

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN EM GRÁFICO

# Narrativa Gráfica como Híbrido entre Cinema, Fotografia e Histórias em Quadrinhos: Estudo e Experimentação

Enrico Matheus Ribeiro

CURITIBA

2017

ENRICO MATHEUS RIBEIRO

## Narrativa Gráfica como Híbrido entre Cinema, Fotografia e Histórias em Quadrinhos: Estudo e Experimentação

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo.

Orientadora: Profa. MSc. Simone Landal

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

### **TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO 044**

#### **NARRATIVA GRÁFICA COMO HÍBRIDO ENTRE CINEMA, FOTOGRAFIA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ESTUDO E EXPERIMENTAÇÃO**

**por**

**Enrico Matheus Ribeiro – 973599**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no dia 29 de novembro de 2017 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O aluno foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora:      Profa. Luciana Martha Silveira (Dra.)  
Avaliadora  
DADIN – UTFPR

Prof. Luciano Henrique Ferreira da Silva (Dr.)  
Convidado  
DADIN – UTFPR

Profa. Simone Landal (MSc.)  
*Orientadora*  
DADIN – UTFPR

Prof. André de Souza Lucca (Dr.)  
Professor Responsável pelo TCC  
DADIN – UTFPR

**“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.**

## AGRADECIMENTOS

Manifesto aqui meu sincero agradecimento e reconhecimento às pessoas que estiveram próximas durante os meses em que trabalhei no desenvolvimento deste projeto, deveras expressivo em minha evolução enquanto aluno, profissional e mente pensante para além dos limites da Universidade.

Primeiramente agradeço à minha família, sempre integral e incondicionalmente apoiadora de meu avanço nos estudos e no processo de formação intelectual dentro de minhas escolhas pessoais. Foram certamente os que acompanharam mais aproximadamente este laborioso processo.

Agradeço especialmente à professora Simone Landal, que mesmo em virtude de um grande número de orientandos, aceitou meu pedido para acompanhar ainda outro, falando de áreas que nem sempre estavam dentro de sua especialidade – papel que desempenhou de forma mais que exemplar, sacrificando ainda algumas de suas horas de licença para minimizar as inseguranças diversas deste que vos escreve.

Agradeço à disponibilidade do professor Luciano Silva, que prestou-se a atender-me em período extra-avaliação, fornecendo não apenas dicas valiosas para a estruturação deste trabalho, mas também o livro de Angeluccia Habert, de tão difícil acesso atualmente.

Agradeço especialmente também à professora Luciana Silveira, que, mesmo em posição de substituta na banca de qualificação, se prestou à leitura do documento anterior e até mesmo a me indicar caminhos interessantes para a evolução do trabalho.

À professora Eliza, o professor André e os demais docentes do DADIN da UTFPR, deixo também meu agradecimento sincero pelo esforço e dedicação.

Aos meus amigos e colegas da N-31, meu agradecimento pelas palavras de apoio e carinho dentro e fora de sala de aula. Estas foram ainda mais importantes do que podem pensar.

## RESUMO

O filme *La Jetée*, do francês Chris Marker é um trabalho pioneiro na desconstrução da imagem cinematográfica pelo uso de fotografias. A narrativa nesta obra pauta-se em uma ampliação das descontinuidades da imagem do cinema mediante a hibridização de elementos de diversas linguagens narrativas, em alguns momentos lembrando o processo narrativo dos quadrinhos pela construção de seqüencialidade por uso de imagem e texto de narração. Inspirado no filme de Marker, este trabalho busca investigar outras formas de hibridização entre os três principais gêneros midiáticos que *La Jetée* utiliza em sua constituição (o cinema, a fotografia e os quadrinhos), sob um olhar narrativo. Mediante a leitura de autores como Peter Burke e Arlindo Machado, este trabalho tenta compreender, primeiramente, o que caracteriza o hibridismo, e como ele opera em proporções cada vez mais expressivas à medida em que as tecnologias digitais ganham domínio sobre as articulações dos meios gráficos. É necessário um processo de conceituação dos três gêneros aqui estudados, para que se possa, em uma etapa posterior, partir para estudos pontuais que verifiquem pontos de aproximação destes em um caráter híbrido, destacando o papel de relevância que a fotonovela recebe aqui como o mais conhecido produto híbrido entre cinema, fotografia e histórias em quadrinhos. A última etapa deste trabalho consiste no desenvolvimento de um produto gráfico narrativo, seguindo alguns pontos específicos do processo de hibridismo assinalado por Burke e Machado no que diz respeito a narrativas de cunho fotográfico, aprofundando assim a compreensão deste processo e a influência que imprime sobre a forma como enxergamos os próprios formatos originais.

**Palavras-chave:** narrativa; cinema; hibridismo; fotografia; história em quadrinhos

## ABSTRACT

The film *La Jetée* by french filmmaker Chris Marker is a pioneering work in the deconstruction of the cinematographic image by the use of photography. The narrative in this work consists on an amplification of the discontinuities of the cinema image by the hybridization of elements of diverse narrative languages, at times recalling the narrative process of comics by the construction of the sequentiality by use of image and narrative text. Inspired by Marker's film, this project seeks to investigate other forms of hybridization between the three main media genres that *La Jetée* employs in its constitution (cinema, photography and comics), in a narrative approach. By reading authors such as Peter Burke and Arlindo Machado, this paper tries to understand, firstly, what characterizes hybridism, and how it operates in ever more expressive proportions as digital technologies gain mastery over the articulations of the graphic media. A conceptualizing process of the three genera studied here is necessary, so that, in a later stage, one can go to specific studies that verify points of approach of these in a hybrid character, highlighting the relevancy of the photo-romance here as the best-known hybrid product between cinema, photography and comics. The final stage of this work consists in the development of a narrative graphic product, following some specific points of the hybridism process as described by Burke and Machado in regard to photographic narratives, thus deepening the understanding of this process and the influence it infers on the way we perceive the original formats themselves.

**Keywords:** narrative; cinema; hybridization; photography; comics

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Still de <i>La Jetée</i> (Chris Marker, 1962) .....	4
FIGURA 2 – Still de <i>La Jetée</i> (Chris Marker, 1962) .....	5
FIGURA 3 – Revista Matias TV .....	12
FIGURA 4 – Untitled Film Still #2 (Cindy Sherman, 1977) .....	17
FIGURA 5 – Untitled Film Still #30 (Cindy Sherman, 1979) .....	18
FIGURA 6 – Film x digital (Mattias Burling, 2017) .....	20
FIGURA 7 – <i>The Great Train Robbery</i> (Edwin Stanton Porter, 1903) x <i>The Goodfellas</i> (Martin Scorsese, 1990) .....	23
FIGURA 8 – Máquina analógica de última geração .....	25
FIGURA 9 – Броненосец «Потёмкин» .....	30
FIGURA 10 – <i>Stills</i> de <i>As Seen Through a Telescope</i> .....	33
FIGURA 11 – <i>Still</i> de <i>La Jetée</i> (Chris Marker, 1962) .....	35
FIGURA 12 – <i>Still</i> de <i>La Jetée</i> (Chris Marker, 1962) .....	37
FIGURA 13 – Esquema ilustrativo de balões em HQs .....	41
FIGURA 14 – Página de <i>Cannon</i> (1970, Wallace Wood) .....	42
FIGURA 15 – Página de <i>Master Race</i> (1955, Bernard Krigstein) .....	44

FIGURA 16 – Página de edição de <i>Estrella</i> .....	50
FIGURA 17 – Página de <i>Capitão América</i> , por Jack Kirby .....	52
FIGURA 18 – <i>Li Tai Po</i> (Nam June Paik, 1987) .....	57
FIGURA 19 – <i>Parabolic People</i> (Sandra Kogut, 1991) .....	59
FIGURA 20 – Fotomanipulação de Ricardo Salamanca .....	60
FIGURA 21 – Página do projeto experimental .....	69
FIGURA 22 – Página do projeto experimental .....	70
FIGURA 23 – Esquema básico das páginas do projeto .....	71
FIGURA 24 – Página do projeto experimental .....	73
FIGURA 25 – Capa do projeto .....	75



## SUMÁRIO:

INTRODUÇÃO: .....	2
CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO AO HIBRIDISMO .....	7
1.1: NOÇÕES BÁSICAS DE HIBRIDISMO .....	8
1.2: UMA POSSIBILIDADE DE APROXIMAÇÃO COM <i>LA JETÉE</i> .....	12
CAPÍTULO 2: ALGUNS ASPECTOS NARRATIVOS DA FOTOGRAFIA .....	14
2.1: REPRESENTAÇÃO NA FOTOGRAFIA ANALÓGICA .....	14
2.2: UMA CONTEXTUALIZAÇÃO DA IMAGEM DIGITAL .....	18
CAPÍTULO 3: ASPECTOS DA NARRATIVA CLÁSSICA DO CINEMA .....	25
3.1: SIMULAÇÃO DE CONTINUIDADE .....	25
3.2: O ENQUADRAMENTO NA NARRATIVA CLÁSSICA .....	30
3.3: A NARRATIVA EM <i>LA JETÉE</i> .....	33
CAPÍTULO 4: NARRATIVA NOS QUADRINHOS .....	38
4.1: ELEMENTOS BÁSICOS DOS QUADRINHOS .....	38
4.2: A SEQUENCIALIDADE NOS QUADRINHOS .....	42
CAPÍTULO 5: HIBRIDISMO ENTRE CINEMA, FOTOGRAFIA E HQs.....	45
5.1: A FOTONOVELA COMO GÊNERO NARRATIVO HÍBRIDO.....	45
5.2: IDENTIFICANDO HIBRIDISMO EM FORMATOS GRÁFICOS MODERNOS .....	52
CAPÍTULO 6: EXPERIMENTAÇÃO NARRATIVA .....	61
6.1: PROPOSTA .....	61
6.2: ROTEIRO .....	63
6.3: CAPTAÇÃO DAS IMAGENS .....	64
6.4: REALIZAÇÃO DO PROJETO GRÁFICO .....	64
CONSIDERAÇÕES FINAIS:.....	75
REFERÊNCIAS:.....	78
SITES VISITADOS:.....	80
ANEXO:.....	82
ROTEIRO .....	82

## INTRODUÇÃO:

O cineasta francês Chris Marker explorou a linguagem cinematográfica de forma aberta e destemida durante seus quase 50 anos de carreira. Tendo estudado filosofia durante a mocidade sob a tutela de Jean-Paul Sartre, Marker construiu um acervo desafiador, constantemente percorrendo territórios até então pouco explorados na sétima arte, sempre pautado em uma sensível e progressista visão de mundo.

Ainda assim, restam poucos estudos mais aprofundados cuja demanda gera algumas lacunas formais para uma compreensão maior do trabalho do cineasta. Durante os anos 60, o diretor abraçou os estudos estéticos de nomes como Dziga Vertov e, influenciado pelos questionamentos artísticos do russo quanto à visão de mundo sob o prisma da cinematografia, explorou a vertente documental em suas obras, tomando uma série de escolhas formais que ao mesmo tempo o afastaram e o aproximaram do método “narrativo”, ao passo que seus questionamentos políticos e artísticos o levariam a uma obra bastante singular: o filme *La Jetée* (traduzido como *O Píer* para o português), lançado no ano de 1962.

Neste curta-metragem, numa espécie de documentário fictício, Marker continuou a abordar o ‘tempo’ - constantemente questionado por contemporâneos como Alain Resnais e Agnès Varda como premissa para discussões filosóficas - porém, de forma única. (AUAD, 2015)

Marker estruturou *La Jetée* a partir de um processo de fotomontagem a preto-e-branco, guiado apenas por uma narrativa em *off*. Um híbrido entre cinema e fotografia. Apesar da estrutura incomum do curta, em que se retira de cena a simulação da passagem de tempo tal como a percebemos na vida real (XAVIER, 2008), Marker desconstrói a linguagem cinematográfica dentro do próprio cinema. *La Jetée* é um produto da união entre cinema e fotografia definido pelo próprio diretor, como um “foto-romance”.

A partir deste marco artístico é possível refletir ainda mais a respeito das sugestões formais do francês, perguntando: o que caracteriza um produto gráfico híbrido? Seria possível, a partir de um estudo da obra de Chris Marker, entender como cinema e fotografia, não

enquanto linguagens complexas e filosóficas em toda sua plenitude, mas como *suportes* para uma investigação narrativa, podem mesclar-se? O resultado desta união acarreta em um novo produto?

Em *La Jetée*, o diretor retirou o movimento da sua equação, mas ainda assim, construiu um *filme*. A hipótese que se levanta aqui é que a união entre imagens estáticas e elementos linguísticos (no caso de *La Jetée*, a narração em *off*) pode funcionar como uma aproximação ao sistema narrativo dos quadrinhos, onde opera o predomínio da imagem, mas o sentido só pode ser construído a partir de uma leitura destes elementos de ordem textual (RAMOS, 2009).



Figura 1: *Still* de *La Jetée* (Chris Marker, 1962). Fonte: Criterion<sup>1</sup>

Em *La Jetée* podemos identificar elementos de pelo menos três gêneros midiáticos: o cinema, a fotografia e a história em quadrinhos, comumente utilizada como um processo

---

<sup>1</sup> Disponível em: < <https://www.criterion.com/films/329-la-jetee> > Acesso em abril de 2017

intermediário entre o roteiro e o produto final na sétima arte – o filme em si - mas, enxergando a obra sob a ótica do hibridismo, como definido por Peter Burke (BURKE, 2003), parece plausível enxergar o *storytelling* dos quadrinhos como o meio mais próximo do produto final resultante da desconstrução do suporte cinematográfico, utilizando o processo de fotomontagem proposto por Marker em *La Jetée* como uma premissa para a realização de estudos sobre hibridismo.



Figura 2: *Still* de *La Jetée* (Chris Marker, 1962). Fonte: Chris Marker – Blow Up (Youtube)<sup>2</sup>

Em *Fotonovela & Indústria Cultural*, a autora Angeluccia Bernardes Habert nos apresenta um gênero midiático híbrido de cinema, quadrinhos e fotografia. Seu objeto de estudo, a fotonovela, é definida em sua obra como “uma forma de narrativa que utiliza foto e texto” (HABERT, 1974, p. 17), mas a autora vai além e diz, mais adiante, que grande parte das particularidades deste objeto surge a partir da popularização do cinema durante as décadas

---

<sup>2</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=7c1lPA1wJyM> > Acesso em abril de 2017

de 40 e 50, quando a fotonovela passa a circular como um produto da cultura de massa. Assim como *La Jetée*, podemos ver a fotonovela como um produto híbrido que, devido a um processo de popularização e reprodução massificada, acabou por tornar-se um gênero midiático independente não apenas do cinema, mas do próprio quadrinho, produto com o qual é confundida ainda hoje.

Este trabalho tem como objetivo observar, por meio de estudos sobre o filme de Chris Marker e de trabalhos de autores como Peter Burke, Angeluccia Habert, Arlindo Machado e Lucia Santaella, alguns pontos específicos sobre o hibridismo entre gêneros midiáticos como o cinema, a fotografia e a história em quadrinhos. Este estudo visa identificar produtos que se caracterizem como híbridos dentro de um contexto narrativo, sendo proposto, a partir deste, um experimento – a confecção de uma narrativa gráfica por meio de fotografias que apresente também alguns elementos narrativos do cinema.

Com o uso de conhecimentos previamente obtidos durante o curso de Tecnologia em Design Gráfico da UTFPR, propõe-se resolver visualmente este produto por meio de um projeto editorial que sintetizaria os pontos encontrados no processo preliminar, oferecendo um resultado prático, tido como fruto direto da pesquisa teórica (e de uma série de experimentos complementares), permitindo uma maior compreensão dos conceitos previamente identificados.

Neste trabalho se analisará o hibridismo sob a ótica dos gêneros midiáticos abordados por Chris Marker em *La Jetée*, tomando como base pesquisas e discussões realizadas por estudiosos das três linguagens (cinema, fotografia e quadrinhos), na tentativa de identificar em que sentidos e em que pontos se tocam estes suportes, ainda que sem a intenção de esgotar cada um destes gêneros, visando uma representação ao menos aproximada do sistema narrativo híbrido que aqui se propõe a estudar.

É importante ressaltar que o grande objetivo deste trabalho científico é, acima de tudo verificar por meio de um trabalho de pesquisa de teorias e estudos que tiveram sua relevância e aceitação cementada ao longo da história, compreender as contribuições artísticas que uma obra como *La Jetée* traz em sua proposta híbrida, bem como analisar, a partir destes estudos e deste vislumbre mais próximo à complexidade do trabalho de Chris Marker, as possibilidades

de dar continuidade à proposta do próprio cineasta. As pesquisas a que se propõe a efetivar neste trabalho têm como pressuposto o levantamento de um estudo (conforme descrito anteriormente) que visa verificar como é possível aproximar os três suportes aqui mencionados (fotografia, cinema e histórias em quadrinhos), neste processo de hibridização, com o intuito de explorar possibilidades narrativas.

Neste sentido, é necessária uma introdução da teoria fotográfica e cinematográfica para que se estabeleça uma conexão entre o cinema de Marker – em sua construção híbrida de *filme* e *foto* – e uma breve conceituação destes formatos. Nomes como Philippe Dubois e Rosalind Krauss aparecem aqui como duas referências em termos de fotografia, sendo que, em suas respectivas obras (*O Ato Fotográfico* e *O Fotográfico*), os próprios autores parecem bastante inclinados a aproximar cinema e fotografia ao analisar um período histórico em que tal discussão estava em voga. A partir destes trabalhos e dos estudos preliminares de outros nomes da área (podemos citar as contribuições de Roland Barthes e André Bazin aos estudos dos autores há pouco mencionados), pode-se destacar, com relação ao cinema, as obras dos brasileiros Ismail Xavier (*Opacidade e Transparência: O Discurso Cinematográfico*) e principalmente Arlindo Machado (*Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*), que dedica boa parte da obra aqui utilizada como referência, ao estudo das diversas possibilidades que o processo de hibridismo concede ao cinema e o vídeo. Vale mencionar o breve estudo a respeito de convergência de autoria da teórica brasileira Lucia Santaella, que analisa, em seu estudo *Por que a comunicação e as artes estão convergindo?* os percalços e facetas do panorama contemporâneo das artes e da comunicação, provendo algumas análises de valor para a estruturação desta pesquisa (ainda que, de maneira minoritária).

Apesar do maior enfoque nas questões estruturais e da visão particular que este trabalho lançará sobre as linguagens do cinema e da fotografia, não havendo aqui interesse em explorar quesitos filosóficos destas, vemos que na leitura de Gilles Deleuze, em seus ensaios auto-intitulados sobre *cinema*, em especial no segundo volume deste trabalho (*Imagem-Tempo*) encontra-se conceitos que mantêm alguma utilidade para o desenvolvimento deste trabalho, trazendo breves considerações sobre o trabalho de Chris Marker e, em especial, sobre *La Jetée*.

É a partir destes estudos que me permito passar à próxima etapa do trabalho, ao partir para os paralelos entre o sistema híbrido de *La Jetée* e aquilo que Thierry Groensteen (aqui a grande referência com relação a estudos formais da nona arte junto do brasileiro Paulo Ramos) define como o *sistema dos quadrinhos* (GROENSTEEN, 1999). Neste ponto, destaco também o olhar significativo do pesquisador brasileiro Pedro Henrique Trindade Kalil Auas, que em seu artigo *Chris Marker e a perda do tempo*, compartilha da sugestão de uma proximidade da obra do diretor francês à linguagem dos quadrinhos, fornecendo alguns pontos relevantes à esta análise.

Por fim, ao levar em conta o desafio e a complexidade que esta proposta apresenta, proponho uma divisão estrutural do trabalho que favoreça a compreensão dos diversos dados recolhidos ao longo do processo de pesquisa, ao retratar, em cada etapa deste trabalho, um conceito específico que se verifica ali, partindo de um estudo preliminar a respeito de hibridização, depois da fotografia e de suas qualidades representativas, para a análise de alguns pontos em comum entre esta e o sistema narrativo cinematográfico, e por fim, um breve estudo sobre o sistema narrativo dos quadrinhos, que indicará em que pontos este gênero alia-se ao sistema híbrido verificado, por exemplo, no filme de Chris Marker.

Reitero também a proposição do trabalho de experimentação empírica em que se verificará na prática a validação dos conceitos encontrados durante esta pesquisa. Este processo consiste da produção de um projeto de cunho narrativo, a ser então adaptado para um sistema similar ao de *La Jetée*, em que, para por à prova os testes de significação de linguagens abordados durante o trabalho, se tentará aproximar, tanto quanto possível, do sistema dos quadrinhos, organizado por Thierry Groensteen. Esta última etapa visa explorar as possibilidades produtivas que se encontra a partir das leituras dos autores enumerados há pouco.

## **CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO AO HIBRIDISMO**

Antes de iniciarmos as considerações sobre hibridismo, faz-se necessária uma observação quanto à forma como trataremos os suportes selecionados para os estudos que aqui se propõe a tecer. Reconhecemos que fotografia, cinema e quadrinhos são áreas artísticas cujo escopo extrapola as dimensões de aprofundamento almejadas neste trabalho, portanto, nos ateremos a construir apenas introduções a respeito de certas especificidades de cada um destes formatos, não retratando-os como as linguagens artísticas e filosóficas que são em sua integralidade, mas permitindo-nos apenas observar algumas qualidades narrativas destes enquanto gêneros midiáticos. Desta forma estaremos manejando apenas aquilo de essencial aos estudos de hibridismo em mídias gráficas, em que se pese diferentes formas de construir narrativas.

Paulo Ramos descreve como gêneros midiáticos os “tipos relativamente estáveis de enunciados usados numa situação comunicativa para intermediar o processo de interação.” (RAMOS, 2009, p.16) Cada gênero possui características próprias dentro da linguagem, garantindo a cada, certo grau de autonomia perante os demais. Neste trabalho enxergaremos fotografia, cinema, quadrinhos e fotonovela em suas condições de gêneros midiáticos, com especificidades e meios particulares de representação.

## **1.1: NOÇÕES BÁSICAS DE HIBRIDISMO**

Em *Hibridismo Cultural*, Peter Burke aponta a convergência, o intercâmbio entre culturas, línguas, técnicas, gêneros, artes, moda, religiões e convenções sociais como a grande face da pós-modernidade frente ao processo de globalização (BURKE, 2003).

Burke evita uma definição única e absoluta para o termo ‘hibridismo’, pois defende que este processo, largamente compreendido como uma ‘combinação’ entre elementos, pode dar-se em diversos domínios da cultura (arquitetura, literatura, religião, linguagens). Como mencionado anteriormente, este trabalho tem o objetivo específico de verificar como ocorre o processo de hibridização entre cinema, fotografia e histórias em quadrinhos sob um enfoque gráfico-narrativo. Não obstante a complexidade do tema, procura-se manter aqui um recorte



que permita uma compreensão pontual deste processo em particular, sob um ponto de vista estético e formal. A respeito desta questão, uma parte da leitura de *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*, de Arlindo Machado, trará contribuições mais tangíveis e específicas (como veremos mais à frente), mas neste primeiro momento faz-se importante uma breve conceituação do hibridismo de Burke, ainda que não direcionada de forma tão incisiva sobre o cinema e as narrativas dos quadrinhos.

Como dito, existem exemplos de hibridismo em diversos pontos do espectro cultural, mas não é possível dizer que estes fenômenos aconteçam sempre da mesma maneira. Na literatura, vemos que textos são grandes exemplos de produto híbrido. Ao ser traduzido, um texto acaba tendo alguns dos seus termos trocados em busca de um “efeito equivalente”. Neste processo, o tradutor acaba invariavelmente buscando introduzir termos e ideias que sejam familiares para determinado círculo de leitores. Este processo de ressignificação quase sempre torna o original um novo produto, com ideias mistas vindas de diversas partes.

Na música temos exemplos de gêneros inteiros nascidos da união e aglutinação (aqui um termo importante) de uma série de estilos que, em determinado ponto, muitas vezes por iniciativa de determinado(a) artista, conecta estilos diferentes, acabando por iniciar um processo evolutivo que, a partir de contribuições de outros artistas, acaba por definir uma estética particular. O *jazz* e a *salsa* são exemplos claros deste processo, mas hoje temos grupos e artistas que mesclam estilos de toda parte do mundo de forma livre e espontânea, sem se ater a um gênero específico.

Este dinamismo é característica importante da linguagem cultural da contemporaneidade. Burke diz que no início do século XX havia grande interesse em captar ideias e produtos estrangeiros e domesticá-las, digeri-las. Atualmente, devido ao processo de globalização, que comumente nos apresenta a novas possibilidades a um ritmo muito mais enérgico, pensa-se hibridismo como um processo mais elástico, menos definitivo e mais maleável, como uma ‘troca’, que favorece o intercâmbio de linguagens e ideias. (BURKE, 2003, p. 45)

Mikhail Bakhtin, teórico literário russo, utiliza dois termos especialmente interessantes para se pensar hibridismo. ‘Polifonia’ e ‘heteroglossia’ se referem a variedades lingüísticas

encontradas em um texto (BAKHTIN, 1981), mas, aliando estes termos aos estudos de Burke, podemos pensar em uma transposição para outras áreas, dentre estas, inclusive, cinema, fotografia e quadrinhos. Em um breve questionamento, não seria possível enxergar a fotonovela como produto híbrido destes gêneros midiáticos, e não seria possível enxergar, na estrutura narrativa desta, uma série de elementos (os enquadramentos retirados do cinema, as imagens de cunho fotográfico, os requadros flexíveis e o aspecto gráfico dos balões, com os elementos textuais dos quadrinhos e da literatura) funcionando em perfeito estado de ‘polifonia’ (Figura 3)? Em um primeiro momento, pode-se dizer que esta proposição faz algum sentido, de forma até intuitiva. Iremos investigá-la entretanto, mais à frente, de forma mais detalhada.

Nesta breve introdução ao hibridismo de Peter Burke, podemos finalizar citando alguns dos pontos que o autor cita para avançar na discussão proposta neste trabalho, de forma mais direcionada e específica. Em se tratando de gêneros midiáticos e linguagens artísticas com regras e especificidades próprias, é interessante também compreender como estas podem “reagir” ao processo de constante combinação e hibridização na era globalizada, como mencionado anteriormente.

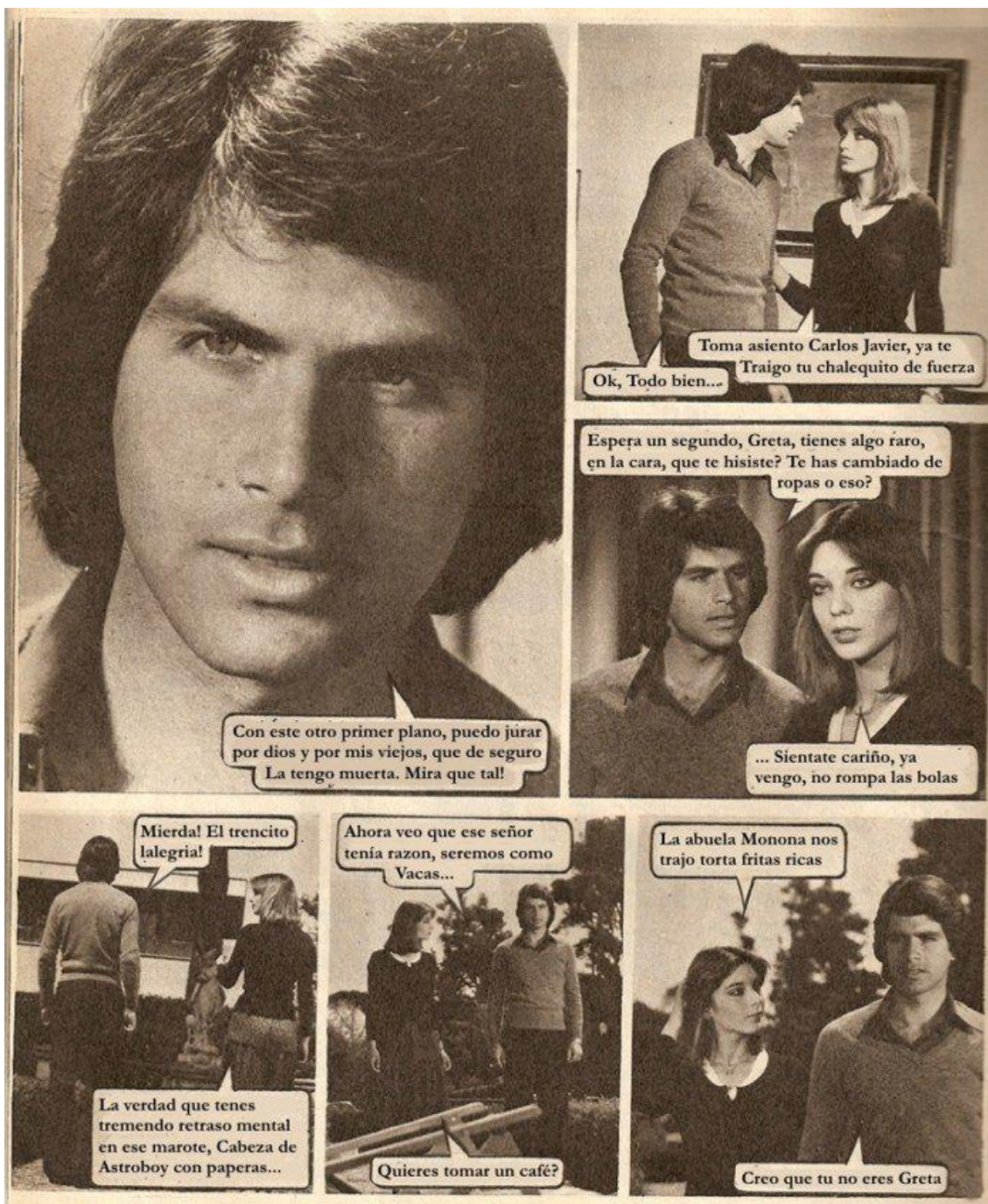


Figura 3: *Revista Matias TV* (Argentina, anos 80). Fonte: Pinterest<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Disponível em: < i.pining.com/736x/99/f9/a2/99f9a2a2af47e868c0d84244242e8ff1---s-argentina.jpg> Acesso em novembro de 2017

## 1.2: UMA POSSIBILIDADE DE APROXIMAÇÃO COM LA JETÉE

Destas “reações” apontadas pelo autor, podemos citar, a partir da experiência de assistir a *La Jetée*, duas que irão nos interessar particularmente neste trabalho. A primeira, segregação, diz respeito à coexistência de um ou mais produtos culturais em um mesmo contexto. Segundo Burke, em determinado momento ocorre a “contaminação” de uma cultura, linguagem ou gênero midiático (que no contexto que nos interessa aqui pode ser visto na hibridização entre cinema e fotografia no filme de Chris Marker), mas a cultura local (ou original) continua a subsistir, em partes simultâneas à estrangeira.

Sabemos que o cinema tradicional, seguindo os preceitos de Eisenstein, continua a existir e operar de forma predominante ainda hoje, apesar da experimentação de Marker em *La Jetée* (XAVIER, 2008). Esta obra, em especial, caracteriza um processo de hibridização entre dois gêneros, mas caracteriza uma exceção, e não uma regra a tudo o que foi produzido em termos de cinema (e fotografia) após sua data de lançamento. *La Jetée* também não apresenta-se como um caso totalmente isolado, influenciando uma série de obras que viriam mais tarde, como por exemplo *Colloque de Chiens* (1977), de Raúl Ruiz e até mesmo o recente curta-metragem *Vinil Verde* (2012), do brasileiro Kleber Mendonça Filho, portanto, pode-se considerar a segregação de Burke como operante neste contexto.

O segundo caso de “reação” que nos interessa aqui é o de circularidade. Aqui, *La Jetée* funciona como um exemplo ainda mais ilustrativo do que na situação anterior. Burke define a circularidade frente à hibridização como a combinação de elementos que, ao interferir em um produto cultural, acabam por fazê-lo retornar à própria origem.

Podemos observar que em seu filme, Marker desconstrói a linguagem do cinema a partir da decomposição da imagem cinematográfica (AUMONT, 2002), retirando-se desta, a continuidade que nos causa a ilusão de movimento. Para tanto, o diretor utiliza-se da imagem de cunho fotográfico, que antecede o cinema. Ainda assim, retornamos inevitavelmente às especificidades da sétima arte, visto que a imagem fotográfica em *La Jetée* acaba por tornar-se cinema novamente, ao ser projetada em um suporte visual com tempo de duração definido.

Para Fernando de Tacca, é necessário pensar no hibridismo em produtos gráficos como intertextualidade entre dois ou mais meios. Neste contexto, a fotografia, para o autor, tem um papel articulador. Tacca cita *La Jetée* como um trabalho pioneiro na intertextualidade entre fotografia e cinema, sendo que os fotogramas de Marker saem do lugar ontológico, tomando proporções essenciais de narratividade (TACCA, 2007).

Como observa Burke, a única certeza no mundo contemporâneo é que nenhuma cultura ou produto cultural está isolado em sua própria ilha. Cada vez mais os construtos passam a extrapolar seus limites e avançar para outros territórios. Não existem barreiras nem estados definitivos neste contexto, e mesmo que nem sempre o encontro de culturas acarrete em novos subprodutos (em alguns casos levando à valorização e reforço de antigas idéias e elementos), línguas, artes e culturas borram-se cada vez mais em panoramas híbridos. (BURKE, 2003)

Volta-se a reiterar por fim a complexidade do assunto e a necessidade de se realizar um recorte preciso dos estudos sobre hibridismo. Este trabalho não tem o intuito de esgotar as discussões sobre hibridismo nas artes, quanto mais em sua plenitude enquanto agente operante nos diversos mecanismos culturais do mundo globalizado, focando apenas em uma atuação sobre gêneros midiáticos de cunho gráfico-narrativo como os que se propõe a utilizar como suporte aqui.

Passemos agora a identificar algumas características de estruturação de narrativas nos suportes estudados neste trabalho, para retormarmos posteriormente os pontos levantados sobre o hibridismo, que será então investigado de forma mais direcionada, levando em conta sua atuação no cinema, fotografia e nos quadrinhos.

## **CAPÍTULO 2: ALGUNS ASPECTOS NARRATIVOS DA FOTOGRAFIA**

Antes de verificarmos como os três suportes aqui selecionados se conectam sob um prisma narrativo, é interessante construir uma breve compreensão da fotografia em sua capacidade representativa. Para isto vamos, em um primeiro momento observar como esta é enxergada atualmente, e em que se baseia sua capacidade de representação gráfica.

### **2.1: REPRESENTAÇÃO NA FOTOGRAFIA ANALÓGICA**

Durante o início do século XIX a fotografia estava amplamente relacionada ao “mimetismo”, isto é, à capacidade de representação, de impressão de um momento da realidade, que o sistema fotográfico contém. De fato, esta relação traduz, objetivamente, uma das grandes facetas da fotografia enquanto produto: a captação de um momento “essencial”, a exposição da película durante um curtíssimo intervalo de tempo, da ordem de segundos (aqui pensando no sistema analógico), que, após o processo de revelação, reproduz no papel o objeto ou cena captada pela ação da luz sobre o filme naquele exato momento. O que se buscava neste momento era pura e simplesmente um grau de semelhança entre a foto e o seu referente (DUBOIS, 1990). Baudelaire, por exemplo, limita-se a destacar a importância da fotografia enquanto ferramenta de “suporte” para a memória (uma espécie de testemunha ocular do real), não interferindo ou invadindo o campo de criação artística e, conseqüentemente atuando como um agente de representação documental, que, segundo suas crenças, ia naturalmente contra a própria definição de arte enquanto fuga da realidade (DUBOIS, 1990).

Por outro lado, discussões posteriores abordaram esta tentativa de conceituação do sistema fotográfico de formas muito mais complexas e dinâmicas, naqueles que Philippe Dubois denomina “diferentes discursos históricos da fotografia”. Aos poucos esta visão conservadora e elitista começava a fragmentar-se, gradativamente dando lugar a uma nova vertente teórica da fotografia, onde se começa a enxergar, de uma forma geral, as

“imperfeições” e limitações das fotos com relação ao seu referente real, e como este tipo de material jamais poderia capturar as essências dos objetos, restringindo-se portanto a uma representação simplória que os reduz a pouco mais que marcas e esquemas de luz e sombra impressos sobre papel.

Um dos primeiros grandes teóricos a relacionar fotografia e cinema, Rudolf Arnheim apontava para a importância da escolha do ângulo de câmera durante a captação fotográfica, demonstrando abertamente uma preocupação com as escolhas formais e estéticas do fotógrafo no momento da foto, além de refutar também a idéia de precisão de representação do real – em seu caso, no que tange à redução da tridimensionalidade dos objetos (ARNHEIM, 1981).

Diane Arbus, célebre fotógrafa e escritora americana, retratou por um curto período em sua carreira (em meados do século XX), modelos posando deliberadamente, em alguns casos encenando personagens ou insinuando a representação de outras figuras que não de si mesmas - de forma consciente em relação ao processo fotográfico –, o que acabava sugerindo uma noção de representatividade (DUBOIS, 1990). Não mais pensa-se fotografia como uma cópia fiel de objetos e cenas do mundo real, mas um meio de representação de cenas e ideias que depende tanto do olhar “treinado” do fotógrafo quanto de sua intenção ao fotografar.

Estes conceitos dialogavam intimamente com as idéias do alemão Walter Benjamin, que já na década de 30 chamava a atenção para as diferentes transformações causadas pela chegada da fotografia nas artes, preferindo se afastar da discussão predominante, pois, para ele a questão não era “se a fotografia poderia ser considerada arte”, de fato, mas sim “o quanto as artes estavam se aproximando da linguagem fotográfica”. Em seus estudos, Benjamin conclui que a fotografia mostrou que nossa percepção visual está seriamente ligada a uma série de fatores físicos e culturais, apontando para o fim do mito da “naturalidade” e “inocência” no olhar humano (SANTAELLA, 2004, p.21-22). Este questionamento foi retomado anos depois por Dubois, em *O Ato Fotográfico*, e nos dá indícios de uma ainda incipiente percepção sobre produtos híbridos nas artes gráficas.

Além de Arbus podemos citar também os autorretratos da artista multimídia americana Cindy Sherman, que torna ainda mais ilustrativa a capacidade de representação da fotografia

ao apropriar-se de códigos visuais (ou clichês) do cinema para encarnar figuras da história da arte e principalmente tipos femininos de filmes hollywoodianos.



Figura 4: *Untitled Film Still #2* (Cindy Sherman, 1977). Fonte: MoMA<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Disponível em: < [www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/cindysherman/gallery/2/mobile.php](http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/cindysherman/gallery/2/mobile.php)> Acesso em novembro de 2017





Figura 5: *Untitled Film Still #30* (Cindy Sherman, 1979). Fonte: MoMA<sup>5</sup>

Ao observarmos sua longa série de autorretratos (Figuras 4 e 5), é praticamente inevitável pensar que estas foram retiradas de películas de cinema. Sherman utiliza uma série de enquadramentos, jogos de luz e sombra, cenários, figurino, maquiagem e um trabalho performático que instantaneamente nos transporta para a cena representada, pondo em jogo toda e qualquer discussão reducionista acerca das possibilidades da fotografia. Em termos gerais, pode-se dizer que a artista está utilizando-se do mesmo esquema de “montagem” do cinema para narrar histórias a seu público em imagens estáticas, únicas, ao mesmo tempo em que nos chama a atenção para questões de construção de identidade e produção de sujeitos frente à cultura visual massificada pela sétima arte. (DIDI-HUBERMAN, 2008)

---

<sup>5</sup> Disponível em: < [www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/cindysherman/gallery/2/mobile.php](http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/cindysherman/gallery/2/mobile.php)> Acesso em novembro de 2017

Obras fotográficas como a série de Sherman, e aqui podemos citar também trabalhos de outros fotógrafos como Julia Cameron e Gregory Crewdson, são provas da pluralidade funcional da fotografia, uma capacidade representativa que é, de fato, emprestada ao cinema (MACHADO, 1997), mas que não carece necessariamente da continuidade deste para ofertar preceitos narrativos.

## **2.2: UMA CONTEXTUALIZAÇÃO DA IMAGEM DIGITAL**

Ao passo que a fotografia começa a ser vista sob um olhar mais abrangente, isto é, não mais em uma abordagem restritivamente associada à sua veia documental, torna-se uma linguagem própria com diversos tipos de mensagem ligadas ao ato fotográfico.

Por outro lado, com o advento do computador, os avanços tecnológicos e a chegada da câmera digital, alguns dos limites deste pensamento começaram a se tornar novamente turvos, levando a discussões sobre as semelhanças e diferenças entre os dois tipos de imagem.

Segundo Cristiano Franco Burmester, um dos principais pontos de divergência entre a fotografia na era analógica *versus* a fotografia na era digital é a crescente capacidade das câmeras digitais de captar com precisão e alta definição uma série de ações e movimentos complexos que o sistema de películas não permitia. (BURMESTER, 2013) Para o autor, existe ainda outro fator que confunde estas linhas: a exibição primária das imagens digitais em meios digitais, como computador e aparelhos televisivos, por exemplo. Enquanto isso, no sistema analógico era estritamente necessário realizar o processo de revelação do filme para que se pudesse ter um primeiro contato com o registro em questão. Este processo garantia um distanciamento ainda maior da representação com relação a seu referente.

É válido dizer que, justamente por esta maior comodidade e facilidade de acesso à fotografia, temos possibilidades de manejo e comunicação entre diversos formatos, sendo que, com o computador, é possível ter fotografias, filmes, vídeos e uma série de outras peças visuais armazenadas e relacionadas em um mesmo contexto. Todo e qualquer tipo de imagem

torna-se dado escaneável para um processador computacional. Neste contexto podemos notar uma proximidade muito maior entre os diversos formatos visuais, com o hibridismo fortalecendo-se à medida que a tecnologia digital avança.



Figura 6: *Film x digital* (Mattias Burling, 2017). Fonte: PictureCorrect<sup>6</sup>

Em 1920, as fotos eram apresentadas em galerias, impressas sobre papel fotográfico ou sobre o suporte da mídia impressa, como revistas e jornais. Já os filmes eram exibidos quase que exclusivamente em salas de projeção. Na década de 2010, os meios audiovisuais são crescentemente disponibilizados para visualização por meio da internet com acesso por computadores pessoais, ou seja, fotografia, cinema e vídeo podem ser fruídos a partir de um único dispositivo de exibição, o monitor do computador. (BURMESTER, 2013, p.57)

---

<sup>6</sup> Disponível em: < <https://www.picturecorrect.com/tips/film-vs-digital-photography-5-reasons/> > Acesso em setembro de 2017

A respeito desta suposta transformação do fotográfico, o crítico de cinema, pesquisador e professor universitário Lev Manovich escreve, em seu artigo *Photography After Photography*:

De fato, fotografias digitais funcionam de forma completamente diferente das tradicionais – baseadas em lentes e filmes – Por exemplo, essas imagens são obtidas e mostradas por escaneamento sequencial; elas existem enquanto dados matemáticos que podem ser projetados em uma variedade de modos diferentes – sacrificando resolução de cores, espacial ou temporal. (MANOVICH, 1995).

Para Manovich, apesar das diferenças estruturais entre ambos os tipos de imagem (analógica e digital), é questionável a distinção proposta por alguns estudiosos acerca da forma como o sistema de representação digital deve ser enxergado em detrimento do sistema pictográfico tradicional, ao tratarmos de fotografia. Segundo ele, esta é uma questão complexa que poderia sim, ser resolvida de forma categórica caso levássemos em conta apenas quesitos técnicos em que ambos os formatos divergem entre si, porém, defende que a fotografia digital solidifica alguns aspectos semióticos da fotografia analógica, paradoxalmente atuando ao mesmo tempo como um agente de desconstrução e solidificação da essência da linguagem através da cultura visual moderna (pós-mundo digital).

É mais fácil enxergar como a (r)evolução digital solidifica (mais do que destrói) certos aspectos da cultura visual moderna – a cultura sinônimo da imagem fotográfica – ao considerar não a fotografia em si, mas o meio relatado ao filme – o cinema. Novas tecnologias digitais prometem reconfigurar drasticamente os componentes básicos (lente, câmera, luz, filme) e as técnicas básicas (a separação entre produção e pós-produção, efeitos especiais, o uso de atores humanos e adereços não-humanos) do aparato cinematográfico tal qual este existiu por décadas [...] Edições tradicionais no filme e impressão ótica são substituídas por edição digital e processamento de imagens que borram as linhas entre produção e pós-produção, entre filmar e editar. (MANOVICH, 1995, p.3)

Deste trecho podemos notar que, assim como Gilles Deleuze, o autor defende que não é a tecnologia que define os modelos visuais do cinema e da fotografia (DELEUZE, 2005). Manovich acredita que o cinema ainda depende primeiramente, de uma estética, antes de depender de uma tecnologia avançada. O que a tecnologia faz para impactar o cinema, por exemplo (e a partir do trecho citado, vemos que isto se estende também para a fotografia), é reapropriar sua funcionalidade para a linguagem da sétima arte, e não o contrário. Isto é, por mais prático e acessível que torne-se o processo de produção e pós-produção de um filme por meio dos avanços tecnológicos e dos aparatos que se tem a disposição, este trabalho continuará seguindo um certo vocabulário cinematográfico básico, utilizando-se do mesmo esquema de imagens, signos e códigos que o cinema vem utilizando há décadas.

Ainda mantendo este paralelo entre as duas linguagens, podemos citar os estudos do americano Mark Cousins, que, em seu livro *A História do Cinema*, se propõe a investigar a natureza da influência da linguagem cinematográfica ao longo dos anos. No trecho a seguir, Cousins demonstra uma inclinação às idéias de Manovich e Deleuze com relação à forma como as novas tecnologias impactam o cinema:

Alguns historiadores convencionais protestarão que o modelo “esquema mais variação” é de uso limitado para o entendimento da forma artística do filme, que ao contrário da pintura, sofre uma influência enorme da mudança tecnológica. Por que olhar para o modo como os diretores copiaram e variaram os planos e idéias visuais uns dos outros quando os meios para alcançar essas idéias foram regularmente aperfeiçoados pela introdução de som, widescreen, novas películas, métodos de movimentação de câmera e digitalização? Mas esse raciocínio está simplesmente errado. Basta olhar para Scorsese usando um esquema da década de 1900 na de 1990, ou Lars Von Trier, nessa mesma década, inspirando-se no Dreyer das décadas de 1920 e 1940, ou ainda para a semelhança entre a composição “em linha estendida” do CinemaScope da década de 1950 e os filmes com composição em *tableau* da década de 1910. Sim, a tecnologia foi um elemento central na mudança das possibilidades criativas disponíveis para os cineastas, mas, bem no fundo, as questões de cenografia, perspectiva, ritmo, suspense, tempo e psicologia com que se confrontam os cineastas quando entram no set de manhã permaneceram notavelmente consistentes. (COUSINS, 2013, p.13)

Aqui vemos que, não apenas Cousins partilha da idéia da “consciência do cinema” sobrepujando supostas influências externas de uma tecnologia que se renova e transforma-se a todo momento, mas também, e principalmente, que a fotografia tem um papel chave neste processo. É por meio de especificações estéticas que a linguagem cinematográfica se mantém consistente em meio a uma série de transformações dos meios tecnológicos (Figura 7).

Por outro lado, Manovich frisa que os avanços tecnológicos permitem, de fato, outros gêneros midiáticos (como o vídeo, por exemplo), baseados em mídias digitais que assimilam códigos do cinema, criando uma série de formatos híbridos em um contexto em que o “filme” acaba não mantendo a hegemonia da linguagem cinematográfica. (MANOVICH, 1995)

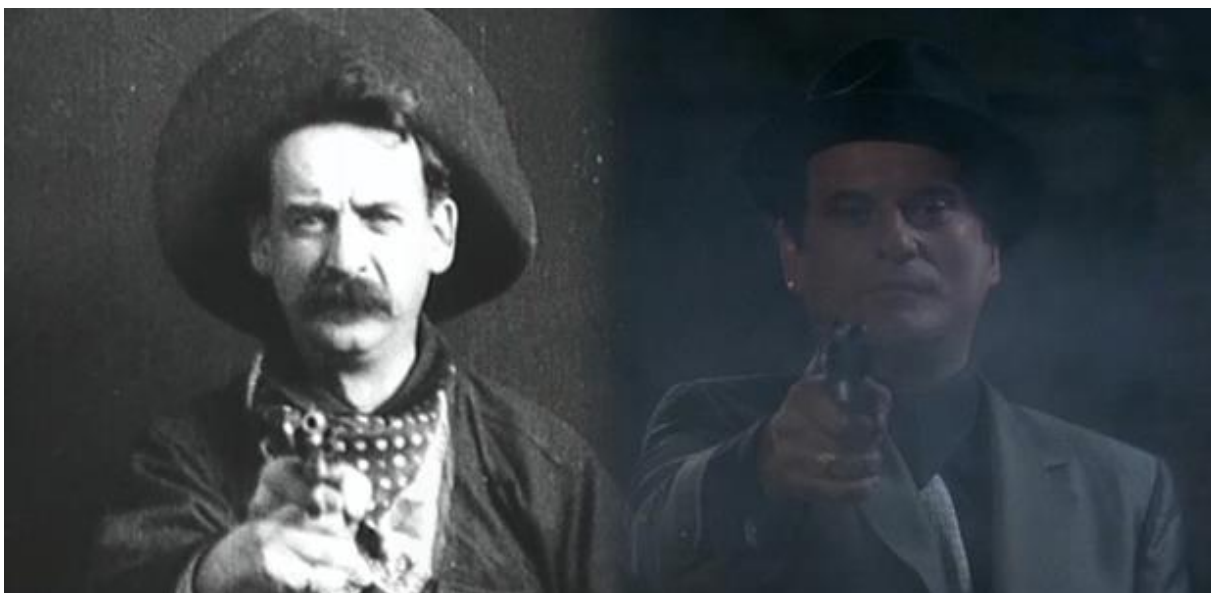


Figura 7: *The Great Train Robbery* (Edwin Stanton Porter, 1903) x *The Goodfellas* (Martin Scorsese, 1990). Fonte: Reddit<sup>7</sup>

O autor continua suas considerações acerca dos comparativos entre o sistema analógico e o digital, levando a discussão para o campo semiótico. Para ele, à medida que o sistema digital torna-se majoritário, a aparência, o visual da película clássica (grãos, ruídos e o

<sup>7</sup> Disponível em: < [https://www.reddit.com/r/TrueFilm/comments/25y0zm/the\\_ending\\_of\\_goodfellas/](https://www.reddit.com/r/TrueFilm/comments/25y0zm/the_ending_of_goodfellas/) > Acesso em setembro de 2017

borrão) torna-se fetichizado por contraste com o grau de realismo alcançado pelas potentes câmeras digitais da atualidade. O que antes apresentava ares “inumanos”, de distância para com a realidade, torna-se “orgânico” ao verificar-se o amplo domínio das imagens em alta-definição (por vezes denominadas “alienadoras”). Então, ao mesmo tempo em que a fotografia digital vem para revolucionar as possibilidades de representação do meio fotográfico, ela acaba por reforçar a força e a validade da imagem, tal qual a conhecemos.

Independente do significado, qualquer imagem fotográfica também conota memória e nostalgia, nostalgia pela modernidade e o século XX, a era do pré-digital, pré-pós-moderno. Independente do que representa, qualquer fotografia hoje representa, primeiramente, fotografia. (MANOVICH, 1995, p.5)

Com os avanços tecnológicos na fotografia e, novamente, com o recente culto ao analógico, vemos câmeras analógicas voltando a ser produzidas e comercializadas com um grande valor cultural agregado e, naturalmente, com uma série de funcionalidades e recursos de última geração – o que torna as diferenças entre os dois sistemas ainda menos perceptíveis para o grande público. Vemos estas linhas se atenuarem tanto na qualidade do material fotográfico produzido por estas câmeras (Figura 8) quanto nos próprios instrumentos (Figura 5).



Figura 8: Máquina analógica de última geração. Fonte: Blog eMania<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Disponível em: < <https://blog.emania.com.br/6-mitos-sobre-fotografia/> > Acesso em setembro de 2017

Arlindo Machado compartilha da idéia de que, mesmo com o progresso das técnicas e tecnologias a que se dispõe, em termos gerais a imagem à qual estamos acostumados continua a imperar com seus códigos e preceitos em uma mesma base iconográfica que acompanha a imagem como conhecemos, deste os tempos do Renascimento.

[...] a imagem fotográfica (que constitui também a base do cinema) se mostrou demasiado resistente a qualquer gesto desconstrutivo e raras vezes se deixou moldar de fato por uma vontade criadora verdadeiramente moderna.” (MACHADO, 1997, p. 230)

Por outro lado, a solidificação da imagem digital passa a abrir novas possibilidades de criação e representação. A facilidade do acesso a este tipo de imagem e a praticidade do manejo nos apontam para direções em que todo tipo de representação visual passa a estar em conexão com os outros, mais do que em qualquer período anterior à era digital. Em um contexto em que filmes, séries, novelas, fotografias, vídeos e quadrinhos podem dividir o mesmo espaço de exibição, o hibridismo já aparece na própria constituição das imagens a que se tem acesso atualmente. Veremos mais tarde como este processo acontece.



## CAPÍTULO 3: ASPECTOS DA NARRATIVA CLÁSSICA DO CINEMA

A partir deste breve apanhado de aspectos narrativos na fotografia, é possível compreender, de forma mais aproximada, como o cinema funciona, na sua capacidade de unir imagens (planos) e dispô-los em uma sequência lógica, com o intuito de *contar uma história* (existem exceções, é claro, porém aqui estamos lidando com o cinema *narrativo*).

### 3.1: SIMULAÇÃO DE CONTINUIDADE

Primeiramente podemos nos perguntar, entretanto, o que caracteriza uma narrativa? Paulo Ramos defende que a indicação de um “antes” e “depois” em uma representação, já denota uma sequencialidade. Para ele, esta é a estrutura mínima da qual necessitamos para caracterizar uma narrativa (RAMOS, 2009). Gêneros como o cinema, por exemplo, estão constantemente trabalhando com sequencialidade de imagens.

Ismail Xavier compartilha da opinião de que a fotografia é a matéria-prima do filme. Em *O Discurso Cinematográfico: A Opacidade e a Transparência*, diz que o processo cinematográfico é, em essência, a disposição nítida e sequencial de um conjunto de imagens fotográficas, tendo a sua “ordem”, definida pelo processo de montagem, ou seja, a seleção das porções imagéticas a que se dispõe, no processo de edição do filme (XAVIER, 2008).

Em *O Ato Fotográfico*, Dubois diz que ao representar um objeto ou corpo em movimento, uma fotografia pode sim indicar um instante transitório, uma ordem de continuação da ação que está sendo realizada durante a captação do registro pictográfico. É precisamente desta característica da fotografia que o filme se alimenta, exibindo consecutivamente uma série de fotogramas captados em sequência para gerar a sensação de movimento no espectador que contempla o material exibido, sempre valendo-se da “superação” do momento representado em cada uma das imagens (DUBOIS, 1990).

É necessário, por outro lado, lembrar que de fato existe uma distinção entre a fotografia “convencional” – a que nos atemos quando visitamos um parque de diversões, ou

recebemos um parente distante para um encontro familiar – e a fotografia utilizada durante a filmagem de um filme, e estas devem sempre ser percebidas de formas diferentes. No primeiro caso, vemos que a fotografia é abordada em seu caráter primordialmente referencial: as imagens são captadas com o único intuito (ao menos a princípio) de registrar um momento, sendo mais tarde, reveladas e arquivadas em um possível álbum de família (mais uma vez, nos atendo à fotografia analógica; no universo digital, estas imagens podem ser arquivadas em pastas codificadas no computador, em uma nuvem, na internet), diferentemente da fotografia utilizada para a construção de uma narrativa (que pode ser cinematográfica ou não – lembremos do exemplo de Cindy Sherman no capítulo 2), onde existe, em grande maioria das vezes, um processo de produção de cena, maquiagem, direção de arte, etc.

No cinema, a representação do tempo vai muito além de um intervalo contínuo, de uma ação que se inicia e encerra em um curto recorte – tanto pela dificuldade de gravar todo o material necessário em apenas um *take* (isto é, em uma tomada só), quanto pela necessidade de se representar, na própria história que está sendo contada, a passagem de períodos de tempo mais abrangentes (horas, dias, meses).

Não é usual, por este mesmo motivo, manter no filme momentos de “ligação” entre cenas de grande importância, caso este recorte intermediário não seja relevante por si só, para o andamento da narrativa. Por exemplo, uma personagem dialoga com outra em um café e marca um novo encontro para dali a algumas horas, em outro local. Caso seja necessário para o desenvolvimento da trama, a câmera acompanha esta personagem em seus afazeres imediatos após a saída do café; caso não seja, ocorre um corte temporal em que o espectador volta a acompanhar as duas personagens se reencontrando neste novo local.

Este tipo de aglutinação de imagens, que ainda tem por objetivo dar uma continuidade à narrativa em questão, difere da sequencialidade direta que observamos anteriormente, tornando *subjetiva* a transição entre cenas. Este processo é chamado decupagem (ou montagem), onde se retira uma parte da gravação (ou apenas corta-se o *take* após a finalização da cena, retomando este processo apenas na nova localidade, em outro horário) e se une à próxima cena do roteiro, rompendo com a “objetividade” do plano-sequência, que é obtido através de uma gravação direta, sem cortes (XAVIER, 2008).

Mecanismos como a decupagem, que começou a ser colocada em evidência em filmes de certos realizadores dos anos 20 e 30 como Eisenstein e Griffith, deixaram claro o papel do cinema enquanto representação de um recorte temporal (e conseqüentemente espacial). Xavier utiliza como exemplo a cena final do filme *Encouraçado Potemkin* (1933), de Eisenstein, para ilustrar a forma como “o espaço-tempo criado na representação do massacre está longe de ‘imitar’ qualquer desenvolvimento natural e contínuo das ações.” (Figura 9) É possível dizer, portanto, que o cinema é quase integralmente composto de *descontinuidades* e de *quebras* na “objetividade” da representação de uma cena, mas ainda consegue, seguindo uma lógica de pensamento e um trabalho específico de montagem, construir uma narrativa gráfica baseada no encadeamento de fotogramas.

Neste ponto, Arlindo Machado levanta questões interessantes. Para o autor, a sensação de continuidade causada pela projeção cinematográfica é causada pela sucessão de imagens que, como dito por Xavier, são inevitavelmente descontínuas. Este processo foi sendo alterado e aperfeiçoado ao longo de décadas, para que as descontinuidades causadas pela projeção da película fossem cada vez menos perceptíveis.

Todo o problema da restituição do movimento no cinema está na busca da diferença justa entre um fotograma e outro. A película cinematográfica é composta de milhares de fotogramas fixos diferentes uns dos outros, que por sua vez são projetados individualmente numa tela branca, separados todavia por intervalos negros que correspondem ao tempo de arraste da película para projeção de cada novo fotograma. (MACHADO, 1997, p. 21)

Para o autor, o ato de gravação da imagem cinematográfica faz desconstruir o movimento para então reconstruí-lo no momento da exibição do filme. O ponto-chave no pensamento de Machado é a identificação do paradoxo cinematográfico, a percepção de que o cinema é baseado na projeção de imagens que diferem entre si. Por outro lado, este processo está em constante negação das próprias diferenças que o constituem.

Este é o método “clássico” pelo qual o cinema opera, seguindo os preceitos de Griffith e Eisenstein. Grande parte das obras que precederam estes cineastas, emprestavam do teatro

um método visual que consistia em enquadramentos estáticos em forma de fotografias, com transições ocorrendo apenas quando se fazia necessária a alteração de cenário.



Figura 9: Броненосец «Потёмкин» (Sergei Eisenstein, 1925, GosKino) Fonte: *The Unaffiliated Critic*<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Disponível em: < <https://unaffiliatedcritic.com/2013/01/battleship-potemkin-1925-independent-study-in-world->

### 3.2: O ENQUADRAMENTO NA NARRATIVA CLÁSSICA

Arlindo Machado aponta, utilizando como exemplo o clássico *The Great Train Robbery*, a necessidade que Stanton Porter sentiu durante a produção de seu filme, de privilegiar aspectos específicos da ação ocorrida, focar em determinados personagens para valorizar seus papéis – algo que não era possível com a estaticidade do plano geral até então dominante nas produções cinematográficas da época (e fruto da influência direta do teatro na imagem cinematográfica). Mediante a alteração do enquadramento (neste caso para um mais fechado), o diretor conseguia, pela primeira vez, reduzir a distância entre a câmera e o espectador. (MACHADO, 1997)

Desta forma não é mais necessário percorrer a tela para “desvendar” a ação que está ocorrendo. Esta construção acabou por solidificar-se no método cinematográfico que hoje conhecemos como “clássico”, levando à popularização de um esquema significativo relativamente simples: apresentação do ambiente onde a cena é passada, apresentação das personagens e elaboração da ação em planos cada vez mais fechados que “guiem” o olhar do espectador, focando sempre nos pontos essenciais à narrativa.

Para Machado, o sistema narrativo cinematográfico a que estamos mais habituados é baseado em linearidade. Mesmo em situações em que se representa diversas ações simultâneas, ou seja, que se passam em um mesmo intervalo de tempo, é comum recorrer-se a um encadeamento de ações descritas em linearidade, assim como se “contaria” uma estória por meio de palavras (“quando *isto* aconteceu, a mulher fez *isto*, o rapaz ao lado fez *isto* e o velho do outro lado do saguão fez *isto*” – mais ou menos da forma como o quadrinho o faz, quando existe a necessidade de se valorizar cada parte de uma ação (RAMOS, 2009)). Este “desmembramento” de um apanhado de ações simultâneas é realizado por um jogo de enquadramentos que visa facilitar o fluxo da leitura da cena, no cinema clássico.

Este sistema cria uma organização estrutural regida por consequencialidade, fornecendo uma leitura lógica que funciona como uma equação matemática. Desta forma o

cinema apresenta uma possibilidade de representação convencional e racional da passagem do tempo por meio de descontinuidades espaciais (cortes e planos).

Portanto, podemos perceber que, para que o fluxo da narrativa esteja representado de uma forma fluida, facilitando a leitura da ação e da representação da passagem do tempo na cena, Machado defende que os cortes devem contribuir para esta sensação de consequencialidade, agindo de maneira complementar e lógica para o todo. Mesmo em situações em que a ação se passa em dois ou mais espaços ao mesmo tempo, deve manter-se o sistema lógico atuando, sem que hajam meros *replays* de ações, somente mostrados de outro ângulo, por exemplo. O autor destaca que existe uma sensação de verossimilhança almejada pelos realizadores neste tipo de cinema.

Alguns exemplos de estilos de filmes que, no início do século XX, ajudaram a definir alguns destes preceitos de montagem que viriam a fazer parte integrante do sistema linear do cinema são, como listado por Machado: o cinema de perseguição, que introduziu a continuidade da ação iniciada em um quadro por meio da contigüidade de outro e o cinema de voyeurismo, que, pela visão subjetiva (ou plano subjetivo) faz o espectador assumir o ponto de vista do personagem na tela, ao invés de manter a impessoalidade e o distanciamento do ponto de vista objetivo (Figura 10).

Ismail Xavier diz, por sua vez, que a relação entre tempo e espaço, em cinema e fotografia, continua seguindo basicamente os mesmos parâmetros oferecidos pelo método de decupagem do cinema de Griffith e Eisenstein, debutado há quase 100 anos atrás. (XAVIER, 2008) Naturalmente, existem diferentes formas de se contar histórias e de se conectar tempo e espaço por meio do sistema fotográfico (bem como uma série de obras que desafiam alguns destes paradigmas), sendo que muitas delas surgiram em uma relação direta com as novas tecnologias, mas certas especificidades, como vimos há pouco, permanecem operantes (e dominantes) no cinema contemporâneo.



Figura 10: *Stills de As Seen Through a Telescope* (George Albert Smith, 1900). Fonte: White City Cinema<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Disponível em: < [whitecitycinema.com/2012/01/11/adventures-in-early-movies-as-seen-through-a-telescope/](http://whitecitycinema.com/2012/01/11/adventures-in-early-movies-as-seen-through-a-telescope/) >



### 3.3: A NARRATIVA EM *LA JETÉE*

A partir deste breve estudo sobre as representações de tempo e espaço no cinema narrativo clássico, podemos retornar à obra de Chris Marker, na esperança de enxergar seus experimentos de uma forma mais branda e atenta, a fim de compreender, de fato, como uma peça cinematográfica praticamente desprovida do movimento que é tão íntimo à linguagem do cinema destoa do modelo usual, e quais as contribuições de *La Jetée* para uma discussão estrutural que vai além do próprio gênero cinematográfico.

O doutor em Teoria da Literatura, Pedro Henrique Trindade Kalil Auad, fornece um estudo acerca do cinema experimental de Marker, analisando em seu ensaio *Chris Marker e a perda do tempo*, alguns fatores observados em *La Jetée* e algumas outras obras do francês, utilizando-se das teorias de Bazin e Deleuze para analisar o trabalho do realizador sob o prisma da hibridização entre formatos gráficos. Para ele, *La Jetée* é mais que um trabalho de ficção, e funciona como um “veículo para entendermos o tempo no cinema e a relação do homem com o tempo” (AUAD, 2015).

A experiência de assistir ao curta-metragem de Marker causa estranhamento, não apenas pelo visual obscuro e desconfortável de muitos dos planos do cineasta (Figura 11), mas principalmente pelo rompimento do usual impacto ilusório que a montagem de Griffith costuma causar nos espectadores, e que acaba por moldar a forma como passamos a assistir a um filme.

A primeira diferença entre o modelo visto há pouco e a fórmula de Marker é o abrandamento das discontinuidades presentes entre um fotograma e outro, em contraste à dissimulação almejada pelo modelo clássico do cinema, como explanado por Arlindo Machado na sessão anterior deste capítulo. Ao “congelar” seus planos e deixá-los expostos ao espectador durante vários segundos, Marker faz o inverso do que os adeptos ao modelo de Griffith e Eisenstein costumam buscar, ainda que os seus fotogramas continuem expostos em tela por um tempo de duração bem definido.

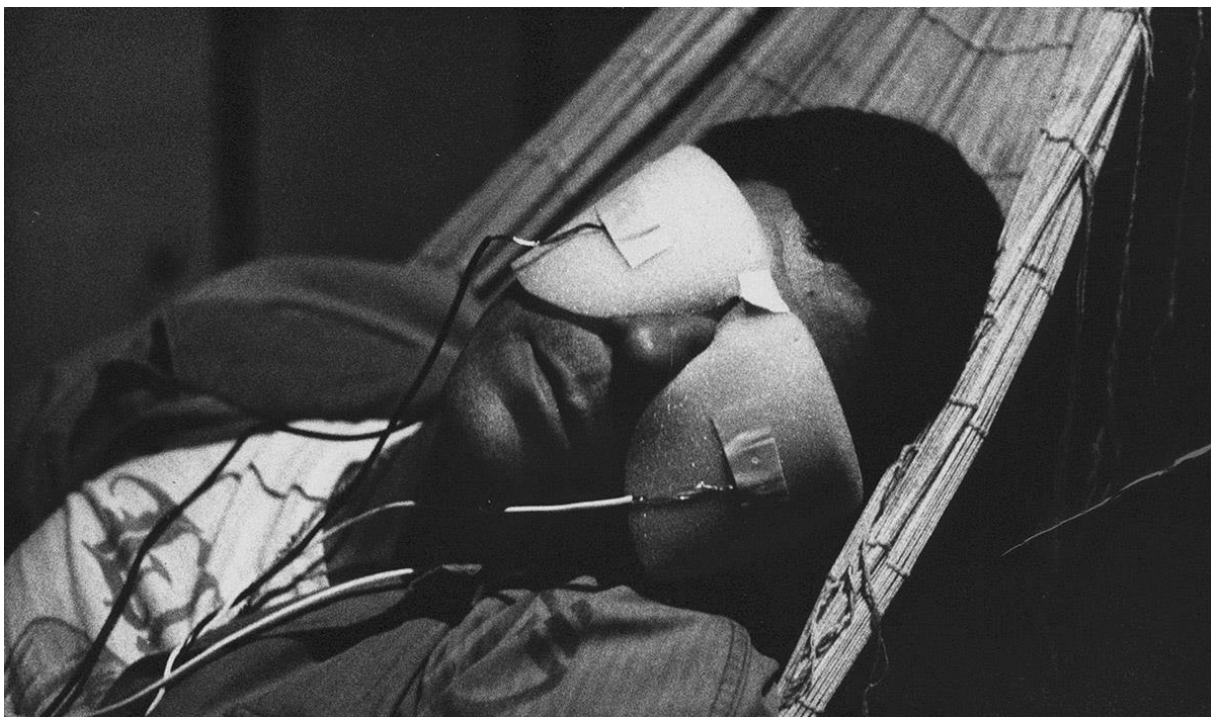


Figura 11: *Still de La Jetée* (Chris Marker, 1962). Fonte: Hero Magazine Online<sup>11</sup>

Com esta refutação ao sistema clássico e à verossimilhança usualmente buscada no cinema, Marker torna a leitura da narrativa menos objetiva e direta, recorrendo a um artifício que Machado considera eficaz e até necessário para se “amarrar” cortes cuja ruptura da continuidade seja mais notável: a narração.

Para Machado, a narração é uma ponte de grande importância entre as discontinuidades dos cortes e a representação de tempo que visa atenuar os saltos da narrativa em um filme. Esta voz onisciente é utilizada para “amarrar” algumas pontas dentro da construção visual do enredo, além de fornecer ao espectador uma compreensão mais aproximada da cena e das ações ocorridas na tela, quando estas não podem ser sintetizadas em plenitude somente pela decupagem. (MACHADO, 1997, p.146)

Auad por sua vez explica que grande parte do estranhamento da experiência vem pela sonoplastia que, segundo o autor, “pressupõe um movimento que as imagens não possuem”

---

<sup>11</sup> Disponível em: < <http://hero-magazine.com/article/21513/chris-marker-beyond-the-future/> > Acesso em setembro de 2017

(AUAD, 2015). De fato este é o ponto onde *La Jetée* escapa completamente das convenções estéticas e estruturais do cinema clássico: a obra contém vários dos elementos que costumamos encontrar em filmes mais convencionais (personagens, cenário, narrativa bem-definida), mas a escolha formal de Marker, ao retirar de cena o movimento das personagens – elemento que tornaria sua narrativa muito direta e relativamente fácil de ser “acompanhada”, cria um panorama único que embaralha estes aspectos na mente do espectador.

Ao mostrar, pelas imagens fotográficas, o porto onde grande parte da trama se passa (Figura 12), Marker cria uma sensação de imersão no cenário, mediante o som das turbinas das aeronaves, que mesmo estáticas na imagem, parecem estar se movendo pela influência da sonoplastia. Ao mesmo tempo, logo no início da película, vemos nos créditos Marker referindo-se a sua obra como “*un photo-roman*”. É inevitável questionar-se, portanto, se este material é, de fato, um filme, ou a exibição de uma *fotonovela* adaptada para a tela do cinema (iremos explorar a fotonovela mais detalhadamente nos próximos capítulos).

Outro fator destacado por Auad é a forma como *La Jetée* aborda o tempo. Tendo passado vários anos de sua carreira realizando filmes-ensaio, Marker constrói o filme de maneira a interligar tanto aspectos formais quanto discursivos, instigando o espectador a refletir sobre a percepção que temos sobre o tempo, dentro e fora do âmbito da projeção cinematográfica.

Chris Marker também criou para o cinema obras de ficção, e *La jetée* é uma dessas raras produções. Apesar de ser uma ficção, o filme funciona como um veículo para entendermos o tempo no cinema e a relação do homem com o tempo e, portanto, não deixa também de ser uma espécie de ensaio. (AUAD, 2015, p.5)



Figura 12: *Still* de *La Jetée* (Chris Marker, 1962). Fonte: Must See Cinema<sup>12</sup>

Apesar de não ser o objetivo deste trabalho aprofundar-se em questões semióticas, faz-se necessário dizer que a escolha do meio fotográfico para construir *La Jetée* não é meramente estética. Ao decompor imagens cinematográficas em imagens fotográficas, Marker desconstrói o modelo clássico do cinema, misturando, como diz Auad, signos das duas linguagens (cinema e fotografia), o que torna sua obra mais do que um mero “slideshow” (AUAD, 2015). Ao utilizar-se deste jogo de imagens e sons, o Marker torna óbvia a ilusão cinematográfica, explicitando a forma como o filme costuma manter-nos cativos à sua sequencialidade imagética, e por isso *La Jetée* nos provoca tamanho estranhamento.

Catherine Lupton diz, em *Memories of the Future* (LUPTON, 2005), que os planos fotográficos de *La Jetée* assumem um papel de desmistificação da imagem cinematográfica, mas, de forma alguma perdem a “aura”, a sugestão do movimento e a credibilidade das ações representadas na narrativa, seja por meio da sucessão de imagens que se “assemelham” entre

---

<sup>12</sup> Disponível em: < <http://mustseecinema.com/la-jetee/> > Acesso em setembro de 2017

si, gerando alguma sensação de seqüencialidade e continuidade, seja pelo movimento sugerido pelo emprego do som na obra, mesmo com os constantes desafios ao realismo fotográfico que a proposta de Marker proporciona (*La Jetée* é, acima de tudo, uma obra de ficção científica). Voltamos aqui à conceituação de hibridismo de Peter Burke, introduzida no capítulo 1. As imagens em *La Jetée* não são mais nem essencialmente cinematográficas nem exclusivamente fotográficas, mas uma aglutinação de dois gêneros midiáticos atuando em um mesmo espaço, ao mesmo tempo.

Para nos debruçarmos de forma mais incisiva sobre o processo de hibridização em obras como *La Jetée* e compreendermos sua conexão com o *photo-roman* citado por Marker logo no início do filme, precisamos ainda definir, em linhas gerais, o que são as histórias em quadrinhos, quais seus elementos visuais básicos, e como estes uniram-se com elementos do cinema e da fotografia para dar origem a este gênero midiático em específico. O próximo capítulo se propõe a abordar este assunto e nos prover os conceitos gerais necessários para a continuidade dos estudos sobre hibridismo.

## CAPÍTULO 4: NARRATIVA NOS QUADRINHOS

### 4.1: ELEMENTOS BÁSICOS DOS QUADRINHOS

Para Thierry Groensteen, existe uma dificuldade em se definir quadrinhos, sendo esta uma linguagem bastante plural e, ainda na modernidade, vista com olhos preconceituosos por boa parcela da sociedade. O francês aponta que um dos grandes empecilhos para uma maior aceitação dos quadrinhos enquanto arte é a constante associação do sistema a um nicho infantil – o que é claramente uma falácia, dada a enormidade de subdivisões de gêneros e estilos que as histórias e quadrinhos podem englobar (GROENSTEEN, 2015).

Este caráter dinâmico, de um conjunto de mecânicas que pode assumir formas diversas e articulações minoritárias que, apesar do caráter desafiador, ainda se encontram inegavelmente encapsulados pelo termo “quadrinho”, é um fator essencial à discussão sobre a nona arte, levando o próprio autor a um impasse intelectual, que ele se propõe a resolver por uma definição mais extensa e plural, que tende a refutar a discussão acerca do quadrinho enquanto linguagem *una*, regida em sua totalidade por uma série de critérios universalmente aceitos (dificuldade que, para o autor, estende-se não somente ao quadrinho em si, mas para toda a gama de formas artísticas modernas, como cinema, romance, música).

Em *A Leitura dos Quadrinhos*, Paulo Ramos diz que quadrinhos não são literatura, mas uma forma de linguagem autônoma que se utiliza dos seus próprios meios para representar elementos narrativos. Existem pontos em comum com a literatura (texto), mas também com o cinema (quadros), teatro (composição de cena, etc.) (RAMOS, 2009).

Groensteen prefere o uso do termo “sistema” para verificar o que é o quadrinho. É necessário, segundo o autor, “reconhecer como único fundamento ontológico dos quadrinhos a conexão de uma pluralidade de *imagens solidárias*.” Os quadros podem ser visto, portanto, como a unidade da qual o quadrinho é constituído, ainda que, as imagens contidas dentro dos quadros, não contenham isoladamente todo o significado ou enunciado da narrativa, atuando como partes de um todo – um sistema gráfico-textual. Ainda assim, Groensteen destaca a

importância da imagem para a estrutura do quadrinho. Nas HQs, predomina o uso da imagem como cerne do sistema em si. A narrativa depende então de um jogo de sucessão de imagens – uma sequência diegética que é disposta ao longo das pranchas para criar o “todo”.

A precedência que se atribui à ordem das relações espaciais e topológicas vai de encontro à opinião generalizada que sustenta que, nas histórias em quadrinhos, a organização espacial é totalmente subserviente à estratégia narrativa e controlada por ela; a narrativa criaria ou ditaria, dependendo do seu desenvolvimento, o número, a dimensão e a disposição dos quadros. Ao invés disso, acredito que assim que um autor confia aos quadrinhos a história que ele pretende contar, ele pensa nessa história e sua obra em formação dentro de uma determinada forma mental com a qual ele terá de negociar. O dispositivo espaçotópico é exatamente essa forma e uma das chaves do sistema dos quadrinhos, um complexo de unidades, de parâmetros e de funções que cabe a nós descrever. Levar em conta o suporte e preconceber a forma de organização espacial que será adotada são, [...] pré requisitos para o início da efetivação, assim como são limitações que continuarão a informar cada fase da criação. No momento em que esboça o primeiro quadro de uma história em quadrinhos, [...], o autor já fez grandes opções de estratégia (que evidentemente podem mudar) no que concerne à distribuição dos espaços e ocupação dos lugares. Faz parte do layout especificar essas opções e dar a cada prancha a configuração definitiva. (GROENSTEEN, 2015, p.32)

Ramos diz que o elemento base do quadrinho é a imagem, contida nos requadros. Para ele, a narrativa neste formato avança por meio da comparação entre o quadrinho anterior e o seguinte (RAMOS, 2009).

As falas e pensamentos das personagens são caracterizados por textos inscritos em balões, que por sua vez, podem ser desenhados de diversas maneiras, cada qual com um significado diferente (Figura 13). Para Ramos, “os balões talvez sejam o recurso que mais identifica os quadrinhos como linguagem. [...] são eles que dão originalidade e ajudam a tornar as histórias em quadrinhos um gênero específico.” (RAMOS, 2009, p. 34)



Figura 13: Esquema ilustrativo de balões em HQs. Fonte: Nerds & Otome Universe Blogspot<sup>13</sup>

Outro elemento gráfico-textual importante nas histórias em quadrinhos é a legenda, normalmente representada em um recipiente retangular acima ou abaixo do quadro (ainda que não exista nenhuma regra para isto). Usualmente a legenda é utilizada para representar uma voz onisciente, como a de um narrador, por exemplo, como ilustrado na figura 14, retirada de um quadrinho de Wallace Wood.

<sup>13</sup> Disponível em: < <http://nerdseotomeuniverse.blogspot.com.br/2014/08/historias-em-quadrinhos-e-tirinhas.html> > Acesso em novembro de 2017





Figura 14: Página de *Cannon* (1970, Wallace Wood). Fonte: Sequart<sup>14</sup>

Para Ramos, em determinadas histórias em quadrinhos em que o uso de legenda é visto de forma mais “solta” na página, a estrutura desta pode assemelhar-se à de um livro ilustrado. Isto nos mostra o quão próximos estão alguns gêneros midiáticos, como veremos também no caso da fotonovela, mais à frente.

O autor também destaca que as fontes utilizadas na construção gráfico-textual de uma história em quadrinhos também podem passar uma mensagem ao leitor. Pode-se citar aqui a escolha da fonte-base a compor os textos internos, mas também variações de peso, cor e estilo. Estas variações podem caracterizar um determinado estado de espírito de uma personagem, e até conferir a esta uma personalidade distinta entre as outras. Neste mesmo contexto podemos também destacar a importância das onomatopéias, que recebem atenção especial dos autores dos quadrinhos com o emprego de fontes e cores distintas, podendo inclusive escapar dos

<sup>14</sup> Disponível em: < <http://sequart.org/magazine/43785/review-of-wallace-woods-cannon/> > Acesso em novembro de 2017

limites dos requadros. O requadro do canto inferior esquerdo na página da figura 14 é um bom exemplo desta flexibilidade que os quadrinhos oferecem em termos de estrutura.

Quanto à onomatopéia, Ramos diz: “[...] numa comparação com o cinema: ‘uma boa onomatopéia [...] está para os quadrinhos assim como um ruído (bem utilizado) está para o cinema.’” (RAMOS, 2009, p. 78) Frente aos estudos do autor, poderíamos portanto, imaginar uma versão hipotética em quadrinhos para *La Jetée*, que utilizaria-se de elementos como a legenda para a narração em *off* e as onomatopéias para a ambientação do aeroporto no início da narrativa, por exemplo.

Uma das facetas mais importantes dos quadrinhos é a dinamicidade dos formatos de requadros. A escolha de formatos, tipos, espessura do requadro deve partir do autor, e depende da intenção e da mensagem a ser passada com a narrativa. Quadros voláteis indicam confusão, ligações entre requadros sugerem uma continuidade mais direta e certo grau de fluidez, requadros maiores na página promovem o foco visual e a hierarquia da informação, etc.

## **4.2: A SEQUENCIALIDADE NOS QUADRINHOS**

Como vimos no capítulo anterior, a narrativa cinematográfica se dá por meio da seqüencialidade de imagens. Pode-se dizer que este princípio também vale para os quadrinhos, ainda que esta seqüencialidade seja construída de forma um pouco diferente aqui.

Para Ramos, o tempo nos quadrinhos é representado de diversas formas. Em termos gerais, está aliado à forma como os quadros se relacionam. Por exemplo, a sucessão de quadros em maior número para descrever uma única ação emula o “prolongamento” do tempo na página, ao passo que, quanto menos quadros forem utilizados para esta representação, mais significativa a sensação de “passagem” do tempo, ou seja, quanto mais quadros, maior a sensação de continuidade em determinada cena. Menos quadros indicam, em uma equivalência com o cinema, uma cena mais fragmentada, com descontinuidades mais evidentes.

Em termos de representatividade visual, quanto maior for a quantidade de quadros utilizados para construir uma ação, mais descritiva torna-se esta, e menos inferências são deixadas a cargo do leitor (Figura 15). Ramos relaciona este caso específico com a câmera lenta no cinema.



Figura 15: Página de *Master Race* (1955, Bernard Krigstein). Fonte: Grantland<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Disponível em: < <http://grantland.com/features/frank-miller-sin-city-dame-to-kill-for-batman-dark-knight->

Podemos mencionar também a possibilidade do uso de requadros maiores para indicar períodos maiores de tempo para determinada ação, que é colocada na página com maior destaque justamente para indicar a importância de tal ação para um certo ponto da narrativa. Retornando à figura 14, verificamos o destaque que o primeiro e o último requadro da página de *Cannon* recebem para indicar a importância destas duas cenas para a ação que ocorre ali, atuando como causa e consequência no painel. Não coincidentemente, estes são os dois quadros em que a ação representada pressupõe menos dinamismo se comparada ao restante dos quadros da página.

Ao mesmo tempo, Ramos destaca que nenhuma destas facetas dos quadrinhos seria possível sem levar-se em conta o espaço intericônico (ou “hiato”). Para o autor, nos quadrinhos, o tempo é espacial. A passagem de tempo é feita por meio da separação e sequência dos quadros dentro do espaço diegético, permitindo assim as articulações representativas que vimos há pouco.

O espaço intericônico é de suma importância para o desenvolvimento da narrativa nos quadrinhos. Seu uso acarreta em uma economia de imagens (e consequentemente de volume de páginas e mão-de-obra), permitindo ao autor construir o enredo conservando apenas aquilo de mais essencial em termos visuais. Para Ramos, este é precisamente o recurso que constrói o “antes” e “depois” nas narrativas das histórias em quadrinhos.

Neste sentido, uma grande diferença entre um quadrinho e um filme, é a forma como se constrói o *ritmo* da narrativa. No cinema, as imagens só estão à disposição do espectador durante um curto período de tempo. A construção da narrativa, se dá pela amálgama de imagens postas em sequência e pela ação da projeção destas na tela, gerando a sensação de movimento, que é utilizada para “contar” a história. Enquanto isto, nos quadrinhos, as unidades que constituem o sistema estão à completa disposição do leitor, que pode avançar e retornar a seu próprio ritmo (com o avanço das tecnologias, é também hoje possível “navegar” pelo filme para reconstruir e/ou aprofundar leituras imagéticas da obra, mas a continuidade e o ritmo da narrativa ainda são definidos pelo seu tempo de duração), construindo em sua mente a forma como esta narrativa se passa.

## **CAPÍTULO 5: HIBRIDISMO ENTRE CINEMA, FOTOGRAFIA E HQs**

Após compreendermos de forma breve como estes gêneros midiáticos representam conceitos de seqüencialidade e narrativa, podemos passar à próxima etapa e verificar como se dá, de fato, o processo e hibridização entre os elementos narrativos do cinema, fotografia e quadrinhos. Retomando o exemplo de *La Jetée* e a relação que, segundo Marker, existe entre o filme e a fotonovela, faz-se necessário compreender como este gênero surge a partir dos formatos que a precedem, e como suas especificidades, enquanto produto gráfico narrativo, funcionam. Para isto, iremos utilizar como peça fundamental, o livro de Angeluccia Bernardes Habert, *Fotonovela & Indústria Cultural*. Para finalizar, passaremos a um estudo sobre hibridismo em produtos gráficos da contemporaneidade, na tentativa de amarrar cronologicamente este apanhado específico.

### **5.1: A FOTONOVELA COMO GÊNERO NARRATIVO HÍBRIDO**

Primeiramente é importante definirmos, em termos gerais, o que é uma fotonovela. Angeluccia a descreve de forma bastante objetiva, dizendo: “A fotonovela é uma forma de narrativa que utiliza foto e texto.” (HABERT, 1974, p.17)

Apesar de assertiva, a frase da autora não nos diz ainda, muito sobre a forma como a fotonovela é estruturada, nem a qual propósito serve. De qualquer forma podemos notar, neste dizer, que de fato existe um caráter híbrido na descrição sucinta de Angeluccia.

Vimos no capítulo anterior que segundo Paulo Ramos, o quadrinho constitui-se de elementos visuais e textuais, em um esquema narrativo que “herda” diversos pontos do formato cinematográfico (ver seção 4.2). Uma especificidade deste gênero é que o quadrinho não necessariamente representa sua ação (em termos visuais) pelo uso de ilustrações. Ramos diz que também é possível encontrar histórias em quadrinhos que utilizem fotografias como elemento narrativo gráfico, e ainda assim são consideradas histórias em quadrinhos. (RAMOS, 2009, p. 19)

Para Habert, a fotonovela de fato surge como uma derivação dos quadrinhos, mas existe um ponto divisivo entre os dois gêneros. A autora diz que a fotonovela é um gênero midiático cujas particularidades vêm de uma relação da indústria cultural com o público. É um produto da cultura de massa, surgido na década de 50 a partir da popularização do cinema da época. Apesar disso, se aproxima, de certa forma, de alguns produtos anteriores ao cinema (folhetins dos séculos XVI e XIX), mas passa a existir enquanto gênero midiático bem definido somente a partir da sua popularização e da produção e veiculação em larga-escala.

Uma definição mais detalhada da autora diz que, antes de ser conhecida por fotonovela, surgiu como “cine-romance” no início dos anos 50, oferecendo basicamente uma “redução do cinema à linguagem dos quadrinhos. Consiste [...] da intercalação de texto e imagens fotográficas retiradas de um filme.” (HABERT, 1974, p.35) De certa forma podemos perceber alguma conexão com *La Jetée* no sentido de “desconstrução” ou “redução” de algumas especificidades do cinema. (ver seção 3.3)

Habert diz que, apesar da clara derivação do sistema narrativo dos quadrinhos, a fotonovela deve muito mais ao cinema, por ter sido este o impulso criativo que impulsionou sua concepção. Surgida preliminarmente na Itália Pós-Guerra como revista de baixo custo com resumos de filmes, o formato logo evolui para o “cine-romance”, que consistia de um resumo acompanhado de alguns *stills* selecionados do filme em questão. Mais tarde, ao conceder maior predominância ao uso das fotografias, as revistas tornam-se sistemas narrativos mais sofisticados, com base em uma seqüencialidade gráfica que conhecemos hoje por fotonovela.

A partir deste ponto, a revista de fotonovela tem ampla aderência em países latinos (incluindo o Brasil), mas não alcança a mesma popularidade nos EUA, país dos quadrinhos e comics, que também detinha maior parte das produções cinematográficas da época.

Ao longo da história, verificou-se certa relutância dos teóricos e acadêmicos quanto a aceitação da fotonovela como um gênero midiático legítimo, guiado por suas próprias normas e especificidades, visto que muitos dos estudiosos dos quadrinhos a viam insistentemente sob um ponto de vista esnobe, ignorando algumas de suas características próprias e reduzindo-a a um tipo marginalizado de quadrinho (HABERT, 1974). Habert, por outro lado, nos mostra

algumas das peculiaridades da fotonovela, explanando como se dá o processo de estruturação e montagem da narrativa neste formato.

O processo de produção propriamente dito é muito semelhante ao trabalho de realização de um filme. Um roteiro escrito orienta as tomadas dos ‘fotogramas’ que depois serão revelados e encaminhados à montagem. Para executar este trabalho, um grande número de profissionais é necessário: diretor, roteirista, fotógrafo, cenarista, maquilador e outros, além de intérpretes, naturalmente. (HABERT, 1974, p. 67)

Aqui vemos que, apesar do baixo custo de produção das cópias, a produção de uma fotonovela envolve ainda mais intermediários do que o quadrinho, em um processo que de fato, nos remete muito mais ao da produção cinematográfica.

Quanto à construção das páginas, Habert ilustra que as fotos devem ser dispostas de forma a criar uma harmonia na leitura. A narração deve ser construída com clareza dentro dos limites das páginas, sempre levando em conta que há um número definido para a montagem das revistas.

Apesar da considerável rusticidade do processo, que durante os anos de ouro da fotonovela (50, 60 e 70) se dava de forma completamente artesanal, a autora destaca que, assim como nos quadrinhos, a diagramação da fotonovela normalmente busca utilizar diferentes formatos de requadros, com o intuito de vencer a estaticidade da fotografia. Neste sentido observamos que a montagem é o ponto-chave da estruturação da narrativa na fotonovela.

A montagem em si é, no entanto, um processo criativo. Todos os cortes, imposições econômicas (tamanho das fotos, número de fotos por página, tamanho das estórias) [...] alteram ou acrescentam significações novas. (HABERT, 1974, p. 78)

Assim como nos quadrinhos, a montagem da fotonovela define não somente a apresentação dos elementos nas páginas, mas a linguagem visual da obra.

Dois objetos quaisquer unidos combinam-se infalivelmente numa representação nova, surgida desta justaposição como uma nova qualidade, da maneira como pensou Eisenstein em relação ao cinema. A montagem em fotonovela, diferentemente do cinema, se assemelha mais à soma do que a um produto. (HABERT, 1974, p.81)

Por outro lado, a autora diz que imagem e texto em fotonovela não misturam-se da forma como faz o quadrinho. Em alguns exemplos deste, a própria palavra vira elemento de diegese (como vimos no capítulo anterior) – algo que normalmente não acontece com a fotonovela.





Figura 16: Página de edição de *Estrella*. Fonte: Pinterest<sup>16</sup>

Na Figura 16 vemos como é a estrutura básica de uma página de fotonovela. É possível verificar alguns dos elementos dos quadrinhos (como listado no capítulo 4) como os requadros, as legendas e os balões – nesse caso representados como balões de pensamento ao mostrar um monólogo interno da personagem. Vemos nesta página a representação de um momento lúdico no quadro superior esquerdo, bem como uma cena idealizada no quadro

<sup>16</sup> Disponível em: < <https://br.pinterest.com/pin/409475791095991261/> > Acesso em novembro de 2017

superior direito, mas, assim como diz Angeluccia, não se vê nenhuma alteração na fonte utilizada.

A autora diz que a legenda, na fotonovela, é comumente utilizada para tornar clara a ação representada em uma foto, ou até mesmo ampliar o significado das imagens via descrição de situações e elementos que não podem ser representados visualmente (sons, sentimentos, etc.) Quanto menor o uso de texto explicativo, mais livre fica a interpretação do leitor.

Em termos representativos, Habert diz que é na montagem que ocorre a construção do ritmo da narrativa. Nota-se mais um ponto de convergência com o gênero dos quadrinhos, ao associarmos os espaços intericônicos de ambos os formatos, como elemento fundamental à narrativa.

Como produto derivado do cinema, a fotonovela utiliza-se de determinados códigos específicos do cinema, mas, ao fixar stills de filmes, observa-se a perda do movimento tão característico do aparelho cinematográfico, bem como uma acentuação das elipses temporais, que passam a ser elemento básico da narrativa neste formato. Por outro lado, vemos que o tempo de leitura passa, como nos quadrinhos, a ser construído não mais pelo autor, mas pelos leitores, que detém a capacidade de prolongar ou encurtar a duração da narrativa a seu critério.

Ainda assim, para a autora, a narrativa da fotonovela destaca-se em outro ponto específico. Com relação aos quadrinhos, onde a ação não é delimitada de um quadro a outro, os elementos plásticos da página e as personagens da narrativa mantêm relações conotativas. Nos quadrinhos, a representação de movimento, por exemplo, pode ser maximizada pelo uso de linhas, cores e exagero de formas, podendo inclusive ultrapassar os limites do requadro (Figura 17) – algo que não ocorre na fotonovela, em que a ação é toda contida, necessariamente, nos limites das molduras fotográficas na página.



Figura 17: Página de *Capitão América*, por Jack Kirby. Marvel Comics. Fonte: Webcomic Alliance<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Disponível em: < <http://webcomicalliance.com/featured-news/composition-101-laying-out-your-comic-page/> >  
Acesso em junho de 2017

Este ponto nos faz pensar também na forma como o quadrinho se utiliza de cores para evidenciar e reforçar determinados elementos da ação, podendo até modificar o sentido da narrativa, enquanto na fotonovela (predominantemente representando seus elementos visuais em preto-e-branco), o uso de cor não adicionaria novos significados às cenas, mas atuaria sim como agente redundante, visto que todo o nível de detalhamento visual a que se dispõe neste formato já está caracterizado integralmente nas fotografias. (HABERT, 1974, p. 91)

Por meio desta breve enunciação de pontos estruturais da narrativa na fotonovela, observamos que esta é, de fato, um produto híbrido que utiliza-se de uma série de elementos constituintes do formato cinematográfico e do quadrinho, apropriando-se inclusive da fotografia em seu cerne representativo, como um módulo da narração. Ao mesmo tempo vemos o quão distinto é o seu funcionamento na construção de narrativas, e como esta foi adquirindo diferentes especificidades que a separam dos gêneros que serviram de origem para seu sistema. Pode-se dizer, sob este ponto de vista, que este é um caso de segregação bem definido nas mídias gráficas (ver capítulo 1).

## **5.2: IDENTIFICANDO HIBRIDISMO EM FORMATOS GRÁFICOS MODERNOS**

Aliado a seus estudos sobre o período compreendido como “pré-cinema” e a forma como muitas das produções desta época contribuíram para a solidificação do formato que hoje conhecemos por cinema, Arlindo Machado também levanta pontos de grande validade para a compreensão da influência dos avanços tecnológicos nas mídias de comunicação frente à globalização.

Em *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*, Machado explora, assim como Burke posteriormente, o hibridismo como tendência cultural inevitável de nossos tempos, e nos oferece alguns pontos importantes para compreendermos como produtos e gêneros midiáticos distintos como a fotonovela, por exemplo, funcionam.

Assim como vimos no primeiro capítulo, Machado defende que os limites entre gêneros midiáticos, isto é, o espaço bem demarcado que compreende formatos regidos por

especificidades únicas e particulares, passam a se confundir à medida em que diferentes esferas culturais se cruzam e compartilham um mesmo espaço. Assim como o autor faz em seu livro, faremos aqui um recorte e privilegiaremos os sintomas deste encontro cultural sob uma ótica midiática gráfica com enfoque narrativo.

Neste contexto, Machado destaca que conceitos como “formato” e “linguagem” já não operam de forma tão conclusiva para falarmos das diversas mídias visuais que se passou a conhecer ao longo do século XX, por exemplo. Para ele, a chegada do vídeo é não uma causa da confusão que identificou-se durante os anos 90, por exemplo, mas um sintoma do crescente contato multicultural que já vinha se solidificando ao longo do século passado.

Muitas vezes, fala-se de “linguagem” nos meios audiovisuais num sentido puramente normativo. Quantas vezes já não ouvimos dizer, a propósito de certos trabalhos, que “isso não é vídeo, é cinema”? Em nome de um conceito de linguagem nem sempre bem assimilado, condenam-se certos trabalhos por considerá-los pouco adequados às “especificidades” do meio, ou valorizam-se outros, supondo que exploram com eloquência essas “especificidades”. (MACHADO, 1997, p. 190)

O vídeo, para o autor, é um exemplo de formato (ou sistema) híbrido que empresta elementos do cinema, teatro, literatura, rádio, computação gráfica, etc. O resultado é uma resignificação de uma série de especificidades já estabelecidas em cada um destes gêneros. Este aparece em um período em que torna-se cada vez mais difícil referir-se a gêneros midiáticos como linguagens emancipadas, inteiramente homogêneas e isoladas em seu próprio contexto.

Podemos citar aqui, lembrando o capítulo 3, a forma como a “revolução” de Griffith afetou o cinema a partir dos anos 20 e 30. Machado diz que este processo de resignificação está bastante ligado à intenção do realizador de trazer para o filme algumas estruturas narrativas do teatro ou da literatura, ainda que o resultado tenha se provado tão eloquente que as intervenções de Griffith acabaram por incorporar-se às especificações do cinema, levando-o para uma direção totalmente diferente da imaginada por Meliés, no fim do século XIX, por exemplo.

[...] as conquistas obtidas por Griffith e por seus contemporâneos foram tão eficazes para a nascente indústria cinematográfica, implantaram-se com tal poder para as gerações posteriores e se estratificaram tão solidamente no seio da cinematografia que é difícil deixar de encará-las hoje como “naturais”, assim como é difícil imaginar como poderia o cinema ser praticado diferentemente, segundo uma “gramática” diversa. (MACHADO, 1997, p. 191)

Machado explica que as adições de Griffith já implicaram em um processo de hibridização do cinema muito antes de se pensar em hibridismo cultural da forma como Burke o faz, por exemplo. Acontece que, neste caso, a “reação” do cinema, enquanto formato (como visto no capítulo 1), parece caracterizar-se por um tipo de circularidade que, aliado ao crescimento da indústria cinematográfica da época, terminou por assimilar as intervenções do diretor, enquanto a massificação das produções hollywoodianas solidificava ainda mais o formato, que é hoje conhecido por cinema clássico.

Apesar deste domínio do esquema *griffithiano*, podemos perceber, portanto, que aquilo que entendemos hoje por normativo nem sempre o foi, e novamente retornamos ao conceito de hibridismo para compreender como este processo se dá.

Machado diz que, ao falarmos de obras de caráter híbrido, vemos que sua maior contribuição para o sistema (ou gênero) dentro do qual estas são articuladas é a “recusa” de se definir pelo uso das possibilidades significantes deste. Ao propor este “enfrentamento”, estas obras expandem e redefinem a forma como os espectadores enxergam o próprio sistema, mesmo que os resultados não sejam sempre “inéditos” ou revolucionários dentro deste ou daquele gênero.

Na fotografia, no cinema, na televisão e mesmo nos novos produtos audiovisuais propostos pela informática, há uma predominância quase absoluta da imagem especular consistente do século XV, do qual não conseguimos nos desprender mesmo depois de quase um século de desconstrução dessa imagem pela chamada arte moderna. (MACHADO, 1997, p. 228)

Vemos aqui que, mesmo com o progresso das técnicas e tecnologias à disposição, em termos gerais a imagem à qual estamos acostumados continua a imperar com seus códigos e

preceitos em uma mesma base iconográfica que rege a grande parte dos formatos gráficos que conhecemos hoje.

[...] a imagem fotográfica (que constitui também a base do cinema) se mostrou demasiado resistente a qualquer gesto desconstrutivo e raras vezes se deixou moldar de fato por uma vontade criadora verdadeiramente moderna. Pode-se mesmo dizer que a imagem fotográfica encontra-se marcada por uma fatalidade figurativa que a conecta irremediavelmente com a iconografia renascentista e que só mesmo um gesto extremo de radicalidade, com repercussões na própria engenharia da câmera, pode subverter de forma conseqüente. (MACHADO, 1997, p.230)

Deste trecho podemos verificar que, não somente o autor confirma a hipótese de que o cinema é híbrido da fotografia com outros formatos narrativos (podemos pensar em literatura e teatro), mas também que, para Machado, a grande possibilidade de “desafio” ao modelo visual tradicional nas mídias gráficas está nas possibilidades de desconstrução que a tecnologia informatizada nos traz. Como vimos antes, o vídeo, para ele, é um destes agentes operantes na contemporaneidade que possui grande potencial para nos fazer repensar alguns limites normativos em gêneros midiáticos de cunho gráfico. Para citar alguns exemplos das possibilidades de hibridização do vídeo, vale mencionar os nomes Nam June Paik (Figura 18) e Bill Viola.



Figura 18: *Li Tai Po* (Nam June Paik, 1987). Fonte: Asia Society<sup>18</sup>

Retomando alguns conceitos abordados no capítulo 2, vemos então que, com a solidificação dos meios digitais, em que pese tanto a manutenção dos códigos visuais tradicionais com a facilidade da manipulação via programas de computador, começa a predominar um novo pensamento sobre a imagem. Não mais pensamos na fotografia, enquanto base para o vídeo, por exemplo, como uma impressão do real (DUBOIS, 1990), mas como uma matéria-prima para uma série de manipulações viabilizadas pela tecnologia digital. Em um âmbito em que os avanços tecnológicos permitem passar facilmente do sistema analógico ao computador, notamos que o hibridismo já aparece na própria constituição das imagens a que se tem acesso atualmente (ver seção 2.2).

---

<sup>18</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=NF6Tjrr9290> > Acesso em novembro de 2017



Por outro lado, dizer simplesmente que a hibridização já está presente no próprio cerne das imagens produzidas atualmente não nos ajuda a identificar obras de caráter híbrido cujo processo de aglutinação de gêneros corresponde ao que nos propomos a estudar neste trabalho. Para estes fins, temos alguns pontos específicos que Arlindo Machado levanta a respeito da construção de obras de caráter híbrido na contemporaneidade. Foram selecionados aqui apenas os que mais irão interessar no contexto deste trabalho (o qual, lembramos, teve *La Jetée* como principal inspiração).

- Multiplicidade: por meio de recursos de manipulação imagética (que podem ser digitais ou não), é possível incorporar um grande número de imagens e elementos visuais (ou fragmentos de imagens) para dentro da tela (ou espaço diegético). Com esta aglomeração é possível produzir arranjos diversos e inusitados. A tela torna-se um espaço híbrido em si. Este tipo de construção visual pode, principalmente em meios digitais como o vídeo, acarretar na desintegração de toda e qualquer convenção e homogeneidade de discurso, pois uma de suas possibilidades é a do excesso, que pode causar instabilidade por meio da superposição de elementos (MACHADO, 1997). Cita-se como exemplo aqui a obra *Parabolic People*, de Sandra Kogut (Figura 19), em que a videoartista “joga” para dentro da tela, uma alta quantidade de imagens (fotográficas, cinematográficas e de outros vídeos), que se interpolam, criando um populoso panorama de imagens, vozes e textos.



Figura 19: *Parabolic People* (Sandra Kogut, 1991). Fonte: YouTube<sup>19</sup>

- Processamento e Síntese: a partir da manipulação da fotografia (corte, retoques de cores e valores, adição de elementos visuais, texturas, distorções, etc.), esta pode transformar-se e moldar-se à vontade do autor. Não coincidentemente, fotografias que passam por processamento digital são consideradas pinturas, em muitos casos. Este processo não está de forma alguma, isento de subjetividade, visto que é cada vez mais acessível e trivial em um mundo cada vez mais informatizado. Machado chama a atenção para a não-exclusividade deste processo no que tange a fotografia, sendo que hoje podemos observar o processamento e a síntese em cinema, música, pintura, etc. A Figura 20 mostra um exemplo de processamento via manipulação digital, de autoria de Ricardo Salamanca.

---

<sup>19</sup> Disponível em: < <https://i.ytimg.com/vi/m8UR1bN9zmM/hqdefault.jpg> > Acesso em novembro de 2017



Figura 20: Fotomanipulação de Ricardo Salamanca Fonte: Tecno Arte News<sup>20</sup>

- Metamorfose: com base em um sistema eletrônico, a imagem é sujeita a exibições em diferentes aparelhos e métodos de projeção, que podem moldá-la de forma completamente diferente em sua própria constituição a partir de configurações de tela leitura. É possível dizer que neste contexto, uma mesma imagem (ou arquivo de imagem) é exibida de forma completamente diferente a cada vez que é acessada. Apesar de menos visível e notável que os anteriores, este processo está quase que integralmente associado ao modo como percebemos a imagem na atualidade.

A partir da verificação destas três características específicas da produção midiática contemporânea e dos estudos prévios sobre cinema, quadrinhos, fotografia e fotonovela, podemos ter uma compreensão mais aproximada dos efeitos do hibridismo em determinadas obras e gêneros midiáticos mais específicos.

---

<sup>20</sup> Disponível em: < <http://www.tecnoarteneews.com/wp-content/uploads/2012/03/ricardo-salamanca-01.jpg> >  
Acesso em novembro de 2017

Com os esclarecimentos obtidos até aqui, passamos à próxima etapa do trabalho, propondo o desenvolvimento de um produto gráfico narrativo de caráter híbrido que auxilie na compreensão dos pontos levantados ao longo dos capítulos até este momento.

## CAPÍTULO 6: EXPERIMENTAÇÃO NARRATIVA

“O que Marker faz, ao declarar seu filme um photo-roman, é aproximá-lo dos quadrinhos, mas não transformando o filme em livro.” (AUAD, 2015, p.7)

### 6.1: PROPOSTA

A partir dos estudos teóricos apresentados até aqui, uma segunda parte do trabalho foi desenvolvida. Como dito na introdução, existia desde a concepção deste, a pretensão de se realizar um experimento prático que pusesse à prova algumas das investigações teóricas a que se chegou durante o trabalho de pesquisa. Pautando-se nas análises de autores como Peter Burke, Arlindo Machado, Angeluccia Habert e Pedro Henrique Trindade Kalil Auad, propõe-se aqui a construção de um produto narrativo tomando como influência os experimentos cinematográficos do diretor francês Chris Marker no filme *La Jetée*, para uma visualização e compreensão ainda mais efetiva os estudos sobre hibridismo já apresentados.

A leitura da obra de Thierry Groensteen, *O Sistema dos Quadrinhos*, juntamente de análises de textos de autores como Christian Metz, Lucia Santaella e Henry Jenkins, já nos deram algumas pistas com relação aos caminhos que esta indagação poderia levar. Nos capítulos 4 e 5 deste trabalho, ao traçar brevemente alguns paralelos entre quadrinhos e cinema, vimos que os dois suportes de fato se influenciam em diversos pontos, desde a natureza representativa dos personagens dentro da história até a presença de elementos comuns às duas linguagens, como a presença dos diálogos, roteiro, storyboard, composições de quadro, e principalmente, a seqüencialidade. (GROENSTEEN, 2015)

Por outro lado, podemos notar também uma série de pontos essenciais em que as histórias em quadrinhos divergem da linguagem cinematográfica. Um destes pontos é a configuração do campo panóptico, que é, obviamente, levado em conta ao se trabalhar com quadrinhos. Ao contrário do sistema cinematográfico, uma narrativa em quadrinhos pode ter uma estrutura plurivetorial, ou seja, só se entende verdadeiramente o significado de uma

imagem após o fim de uma travessia (não necessariamente contínua) por diversos “planos sucessivos de significado” (GROENSTEEN, 2015, p.117). Enquanto no cinema é o diretor que “constrói” a narrativa e define o tempo de projeção e o ritmo da obra, no quadrinho, por se tratar de uma linguagem que depende muito mais de um processo de “folhear páginas”, é o leitor que constrói, mentalmente, as relações semânticas. Naturalmente, nos quadrinhos podem existir alguns casos em que o autor reduz a complexidade da narrativa e das próprias situações representadas, para gerar quadros que sejam explícitos e significativos por si só, mas ainda assim, a assimilação da narrativa só funciona caso o leitor efetue a leitura completa de determinado trecho, ligando os quadros e cenas em uma relação de significação, assim como na fotonovela – o que nem sempre ocorre no cinema.

Descobrimos que, tanto no cinema quanto na fotonovela e nos quadrinhos, existe um processo relativamente similar de “montagem”, mas os espaços intericônicos que cortam e “ligam” as cenas nas HQs agem como um distinto elemento de significação dentro da obra, ajudando a criar uma determinada ordem na prancha, por meio de espaços em branco, ou negativos.

O desafio deste trabalho experimental era aproximar, tanto quanto possível, os suportes estudados: desconstruir um roteiro cinematográfico em planos estáticos (fotografias) essenciais para a compreensão da narrativa, mas construir, tendo em vista um espaço panóptico, esta narrativa em moldes semelhantes aos das histórias em quadrinhos e, naturalmente, da fotonovela. Desta forma, não apenas alguns sentidos cinematográficos estariam sendo desconstruídos, mas a própria abordagem temporal com a qual estamos acostumados a lidar dentro do universo do cinema, aproximando o “objeto” remanescente da experiência temporal do folhear de páginas, e não mais da projeção de uma película com tempo de exibição pré-definido. Ou seja, trazer o “filme” para o mesmo “espaço físico” das HQs, tanto quanto possível.

O principal questionamento com o qual nos deparamos a partir desta premissa é: o quão próximo será este produto da concepção de fotonovela, como esboçado no capítulo anterior, a partir da obra de Angeluccia Habert? Sabemos que as fotonovelas das décadas de 50 a 70 eram produzidas a partir de sobras fotográficas de filmes populares, adaptando obras

cinematográficas (narrativa e esteticamente falando) para pranchas sequenciais em um método artesanal, mas, e se utilizássemos alguns dos preceitos modernos, como listado na seção 5.2, seria possível chegar a um produto gráfico narrativo híbrido que se utilize de certos elementos do cinema, fotografia, histórias em quadrinhos e fotonovela que não seja necessariamente qualificado como nenhum destes gêneros midiáticos?

Esta etapa prática não tem o objetivo de categorizar o produto final alcançado, de fato, mas sim de experimentar algumas possibilidades dentro do contexto em que este trabalho foi pensado, na medida em que os gêneros estudados podem se conectar em um formato híbrido de narrativa.

## **6.2: ROTEIRO**

A esta altura do projeto é importante destacar o foco do desenvolvimento deste projeto é traçar uma investigação estrutural de um formato híbrido de narrativa, e não o desenvolvimento completo de uma peça de design editorial que busque qualquer tipo de retorno financeiro e/ou projetual para além deste trabalho, ao menos no presente momento.

Para tanto, destaco também a simplicidade almejada pelo roteiro, que conta uma breve história de um rapaz caminhando pela cidade em um domingo melancólico, a princípio acompanhado e posteriormente sozinho, em um processo de contemplação de diversos tipos de conexões humanas, com as quais ele próprio não se sente confortável ou capaz de se relacionar. Este roteiro tem a simples pretensão de configurar uma narrativa clara o suficiente para que se verifique, mediante a transformação do texto em um projeto visual, as convergências entre as linguagens artísticas previamente mencionadas.

O roteiro encontra-se como anexo na página 85.

### **6.3: CAPTAÇÃO DAS IMAGENS**

Para viabilização e praticidade do experimento, o instrumento utilizado foi uma máquina digital modelo Nikon D3200. As imagens foram captadas no dia 27 de agosto de 2017, entre a Praça Osório, Praça Tsunessaburo Makiguti e diversas localidades no bairro Jardim das Américas, na cidade de Curitiba.

A direção do projeto foi inteiramente de minha responsabilidade, como idealizador e realizador do projeto, mas boa parte das imagens captadas tem o auxílio prático do estudante de Psicologia da UFPR, Yuri C. Marques, creditado no projeto gráfico como “cinematógrafo” em favor da premissa do trabalho, ao lidar com um material que *pode ou não*, ser chamado de *filme*.

Além disto, participaram do projeto também Franco G. F. Rovedo, Maria Sinhori e Joyce G. Vilar, como atores. Estes estão creditados como “elenco” no projeto gráfico.

### **6.4: REALIZAÇÃO DO PROJETO GRÁFICO**

A diagramação do projeto pressupõe o uso de imagens fotográficas e texto narrativo. Tal qual *La Jetée*, este trabalho procura construir e valorizar uma narrativa a partir destes dois elementos básicos. A intenção, portanto, era a de se estruturar um projeto relativamente simples e direto, que, como dito anteriormente, evidenciasse a configuração essencialmente investigativa deste, não visando, portanto, o uso de elementos que pudessem ornar o suporte físico, transformar as páginas ou chamar a atenção do leitor para situações externas à narrativa proposta.

De um total de cerca de 600 fotografias, 65 foram filtradas, dentre as quais 45 foram incorporadas à versão final do projeto, mediante uma seleção das que julguei mais adequadas ao roteiro e ao projeto gráfico em si. Este foi o primeiro passo dentro da etapa de pós-produção.



As imagens selecionadas foram então editadas e convertidas para preto e branco, não apenas com um intuito estético, mas principalmente para experimentar algumas das possibilidades destacadas por Machado (ver seção 5.2) na construção de uma imagem híbrida por si só (processamento e síntese).

Ainda que, como dito anteriormente, a simples diagramação de imagens aliadas a texto em um suporte de leitura físico já denote uma configuração híbrida (BURKE, 2003), é de interesse para o projeto nutrir a proximidade das imagens fotográficas com a linguagem e a poética cinematográficas.

A configuração do projeto gráfico mantém a coesão do preto e branco das fotografias. Como dito há pouco, existe aqui uma tentativa de chamar a atenção para as imagens, mas principalmente uma valorização da narrativa, que somente torna-se completa mediante a leitura das fotos em conjunto com a esparsa narrativa textual que intencionalmente mantém-se em proporção espacial de segundo plano, se comparada com a prevalência das imagens. Como nos quadrinhos e fotonovelas, a significação da narrativa se dá pela união entre estes dois elementos, e neste projeto, a despeito do aspecto físico do papel em detrimento da projeção em tela, buscou-se manter uma unidade e um equilíbrio próximo do ideal entre ambos, ao selecionar-se uma fonte clássica, com serifa, em tamanho de corpo 12 (Bodoni).

Esta escolha diz respeito à configuração simples, porém consideravelmente elegante que se buscava trazer para o trabalho. A idéia básica era de se facilitar a leitura e o fluxo da narrativa, trabalhando com o aspecto minimalista que um projeto desta natureza (isto é, um livro que trabalha com imagens fotográficas muito mais do que com palavras e elementos textuais) busca representar em seu conteúdo.

Para auxiliar na elaboração deste projeto gráfico, o livro base utilizado foi *Criar Grids: 100 Fundamentos de Layout*, de Beth Tondreau.

Com relação ao encaixe das imagens dentro do espaço panóptico, uma decisão precisava ser tomada. A partir dos estudos realizados anteriormente, constatou-se que uma das grandes distinções estruturais entre cinema e quadrinhos é que, nas HQs, o autor constantemente molda e pensa seus quadros com relação ao fluxo da narrativa além, é claro,

de estabelecer planos focais dentro da prancha. É necessário que além da valorização do discurso que deseja passar, exista uma preocupação simultânea com a construção das páginas, pois, como vimos anteriormente, todo o espaço desta contém diegese (GROENSTEEN, 2015), inclusive os espaços intericônicos.

Em *Criar Grids*, Beth Tondreau comenta sobre algumas práticas aconselhadas em design editorial, recomendando o uso da variação de elementos visuais, incluindo a flexibilidade de tamanhos de imagens:

Raramente todas as imagens de uma composição são usadas no mesmo tamanho. Assim como o tamanho da imagem indica a importância de um evento ou assunto. Algumas empresas classificam as imagens pelo tamanho antes de proceder ao layout. Outras confiam no designer para definir uma ordem ou dar dramaticidade à peça variando os tamanhos. Além do dinamismo. (TONDREAU, 2009, p.15)

Unindo a premissa do projeto com as indicações da autora foi possível chegar a um ponto de encontro onde existe tanto uma valorização do fluxo da narrativa quanto um favorecimento da leitura.

O espaço comunica volumes. Embora um grid deva ser forte e claro o suficiente para abrigar um punhado de informações, não é necessário preencher cada parte dele. O espaço destaca a imagem. Pelo design, um grande espaço cria dramaticidade e foco. (TONDREAU, 2009, p. 18)

Nota-se que Tondreau reafirma a ideia inicial de utilizar os elementos à disposição de forma comedida e balanceada, sendo que o próprio preenchimento do espaço panóptico não deve ser necessariamente expansivo (uma ideia que já era vista nas teorias de Metz e Groensteen), mas pensado de forma a conceder às páginas o ritmo e a dramaticidade que se deseja comunicar, sempre em diálogo com o roteiro.

A seguir temos alguns exemplos de cenas em que o ritmo varia – primeiramente em um contexto mais relaxado e solene (Figura 18), posteriormente em uma cena que sugere uma ação mais intensa, utilizando-se de um ritmo visual mais intenso (e de enquadramentos mais fechados) para emanar uma atmosfera mais tensa e ritmada (Figura 20).

O ritmo é importante nesta construção. Repetição ou variação de formatos e elementos dão versatilidade e instigam a atenção do leitor. Mais uma vez, o tamanho das imagens pode ser determinado por importância e/ou qualidade do conteúdo. (TONDREAU, 2009, p.19)

Como mencionado anteriormente, o roteiro deseja focar nas relações mentais do personagem principal durante uma tarde de domingo. A narrativa passa de um estado mais equilibrado e sereno para um desenrolar tenso e dramático que intensifica-se ao aproximar-se do desfecho nas últimas páginas. Para esta construção gradual utilizou-se uma relação de planos mais abertos na primeira parte da narrativa, e enquadramentos mais fechados na parte posterior, sempre efetuando cortes e montagens que favorecessem a estruturação das páginas junto da leitura da narrativa.

O enquadramento cria dramaticidade. Mostrar uma imagem na forma como foi originalmente fotografada pode contar a história, mas reenquadrando esta imagem cria-se um comentário particular, um ponto de vista, e pode gerar temor ou estímulo. O enquadramento da foto pode alterar também o que ela comunica, direcionando o olhar para um aspecto específico da cena e eliminando informações supérfluas. (TONDREAU, 2009, p. 150)

O uso de imagens grandes (duplas ou simples) pode conferir dramaticidade ao texto (HABERT, 1974), que pode ser dividido também em colunas. O importante é que haja clara distinção entre os elementos, incluindo variações de fonte (maiúsculas e minúsculas, parágrafos, quebras de texto, etc.)



Os dois caminhavam pelo centro da cidade,  
em uma tímida tarde de domingo. Um leve  
frescor emanava da atmosfera plácida  
que os envolvia, à medida que cruzavam  
aquelas ruas estranhamente vazias.

Figura 21: Página da parte experimental do trabalho, ilustrando a disposição dos elementos, que seguem uma linguagem minimalista, utilizando-se de áreas em branco para valorizar o ritmo da cena.



39

Figura 22: Esta página mostra uma diagramação distinta, oferecendo um ritmo mais intenso trazido pelos enquadramentos fechados e pela repetição dos quadros, culminando com o ponto de resolução da cena no quadro de baixo.

As medidas escolhidas para as páginas do projeto foram de 15,8cm x 23cm. As margens internas têm, respectivamente, 1,3cm do lado externo e 2,5cm do lado interno, e 3,3cm na parte superior, contra 3,2cm na parte inferior da página, em uma configuração que privilegia a leitura tanto das fotografias quanto da parte textual deste (Figura 21), ainda que algumas fotos tenham sido vazadas para conferir dramaticidade em pontos considerados chave dentro da narrativa (Figura 22).

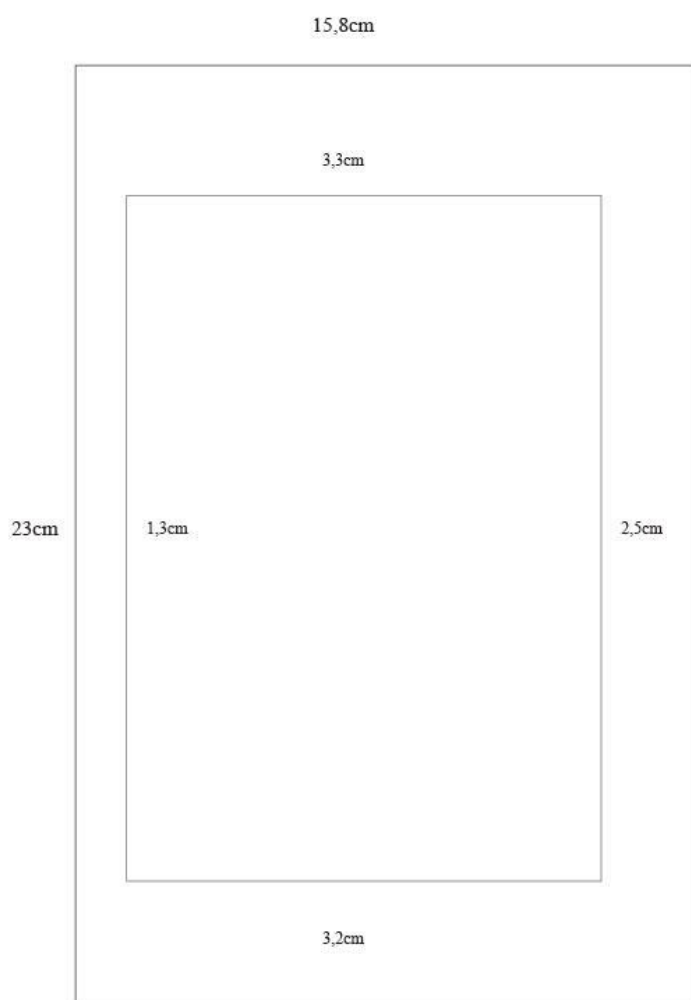


Figura 23: Esquema básico das páginas do projeto

Neste em diversos outros trechos, Tondreau diz que é sempre preferível alterar e variar o tamanho das imagens dentro da página, ainda que os grids permaneçam constantes. “Tão importante quanto obter limpeza visual e controle numa página ou tela é atentar ao fato de que os mesmos elementos repetidos sem variação podem levar o leitor à ‘apatia’.” (TONDREAU, 2009, p.52)

No exemplo a seguir temos uma página em que a fotografia foi sangrada com o preciso intuito de se estabelecer uma tensão e uma dramaticidade maior à cena, que captura o rosto do protagonista em um close bastante forte (Página 22).

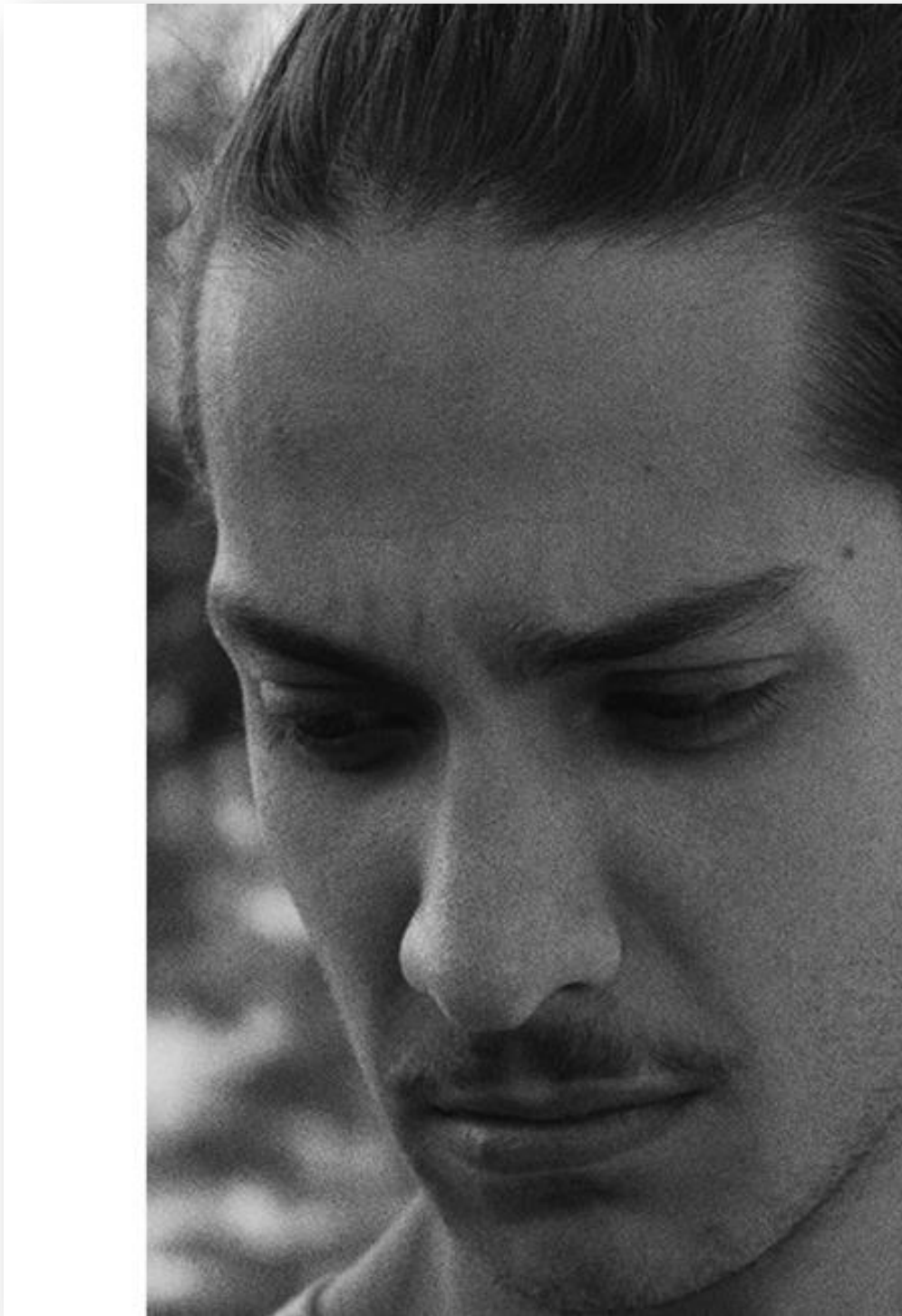


Figura 24: Exemplo de página em que a foto é vazada para conferir à cena um maior nível de dramaticidade.



A capa segue uma linguagem gráfica bastante similar ao conteúdo interior do projeto, sendo construída em um grid de três colunas, tal qual o miolo do trabalho. Porém, esta parte externa é regida por margens mais finas que conferem à imagem utilizada ares de retrato, como se a imagem melancólica do protagonista da história fosse, de fato, um retrato de seu interior. Este tom pálido e meditativo está amplamente ligado ao teor do roteiro, e funciona como uma prévia do que o leitor encontrará ao folhear as páginas do livreto.

Ao lidar com fotografias em um protótipo de projeto gráfico editorial, tomei como preferência a utilização do papel couchê fosco de gramatura 150g para as páginas internas. Com esta configuração não há tanto risco do material sofrer danos ou ter a leitura prejudicada pela baixa densidade do papel, além de favorecer a visualização das fotografias.

Para manter uma unidade visual e a coesão com o estilo visual das páginas internas, primou-se para um acabamento simples, porém eficaz, capaz de conferir à parte externa a mesma “limpeza” do interior do livreto (Figura 25). Para tanto, foi escolhido o acabamento com lombada quadrada. A gramatura do papel utilizado na capa (DuoDesign) é de 300g, o que confere boa resistência, mas ainda assim, certa maleabilidade no manejo.

Com o projeto alcançando o número total de 48 páginas, calculou-se (via site da Gráfica Monalisa<sup>21</sup>) a largura da lombada em 5mm.

---

<sup>21</sup> Disponível em: < <http://www.graficamonalisa.com.br/calculo.html> > Acesso em setembro de 2017



*A Tarde*  
Enrico M. Ribeiro

Enrico M. Ribeiro

*A Tarde*

Este livro narra uma breve história. Um conto consideravelmente corriqueiro. Um jovem passa uma tarde de desobediências pessoais no centro da cidade. A premissa simples, porém, surge como premissa para a análise de uma linguagem híbrida entre cinema, fotografia e quadrinhos. Este projeto foi desenvolvido como parte experimental do trabalho de conclusão do curso de Tecnologia em Design Gráfico da UTFPR.

Setembro de 2017.



Figura 25: Capa do projeto.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Este trabalho tinha como uma proposição inicial verificar como se dá a relação de hibridismo entre gêneros midiáticos em um contexto gráfico narrativo. Utilizando-se o filme *La Jetée* como uma inspiração para a verificação de outras formas de hibridismo utilizando fotografia, cinema e quadrinhos, o trabalho de pesquisa seria então, não apenas uma forma de compreender, mediante um olhar “científico”, a obra de Marker e sua contribuição para o crescente processo de hibridização das artes, mas também uma tentativa de investigar as possibilidades da discussão.

Neste sentido, destaco que entre as leituras que mais contribuíram para a compreensão das diversas faces do hibridismo em formatos gráficos, Peter Burke e Arlindo Machado foram os que agregaram conteúdo de forma mais expressiva, observando o contexto das artes e da comunicação de forma progressiva, e destacando, sobretudo, o atual panorama da comunicação visual no mundo digital, que amplia ainda mais as possibilidades de intertextualidade e convergência entre os diversos gêneros à disposição.

O fato é que as leituras de Dubois, Krauss e Xavier desmistificam a própria constituição da imagem como a conhecemos hoje, mostrando que, em certo contexto, a fotografia, que recebe caráter articulador dentro de outros formatos, já pode ser considerada por si só uma linguagem híbrida, carregando, como no caso de Cindy Sherman, certos códigos do cinema e da pintura que estão, na verdade, entrelaçados a uma série de fatores que moldam nossa forma de enxergar narrativas visuais.

Com a parte experimental do trabalho, busquei a construção de uma narrativa pela aproximação dos gêneros estudados, em uma tentativa de utilizar elementos do cinema, dos quadrinhos e, naturalmente, da fotografia para a confecção de uma peça gráfica que invariavelmente retira de *La Jetée* uma grande inspiração.

Em que se pese a compreensão das normas formativas da fotonovela, pode-se dizer que o experimento aqui realizado diverge em alguns dos pontos principais levantados por Angeluccia Habert, principalmente com relação ao contexto cultural que envolve a produção e

a popularização desta enquanto gênero midiático entre os anos 50 e 70. Ao contrário de muitas fotonovelas desta época, o projeto gráfico proposto neste trabalho utiliza-se de uma linguagem muito menos regida por termos técnicos (e comerciais) do que por motivações experimentais e poéticas, resultando em uma configuração de páginas bastante distinta dos exemplos verificados ao longo do trabalho. Não era a intenção aqui chegar a um veredito quanto à forma mais apropriada de se categorizar o produto confeccionado, mas verifica-se ao menos certa elasticidade na construção deste se comparado ao que compreendemos ao longo da pesquisa como história em quadrinho ou fotonovela. Como verificado na leitura de Burke, esta variedade e amplitude de formatos e valores estruturais é também uma característica importante do mundo híbrido em que vivemos.

Ao término do trabalho e a esta altura mediante uma série de leituras e referências de produtos híbridos, reconheço que resta ainda um infindável rol de possibilidades exploratórias dentro da proposta, e observo também o quão definitiva foi a escolha de trazer para um suporte físico o produto final, que privilegia certos aspectos em detrimento de outros, dadas as possibilidades do formato digital e do vídeo, como assinalado por Arlindo Machado.

Ainda que não se tenha chegado a conclusões definitivas quanto ao modelo proposto aqui, verifica-se por meio do processo de produção o quão flexíveis tornaram-se os gêneros utilizados mediante um processo histórico de convergências e hibridizações entre formatos gráficos, que compreendem ainda mais áreas e gêneros do que os mencionados aqui (literatura, pintura, teatro, panfletos e campanhas publicitárias, cronofotografia, etc.), ao ponto de não termos mais a completa consciência dos formatos que surgem a cada dia, resultados de um alargamento dos horizontes midiáticos no mundo digital. Neste contexto, o deslocamento espacial das mídias passa a ser mais fluido e natural, adquirindo visibilidade de um público ampliado, não mais exclusividade de usuários especializados.

Tal qual o equipamento utilizado para a captação do material fotográfico utilizado no projeto, vemos que os próprios equipamentos que temos à disposição hoje são híbridos, possibilitando ao usuário filmar, tirar fotos e gravar áudio com qualidade equiparável a produtos com funcionalidades específicas. A possibilidade de transitar entre diversas áreas da

comunicação visual e de produzir material cada vez mais desprovido de convenções de linguagem fica cada vez mais à disposição do usuário.

## REFERÊNCIAS:

ARNHEIM, Rudolph. *On the nature of photography*. em *Rivista di Storia e 'Critica della Fotografia*, II, 2, 1981, p. 12. Tradução francesa de e em Philippe Dubois, *De la photographie. Anthologie*. Liege, seção Information et Arts de diffusion, 1982. In: DUBOIS, Phillipe. *O Ato Fotográfico*. Éditions Nathan, Paris, 1990. Edição Brasileira: São Paulo, Papirus, 1993.

AUAD, Pedro Henrique Trindade Kalil. *Chris Marker e a perdição do tempo*. São Paulo, 2015.

AUMONT, Jacques. *L'Image*. Éditions Nathan, 1990. Edição Brasileira: *A Imagem*. Campinas, Papirus, 2002.

BAKHTIN, Mikhail. *The Dialogical Imagination*. Austin, 1981. In: BURKE, Peter. *Hibridismo Cultural*. São Leopoldo, Unisinos, 2003.

BARTHES, Roland. *A retórica da imagem*. In: *O óbvio e o obtuso: Ensaios críticos III*. Rio De Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BARTHES, Roland Barthes. *UI Chambreclaire*. Note sur phologmophie, Paris, co- edição Cahiers du Cinema - Gallimard - Scull, 1980. In: DUBOIS, Phillipe. *O Ato Fotográfico*. Éditions Nathan, Paris, 1990. Edição Brasileira: São Paulo, Papirus, 1993.

BAZIN, André. *Ontologia da imagem fotográfica*. Trad. Hugo Sérgio Franco. In: XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*. São Paulo, Graal, 2008.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução*. In: Os Pensadores XLVIII. São Paulo, Abril Cultural, 1975.

BRESSON, Paul Henri Cartier. *The Decisive Moment*. New York, 1952.

BURMESTER, Cristiano Franco. *Fotografia – do estático para o movimento. Um estudo sobre as transformações dos formatos das narrativas fotográficas*. São Paulo, 2013.

BURKE, Peter. *Hibridismo Cultural*. São Leopoldo, Unisinos, 2003.

CAMPANY, David. *Fotografia e Cinema*. Reaktion Books, Londres, 2008.

COUSINS, Mark. *História do Cinema: Dos Clássicos Mudos ao Cinema Moderno*. Pavilion Books, London, 2004. Edição Brasileira: Martins Editora Livraria Ltda., São Paulo, 2013.

DELEUZE, Gilles. *Imagem-Tempo*. Les Éditions de Minuit, Paris, 1983. Edição Brasileira: São Paulo, Brasiliense, 2005.

DEREN, Maya. *Cinema: O Uso Criativo da Realidade*. Boston, 1960. Edição Brasileira: DEVIRES, BELO HORIZONTE, V. 9, N. 1, P. 128-149, JAN/JUN 2012. Disponível em: <[chronos.fafich.ufmg.br/devires/index.php/Devires/article/download/215/84](http://chronos.fafich.ufmg.br/devires/index.php/Devires/article/download/215/84)> Acesso em junho de 2017.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Ante el Tiempo: Historia del Arte y Anacronismo de las Imágenes*. Argentina: Adriana Hidalgo Editora, 2008.

DUBOIS, Phillipe. *O Ato Fotográfico*. Éditions Nathan, Paris, 1990. Edição Brasileira: São Paulo, Papirus, 1993.

FUSARO, Marcia do Carmo Felismino. *O instante (in)capturável: tempo-memória e cinema*. São Paulo, 2013.

GROENSTEEN, Thierry. *O Sistema dos Quadrinhos*. Presses universitaires de France, Paris, 1999. Edição Brasileira: Rio de Janeiro, Marsupial Editora, 2015.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. Universidade Federal Fluminense, 2005. Disponível em: <<http://www.contracampo.uff.br/index.php/revista/article/view/449/288>>

JENKINS, Henry. *A Cultura da Convergência*. New York University Press, Nova York, 2006.

KRAUSS, Rosalind. *O Fotográfico*. Éditions Macula, Paris, 1990.

LEONEL, Nicolau Bruno de Almeida. *Percursos sobre a formação de Chris Marker: cinema militante, dissidência e profanação*. São Paulo, 2015.

LUPTON, Catherine. *Memories of the Future*; Londres, Reaktion Book, 2005.

MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. Campinas, Papirus, 1997.

MANOVICH, Lev. *Photography After Photography*, Germany, 1995. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/paradoxes-of-digital-photography>>

METZ, Christian. *Essais sur la signification au cinema*. Paris, Klincksieck, col. Esthetique, 1968 In: DUBOIS, Phillipe. *O Ato Fotográfico*. Éditions Nathan, Paris, 1990. Edição Brasileira: São Paulo, Papirus, 1993.

RAMOS, Paulo. *A Leitura dos Quadrinhos*. São Paulo, Contexto, 2009.

RODOWICK, David. *Gilles Deleuze's Time Machine*. Durham, Duke University Press, 1997.

SANTAELLA, Lucia. *Por que a comunicação e as artes estão convergindo?* Paulus, São Paulo, 2004.

SONTAG, Susan. *De l'Amerique, atraves ses photographies, sombrement*, em *La photographic*, Paris, Seuil, col. Fiction & Cle, 1979, pp. 48-49. (Traduzido do inglês por G. H. e G. Durand)

SUTTON, Damian. *Photography, Cinema, Memory*. University of Minnesota Press, 2009.

TACCA, Fernando de. *Fotografia: Intertextualidades e Híbridos*. Discursos Fotográficos, Londrina, 2007

TONDREAU, Beth. *Layout Essentials – 100 design principles for using grids*, Rockport Publishers, Inc. 2009. Edição Brasileira: Editora Blucher, São Paulo, 2009.

XAVIER, Ismail. *Opacidade e Transparência: O Discurso Cinematográfico*. São Paulo, Paz e Terra, 2008.

## **SITES VISITADOS:**

<http://100photos.time.com>

<http://asiasociety.org/new-york/exhibitions/nam-june-paik-becoming-robot-1>

<https://blog.emania.com.br/6-mitos-sobre-fotografia/>

<https://cardquali.com/papel-duplex-triplex-duodesign-outros-mais/>

<https://chrismarker.org/>

<http://foto.espm.br/index.php/noticias/gregory-crewdson-fotografias-com-producao-de-cinema/>

[http://www.getty.edu/art/exhibitions/focus\\_ansel\\_adams/](http://www.getty.edu/art/exhibitions/focus_ansel_adams/)

<http://www.graficamonalisa.com.br/calculo.html>

<http://www.hollywoodreporter.com/news/why-xavier-dolans-mommy-was-756857>

<https://hyperallergic.com/163590/nam-june-paiks-robot-dreams/>

<http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/>



<http://manovich.net/index.php/projects/paradoxes-of-digital-photography>

<http://www.moma.org>

<https://www.picturecorrect.com/tips/film-vs-digital-photography-5-reasons/>

<https://br.pinterest.com/explore/fotonovela/?lp=true>

[https://www.reddit.com/r/TrueFilm/comments/25y0zm/the\\_ending\\_of\\_goodfellas/](https://www.reddit.com/r/TrueFilm/comments/25y0zm/the_ending_of_goodfellas/)

<http://revistaquemvivera.blogspot.com.br/2013/01/o-cinema-sovietico-pos-revolucao-russa.html>

<http://www.rua.ufscar.br/o-czar-e-a-setima-arte-cinema-russo-antes-da-revolucao/>

<http://sequart.org/magazine/43785/review-of-wallace-woods-cannon/>

<https://whitecitycinema.com/2012/01/11/adventures-in-early-movies-as-seen-through-a-telescope/>

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9\\_Bazin](https://pt.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9_Bazin)

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Charles\\_Baudelaire](https://pt.wikipedia.org/wiki/Charles_Baudelaire)

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Diane\\_Arbus](https://pt.wikipedia.org/wiki/Diane_Arbus)

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Dziga\\_Vertov](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dziga_Vertov)

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Maya\\_Deren](https://pt.wikipedia.org/wiki/Maya_Deren)

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Robert\\_Capa](https://pt.wikipedia.org/wiki/Robert_Capa)

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Rudolf\\_Arnheim](https://pt.wikipedia.org/wiki/Rudolf_Arnheim)

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Walter\\_Benjamin](https://pt.wikipedia.org/wiki/Walter_Benjamin)

## **ANEXO:**

### **ROTEIRO**

Era uma tímida tarde de domingo. Um leve frescor emanava da atmosfera plácida que os envolvia, à medida que cruzavam aquelas ruas estranhamente vazias.

(Os dois caminham de braços dados no centro. Ângulo normal, capta o casal de costas)

Estiveram juntos, ainda que descompromissadamente, durante os últimos 3 meses. Relacionamentos casuais estavam longe de significar uma mudança de ares para ela, e mesmo nutrindo grandes dúvidas com relação ao envolvimento dele, momentos como este pareciam indicar que poderia sim, haver algo diferente desta vez.

--

Ele, por sua vez, não sabia dizer há quanto tempo não se sentia tão confortável junto de alguém. Ao menos não caminhando pelo centro, mantendo uma conversa tão despreziosa. Durante aquelas breves horas, ele realmente esteve ali.

(algumas fotos mostrando os dois caminhando de braços dados, perto e longe, sorrindo, divertindo-se)

--

Era chegada a hora de se despedir.

Ele a lançou um olhar agradecido, gentil e afetivo – ou assim ela o imaginou.

(ângulo normal, ele entrando no ônibus, por trás dele / imagem dele sentando próximo à janela, tirada de fora, de baixo para cima / foto dele olhando através da janela, contra-plongée, do lado de fora)

--

Ela, ainda impregnada pela doçura e unicidade do encontro, avaliava brevemente o quão produtivo parecia ter sido aquela tarde para a relação ainda incerta entre os dois. De forma ainda inédita, uma conexão mais forte parecia ter se estabelecido durante aquele singelo passeio, e esta impressão, aliada ao sorriso que ele a lançou, a fez feliz.

(ela olha diretamente para a janela, com um sorriso no rosto. Close no rosto dela, ângulo levemente superior à sua altura)

--

Uma memória pode ser concebida como um registro de um momento, um incipiente artifício para guardar este ou aquele evento conosco, tão próximo e fiel ao ocorrido, quanto possível. Por outro lado, quanto mais distante do momento, mais flácido torna-se o registro.

(retoma-se uma das imagens dos dois caminhando de braços dados)

--

Uma de suas grandes habilidades, pensava ele, era sua plena capacidade de envolver-se em pensamentos. Nunca houve, e dificilmente haverá, melhor rota de fuga do que nossa própria mente – era uma conclusão à qual retornava, frente a momentos que ele não desejava recordar.

(ele olha através da janela, com uma expressão menos focada. Mesmo enquadramento da imagem anterior)

Sua mente voltou-se ao seu próprio mundo. Um velho costume.

--

Naquele momento ela percebeu. Ele não estava mais ali. O abraço caloroso de momentos atrás, o agradável passeio pelo centro da cidade... Aquela poderia ter sido uma das poucas ocasiões em que os dois estiveram realmente juntos, produzindo uma memória afetiva em conjunto, mas naquele momento ele já havia recuado para seu próprio mundo.

Na profundidade de seu olhar distante reluzindo através da janela do automóvel, ela se deu conta de que não o conhecia, de fato.

(ela olha para ele, com uma expressão séria. Mesmo enquadramento da anterior / ela olhando para ele, de costas para a câmera. Plano mais aberto, pegando a expressão dele dentro do ônibus)

--

Ele, caso estivesse ali, pensaria o mesmo com relação à estranha que observava atentamente o rapaz dentro do ônibus.

(ele olha pela janela com uma expressão mais reflexiva. Mesmo enquadramento de antes)

Era a última vez que os dois iriam se encontrar.

--

- Fotos da cidade, tiradas de dentro do ônibus (?) \*

Praças, pessoas, lojas e ruas surgem e desaparecem como fragmentos de memórias capturadas ao longo de uma jornada cíclica, porém datada de um longínquo período temporal.

--

A vividez dos estímulos fora de seu mundo particular o trazem de volta para o assento do ônibus. É impossível para ele permanecer ali por mais tempo.

(fotos do rosto em vertigem. Várias, em close).

(imagens dele caminhando perto do ônibus. Plano geral, tirada de trás).

--

Próximo de casa, longe de casa.

(ele caminha pela calçada. Plano geral, captando o movimento de costas).

--

Conexão.

Conexão é sentir-se próximo, criar memórias que mais tarde irão solidificar-se, marcando-nos como um ferro ardente. Apenas aqueles que se conectam a algo, ou alguém, carregam cicatrizes, pensou ele. A capacidade de conectar-se é inerente ao (ser) humano?

(imagens caminhando pela calçada)

(passando por algumas praças, observando pessoas, plano médio curto, de costas para a câmera)

(close do rosto: reflexivo, angustiado, botando a mão no rosto com expressão de choro.)

--

O trajeto parece ter se desdobrado e multiplicado por duas, três, quatro vezes.

(plongée, fechando a porta de entrada por dentro. Plano geral)

Um pouco aqui, um pouco lá, ele retrocede.

(de trás, subindo a escada. Contra-plongée, plano médio grande)

--

Um alívio físico serve de alento passageiro.

(abre a porta do quarto, de lado. Ângulo normal, plano médio curto)

--

Não menos aturdido, a esta altura ele se pergunta por que razão havia saído de casa esta tarde, mas logo desiste de tentar encontrar a resposta, que parece distante e oblíqua como uma paisagem vista através de um vidro fosco.

(sentado na cama, close no rosto baixo. Contra plongée)

--

As repostas, para ele, nunca existiram. Nunca existirão.

(pega algo na mochila, plano médio / foto mostrando uma navalha na mão. Plano detalhe)

(tira a camisa. Plano médio, leve contra-plongée)

--

(abrindo porta do banheiro com a navalha na mão. Take central, de costas. Plano médio)

(entrando no banheiro, fechando a porta atrás. Mesmo enquadramento)

(porta do banheiro fechado. Mesmo enquadramento)

**Fim.**