

Ciclo de HQ e Cinema

Fabrcio Gerald Lima¹

Ndia da Cruz Senna²

Resumo

Projeto de extenso vinculado à disciplina optativa de Histria em Quadrinhos ministrada pelos professores *Ndia da Cruz Senna* e *Jos Carlos Nogueira* e ofertada aos cursos do CEARTE, *O Ciclo de HQ e Cinema* surgiu como proposta de ensino e pesquisa universitria sobre histria em quadrinhos, propiciando o intercmbio entre quadrinistas, pesquisadores, educadores, acadêmicos das artes, design, cinema, animao e demais apreciadores.

Palavras-Chave: Quadrinhos, adaptao, cinema

Introduo

A proposta do *Ciclo de HQ e Cinema*, enquanto projeto de pesquisa, consiste em uma maior explicao teórica a respeito dos personagens, tramas, conceitos e signos dos chamados *comics* (histrias em quadrinhos) no qual utiliza-se o recurso visual das adaptaes dos mesmos para mdias como o cinema e a televiso, seja no formato de animao (FIG.1) ou mesmo de “live-action³” (FIG.2) para um melhor entendimento do pblico no familiarizado com os conceitos das histrias em quadrinhos e para uma melhor contextualizao dos espectadores j inseridos em meio à linguagem prpria do gnero. Segundo *Moacy Cirne*⁴, em seu livro “*Quadrinhos, Seduo e Paixo*” (2000, pg 134):

“Cinema e quadrinhos – artes essencialmente narrativas, enquanto bens simblicos, enquanto produo social de sentidos (estticos e culturais), so formaes semióticas, como o so outros discursos artísticos e/ou literrios. Nos dois, h uma primeira aproximao semiótica: a imagem.”

1 Bolsista de projetos de extenso ligados à rea de Histria em Quadrinhos e acadêmico do curso de Licenciatura em Artes do CEARTE da Universidade Federal de Pelotas.

2 Professora coordenadora, integrante do CEARTE da Universidade federal de Pelotas.

3 Termo utilizado no teatro, cinema e televiso para definir os trabalhos que so realizados por atores reais, de carne e osso, ao contrrio das animaes. O termo é também utilizado para se referir a um personagem no animado como, por exemplo, em filmes onde atores contracenam com personagens animados.

4 Professor aposentado do Departamento de Comunicao Social da Universidade Federal Fluminense, com vrios livros publicados sobre histrias em quadrinhos, entre os quais *A explosao criativa dos quadrinhos* (1970), *Para ler os quadrinhos* (1972), *Histria e crtica dos quadrinhos brasileiros* (1990, Prêmio La Palma Real, de Cuba) e *Quadrinhos, seduo e paixo* (2000).

Em sessões de cinema (FIG.3), seguidas de apresentações teóricas apoiadas em recursos visuais como utilizações de slides em Powerpoint (FIG.4) mais palestras conduzidas pelos idealizadores e também por convidados e colaboradores (acadêmicos ou não de cursos do CEARTE e relacionados com a pesquisa e/ou produção de histórias em quadrinhos) e sorteios de brindes como histórias em quadrinhos realizados a partir de apoio cultural de livrarias e sebos especializados, contextualiza-se a transposição de uma mídia puramente visual como a HQ para as mídias audiovisuais já citadas. Analisa-se o processo de adaptação em si, tanto os resultados considerados positivos quanto os denominados fracassos de adaptação em termos de fidelidade à obra original ou de mudanças significativas ou nem tanto que se mostraram necessárias para a apresentação dos conceitos dos quadrinhos para públicos distintos do seu habitual, ao mesmo tempo que estabelece-se uma linha cronológica a respeito da HQ abordada na adaptação, situando-se autores e períodos marcantes em torno de personagens e conceitos até o momento de sua transposição para mídias distintas que obedecem a diferentes padrões visuais dos observados em uma história em quadrinhos. Sobre isso, *Cyrne* (2000, pg 136) destaca:

“Na verdade, cinema e quadrinhos se aproximam muito mais pela questão narrativa inerente a seus discursos do que por uma semiótica centrada na imagem. A narrativa nos dois pressupõe uma continuidade que é enfrentada diferentemente, segundo suas técnicas específicas e seus projetos semióticos”.

Desenvolvimento

Tendo sido iniciado em 2008, o projeto do *Ciclo de HQ e Cinema* encontra-se atualmente em sua sexta edição. As três primeiras edições foram compostas de títulos variados entre adaptações live-actions em longas-metragens e episódios-pilotos de séries de TV assim como adaptações em formato de animações; os filmes escolhidos foram em sua maioria adaptações

dos chamados comics norte-americanos cuja vasta produção quadrinística é frequentemente mais adaptada para o cinema e televisão, mas também houve inclusões de filmes e animações provenientes da Europa e Oriente, cuja influência no cenário de quadrinhos mostra-se cada vez maior e marcante ao ponto de conceber significativa predileção entre os produtores cinematográficos e televisivos assim como entre os profissionais do mercado de animação. A primeira edição foi conduzida somente com debates após as exibições realizadas pelos apresentadores do projeto com a participação frequente de convidados como o cartunista *André Macedo*⁵ e sem a utilização de apresentações em Powerpoint que passaram a figurar a partir da segunda edição do projeto. O primeiro Ciclo de HQ e Cinema contou com a exibição de títulos como *Superman*⁶ – *O Filme*, a milionária adaptação do primeiro de todos os super-heróis dos quadrinhos e o primeiro filme a adaptar com fidelidade e seriedade a estética dos comics de super-heróis; *Conan*⁷ – *O Bárbaro*, sobre a mitologia fantástica do escritor de literatura pulp⁸, *Robert E. Howard*⁹; *American Splendor*¹⁰, cinebiografia do controverso autor de quadrinhos *underground*¹¹ norte-americano *Harvey Pekar*¹²; *Akira*¹³, a adaptação para animação da obra do *mangaká*¹⁴ *Katsuhiro Otomo*¹⁵ e o maior sucesso dos quadrinhos japoneses

5 Cartunista e chargista pelotense vinculado ao jornal *Diário Popular* onde publica seus personagens mais famosos *Libório* e *Betinho*.

6 Um das mais importantes personagens da cultura pop ocidental, sendo o primeiro herói dos quadrinhos a ter uma revista intitulada com seu nome, cujas histórias em quadrinhos são publicadas pela editora estadunidense *DC Comics*. Criação de *Jerry Siegel* e *Joe Shuster* em 1938.

7 Um dos maiores personagens da literatura de fantasia heróica ou *espada e feitiçaria* (*sword and sorcery*), criado pelo escritor texano *Robert E. Howard* em 1932.

8 Nome dado a revistas feitas com papel de baixa qualidade produzidas a partir de 1900; eram geralmente relacionadas com temas de fantasia, ficção científica e suspense policial.

9 (1906/1936) foi um escritor dos géneros fantasia e aventura histórica. Seus contos eram publicados em revistas *pulp*. Seus personagens mais famosos foram *Conan – O Bárbaro*; *Kull - O Conquistador* e o puritano *Salomão Kane*.

10 Série de quadrinhos autobiográficos escritos por *Harvey Pekar*, cuja temática gira em torno de fatos tragi-cômicos em relação aos problemas mundanos e as frustrações da vida cotidiana.

11 Expressão usada para designar um ambiente cultural que foge dos padrões comerciais, dos modismos e que está fora da mídia. Também conhecido como *Cultura Underground* ou *Movimento Underground*, para designar toda produção cultural com estas características, ou *Cena Underground*, usado para nomear a produção de cultura *underground* em um determinado período e local.

12 (1939/2010) foi um crítico musical, personalidade da mídia norte-americana e autor *underground* de histórias em quadrinhos, mais conhecido por sua maior obra, a série *American Splendor*.

13 Um dos mais populares mangás japoneses de todos os tempos. Criado por *Katsuhiro Otomo*, é considerado um clássico do estilo *cyberpunk*.

14 Palavra utilizada para definir artista e/ou autor de quadrinhos japoneses.

no mundo todo; *V de Vingança*¹⁶, a adaptação da hq anarquista do britânico *Alan Moore*¹⁷; *Wood & Stock*¹⁸ – *Sexo, órgão e Rock'roll*, a única adaptação de quadrinhos brasileiros a figurar no Ciclo até o presente momento, com uma animação baseada nos personagens do cartunista *Angeli*¹⁹; *Batman*²⁰ -*O Cavaleiro das Trevas*, o último longa-metragem realizado sobre o universo do *Homem-Morcego* de *Bob Kane*²¹, que tornou possível a visualização de adaptações de histórias em quadrinhos como filmes de arte além da questão do simples entretenimento e *30 Dias de Noite*²², sobre a vertente moderna dos quadrinhos de horror alavancada por autores como *Steve Niles*²³. Para a segunda edição do Ciclo de HQ e Cinema foram selecionados: *Persepolis*²⁴, animação baseada na obra da iraniana *Marjane Satrapi*²⁵; *Justiceiro*²⁶ - *Zona de Guerra*, adaptação do popular exterminador de criminosos da *Marvel Comics*²⁷ e referência para os vigilantes das histórias em quadrinhos;

15 Artista de Mangá Japonês e diretor de animes, conhecido por ter criado o mangá *Akira* (1982-1990) e sua adaptação de Anime que são extremamente famosas e influentes.

16 Série de quadrinhos escrita por *Alan Moore* e em grande parte desenhada por *David Lloyd*. A história se passa em um distópico futuro de 1997 no *Reino Unido*, em que um misterioso anarquista tenta destruir o Estado, através de *ações diretas*.

17 Autor britânico responsável por grande parte da reformulação dos conceitos dos comics norte-americanos na década de 80. Seus trabalhos mais famosos foram as séries *Monstro do Pântano*, *A Piada Mortal*, *Watchmen* e *Aventuras da Liga Extraordinária*.

18 Dupla de velhos hippies saudosos de seus tempos de juventude em meio a psicodelia dos anos 60. Paródia do cartunista *Angeli* sobre o movimento hippie da década de 60.

19 Cartunista paulista e um dos mais importantes chargistas brasileiros. Criador de personagens inesquecíveis como *Wood & Stock*, *Bob Cuspe*, *Rê Bordosa*, os *Skrotinhos* e muitos outros

20 Um dos mais conhecidos super-heróis do mundo todo, ao lado de *Superman* e *Mulher-Maravilha*. Personagem criado por *Bob Kane* em 1939, para a editora estadunidense de histórias em quadrinhos *DC Comics*.

21 Criador de *Batman* e de diversos outros personagens do “*Bat-Universo*” como *Coringa* e *Robin*, juntamente com outros autores como *Bill Finger* e *Jerry Robinson*.

22 Série de quadrinhos da nova safra de comics americanos de horror. Narra o ataque de uma horda de vampiros a uma cidade no Alasca, onde a noite dura por um mês inteiro.

23 Autor norte-americano de quadrinhos, um dos responsáveis pela retomada do sucesso dos quadrinhos de horror com sua série *30 Dias de Noite*.

24 Animação em longa-metragem baseada na obra autobiográfica da iraniana *Marjane Satrapi* sobre sua vida em sua pátria natal, o Irã e sua visão sobre eventos como o surgimento da nova República Islâmica e a guerra Irã/Iraque.

25 Nome artístico de *Marjane Ebihamis*, ilustradora e escritora infanto-juvenil, conhecida como a primeira iraniana a desenhar histórias em quadrinhos.

26 Um dos mais famosos anti-heróis das histórias em quadrinhos, é um vigilante que, devido ao assassinato de sua família por criminosos, declara eterna guerra aberta ao crime em todas as suas formas. Criação de *Gerry Conway* e *Ross Andru* em 1974.

27 Editora norte-americana, uma das mais importantes em termos de criação de HQs de super-heróis no mundo, tendo criado a maioria dos mais importantes personagens do gênero como *Homem-Aranha*, *Capitão América*, *Quarteto Fantástico*, *Hulk* entre muitos outros. As histórias da *Marvel* distinguiram-se das demais a partir dos anos 60, por seu “universo” ter características mais próximas da realidade, sendo mais humanizado e verossímil, com os argumentos que exploravam a caracterização dos personagens.

*Barbarella*²⁸, o longa-metragem da famosa ninfomaníaca espacial e precursora das heroínas eróticas do gênero *space-ópera*²⁹; *Batalha Real*³⁰, adaptação de sucesso da literatura e dos quadrinhos japoneses, sobre ficção referente à violência entre professores e alunos, exibida pelo Ciclo em um período em que episódios relacionados tornaram-se frequentes no Brasil; *Os Simpsons*³¹ – *O Filme*, exceção realizada pelo Ciclo, com o filme da mais famosa série animada de TV de todo o mundo que não se constitui em uma adaptação de quadrinhos, mas é fortemente influenciada pelo gênero, sendo adaptado para os quadrinhos e também servindo de forte fonte de referências para os mesmos; *O Incrível Hulk*³², representante das famosas adaptações realistas de quadrinhos para o formato da TV nos anos 70; novamente a presença de *Batman*, desta vez com o filme *O Homem – Morcego*³³, o longa-metragem da hilária série *camp*³⁴ dos anos 60 elevada a título de *pop art*³⁵ e sensação mundial do período: *Speed Racer*³⁶, adaptação do famoso corredor de automobilismo, exibido pelo Ciclo a título de discutir o processo das adaptações dos conceitos dos mangás japoneses para filmes e séries norte-americanos; *Stardust*³⁷ – *O Mistério da Estrela*, adaptação de graphic novel do

-
- 28 Série de quadrinhos para adultos, criada pelo francês *Jean Claude Forest* em 1962. *Barbarella* é uma aventureira espacial do futuro que se utiliza de sexualidade para enfrentar e derrotar seus adversários.
- 29 Sub-gênero da ficção científica que enfatiza a aventura romântica, cenários exóticos e personagens épicos.
- 30 Livro de *Koushun Takami* publicado no Japão em 1999, tornando-se um dos mais vendidos e controversos romances no país e posteriormente adaptado para cinema e mangá em versões igualmente controversas.
- 31 A mais famosa série *sitcom* (comédia de costumes) norte-americana, criada por *Matt Groening* em 1989. Paródia do estilo de vida da família de classe média norte-americana nos Estados Unidos.
- 32 Um dos mais conhecidos personagens das histórias em quadrinhos e segunda criação da editora *Marvel Comics* realizada por *Stan Lee* e *Jack Kirby* em 1962. Narra o drama do cientista *Bruce Banner* que, devido a acidente nuclear, em momentos de fúria se transforma no monstro verde *Hulk*.
- 33 Filme americano de 1966 que adaptou para o cinema a célebre série cômica de TV de *Batman*, interpretada por *Adam West (Batman)* e *Burt Ward (Robin)*.
- 34 Campo da Estética que cultua o exagero, o absurdo, o mau-gosto e o irônico. Surgido como expressão artística em 1909, foi amplamente divulgado como estilo nos anos 70 por artistas e cineastas como *Andy Warhol* e *Jonh Waters*.
- 35 Movimento artístico surgido na década de 1930 no Reino Unido e nos Estados Unidos, tendo seu ápice nas décadas de 40 a 60. Sua proposta era demonstrar com suas obras a massificação da cultura popular capitalista.
- 36 Personagem de mangá criado por *Tatsuo Yoshida* sobre corridas de automóveis. Tornou-se um popular anime de mesmo nome nos anos 60.
- 37 Livro ilustrado de autoria de *Neil Gaiman* e *Charles Vess*, publicado pela editora *DC Comics*. Narra a saga de um jovem que prometeu trazer uma estrela cadente para sua amada.

consagrado autor britânico *Neil Gaiman*³⁸, responsável pela instauração do subgênero da fantasia com bases em literatura nas histórias em quadrinhos norte-americanas e *Valsa com Bashir*³⁹, um documentário animado e autobiográfico do autor *Ari Folman*⁴⁰ em meio ao conflito do Líbano em 1982, posteriormente adaptado para o formato de *graphic novel*⁴¹, constituindo, juntamente com *Os Simpsons – O Filme*, a segunda exceção honrosa do Ciclo de HQ e Cinema. O Terceiro Ciclo abriu com a exibição de *Watchmen*⁴² - *O Filme*, adaptação da célebre HQ considerada como a “bíblia dos quadrinhos” por muitos fãs e estudiosos do mercado quadrinístico; a ele, se seguiram *X-Men Origens: Wolverine*⁴³, filme-solo do personagem mais popular da célebre franquia dos quadrinhos e do cinema: *X-Men*⁴⁴, que levantou a questão da popularidade dos chamados anti-heróis nas histórias em quadrinhos de super-heróis e a superexposição que acarreta um posterior dos conceitos originais; *Watchmen – Sob o Capuz e Contos do Cargueiro Negro*⁴⁵, extras produzidos especialmente para os fãs da obra original de *Watchmen* nos quadrinhos, que complementam a narrativa visual do filme *Watchmen*, cujas tramas devem ser absorvidas simultâneas com a trama da película para o cinema; *Asterix e Obelix*⁴⁶ *contra César*, a primeira das adaptações live-action sobre o clássico

38 Autor britânico de romances e histórias em quadrinhos, responsável pela popularização dos elementos da literatura de fantasia nos comics americanos no final dos anos 80. Seu trabalho mais conhecido é a série *Sandman*.

39 Filme israelense de 2008, realizado em forma de documentário animado sobre o envolvimento de Israel na Guerra do Líbano em 1982 e posteriormente adaptado como uma *graphic novel*.

40 Veterano da Guerra do Líbano de 1982, que buscou através da produção do filme *Valsa com Bashir*, resgatar e retratar suas memórias sobre o conflito.

41 Termo utilizado para referência a histórias em quadrinhos no formato livro (romances gráficos). Também utilizado como termo para séries de *comics* e *mangás* de longa duração.

42 Considerada a mais famosa “desconstrução” do gênero dos quadrinhos de super-heróis, é avaliada como a obra máxima de *Alan Moore* e um dos melhores quadrinhos de todos os tempos. Narra a possibilidade da existência de super-heróis em um contexto realista dominado pela paranóia nuclear desencadeada pela Guerra Fria entre EUA e URSS.

43 Um dos mais populares personagens das histórias em quadrinhos de super-heróis da atualidade, o mutante *Wolverine* é uma criação de *Lein Wein* e *John Romita Sr.* Em 1974 e um dos principais motivos para a alta popularidade da série *X-Men*, além de seus próprios títulos e outros da *Marvel Comics* em que figura.

44 Equipe de super-heróis mutantes, criada por *Stan Lee* e *Jack Kirby* em 1963 para a *Marvel Comics*, utilizada como a mais famosa alegoria para o tema do combate ao racismo nos quadrinhos infanto-juvenis.

45 No original de *Watchmen*, consistem, respectivamente, do livro autobiográfico escrito pelo personagem *Hollis Mason* (o primeiro *Night Owl*) e o comic de piratas lido por um dos personagens coadjuvantes da série, partes indispensáveis da obra e que fazem alegoria a trama principal, tendo sido filmados como extras à parte da adaptação cinematográfica.

46 Personagens principais da série cômica *Asterix* de autoria dos franceses *Albert Uderzo* e *René Goscinny* sobre aldeia de gauleses que resistem a dominação romana no século 50

dos quadrinhos europeus, já adaptado com sucesso para o formato de animações; o filme *Immortel Ad Vitam*, uma adaptação da *Trilogia Nikopol*⁴⁷ de *Enki Bilal*⁴⁸, que prossegue com o enfoque do *Ciclo de HQ e Cinema* sobre as adaptações para o cinema das histórias em quadrinhos oriundas da Europa; *Corto Maltese*⁴⁹, criado pelo autor e desenhista *Hugo Pratt*⁵⁰ e recriado com fidelidade em animação de origem também europeia e *The Spirit*⁵¹, criação do roteirista e desenhista *Will Eisner*⁵² que redefiniu a maneira de criar e conceber as histórias em quadrinhos ainda nos primórdios do gênero em 1940 enfocado através da desastrosa adaptação moderna realizada pelo polêmico autor *Frank Miller*⁵³. A partir da quarta edição do projeto, a pesquisa adotou um foco sobre segmentos específicos da produção quadrinística mundial. O *Ciclo de HQ e Cinema Made in Japan* começou pela especificidade das adaptações para cinema e animação da prolífera produção de quadrinhos japoneses denominados mangás e foi dividido em dez produções de animes relacionadas com o tema equivalente da pesquisa: *Afro Samurai*⁵⁴, adaptação que mescla os elementos de ficção científica com o contexto histórico dos samurais do período feudal japonês; *Crying Freeman*⁵⁵, anime baseado em mangá sobre assassino da máfia oriental; *Final Fantasy VII*⁵⁶, escolhido como representante

antes de Cristo.

- 47 Série de três graphic novels iniciada na década de 80 e considerada uma das melhores obras do renomado autor francês *Enki Bilal*, sobre a intervenção de divindades egípcias em regime fascista futurista na Terra.
- 48 Cineasta, roteirista e desenhista de histórias em quadrinhos francês.
- 49 Título de aventura dos quadrinhos italianos denominados *Fumetti* e considerado um dos marcos da produção europeia onde referências históricas e precisão nos detalhes geográficos e culturais de cada localidade visitada pelo personagem criam um cenário de extrema beleza.
- 50 Autor e desenhista italiano de quadrinhos e criador de *Corto Maltese*, personagem que o consolidou como um dos grandes criadores do século XX.
- 51 Série de quadrinhos criada por *Will Eisner* em 1940, com personagem que consiste em uma mescla de detetive com super-herói em histórias que variavam entre crime, romance, comédia, terror, drama e humor negro.
- 52 (1917/2005) considerado um dos mais importantes artistas de histórias em quadrinhos e uma das maiores influências no desenvolvimento do gênero.
- 53 Autor e desenhista norte-americano de histórias em quadrinhos mais conhecido pela linguagem sombria que utiliza em seus quadrinhos e por seus desenhos marcados pela presença de alto-contraste e de um estilo que faz lembrar os filmes *noir*.
- 54 Mangá japonês no formato *doshinji* (mangás criados e distribuídos de forma independente) criado por *Takashi Okazaki* e logo adaptado para o formato anime que o popularizou.
- 55 Mangá japonês criado por *Kazuo Koike* e *Ryoichi Ikegami* para um público mais adulto devido ao seu conteúdo com muita violência e cenas de sexo. Sucesso nos EUA e em diversos países da Europa, principalmente na França.
- 56 Anime produzido em computação gráfica e baseado no *role-playing-game* (jogo de interpretação de papéis) produzido pela *Square Enix* e distribuído pela *Sony Computer Entertainment*.

das adaptações de conceitos dos videogames para o formato do anime; *Batman – Gotham Knights*⁵⁷, título que evidencia a popularidade e consequente adaptação de personagens ocidentais para os padrões dos mangás e animes japoneses; *Ghost in the Shell*⁵⁸, anime baseado na obra de *Masamune Shirow*⁵⁹ sobre a vertente da ficção científica sempre presente em meio à cultura japonesa de entretenimento desde seus primórdios; a importância dos autores *Osamu Tezuka*⁶⁰ e *Hayao Miyazaki*⁶¹ no mundo da animação e dos mangás japoneses com a exibição, respectivamente de *A Viagem de Chihiro*⁶² e *Metrópolis*⁶³; *Sakura Card Captor*⁶⁴, sobre a relevância cultural do estúdio *CLAMP*⁶⁵ na indústria quadrinística do Japão; *Full Metal Alchemist*⁶⁶ como representante do gênero *Shonen*⁶⁷ e *Escaflowne*⁶⁸ – *O Filme* como representante do gênero *Shoujo*⁶⁹. Na quinta edição, o projeto de pesquisa focalizou o segmento das adaptações dos mangás para as telas de cinema e

57 Coletânea de pequenos contos em anime baseados no universo de *Batman* realizados pela associação de diversos estúdios consagrados na produção de animes no Japão com roteiros de diversos dos escritores do personagem como *Greg Rucka*, *David Goyer* e *Brian Azzarello*.

58 Mangá japonês de influências *cyberpunks* criado por *Masamune Shirow* com ramificações éticas, filosóficas e sociais da fusão em massa da humanidade com a tecnologia e o desenvolvimento da inteligência artificial como nova espécie.

59 Mangá famoso por seus roteiros e arte fortemente influenciados pela cultura *cyberpunk*. Seus trabalhos mais conhecidos são *Apleeseed* e *Ghost in the Shell*.

60 (1928/1989) conhecido como “o pai dos mangás” devido a sua grande produtividade, técnicas e criação de gêneros pioneiros que acabaram por popularizar a indústria do mangá dentro e fora do Japão.

61 Um dos mais famosos e respeitados criadores do cinema de animação japonesa, com obras célebres como *Totoro*, *Porco Rosso*, *Nausicaã no Vale dos Ventos* entre vários outros.

62 Filme de animação japonesa de 2001, dirigido por *Hayao Miyazaki* e produzido pelo *Studio Ghibli*. Ganador do *Urso de Ouro* no *Festival de Berlim* de 2002 e do *Oscar* de melhor animação em 2003.

63 Anime de 2001, baseado em mangá de *Osamu Tezuka* de mesmo nome e características similares com o famoso e também homônimo filme alemão de 1927, dirigido por *Fritz Lang*.

64 Série de mangá do gênero *Maho Shoujo* criada pelo grupo *CLAMP* e adaptado em série de anime pela *Madhouse*. Narra as aventuras da menina *Sakura* em busca de um conjunto de cartas mágicas.

65 Grupo de mangakás formado somente por mulheres. O estilo de seus mangás varia desde obras infanto-juvenis até tramas para o público adulto.

66 Série de mangá criada por *Hiromu Arakawa* sobre dois irmãos alquimistas em busca da *Pedra Filosofal* como um meio de reparar seus corpos mutilados pelo uso indevido da alquimia.

67 Gênero de mangá e anime direcionado a jovens do sexo masculino, embora agrade a gênero e faixa etária diferentes.

68 Série de anime criada pela *Sunrise* e transposta para mangá *shoujo*. Conta a história de uma garota chamada *Hitomi* que é transportada para o mundo de *Gaea*, onde conhece *Van* que possui uma máquina de combate chamada *Escaflowne*.

69 Termo usado para se referir a animes e mangás para garotas. Os mais conhecidos no Ocidente são os romances e comédias românticas que normalmente envolvem personagens da mesma idade do público-alvo (adolescentes). Entretanto, também é possível encontrar mangás *shoujo* de conteúdo histórico, de ficção científica ou terror.

televisão no formato denominado *live-action*; com o subtítulo de *Made in Japan: Live-action*, o Ciclo exibiu os filmes: *Death Note*⁷⁰, primeiro filme baseado no popular mangá de suspense policial para cinema; a versão para cinema de *Lobo Solitário e Filhote*⁷¹, que adapta de forma convincente o mangá considerado uma das obras primas dos mangás; *City Hunter*⁷², adaptação do famoso mangá cômico de aventura e um dos maiores marcos de publicação japonesa; *Devilman*⁷³ e *Cutie Honey*⁷⁴, adaptações dos mangás do controverso mangaká underground *Go Nagai*⁷⁵; *Dragon Ball*⁷⁶ – *Magic Begins*, adaptação chinesa de um dos mais famosos mangás de todos os tempos em âmbito mundial; a adaptação do clássico mangá histórico de convicções esquerdistas, *A Lenda de Kamui*⁷⁷; *Dororo*⁷⁸, adaptação de uma das obras menos conhecidas de *Osamu Tezuka* mas, ainda assim um mangá memorável devido ao grande número de referências à mitologia e folclore japoneses e *Old Boy*⁷⁹, produção coreana com base em mangá japonês de violência urbana. Na sexta edição, encerrada recentemente em Junho de 2011, o projeto focalizou

70 Série de mangá criada por *Tsugumi Oba* e *Takeshi Obata*, posteriormente adaptada para anime. A trama narra a história de *Light Yagami* que se utiliza dos poderes de um “*Caderno da Morte*”, pertencente a uma entidade sobrenatural denominada *Shinigami* (*Deus da Morte* para os japoneses), para impor sua própria visão de justiça.

71 Mangá gekigá (mangá baseado em referências históricas) criado em 1970 por Kazuo Koike e Goseki Kojima que narra de forma convincente a violência gráfica de uma história de vingança passada no período Edo da história japonesa.

72 Série de mangá criada por *Tsukasa Hojo* nos anos 80, considerada um dos marcos da publicação japonesa e posteriormente adaptada para série de anime de igual popularidade. Apresenta as aventuras do detetive mulherengo *Ryo Saeba*.

73 Violenta série de mangá e anime desenvolvida pelo controverso autor *Go Nagai* nos anos 70, sobre adolescente que se transforma em um poderoso e sanguinário híbrido entre humano e demônio.

74 Primeira protagonista de um mangá *shonen*, *Cutie Honey* é uma personagem de *Go Nagai* criada como uma paródia aos super-heróis do gênero *Tokusatsu* japonês.

75 Mangaká japonês e um prolífero autor de ficção científica, fantasia, horror e erotismo. Suas obras mais conhecidas são *Mazinger Z*; *Violence Jack*; *Devilman*; *Cutie Honey* e *Kekko Kamen*.

76 Famosa série de mangá e anime criada por *Akira Toriyama* sobre um mundo fantasioso criado com base em elementos de mitologia japonesa, chinesa e indiana. Conta as aventuras do guerreiro *Son Goku* e de seus amigos e familiares contra os mais poderosos inimigos de todo o universo.

77 Série de mangá e anime do proeminente mangaká *Shirato Sanpei*. A trama combina aventura histórica com comentários sociais e temas de opressão e de rebelião que refletem convicções esquerdistas do autor na história de um ninja rebelde no Japão feudal.

78 Série de mangá dos anos 60 do consagrado *Osamu Tezuka*, adaptada posteriormente como anime. Narra a busca de *Hyakkimaru*, guerreiro que busca os 48 demônios que possuem as partes verdadeiras de seu corpo, em companhia do ladrão chamado *Dororo*.

79 Filme da Coreia do Sul, dirigido por *Chan-Wook-Park* e baseado em um mangá japonês escrito por *Garon Tsuchiya* e ilustrado por Nobuaki Minegishi sobre personagem encarcerado sem motivo aparente por dez anos. Quando é liberado também aparentemente sem motivo, parte em busca de respostas e vingança.

produções variadas entre animações e películas live-action de diferentes nacionalidades e baseadas em histórias em quadrinhos com temáticas voltadas para o público adulto. Designado como *Ciclo de HQ e Cinema: Quadrinhos Alternativos*, a mostra exibiu filmes como *Kick-Ass*⁸⁰ e *Scott Pilgrim contra o Mundo*⁸¹, baseados em HQ's de autores que exploram conceitos multimídia de forma alternativa em quadrinhos infanto-juvenis do gênero super-herói; *Fritz the Cat*⁸² e *Ghost World*⁸³, animação e live-action que ilustraram a obra de dois vértices distintos da produção underground de quadrinhos norte-americanos; *Whiteout*⁸⁴, filme baseado na hq homônima de *Greg Rucka*⁸⁵ e *Sin City*⁸⁶ – *A Cidade do Pecado*, filme sobre a série definitiva de *Frank Miller*, ambos autores que redefiniram, cada qual a sua maneira, o gênero do suspense policial na indústria dos comics ; *Heavy Metal*⁸⁷ – *Universo em Fantasia*, animação baseada na clássica transposição das histórias em quadrinhos europeias adultas para o mercado norte-americano; *The Walking Dead*⁸⁸, episódio-piloto da série de TV, baseada na série de quadrinhos de sucesso pertencente a atual vertente de horror nos comics; *Do Inferno*⁸⁹,

-
- 80 Violenta série de histórias em quadrinhos norte-americana escrita por *Mark Millar* e ilustrada por *John Romita Jr.* para a *Marvel Comics* sobre garoto fã de quadrinhos que se torna um "super-herói da vida real".
- 81 Série de histórias em quadrinhos criada pelo canadense *Brian Lee O'Malley* bastante influenciada pela estética dos mangás e dos vídeo-games. Narra a saga do roqueiro de garagem *Scott Pilgrim* que, para conquistar a garota de seus sonhos, deve derrotar a maligna coalizão formada pelos superpoderosos ex-namorados da moça.
- 82 O mais famoso personagem do célebre autor underground *Robert Crumb*, responsável pelo movimento de contracultura nos quadrinhos norte-americanos dos anos 60. Personagem antropomorfizado (animal representado com características humanas), *Fritz* é um gato em meio a turbulência sócio-cultural da década de 60, tornando-se um dos símbolos dos quadrinhos associados ao período.
- 83 Série em quadrinhos escrita e ilustrada por *Daniel Clowes*, um dos grandes nomes da indústria underground americana de quadrinhos contemporâneos. HQ que trata sobre a falta de perspectiva da adolescência norte-americana de classe média em meio ao processo de consumo desenfreado da sociedade e perda da individualidade.
- 84 Trama policial criada e escrita por *Greg Rucka* e ilustrada por *Steve Lieber*, Policial feminina investiga assassinato em meio a imensidão gelada e inóspita da Antártida.
- 85 Escritor americano de romances e histórias em quadrinhos do gênero policial, famoso por se utilizar quase sempre de protagonistas femininas em suas tramas.
- 86 Título de uma série de histórias em quadrinhos escrita e desenhada por *Frank Miller* e publicados no formato de film noir.
- 87 Revista americana de fantasia e ficção científica conhecida principalmente por sua alta dose de violência e erotismo. Adaptação norte-americana da revista francesa *Metal Hurlant*.
- 88 Série mensal de horror criada para a *Image Comics* por *Robert Kirkman*, *Charles Adlard* e *Tony Moore* sobre a luta pela sobrevivência de um grupo de pessoas em um mundo dominado por uma praga de zumbis.
- 89 História em quadrinhos criada em conjunto pelo aclamado escritor *Alan Moore* e pelo ilustrador *Eddie Campbell*. A obra traz a história de *Jack*, o *Estripador* por um ângulo até então inexplorado - o do próprio assassino.

adaptação da obra do controverso autor britânico *Alan Moore*, que reproduz de forma magistral o contexto histórico e social da Inglaterra do século 19 e *Gen – Pés Descalços*⁹⁰, anime realizado com base no mangá sobre a tragédia atômica de *Hiroshima*.

Resultados

O projeto do Ciclo de HQ e Cinema conseguiu, através da pesquisa referentes aos títulos apresentados, obter um quadro comparativo entre os originais das HQ's e suas respectivas adaptações com o intuito de situar tanto autores e gêneros específicos quanto a trajetória artística dos personagens marcados como ícones das respectivas culturas a que pertencem. Novamente, Cyne (2000, pg 138):

“...cinema e quadrinhos nascem ambos, no interior da indústria cultural, e juntos sofrem os mesmos preconceitos culturais dos primeiros críticos, embora saibamos que o preconceito contra o universo dos quadrinhos sempre foi maior.”

Como extensão da disciplina de História em Quadrinhos possibilitou um olhar mais amplo sobre a cronologia histórica da produção quadrinística e suas características distintas por nacionalidade e diferenças culturais. Foi possível analisar e destacar a ascensão da produção nipônica dos mangás (FIG.5), cuja liberdade temática e dinâmica de narrativa visual foi fortemente difundida por suas igualmente populares adaptações para anime (FIG.6), propondo toda uma reestruturação do modo de se, produzir, ler e compreender uma história em quadrinhos em todo o mundo; a força da animação, seja ocidental, seja oriental, como segmento das adaptações no cinema e na TV devido às possibilidades de maior fidelidade aos conceitos originais; o enfoque visual reforçado nas adaptações norte-americanas realizadas em formato live-action (FIG.7) em detrimento da história em oposição ao processo adaptativo inverso realizado nas produções live-action japonesas (FIG.8) e européias (FIG.9) e a

90 Série de mangá criada por *Keiji Nakazawa*, sobrevivente da tragédia atômica de *Hiroshima*, bombardeada pelos *EUA* no final da *Segunda Guerra Mundial*. Narra a luta pela sobrevivência do garoto *Gen* e o que restou de sua família durante e após a tragédia. Um dos mangás mais famosos em todo o mundo tendo sido adaptado para TV, cinema e teatro.

popularização das histórias em quadrinhos voltadas para o público adulto (FIG.10) que encontram no cinema alternativo vertente adequada para a divulgação de seus conceitos ao grande público. O projeto também conseguiu identificar entre a população acadêmica do CEARTE o segmento voltado à apreciação e a produção autoral independente de histórias em quadrinhos (FIG.11) , responsável pela participação nos debates e nas escolhas de títulos em gêneros específicos como na votação democrática realizada para as exposições de animes em *Made in Japan*, além de contribuir para com o conhecimento daqueles desvinculados com a mídia dos quadrinhos e assim fomentar novos núcleos de apreciadores. A partir das experiências realizadas no Ciclo, se estabeleceu vínculos entre a comunidade quadrinística, hoje direcionados para projetos derivados como o *Núcleo de Produção de Histórias em Quadrinhos*⁹¹ do CEARTE e o projeto de pesquisa *Cartografia dos Quadrinhos Pelotenses*⁹² e se possibilitou o intercâmbio com cursos diversos e derivados dentro do CEARTE, com propostas relacionadas ao projeto como vídeos realizados por alunos dos cursos de Cinema e Animação dispostos no *Youtube*⁹³ e divulgados em redes sociais como *Orkut* e *Facebook*.

Conclusão

O quadro geral confeccionado pela pesquisa didática e imagética, mais os debates levantados pelo grupo formado a partir do projeto após cada exibição, ordena a continuidade da pesquisa, com mais ciclos realizados com base em temas e elementos constitucionais das histórias em quadrinhos ainda

91 Projeto de extensão em andamento da disciplina de História em Quadrinhos do CEARTE sob orientação da *Professora Nádia da Cruz Senna*, voltado para produção de histórias em quadrinhos dos alunos dos diversos cursos da instituição.

92 Trabalho que faz parte do projeto de pesquisa *Deslocamentos, Observâncias e Cartografias na Arte Contemporânea* sob orientação da *Professora Eduarda Gonçalves*, que visa o mapeamento de Fanzines realizados em Pelotas a partir da minha produção e de outros autores estabelecendo a contextualização histórica e as definições dos termos específicos da Linguagem da História em Quadrinhos.

93 Os vídeos realizados por alunos dos cursos de Cinema e Animação podem ser conferidos no Youtube a partir dos seguintes links a serem dispostos neste artigo após as referências bibliográficas.

não abordados para a análise sempre atualizada da transposição de conceitos intermídias. Para o segundo semestre de 2011, será veiculado em meio às atividades do CEARTE, o *Ciclo de HQ e Cinema: Quadrinhos Clássicos* com enfoque sobre os personagens e histórias marcantes do período conhecido como *Era de Ouro dos Quadrinhos*⁹⁴; para o futuro, estão previstos projetos como o *Ciclo de HQ e Cinema: Trash*⁹⁵ Comics, disposto a abordar o estigma das produções fracassadas na tentativa de adaptações de conceitos das HQ's; *Ciclo de HQ e Cinema: Quadrinhos e Animação*, sobre a adaptação dos comics americanos e das HQ's européias para o formato de animação a exemplo do que se realizou com os mangás em *Made in Japan* e *Ciclo de HQ e Cinema: Tokusatsu*⁹⁶ com exibição do subgênero das produções japonesas live-action inspiradas por conceitos dos mangás.

A análise continua, com referência de autores relacionados, associada com os depoimentos levantados durante o percorrer do projeto constrói um pensamento crítico em torno do processo de caracterização dos quadrinhos em mídias audiovisuais, permitindo a visualização do vínculo dessa arte com a cultura global como elemento de reflexão sobre a mesma. Para encerramento do projeto, já se encontra em processo de produção, fanzines⁹⁷ relacionados com cada etapa específica do Ciclo de HQ e Cinema, com a disposição dos dados levantados pela pesquisa a serem distribuídos para a população acadêmica do CEARTE em evento a ser organizado posteriormente.

94 Período da história da produção de quadrinhos, geralmente situado entre 1938 e o início da década de 50 do século XX, durante o qual o estilo obteve grande popularidade. Nesse período foi inventado e definido o gênero dos super-heróis, com a estréia de alguns de personagens dos mais conhecidos do gênero.

95 Definição para filmes baratos ou mal-feitos propositalmente ou não. É um termo geralmente associado a filmes de terror, mas pode ser relacionado a qualquer gênero.

96 Gênero de filmes *live-action* japoneses, que engloba filmes de ficção e fantasia especialmente os com monstros e super-heróis, cuja maioria está voltada ao público infanto-juvenil. Entre os títulos mais famosos estão *Ultraman*, *Kamen Rider*, *Changeman*, *Godzilla*, entre outros.

97 O termo fanzine, na realidade, cujo início oficial data das décadas de 1930 e 1940, é um neologismo que foi criado a partir da junção das palavras inglesas *fanatic* + *magazine* (revista do fã) e começou a ser amplamente utilizado nos anos 70 pelos jovens estudantes, a fim de divulgar trabalhos contra a ditadura e como contestação do sistema social vigente (Luyten,2005, pg. 66).



FIG.1: Cena do anime Akira de Katsuhiro Otomo



FIG. 2: Cena do filme Batman: Dark Knight



FIG.3: Exibição do filme Ghost in the Shell no Ciclo de HQ e Cinema Made in Japan

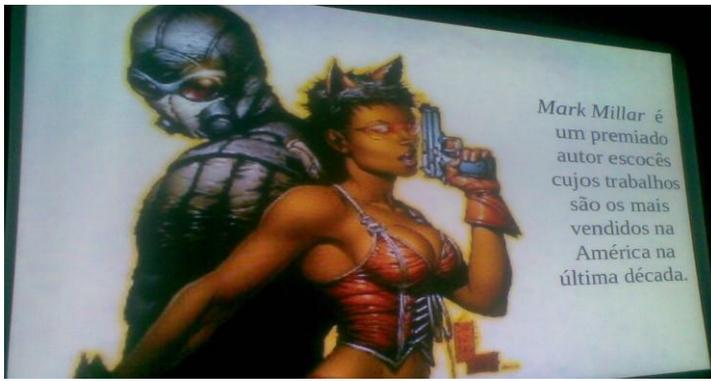


FIG.4: Apresentação em PPT para o Ciclo de HQ e Cinema: Quadrinhos Alternativos

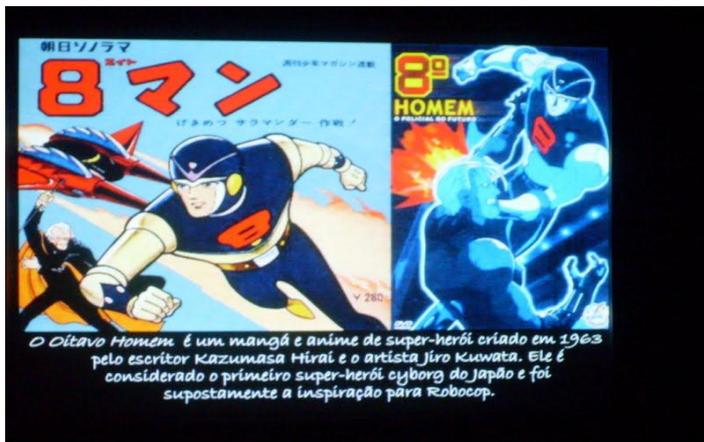


FIG.5: análise da transposição de mangá para anime em Ciclo de HQ e Cinema Made in Japan



FIG.6: adaptação para anime do mangá Gen

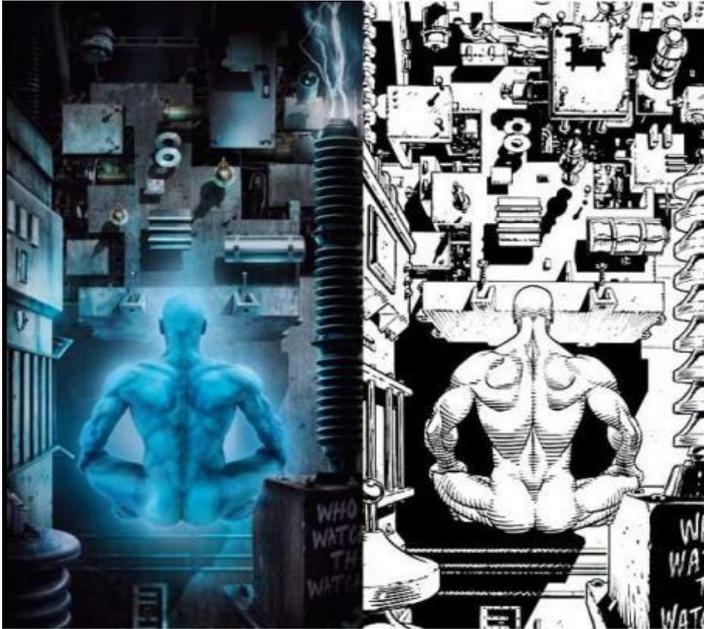


FIG.7: adaptação do quadrinho de Watchmen para o cinema



FIG.8: cena do filme Death Note



FIG.9: cena do filme Asterix e Obelix contra César



FIG.10: Cena do filme V de Vingança



FIG.11: Quadrinistas do CEARTE no
Ciclo de HQ e Cinema

REFERÊNCIAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Fanzines: Rotulando o irrotulável. Disponível em:
<http://www.mood.com.br/3a01/zine.asp>.

Marvel Comics. Disponível em:
http://www.tiosam.net/enciclopedia/?q=Marvel_Comics.

DC Comics. Disponível em:
<http://www.batmanatrajetoria.hpg.ig.com.br/dccomics.html>.

Link do Youtube do vídeo realizado por alunos do curso de CINEMA da Universidade Federal de Pelotas durante o Ciclo de HQ e Cinema: Quadrinhos Alternativos:

http://www.youtube.com/watch?v=pNB_tNSpLkl&feature=player_embedded

Link do Youtube do comercial do Ciclo de HQ e Cinema realizado por alunos do curso de Animação da Universidade Federal de Pelotas:

<http://www.youtube.com/watch?v=StJgAOyr8BM&feature=related>