

SCOTT PILGRIM: Elementos Gráficos Como Parte Expressiva da Imagem Cinematográfica

Liana Gross Furini¹
Prof. Dr. Roberto Tietzmann²

Resumo

O presente artigo apresenta os elementos gráficos presentes na série de histórias em quadrinhos Scott Pilgrim, escrita e ilustrada por Bryan Lee O'Malley e discute a transformação destes em elementos gráficos animados (portanto cinematográficos) no filme Scott Pilgrim Contra o Mundo, dirigido por Edgar Wright e baseado na série de quadrinhos. Palavras-Chave: Histórias em quadrinhos, Cinema, Scott Pilgrim, elementos gráficos, elementos cinematográficos.

Introdução

Scott Pilgrim é um personagem criado pelo quadrinista canadense Bryan Lee O'Malley em 2004 e desenvolvido em uma série de seis volumes³ publicados de agosto de 2004 a julho de 2010 no mercado norteamericano. No mercado brasileiro, os volumes foram publicados pela editora Conrad. A trama gira em torno do cotidiano do protagonista-título, um rapaz desocupado de 23 anos, baixista de uma banda de rock. Ele é cativado por Ramona Flowers mas, ao tentar conquistá-la, é desafiado para conflitos com os sete ex-namorados dela. Os conflitos mesclam referências de estilo gráfico e temático de outros quadrinhos, linguagem cinematográfica, surrealismo, misticismo e videogames.

Adaptações para o cinema e para videogame chegaram ao mercado no ano da conclusão da série. Dirigido por Edgar Wright⁴, o filme *Scott Pilgrim vs. the World* foi lançado no segundo semestre de 2010 no Brasil. Em agosto do mesmo ano, foi lançado pela Ubisoft para *Xbox Live Arcade* e *PlayStation Network*⁵ um jogo com o mesmo título. Mais do que apenas uma repetição de conteúdo temático, os produtos de Scott Pilgrim refletem as múltiplas referências presentes no estilo gráfico e narrativo da série.

São evidentes as referências gráficas a mangás (fig.1) nos exageros de expressão facial e física dos personagens, bem como na estilização dos traços de movimento e na ausência de cores. As onomatopéias têm um papel principal nos quadros em que aparecem, pois evidenciam uma busca de uma adaptação da linguagem de hipérboles visuais característica de jogos digitais.

Um diferencial estético da adaptação cinematográfica de Scott Pilgrim é que foram mantidos na tela elementos gráficos como legendas, requadros, onomatopéias e sinais gráficos de movimento. Enquanto outras adaptações de quadrinhos de grande circulação, como as derivadas das editoras *Marvel Comics* e *DC* como a série *X-Men* (*X-Men*, de 2000, *X2*, de 2003, *X-Men: The Last Stand*, de 2006, *X-Men Origins: Wolverine*, de 2009, e *X-Men: First Class*, de 2011), *Homem-Aranha* (*Spider-Man*, de 2002, *Spider-Man 2*, de 2004, e *Spider-Man 3*, de 2007,) e *Batman* (*Batman*, de 1989, *Batman Returns*, de 1992, *Batman Forever*, de 1995, *Batman & Robin*, de 1997, *Batman Begins*, de 2005, *The Dark Knight*, de 2008, e *The Dark Knight Rises*, de 2012), escolheram traduzir totalmente a expressão gráfica em ação cinematográfica, o filme de Wright insere os elementos gráficos típicos dos quadrinhos no espaço diegético do filme.

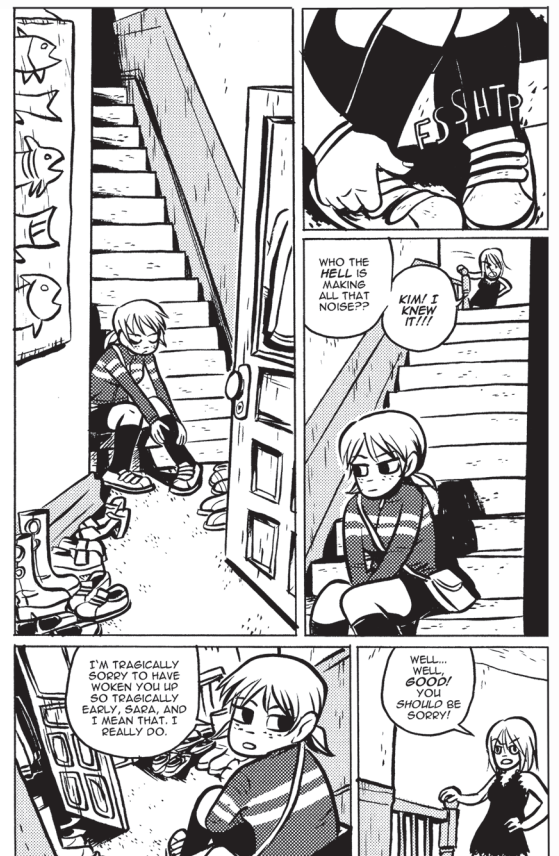
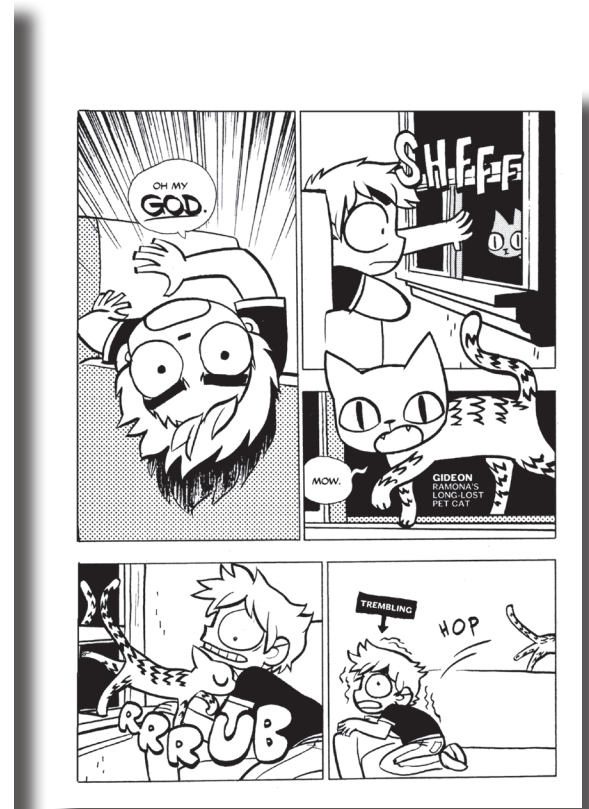


Figura 1 Páginas que mostram características da arte da série Scott Pilgrim.

Fontes: *Scott Pilgrim & The Infinite Sadness*, p. 55, *Scott Pilgrim vs. the World*, p. 65, *Scott Pilgrim's Finest Hour*, p. 48

A natureza da mescla entre tradições gráficas, cinematográficas e de várias instâncias da cultura pop situa Scott Pilgrim como um exemplo contemporâneo de pós-modernismo, uma trajetória que exploraremos neste artigo a partir das características das imagens pós-modernas conforme definidas por Cauduro & Rahde (2005a, 2005b) onde a citação, o *revival*, a mescla e a tecnização das imagens são complementares⁶.

Os Quadrinhos e o Cinema

A comparação entre o cinema e as histórias em quadrinhos é inevitável, ao passo que ambas as formas de arte têm um público muito parecido e nasceram simultaneamente e da necessidade humana de se expressar através de imagens (RAHDE, 1996, p. 03), e com a “preocupação de representar e dar a sensação de movimento” (MOYA, 1970, p. 110). O cinema e os quadrinhos também se assemelham na sua narrativa, mesmo que o quadrinho em si (os quadros em separado, quando não são vistos em sequência) não forme uma narrativa, o conjunto deles pode se tornar uma (MUANIS, s/d, p. 07), e o discurso narrativo de ambos parte da imagem como elemento principal (CIRNE, 1972, p. 28):

O cinema é uma narrativa formada por uma sucessão de fotos (fotogramas) que ganham sentido entre si através de seus códigos lingüísticos e gramaticais, e da experiência cultural do seu espectador. Em um único fotograma, tal qual uma foto, reside uma informação limitada. Na arte seqüencial se dá o mesmo. Sua menor parte, o quadrinho em si, é apenas uma ilustração. Mas a sucessão desses quadros compõem uma narrativa em que a legenda, apesar de sempre presente (através dos filactérios - os balões recordatórios), pode vir a ser desnecessária, assim como no cinema. (MUANIS, s/d, p. 07)

Mesmo com essas semelhanças, o espectador/leitor recebe essas duas linguagens de uma maneira bastante diferente. Pode-se comparar cada plano do filme à imagem contida em cada quadrinho da HQ. Assim, só existiria plano-sequência se fosse possível colocar em um só quadro “toda uma situação temática determinada pelo grande conjunto sintagmático da estória ou da série” (CIRNE, 1972, p. 49).

Dessa forma, tanto as histórias em quadrinhos quanto o cinema podem ser considerados artes sequenciais. Por ser, assim como os quadrinhos, uma mídia que trabalha com texto, palavra e imagem,

O cinema é a mídia que mais tem proximidade com os quadrinhos, seja na linguagem, nas influências mútuas e hibridizações de forma e conteúdo. No âmbito da linguagem, observa-se facilmente a gramática visual comum, a saber, os enquadramentos, a montagem, a dramaticidade e o eixo de câmera, elementos essenciais para criar ritmo, aumentar a carga dramática, construir a narrativa e estabelecer uma lógica compreensível de decodificação da informação para o leitor (MUANIS, s/d, p. 04).

A imagem do cinema tende a ser sensorialmente mais rica, porque tem a vantagem de poder contar com as imagens em movimento, além da premissa de um realismo fotográfico acoplado às possibilidades expressivas de efeitos visuais. Já as histórias em quadrinhos se expressam a partir de imagens estanques, o que pode ser vantajoso, se pensarmos que é mais fácil trabalhar uma imagem fixa mais detalhadamente, além de que a imagem do quadrinho pode ser até mesmo simplificada ou deformada, sem perdas na comunicação (CIRNE, 1972, p. 29).

Antes de um filme ser produzido, ele precisa ser planejado. Para planejar graficamente como vai ser a fotografia de um filme muitas vezes é feito um *storyboard*, essencialmente uma ferramenta de previsualização semelhante a uma história em quadrinhos do filme, mostrando como deve ser a luz, a posição da câmera e o enquadramento a ser filmado.

Na Figura 2, cada frame representa uma posição de câmera. Acompanhando os frames de A a G, temos uma história em quadrinhos, que vai servir de guia na hora da filmagem. No entanto, apesar de um *storyboard* servir como previsualização de diversos segmentos e ações de um filme de um modo análogo ao de uma história em quadrinhos, ele usualmente não pode ser lido de forma independente por excluir falas, descrições e demais informações que colaboram para criar a coerência e a fluência presentes em HQs.

Outro afastamento entre histórias em quadrinhos e cinema é que a maioria dos filmes

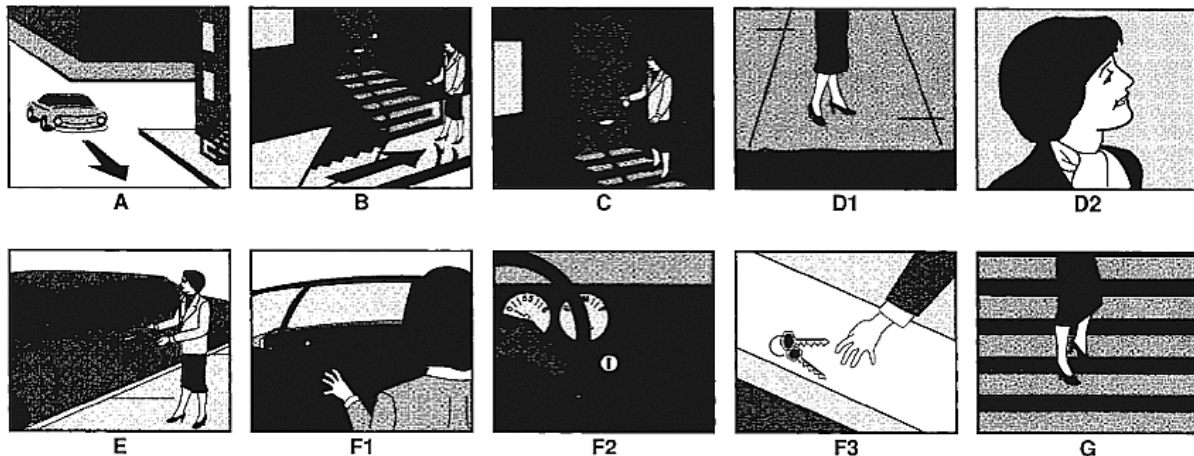


Figura 2: Storyboard Fonte: *Directing Film Techniques and Aesthetics*, p. 109

opta por não dividir a tela em várias janelas, ao contrário das páginas dos quadrinhos. Em parte, isto é justificado pela sequência temporal em que transcorre o filme, mas a liberdade da forma e da diagramação dos quadros (de que Scott Pilgrim tira amplo proveito) é adaptada para uma janela que permanece constante durante boa parte do filme.

Referências de Histórias em Quadrinhos no Filme Scott Pilgrim Contra o Mundo

A mescla de texto e imagens como maneira de construir uma mensagem não foi algo inventado pelo cinema. Cartuns satíricos com legendas eram frequentes em publicações do século XIX (FONSECA, 1999), bem como as etapas da *Via Crucis* mostrando a paixão de Cristo acompanhadas de legendas sintéticas de suas cenas faziam parte da cultura cristã, dominante na Europa, há centenas de anos. Convenções gráficas a respeito da atribuição do tamanho maior da tipografia a temas mais importantes vão ainda mais longe (TWYMAN, 1982; MEGGS, 1995), remontando ao Império Romano e até antes. De uma forma geral, a origem da articulação de imagem e texto se perde no tempo e foge de nosso objeto de estudo.

O que o cinema trouxe de novo, no entanto, foi a possibilidade de definir uma sequência de cartões com texto e imagens captadas pela câmera cujo andamento e, portanto, a sugestão da ordem preferencial de leitura, fosse pré-definido por um autor através da montagem cinematográfica. Mesmo com

todos esses pontos em comum, as experiências de ler quadrinhos e assistir a um filme são distintas entre si. As aproximações facilitam as traduções entre as áreas e no caso de Scott Pilgrim servem como marca de distinção ao carregarem mutuamente as referências do quadrinho para o cinema.

Na cena a seguir (figura 3), Scott enfrenta Roxy Richter, a única menina da Liga dos Ex-Namorados do mal de Ramona, que ele precisa enfrentar para ficar com ela. No filme, a cena acontece aos 53 minutos e 56 segundos, e vai até os 55 minutos e 05 segundos. No quadrinho, a cena se dá em cinco páginas. Já no filme, ela tem 35 planos.

Nessas páginas, os requadros com linhas diagonais passam a impressão de apreensão e agitação, sensação que é transmitida também no filme, não apenas nessa cena, mas na produção do longa-metragem em geral. Mesmo os quadros sendo aparentemente tortos, a visão do leitor não é prejudicada, visto que o personagem está na maior parte do tempo na posição vertical, o que mostra que a imagem não está torta, está apenas sendo cortada por uma linha oblíqua.

Podemos perceber que o personagem do Scott ultrapassa os limites do requadro, invadindo o quadro superior. Esse artifício gráfico é utilizado para intensificar a ação e expressão do personagem. As expressões do personagem, aliás, são muito intensas, com o objetivo de ressaltar o caráter de luta da cena, destacando o esforço do personagem. A expressão facial é um elemento muito importante para que o quadrinista consiga sugerir ao leitor as reações dos personagens às situações



Figura 3 Cena da HQ Scott Pilgrim Gets It Together
Fonte: Scott Pilgrim Gets It Together, p. 91

dramáticas apresentadas na narrativa visual. Partindo do pressuposto de que nas histórias em quadrinhos não é possível fazer uso de imagens em movimento, a expressão facial é o elemento gráfico mais forte para se sugerir sentimento de forma análoga à expressão interpessoal. A escrita também é peça importante nessa função, mas precisa ser complementada pela expressão facial para que a percepção do leitor seja a esperada pelo quadrinista (LUYTEN, 2001, p. 174).

Os elementos textuais – no caso, as onomatopéias – são utilizados com muita veemência, e fazem com que o leitor tenha uma experiência sensorial auditiva com um elemento puramente visual. As onomatopéias são elementos muito importantes na diagramação do quadro. Eles não são como uma legenda, que serve apenas para ilustrar o que está acontecendo. Eles ilustram, mas fazendo parte do quadro e da cena, que perderia muito de seu caráter estético se esses elementos não fizessem parte da cena. Nessa cena, as expressões mais exageradas são as da personagem Roxy, com o objetivo de ressaltar a raiva da personagem. Também para ressaltar as expressões, é muito utilizado o enquadramento fechado nos personagens, em contraste com os planos panorâmicos, mostrando todo o ambiente.

O requadro das bordas das páginas é sangrado, o que, aliás, é característico de todos os volumes da série. Porém, nesse último quadro, além da sangra, temos a impressão de que o quadrinho foi cortado, e isso passa uma sensação de vácuo, de uma situação que não foi bem fechada ou bem resolvida, tanto para o personagem, quanto para o leitor, de forma extradiegética. Essa situação é fechada ao longo da história, quando a personagem Roxy volta à cena.

Já ao primeiro olhar, chama atenção no filme a quantidade de onomatopéias utilizadas e, com um olhar mais profundo, a similaridade dessas com as onomatopéias da série de histórias em quadrinhos. Fica claro que a direção de arte foi não só baseada na HQ, mas fidedigna. Essa afirmação é possível não só pela direção de arte do filme, por ter utilizado os mesmos elementos gráficos do quadrinho, mas também em uma análise da direção de fotografia, na qual é possível observar que o filme utiliza os mesmos enquadramentos que o quadrinho, inclusive criando movimentos de câmera baseados nos planos mostrados na

série de HQs. Os *frames* que ilustram a cena do filme mostram isso claramente. Mais uma vez, temos planos *close* e *big close* dos personagens, contrastando com os planos panorâmicos.

As onomatopéias existentes no filme aproximam-no do universo das HQs. Nos quadrinhos, as onomatopéias são elementos gráficos utilizados para representar som, já que não se pode contar com elementos sonoros. No filme, porém, mesmo não havendo essa necessidade, já que se pode utilizar som, foi criado um elemento gráfico que representa uma onomatopéia. Dessa forma, mais uma vez, se criou *link* com as histórias em quadrinhos em geral, e não apenas com a série do mesmo personagem. Sônia Bibe Luyten destaca que nos quadrinhos ocidentais as onomatopéias são geralmente facilmente inteligíveis. "(...) qualquer leitor pode identificar o significado de *bang*, *crash* ou *smack*" (LUYTEN, 2001, p. 174).

A cena do primeiro encontro de Scott com Roxy foi escolhida por representar muito bem a preocupação que a direção de arte e a direção de fotografia tiveram em ser fiel ao quadrinho, utilizando elementos gráficos bastante representativos no meio impresso, não apenas reproduzindo esses elementos, mas adaptando-os ao meio audiovisual. Outra questão interessante na cena é o fato de que no quadrinho a cena é noturna e no filme é diurna. Isso acontece porque no quadrinho pode-se trabalhar com luz absoluta. Ou seja, quando é noite, pode-se inverter as cores em alguns dos quadros, deixando o fundo branco para poder utilizar efeitos em preto, sem que o branco represente luz – ou seja, dia. No filme, a cena é diurna, pelo fato de que o cinema trabalhar com uma técnica fotográfica e ter certo compromisso com a realidade. Essa liberdade é uma vantagem dos quadrinhos frente ao cinema.

Considerações Finais

A mescla entre comunicação gráfica e imagens cinematográficas está presente desde os primeiros momentos do cinema, atendendo a uma variedade de formas e propósitos. Isto insere o então nascente cinema em uma continuidade com as linguagens já existentes, ainda que destacado amplamente das demais por sua capacidade de mimetizar o efêmero e o movimento, sugerindo uma mediação da imagem com o que representa.



Figura 4: Cena do filme Fonte: Screenshots do filme

A inserção de frases, palavras e símbolos gráficos sobre a imagem, na imagem e entre as imagens mostradas no cinema, mostra, desde o princípio, que o meio é capaz de transcender a mera mimese e estruturar-se de maneira mais complexa, comunicando mensagens mais elaboradas.

No caso da série de história em quadrinhos e do filme em questão, vimos que os elementos gráficos foram transpostos para uma plataforma

audiovisual (portanto, tornaram-se cinematográficos), fazendo com que a produção cinematográfica tivesse uma forte ligação com a série de história em quadrinhos na qual foi baseada.

O filme Scott Pilgrim Contra o Mundo teve, além de se basear na estética da série Scott Pilgrim, também teve outras referências gráficas, que foram muito bem utilizadas na arte do filme, o que trouxe um grande diferencial estético à produção.

Referências Bibliográficas

- CAUDURO, Flávio Vinícius & RAHDE, Maria Beatriz Furtado. Algumas características das imagens contemporâneas In: XIV Encontro Anual do COMPÓS, 2005, Niterói, RJ. Livro de Resumos XIV Encontro Anual COMPÓS 2005. Niterói, RJ.: Universidade Federal Fluminense, v.1. p.01-11, 2005a.
- _____. Algumas características das imagens contemporâneas. Revista Fronteiras Estudos Midiáticos. , v.VII, p.195 - 205, 2005b.
- CIRNE, Moacy. A explosão criativa dos quadrinhos. Editora Vozes Ltda. Petrópolis, 1972.
- _____. Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Editora Vozes Ltda., Petrópolis, 1972.
- EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. Livraria Martins Fontes Editora Ltda. São Paulo, 1985.
- FONSECA, Joaquim da. Caricatura: a Linguagem Gráfica do Humor. Porto Alegre : Artes e Ofícios, 1999.
- LUYTEN, Sonia Maria Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. Hedra. São Paulo, 2001.
- MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. Belo Horizonte: Itatiaia, 1963.
- MCCLLOUD, Scott. Reinventando os Quadrinhos: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.\
- MEGGS, Philip. A History of Graphic Design. Nova Iorque: Van Nostrand Reinhold, 1995.
- MOURA, Edgar Peixoto de. 50 anos luz, câmera e ação. São Paulo: Editora SENAC, 2001.
- MOYA, Alvaro de. *Shazam!* Editora Perspectiva. São Paulo, 1970.
- MUANIS, Felipe. Imagem, cinema e quadrinhos: linguagens e discursos de cotidiano. Caligrama (ECA/USP), v. 2, p. 5, 2006.
- O'MALLEY, Bryan Lee. Scott Pilgrim & The Infinite Sadness. Oni Press, Portland (OR), 2006.
- _____, Bryan Lee. Scott Pilgrim Gets It Together. Oni Press, Portland (OR), 2007.
- _____, Bryan Lee. Scott Pilgrim vs. the Universe. Oni Press, Portland (OR), 2009.
- _____, Bryan Lee. Scott Pilgrim vs. The World. Oni Press, Portland (OR), 2005.
- _____, Bryan Lee. Scott Pilgrim's Finest Hour. Oni Press, Portland (OR), 2010.
- _____, Bryan Lee. Scott Pilgrim's Precious Little Life. Oni Press, Portland (OR), 2004.
- PASE, André Fagundes. Cinema e Jogos Eletrônicos. Um casamento sem comunhão de bens. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 21, Recife, 07-12 set. 1998, Anais. Recife: INTERCOM, 1998.
- RABIGER, Michael. Directing: Film techniques and aesthetics. Elsevier. Burlington, 2008.
- RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. Revista FAMECOS, número 05. Porto Alegre: EdPUCRS, 1996.
- TWYMAN, Michael. The Graphic Presentation of Language. In Design Journal, Vol 3/1. 1982.
- XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. Paz e Terra. São Paulo, 2005.

Bibliografia Eletrônica

- CALIL, Ricardo. O novo jogo do cinema. Olha só – análises de cinema, 2007. Disponível em <http://colunistas.ig.com.br/ricardocalil/2007/03/11/o-novo-jogo-do-cinema> (acesso em 08 de maio de 2012).
- IMDB. Disponível em <www.imdb.com>, acesso em 06 de maio de 2012.
- MOVIE, Scott Pilgrim the. Disponível em <www.scottpilgrimthemovie.com>, acesso em 08 de maio de 2012.
- PILGRIM, Scott. Disponível em <www.scottpilgrim.com>, acesso em 08 de maio de 2012.

Notas

- 1 Graduada do curso de publicidade e propaganda da FAMECOS/PUCRS na turma 2010/2. O artigo é baseado em seu trabalho de conclusão de curso. E-mail: lianagrossfurini@gmail.com
- 2 Doutor pelo programa de pós-graduação em comunicação da PUCRS (2010), onde estudou efeitos visuais e narrativa cinematográfica. É professor de publicidade e cinema na FAMECOS/PUCRS. Foi orientador do trabalho de conclusão de curso. E-mail: rtietz@pucrs.br

- 3 No original: Scott Pilgrim's Precious Little Life, Scott Pilgrim vs. the World, Scott Pilgrim & the Infinite Sadness, Scott Pilgrim Gets It Together, Scott Pilgrim vs. the Universe e Scott Pilgrim's Finest Hour.
- 4 Edgar Wright é um diretor e roteirista inglês. Ele se tornou conhecido por sua parceria com os atores Simon Pegg e Nick Frost na sitcom *Spaced* (1999-2001, não exibida no Brasil) e nos filmes de longa-metragem *Shaun of the Dead* (2006) e *Hot Fuzz* (2007) que parodiam filmes de zumbi e policiais, respectivamente.
- 5 Ambos os serviços se caracterizam por serem lojas virtuais de jogos, disponíveis nos consoles quando conectados à internet.
- 6 A visualidade pós-moderna não é marcada

por uma tendência única e excludente segundo Cauduro & Rahde (2005a, 2005b), mas sim por um somatório de características que podem estar presentes nas obras mesmo que de maneira contraditória ou pouco harmônica entre si. Eles identificam as dez seguintes características como sendo traços da pós-modernidade visual: apropriação / citação de material anterior, retroação / revival de estilos anteriores, hibridação / mistura de materiais, participação / interação entre diversos autores, poluição / imperfeição, transição / mutação de aparência, vernacular / nativo, jogo / indefinição de leitura, transgressão / entropia, digitalização / tecnização.