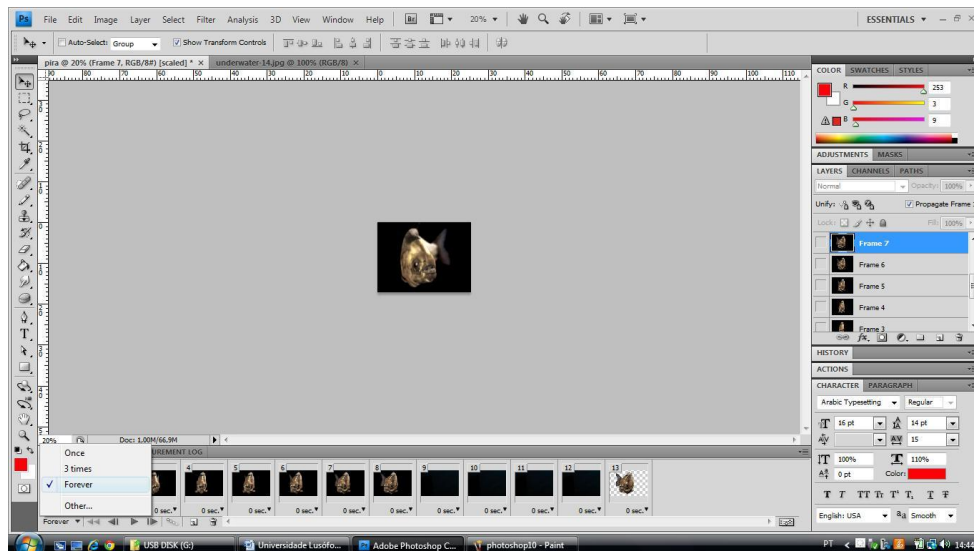
vários gifs animados que existem na internet. Abaixo, a figura que mostra o procedimento para realização de tal ação.



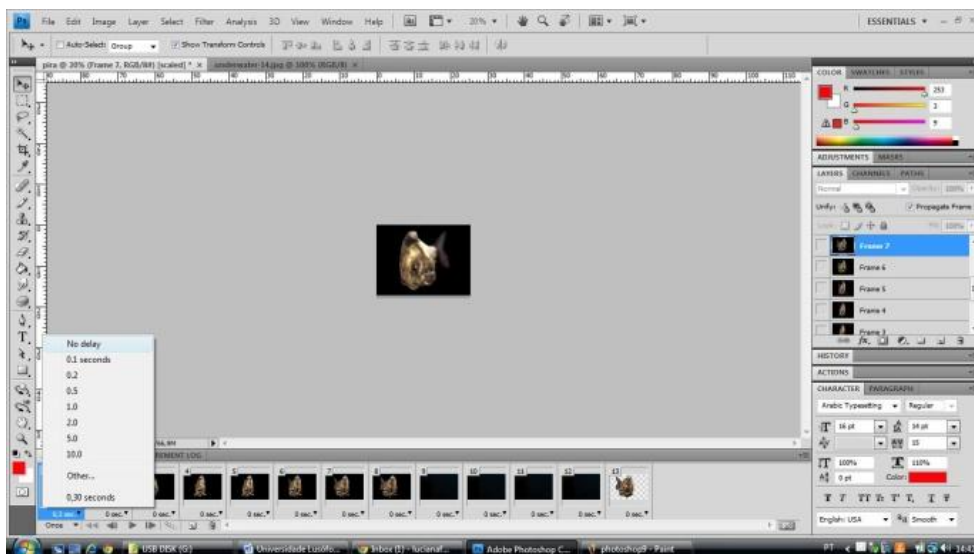
Em seguida, transformámos as camadas em *frames* (menu da aba animação – *make frames from layers*) de acordo com a imagem abaixo.



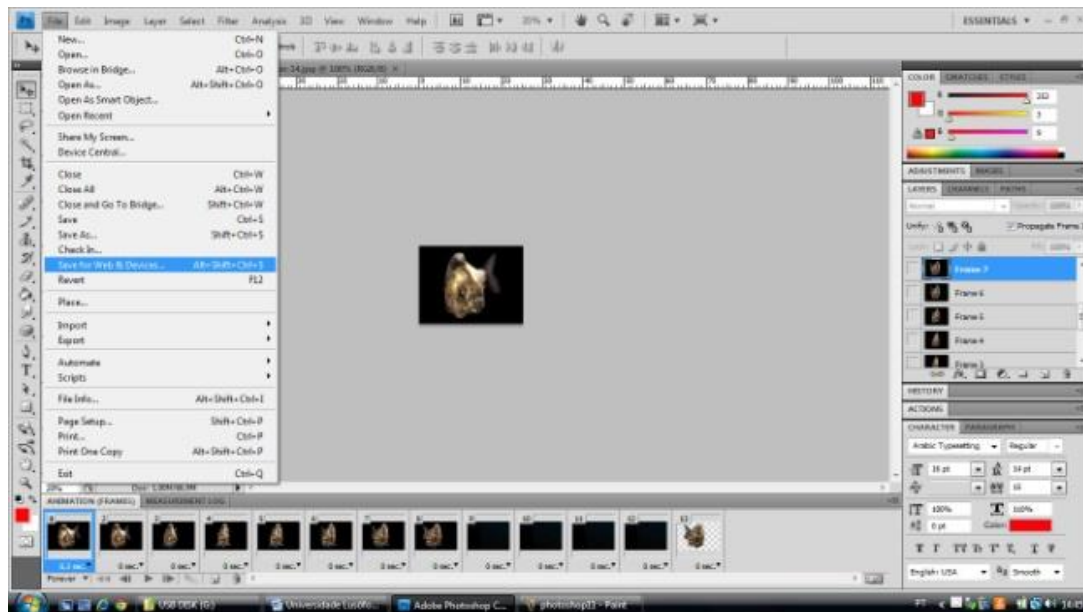
Com todos os *frames* criados a partir das camadas, utilizámos um recurso do programa para conferir à animação um efeito de repetição contínua (*forever*). Imagem abaixo.



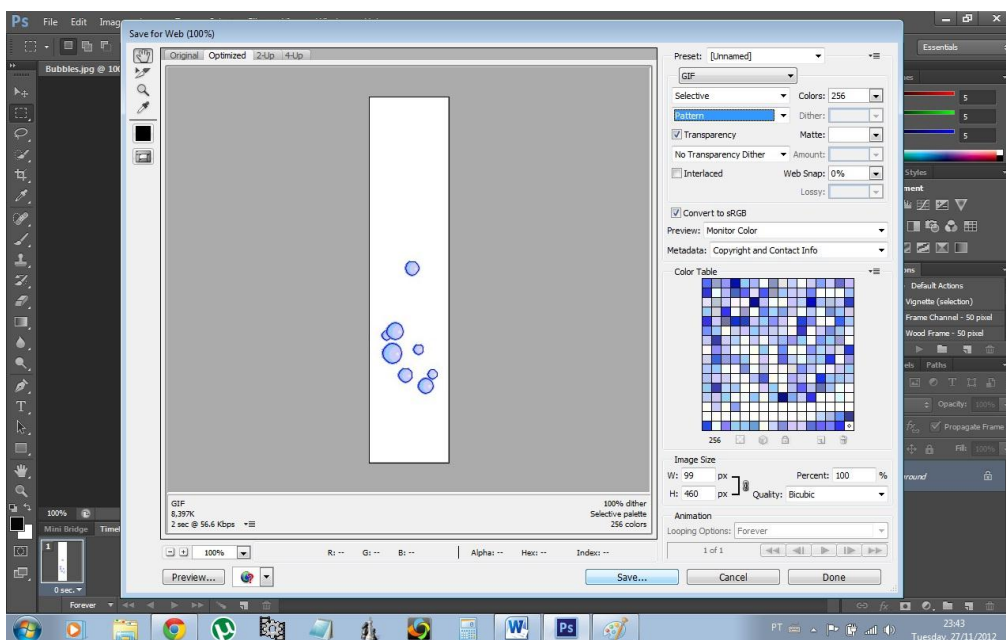
Retirámos a demora que o primeiro *frame* apresentava (*no delay*), recurso este que já vem predefinido no programa. Ver imagem abaixo.



A etapa seguinte serve para finalização do *gif* animado. O projeto deve ser salvo para a rede mundial de computadores (*save for web*) de acordo com figura abaixo.



Na janela que aparece para escolhermos os parâmetros para salvar o arquivo para a rede, configuramos todas as linhas para obter o melhor resultado possível. Assim, como podemos ver na imagem abaixo, escolhemos as seguintes marcações: dimensão da imagem (sempre deixamos *original*, uma vez que elas seriam reformatadas em passos seguintes da diagramação); selecionamos “*gif*” como formato; “*selective*” para o modo como são escolhidas as cores; “*pattern*” para o tipo de “*dither*”; “*256 colors*” para obter a melhor qualidade de cores e consequentemente mais realismo na imagem; “*sRGB*” para o espaço de cor (no momento de captura das imagens, as câmeras utilizadas também foram programadas para utilizar este mesmo parâmetro); “*Monitor Color*” foi escolhido pois trabalhamos com monitores pré-calibrados. E, finalmente, salvámos o arquivo para ser utilizado nas etapas sucessivas a esta.



Vale salientar que todo o procedimento demonstrado aqui pode ser conseguido de outras formas. Nossa escolha por esse método se deu devido à nossa habilidade com os recursos oferecidos pelo *Photoshop*.

Também vale lembrar que o caso demonstrado acima foi repetido para outras animações que estão presentes no produto final. Embora, em alguns casos foram usadas máscaras para deixar o movimento apenas em determinada parte da imagem como é o caso dos *Cinemagraphs* do fotógrafo Jamie Beck³⁴.

Após isso, diagramamos novamente (de acordo com a necessidade) todas as páginas, unindo as imagens em movimento com as imagens paradas e salvámo-las como *gifs* animados nas mesmas dimensões para cada página (17 cm de altura por 26 cm de largura).

Também escolhemos o tipo de fonte que utilizaríamos nas imagens do produto: *Comic Book*. Esta fonte foi escolhida por já ser típica de uma BD, o que confere ao nosso produto uma aproximação ainda maior com as bandas desenhadas das revistas.

5.6.1.5 – Produção das Fotos e Vídeos (Gravação do Material Bruto)

³⁴ Já citado como exemplo de fotos com movimento. Suas fotos podem ser encontradas em: <http://annstreetstudio.com/> (acesso Dezembro 2012).

As fotos e os vídeos foram feitos nos dias 08, 09, 16 e 17 de Dezembro de 2012. Enquanto houve um intervalo de uma semana, todo o material produzido nos dois primeiros dias pôde ser testado. As capturas de imagens foram feitas procurando respeitar a sequência definida no roteiro e no *storyboard* de acordo com as locações. Escolhemos uma residência na cidade de Campina Grande – PB, Brasil, para todas as cenas internas e a única cena externa foi feita no Campus da UEPB (Universidade Estadual da Paraíba) também em Campina Grande.

Sobre o processo de escolha dos planos e imagens finais ainda precisamos acrescentar alguns detalhes:

- Procurámos seguir da forma mais fiel possível o definido no *storyboard* mas toda a obra é modificada no seu ato de execução, isso sempre acontece pelo fato de ser necessária a adaptação de um meio (seja roteiro, *storyboard*, etc.) para outro. Apenas a título de demonstração, podemos comparar o roteiro exposto aqui com o *storyboard* apresentado. Percebemos claramente que o roteiro não contém passagens que estão presentes no *storyboard*; isto aconteceu porque percebemos, durante a execução das fotos para a produção do *storyboard*, que seria necessário incluir certas imagens para a história fluir melhor. Também durante a produção da história final muitas modificações foram feitas. Na pré-produção, por exemplo, percebemos que se retirássemos algumas cenas externas (sequência da morte do cachorro e morte do sapo) um dos conceitos-chave (“interior”) seria mais evidenciado. Isso denotaria ainda mais o sentido de clausura vivido pela personagem pelo fato de todos os ambientes sempre fechados (cenas internas). Para isso, também foram modificadas as cenas 1 e 2, que se tornaram uma só e foram transferidas para ambiente internos. Percebemos também que seria necessário explicar a mecânica da brincadeira “eu nunca”, o que foi feito no roteiro final. Além disso, a inclusão do “eu nunca fumei” durante a brincadeira serviu para ligar esse ato aparentemente adulto com o fato da menina fumar em cena seguinte, como se fumar a tornasse adulta (o que não procede, claro). Não refizemos o *storyboard*, pois seria desnecessário, uma vez que havia muito mais exclusões do que acréscimos de imagens. O único acréscimo diz respeito à substituição da morte do sapo pela autoflagelação. A menina, agora, no lugar de procurar um sangue externo (sapo, cachorro), procura retirar o sangue de si mesma, o que melhor condiz com a vontade de menstruar. Reproduzimos abaixo o roteiro final para fins de comparação com o *storyboard* e com o produto final.

HARUBÈDÈ

Cena 1

01. Calendário no quarto da menina mostra data (6 de Maio de 2012)
02. Menina lendo “O Pequeno Príncipe”
03. Menina fazendo um castelo de cartas
- 04. Menina jogando wii**

Cena 2

05. Calendário no quarto da menina mostra data (5 de Junho de 2012)
06. Cinco meninas em círculo, sentadas
07. Uma delas diz “a brincadeira é assim: alguém diz que nunca fez alguma coisa, mas pode ter feito...”
08. Ela continua: “aí quem já tiver feito isso abaixa um dedo...”
09. E continua: “quem abaixar todos os dedos ganha”
10. Ela diz: “Vou começar. Por exemplo, eu já beijei, mas aí eu posso dizer “eu nunca beijei”, e aí eu e quem mais tiver beijado abaixa um dedo”.
11. Algumas meninas baixam dedos, riem
12. A menina principal não baixa nenhum dedo, mas baixa a cabeça
13. Outra menina diz “eu nunca fumei”.
14. Mais meninas baixam dedos. A principal não baixa, continua triste.
15. Outra menina diz “eu nunca menstruei”
16. Todas as meninas baixam dedos, menos a principal
17. Menina principal fica com as duas mãos para cima com todos os dedos levantados.
- 18. Atrás dela, um ventilador gira inquieto.**

Cena 3

19. Calendário no quarto da menina mostra data (3 de Julho de 2012)
20. A menina tira um absorvente da embalagem
21. Ela baixa a calcinha (ela está de camisola)
22. Ela coloca o absorvente na calcinha
23. Ela sobe a calcinha, **a luz pisca oscilante**

24. Ela se deita para dormir
25. Close no rosto dela de olhos fechados
26. A menina acorda
27. Ela se levanta e baixa a calcinha
28. Ela tira o absorvente
29. O absorvente está completamente limpo
30. Ela começa a chorar
31. **O vento balança a cortina** de seu quarto.

Cena 4

32. Calendário no quarto da menina mostra data (2 de Agosto de 2012)
33. A menina está sentada em frente a um computador
34. Na tela, um texto sobre menstruação
35. Close na idade em que ocorre a menarca
36. **Imagem de um rio vermelho fluindo.**

Cena 5

37. Calendário no quarto da menina mostra data (31 de Agosto de 2012)
38. A menina está na sua cama, em seu quarto
39. Ela assiste TV, está passando um filme
40. Uma lua cheia aparece no filme
41. **Ela come pipoca.**
42. Close no filme (um filme de lobisomem)
43. Close no saco de pipocas
44. Close no lobisomem
45. Close de volta no saco de pipocas, que agora tem pedaços de carne ensanguentados
46. **Ela come pipoca.**
47. Close no rosto da menina, dentro da testa dela **uma cena de violência do filme se repete** infinitamente

Cena 6

48. Calendário no quarto da menina mostra data (30 de Setembro de 2012)
49. **TV fora-do-ar**

50. Quarto da menina vazio
51. A menina está num lavabo, **fumando**
52. A fumaça sai do quadro e cria o quadro seguinte: a mãe na porta do banheiro
53. A mãe **bate na porta** e grita “que cheiro de cigarro é esse?”
54. A menina se surpreende
55. A menina apaga o cigarro
56. A mãe grita “ainda nem menstruou e já pensa que é mulher pra fumar?”
57. A menina sai do lavabo correndo e chorando
58. Ela atravessa a sala, e vai para seu quarto
59. Ela abre uma gaveta e pega um estilete
60. Ela abre a lâmina do estilete
61. Ela corta seu braço
- 62. O sangue pinga do braço**
63. Ela passa a mão no braço
64. Ela passa o sangue no meio das pernas

Cena 7

65. Calendário no quarto da menina mostra data (29 de Outubro de 2012)
66. Ela está sozinha em casa, assistindo TV na sala
- 67. A campainha toca (onomatopeia)**
68. Ela se levanta para abrir
69. Ela abre a porta
70. É um homem com roupa de serviço, que diz: “Chamaram para ajeitar a TV a cabo?”
71. A menina diz “chamei sim, pode entrar”
- 72. Imagem da piranha atacando**
73. O homem entra, vai com sua maleta para a TV
74. Ela fica em pé junto a ele
75. Ele mexe no receptor
- 76. Ele mexe no controle da TV, muda os canais normalmente**
77. Ele se levanta e diz “Não tem problema nenhum”
78. Ela diz “o senhor quer um copo d’água?”
79. Ele diz “quero, obrigado”
80. Eles vão para a cozinha

81. **Imagem da piranha atacando e sangue fluindo na água**
82. Na cozinha, ele pergunta “qual era o problema?”
83. Ela levanta o vestido para ele
84. Ele fica parado, sem saber o que fazer
85. Ela o abraça sensualmente
86. Ela começa a tirar a roupa dele
87. **Eles transam**
88. Ele está colocando as calças de volta
89. Ela coloca a mão por baixo do vestido
90. A mão volta suja de sangue
91. Ela passa o sangue em seu rosto
92. Ele está de costas para ela
93. **Em imagem fantasma, ela sai do seu corpo e enfia uma faca nele**
94. Close no rosto dela, como se estivesse em transe
95. Ela pega uma faca
96. Ela enfia a faca nas costas dele
97. Ele cai no chão
98. Ela fica montada em cima dele, que está caído no chão
99. Ela enfia repetidamente a faca nas costas dele
100. Ela, completamente suja de sangue atravessa a casa
101. Ela sai de casa
102. O vento balança as folhas das árvores

- Foram feitas várias imagens (fotos, vídeos) de angulações, posicionamentos e distâncias diferentes para que escolhêssemos as melhores durante o tratamento das imagens.

- Todas as imagens foram feitas com uma maior amplitude de captura do espaço desejado. Isso ocorreu para que no momento da diagramação, as imagens pudessem ser recortadas para melhor se adaptarem ao resultado de cada página (utilizando o *Photoshop*).

- Quase todas as locações foram compostas de forma a apresentarem poucos elementos dispostos em cena. Esta ação foi necessária devido a dois fatores importantes:

a transformação de foto em desenho possui resultado melhor quando existem menos detalhes; e a maioria das bandas desenhadas apresentam poucos detalhes na composição das imagens.

Abaixo mostramos algumas fotos do momento da realização das imagens numa espécie de *making off* resumido.





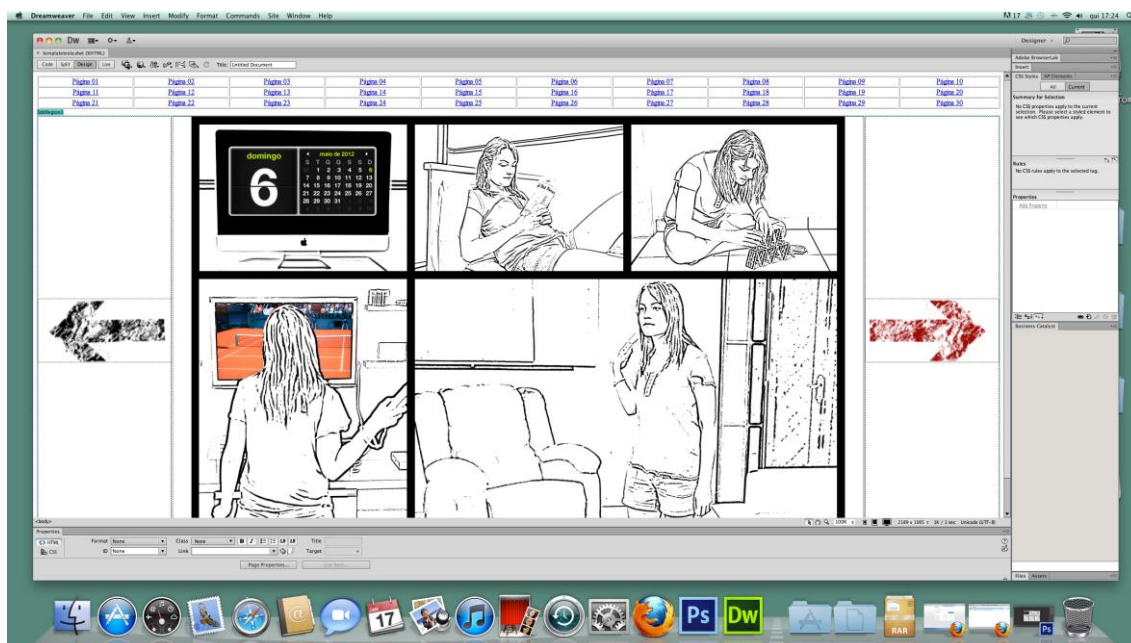
5.7 – Site e Dreamweaver

O site com o protótipo está hospedado no endereço eletrônico www.harubede.com.br. Nele é possível ver duas versões (desenho e foto). Escolhemos estes nomes por serem denominações simples para resumir a técnica utilizada para a confecção do produto final. Como a internet é um meio em que tudo deve ser posto de forma prática e de acesso rápido escolhemos essas denominações simples para estes *links* iniciais.

Também na página de entrada apresentamos o primeiro *gif* animado, ele serve de título tanto para o *site* (projeto) quanto para o produto (banda desenhada) contido no interior das páginas seguintes. Este *gif* foi feito a partir de um vídeo tutorial encontrado no site http://www.videocopilot.net/tutorials/medical_zoom_01/. O tutorial foi seguido quase passo a passo, mas acrescentamos detalhes de nosso gosto, assim como o título “Harubède”. Todo o processo de confecção do *gif* foi realizado como descrito acima. A

imagem apresenta também a ideia de continuidade, já que fizemos duas células sanguíneas coincidirem e passarem em primeiro plano sobrepondo a imagem feita a partir do tutorial. Como essas duas células em determinado momento ficam na mesma posição, conseguimos fazer com que o *gif* animado possua a ideia de rotatividade perfeita.

Fizemos diversas versões teste para o site utilizando ferramentas de hospedagem gratuita como *tumblr.com*, *wix.com* e *wordpress.com*. Porém, terminamos optando por uma versão com domínio comprado e hospedagem paga para agilizar o acesso. Para isso, tivemos que iniciar um novo processo de construção do site, utilizando o programa *Dreamweaver*. Abaixo uma imagem do processo de criação do site no referido programa.



Como não conseguimos escrever em código *html 5*, tivemos que contratar uma pequena empresa para a feitura do *site*. Nossa pretensão aqui era de nosso *site* ser compatível com os dispositivos móveis para ser atual e apresentar um formato adequado a diferentes tipos de monitor para facilitar a visualização.

5.8 – Conclusão Geral

Finalizado todo o processo de execução, concluímos que o material realizado possui uma boa qualidade. O objetivo principal, que é o de nosso protótipo apresentar movimento em algumas imagens, foi conseguido. Assim, percebemos que toda a

proposta inicial feita com a pesquisa teórica foi posta em prática, de forma que nos sentimos realizados com todo o processo e com o material finalizado.

Escolhemos utilizar a mesma imagem final (em outros momentos isto também foi feito no interior de cada página, como nas imagens da piranha, rio e outras) tanto para a “versão desenho” quanto para a “versão foto”. Isto prova que não importa, para fins de construção de narrativa ou de sentido, que o produto seja feito com desenho (como na maioria das bandas desenhadas) ou com foto (como nas fotonovelas), pois o material final é arte sequencial em ambos os casos.

Na versão desenho, escolhemos deixar algumas partes de imagem sendo fotos ou parte de fotos. As imagens que não são desenho (na versão desenho) são de ambientes externos à casa ou de imagens mentais da personagem principal. Essas imagens fazem referência ao objeto de desejo da personagem, sua busca por sair daquele lugar onde se sente aprisionada, assim como a sua menstruação, que parece se encontrar aprisionada. Desse modo, as imagens “reais” representam uma vida mais real da personagem, uma vida em que ela não seja prisioneira.

6 – Bibliografia

- BARTHES, Roland (1984), *O óbvio e o obtuso*, Lisboa: Edições 70.
- CIRNE, Moacy (2000). *Quadrinhos, Sedução e Paixão*. Petrópolis: Vozes.
- CIRNE, Moacy (1975). *Para ler os Quadrinhos* (2ª ed.). Petrópolis: Vozes. (Original publicado em 1975).
- CIRNE, Moacy (1975). *A Linguagem dos Quadrinhos* (4ª ed.). Petrópolis: Vozes. (Original publicado em 1971).
- DWYER, Paul (2012). *Comics Experiments*. Lexington: ComexBooks.
- DUBOIS, Philippe (1993). *O Ato Fotográfico*. Campinas: Papirus.
- EISNER, Will (2008). *Narrativas Gráficas* (2ª ed.). São Paulo: Devir Livraria. (Original publicado em 1996).
- EISNER, Will (2001). *Quadrinhos e Arte Sequencial* (3ª ed.). São Paulo: Martins Fontes. (Original publicado em 1985).
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda (1975). *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- GOUVEIA, Patrícia (2010). *Artes e Jogos Digitais – Estética e Design da Experiência Lúdica*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- GREIMAS, A. J. & COURTÉS, J. (1979). *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Cultrix.
- LÉVY, Pierre (2003). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- MCCLOUD, Scott (2005). *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books. (Original publicado em 1993).
- MCCLOUD, Scott (2006). *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books. (Original publicado em 2000).
- MENDO, Anselmo Gimenez (2008). *História em Quadrinhos – Impresso vs. WEB*. São Paulo: UNESP.
- MOLOTIU, Andrei (2009). *Abstract Comics*. Seattle: Fantagraphics Books.

PIETROFORTE, Antonio Vicente & GÊ, Luiz (2009). *Análise Textual da História em Quadrinhos: uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê*. São Paulo: Annablume.

RAMOS, Paulo (2010). *A Leitura dos Quadrinhos*. São Paulo: Contexto.

7 – Filmes e imagens citado(a)s:

Página 4

Imagem de *Destiny* de Otto Nückel (aproximadamente 1930), reproduzido de Eisner, 2008, p. 144.

Página 12

Imagem da banda desenhada *American Flagg!*, reproduzido de RAMOS, 2010, p. 82.

Página 17

Imagem de *Ombres en été*, reproduzido de CIRNE, 1975, p. 47.

Página 18

Imagem da banda desenhada *Night Zero*, disponível em www.nightzero.com.

Página 19

Imagens de *A Week of Kindness, or the Seven Deadly Sins*, de Max Ernst, 1934.

Imagens de *Cavafy Cheats Playing Strip Poker*, de Duane Michals, 2004.

Página 20

Imagens de banda desenhada de Molotiu, 2009.

Página 21

Imagens de *Things are queer*, de Duane Michals.

Página 50

Cartaz do filme *Deixe ela Entrar* (2008) de Tomas Alfredson

Imagem retirada de <http://ghostofanna.blogspot.com.br>

Imagem retirada de <http://portugues.torange.biz/Invoice-and-background/texture/Textura-morangos-9144.html>

Imagem de *As fiandeiras* (1655) de Diego Velázquez

Imagem do filme *Laranja Mecânica* (1971) de Stanley Kubrick

Imagem de *Il Violino* (1913) de Pablo Picasso.

Página 52

Cartaz do filme *Sede de Sangue* (2009) de Chan-wook Park

Cartaz do filme *Hunger* (2009) de Steven Hentges

Cartaz do filme *Shame* (2011) de Steve McQueen

Imagem do filme *Hunger* (2008) de Steve McQueen

Imagem do filme *Hunger* (2008) de Steve McQueen

Cartaz do Filme *Caché* (2005) de Michael Haneke
Imagem do filme *Caché* (2005) de Michael Haneke

Página 53

Imagem do filme *Caché* (2005) de Michael Haneke
Imagem do filme *Fargo* (1996) de Joel Coen e Ethan Coen
Imagem do filme *Marcas da Violência* (2005) de David Cronenberg
Cartaz do Filme *Faust* (2011) de Aleksandr Sokurov.

Página 55

Imagem do filme *Carrie* (1976) de Brian de Palma
Imagem do filme *Carrie* (1976) de Brian de Palma
Imagem do filme *Fargo* (1996) de Joel Coen e Ethan Coen
Imagem do filme *Fargo* (1996) de Joel Coen e Ethan Coen
Imagem do filme *Sede de Sangue* (2009) de Chan-wook Park
Imagem do filme *A Última Sessão de Cinema* (1971) de Peter Bogdanovich

Página 56

Imagem do filme *Lua de Fel* (1992) de Roman Polanski
Imagem do filme *Esse Obscuro Objeto de Desejo* (1977) de Luis Buñuel
Imagem do filme *Lolita* (1962) de Stanley Kubrick
Imagem do filme *As Virgens Suicidas* (1999) de Sofia Coppola
Imagem do filme *Juno* (2007) de Jason Reitman
Imagem do filme *Os incompreendidos* (1959) de François Truffaut.