

**CINEMA E QUADRINHOS:
UMA ANÁLISE DA OBRA NIKOPOL, DE ENKI BILAL**

Taís Turaça Arantes (UEMS)

taistania@gmail.com

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

natanielgomes@uol.com.br

RESUMO

O tema do trabalho foca na questão das adaptações cinematográficas das histórias em quadrinhos e possui como recorte a trilogia Nikopol, composta pelos títulos: *A Feira dos Imortais*, *A Mulher Armadilha* e *Frio Equador*, do autor Enki Bilal. A história da *graphic novel* Nikopol serviu de base para que o próprio Enki Bilal, em trabalho conjunto com o escritor de ficção Serge Lehman, desenvolvesse o filme *Immortal* (2004). Dessa forma, a metodologia consiste em observar quais foram os elementos que mudaram e os que permaneceram nessa transposição da *graphic novel* para o filme, em suma, observar como Bilal trabalhou os aspectos imagéticos de sua própria história com os recursos presentes no cinema: efeitos visuais e sonoros. Usou-se como textos de apoio Klawa e Cohen (1970), Moya (1970) e Martin (2005).

Palavras-chave: Cinema. Quadrinhos. Nikopol.

1. Introdução

O presente artigo estuda duas artes: a sétima e a nona, ou seja, o cinema e as histórias em quadrinhos. A motivação para o presente estudo aconteceu por causa do próprio autor da *graphic novel*⁷⁴ Nikopol, Enki Bilal, apropriar-se do próprio material, em conjunto com o escritor Serge Lehman, para elaboração do filme *Immortal*, de 2004.

O *corpus* se constitui na *graphic novel* e na adaptação cinematográfica. O objetivo geral busca analisar os elementos que mudaram na transposição da *graphic novel* para a adaptação cinematográfica. Dessa forma, os objetivos específicos se caracterizam por: a) analisar o cinema enquanto sétima arte e o cinema como linguagem; b) analisar as histórias em quadrinhos como nona arte; c) estabelecer a relação entre cinema e histórias em quadrinhos; d) discutir as vantagens que os recursos do cinema proporcionaram para a adaptação. Sendo assim, a metodologia uti-

⁷⁴ *Graphic novel* é o termo utilizado para se referir as histórias de longa duração, é o análogo na arte sequencial. Geralmente seus temas trabalham questões diversas, tais como: violência, homossexualismo, caos, entre outros e atingem mais o público adulto. O termo ficou popular com Will Eisner.

lizada para este trabalho se constitui em um primeiro momento no levantamento de textos acerca do cinema e das histórias em quadrinhos, em um segundo momento se analisa a transposição da *graphic novel* para o cinema.

2. O cinema

A intenção nesse tópico não é estabelecer marcos históricos no que diz respeito ao cinema; contudo uma breve contextualização sobre a origem do cinema é apresentada. Buscou-se aprofundar mais nas questões do cinema enquanto sétima arte e o cinema como linguagem.

A primeira exibição pública de cinema foi em 28 de dezembro de 1895, em Paris. Naquele dia apareceram na tela do *Grand Café* filmes curtos, filmados com câmera parada, em preto e branco e com a ausência do som. O público se emocionou com o trem que começava pequeno e depois enchia a tela. A locomotiva assustou o público, porque ela parecia real. A ilusão da verdade acontece nas sequências de cenas. O cinema transmite ao seu expectador as coisas da vida real, até quando se trata de coisas que sabemos que não é real, como *O Mágico de Óz*. Permite-se ao expectador a assistir essas fantasias como se fossem reais. As câmeras registravam os quadros, ou seja, ela ficava fixa e registrava aquilo que estava a sua frente. O filme acontecia de uma forma como em um teatro, em outras palavras, a relação entre expectador e tela, era a mesma que acontecia no teatro. Foi aos poucos que a linguagem do cinema foi se constituindo. A criação de estruturas narrativas relacionado com a constituição do espaço, forma fundamentais para a elaboração dessa linguagem. A câmera deixou a sua imobilidade e explorou mais o espaço. A câmera passou a girar, a se movimentar. (BERNARDET, 1985)

Costa (2006, p. 17) nos diz que “transformação constante. Essa talvez seja a melhor maneira de descrever os primeiros 20 anos do cinema, de 1895 a 1915”, pois quando o mesmo surgiu, ele não possuía um código próprio, misturando-se com outras formas culturais. Ao longo do tempo o aprimoramento dos recursos aconteceu, assim como os efeitos visuais e sonoros. Dessa forma, atenta-se ao fato de que o cinema é estudado por vários viés teóricos, como por exemplo: o cinema como modo de pensamento; o cinema como escritura; o cinema como reprodução ou substituto do olhar; o cinema como produção de afetos e simbolização do desejo; o cinema como arte; o cinema como linguagem, entre outras linhas. Vejamos a citação abaixo:

Não existe teoria do cinema unificada que cubra todos os aspectos do fenômeno cinematográfico e seja universalmente aceita. Existem, em compensação, muitos trabalhos teóricos, cuja extensão e coerência são variáveis, e com preocupações muito diversas. É preciso acrescentar que, de um ponto de vista epistemológico, pouquíssimas dessas teorias são de ordem explicativa, são, portanto, teorias descritivas. (AUMONT; MARIE, 2003, p. 289)

No que tange às teorias do cinema, um nome em especial não se pode deixar de ser mencionado: o italiano Ricciotto Canudo. Nesse sentido, reafirma-se que o nosso interesse se importa com o cinema enquanto arte e suas linguagens. Sendo assim, foi a partir de Ricciotto Canudo⁷⁵, com sua obra *Manifesto das Sete Artes (Manifeste des Sept Arts)* de 1923, que o cinema passou a ser considerado como sétima arte. Como explica Figurelli (2013, p. 116), “Canudo, num lance de sorte, apostou no cinema como *a arte plástica em movimento*, outorgando-lhe a sétima vaga no sistema das artes. É por isso que, até os dias de hoje, ao se falar de sétima arte, por antonomásia se pensa logo no cinema”.

Nesse sentido Martin (2005, p. 21) nos diz que “o cinema foi uma arte desde o princípio”, pois para a autora em questão isso fica evidente na obra de Méilès, um ilusionista francês, para qual o cinema funcionou como meio de recursos prodigiosos ilimitados. Martin (*idem*) ainda explica que “existe arte desde que exista criação original (mesmo instintiva) a partir de elementos primários não específicos, e Méilès, como inventor do espetáculo cinematográfico, tem direito ao título de criador da Sétima Arte”.

No que concerne à linguagem, a assimilação do cinema a uma linguagem foi, *a priori*, uma metáfora. Foi somente examinada com rigidez a partir da década de 60. Christian Metz e Pier Paolo Pasolini, um com base linguística e o outro com base poética, deixaram em evidência, no sentido restrito, uma língua do cinema. (AMOUNT; MARIE, 2003, p. 290)

Dessa forma,

a semiologia do cinema continuou a se inspirar na linguística (gerativa: Michel Colin; pragmática: Roger Odin, Francesco Casetti), procurando porém, no cinema o que ele tem em comum com as estruturas profundas da linguagem ou com seus efeitos intersubjetivos (*idem*).

Sendo assim, Martin (2005, p. 22) reforça que

⁷⁵ Informação retirada da dissertação do Mestrado em Filosofia de Helena Sofia Miranda Brandão, que está disponível nas referências.

tornado linguagem graças a uma *escrita* própria, que se incarna em cada realizador sob a forma de um *estilo*, o cinema transformou-se, por esse motivo, num meio de comunicação, de informação, de propaganda, o que não constitui, evidentemente, uma contradição da sua qualidade de arte.

3. *As histórias em quadrinhos*

Com as leituras acerca da história das histórias em quadrinhos, compreende-se que a mesma tem a sua gênese na literatura, visto que um de seus precursores é Rodolphe Töpffer, um escritor e artista suíço que como Moya⁷⁶ (1986, p. 13) nos explica que o escritor “dedicou-se a meia dúzia de histórias em imagens posteriormente publicadas sob o título de *Histoires en Estampes*, em 1846-47”. Em seu trabalho *Annonce de l’Histoire de M. Jabot*, Töpffer trabalha os desenhos em traços, e cada um desses desenhos possuía uma ou duas linhas de texto. Christophe Colomb criou em 1889 a *Famille Fenouillard*, que para alguns é considerada a primeira história em quadrinhos moderna. Colomb inseria o texto abaixo de seus quadros (ainda não existiam os balões de fala), contudo os ângulos trabalhados eram em diferentes perspectivas.

Outros dois nomes não podem ser deixados de lado, quando se trata do surgimento das histórias em quadrinhos: Wilhelm Busch e Angelo Agostini, um era poeta e o outro desenhista. No Brasil a história *Max und Moritz* de Busch foi traduzida por Olavo Bilac com o título *Juca e Chico*⁷⁷.

As histórias em quadrinhos tem o seu marco mesmo em 1895, a partir da publicação de *O Menino Amarelo (The Yellow Kid)*, do criador Outcault. Foi a partir dessas histórias que o balão de falas começou a ser inserido. Com o passar do tempo, os balões foram se aperfeiçoando para suprir necessidades nas histórias, como por exemplo existem balões para indicar pensamento e raiva, como também se começou a usar onomatopéias.

Nesse período o lado cômico era muito explorado nas histórias em

⁷⁶ Álvaro de Moya é um jornalista, escritor, ilustrador, entre outras profissões, o mesmo é considerado um dos maiores especialistas em histórias em quadrinhos no Brasil. Entre seus livros estão: *Shazam! História da História em Quadrinhos* e *História em Quadrinhos no Brasil*.

⁷⁷Disponível em:

<<http://www.unicamp.br/iel/memoria/Ensaios/LiteraturaInfantil/jucaechico/jcindice.htm>>. Acesso em: 27-04-2015.

quadrinhos. Porém, aos poucos isso foi se transformando. Histórias em quadrinhos como *Tintin* (1929) de Hergé, e *Tarzan* (1929), de Hal Foste, traziam a questão da aventura. Nesse contexto, em 1929 com a queda da bolsa de Wall Street, é iniciada a Era de Ouro.

Normalmente são quatro eras das histórias em quadrinhos e cada uma traz a sua peculiaridade. Em suma, na Era de Ouro, que teve seu início em meados de 1929-1930, temos o surgimento de heróis como *Superman*, que era edificado com os valores relacionados com questões políticas, assim como as suas histórias possuíam sua edificação em mitos. Na Era de Prata, os valores trabalhados, tanto com os heróis quanto em suas histórias, eram ligados à ciência. Um exemplo de herói que surgiu naquela época é o Homem-Aranha. A década de 70 marca o surgimento da Era de Bronze, mas as histórias não pararam o seu fluxo. Ou seja, o que aconteceu foi a inserção de assuntos polêmicos, mais adultos, nas histórias, como por exemplo: abuso sexual e drogas. Outra característica da Era de Bronze é que os personagens começaram a morrer. Gwen Stacy, a primeira namorada de Peter Park, pode ser utilizada como exemplo. Mesmo não se estabelecendo um marco final da Era de Bronze, muitas pesquisas apontam que na década de 80 é iniciada a Era Moderna, com as publicações das *graphic novels*: *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*.

A citação abaixo auxilia na discussão a respeito da classificação das histórias em quadrinhos como nona arte:

Uma das grandes dificuldades do historiador da HQ é o fato singular de que esta forma de arte não tem correntes ou tendências. Embora elas evoluam com o tempo, não se pode falar num “ismo” correspondente ao momento histórico em que se verifica a sua produção e no qual estão inseridas. É bem verdade que se pode falar de *tipos* de HQ, como a de terror, a de ficção científica, a erótica, a humorística etc. Se pode falar também em gêneros de HQ: na linha de montagem, de arte, das grandes companhias e *underground*, como já foi visto. Mas não há uma corrente expressionista, futurista, cubista, minimalista, construtivista, neoplástica, suprematista, da HQ. O máximo que se pode chegar é dizer que cada artista é uma escola em si. (PONTES, 2009, p. 99)

As histórias em quadrinhos, ao lado de outras formas artísticas, foram inseridas no rol das artes. A fotografia ficou ocupando o posto de oitava arte e as histórias em quadrinhos a posição de nona arte. A condição de atribuição de nona arte as histórias em quadrinhos foi realizada por Francis Lacassin, em 1962 (CAGNIN, 1991, p. 72).

Gomes (2010, p. 20) nos diz que Francis Lacassin era de nacionalidade francesa e

destacou-se como ensaísta, escritor, jornalista e argumentista. Foi um acérrimo defensor da banda desenhada. Realçam-se, neste domínio, a fundação em 1962 do *Club des bandes dessinées* e a publicação, vinte anos volvidos, de *Pour un neuvième art: la bande dessinée*, em defesa do seu valor artístico.

4. Cinema e quadrinhos

Entrelaçadas são as características entre cinema e as histórias em quadrinhos. O fato de ambas possuírem enquadramento e elipses, são apenas algumas das características que podem ser mencionadas. A linguagem das duas artes se influenciam. O surgimento dessas linguagens se deu no século XIX, esse período nos remete à Revolução Industrial, uma vez que a mesma proporciona avanços que foram necessários para o nascimento dessas duas artes em questão. Em suma, é nessa época que se observa o surgimento da cultura de massa.

Principalmente é necessário que a história em quadrinhos seja entendida como um produto típico da cultura de massas, ou especificamente da cultura jornalística. A necessidade de participação e envolvimento catártico motivada pela alienação do indivíduo, a metamorfose da informação em mercadoria, o avanço da ciência, a nova consciência da realidade, enfim, as coordenadas características do estabelecimento da sociedade de consumo criaram as condições para o aparecimento e sucesso do jornal, cinema e quadrinhos. (KLAWA; COHEN, 1970, p. 108-109)

Nesse sentido, podemos afirmar que a comparação entre ambas é de natureza lógica, visto que o público de ambas se parece e que essas artes nasceram praticamente juntas. Contudo, quando se fala que o público é o mesmo, atenta-se, como explica Furuni e Tietzmann (2012, p. 31), ao fato de que “mesmo com essas semelhanças, o espectador/leitor recebe essas duas linguagens de uma maneira bastante diferente. Pode-se comparar cada plano do filme à imagem contida em cada quadrinho da HQ”. A narrativa do cinema e das histórias em quadrinhos acontece em quadros sequenciais. O cinema possui como vantagem a questão sensorial, porque se conta com as imagens em movimento aliada com o realismo fotográfico.

Cita-se, também como exemplo, a ferramenta *storyboard* utilizada em filmes, que de forma simples é uma sequência de planos em que se trabalha a luz e a movimentação da câmera, dessa forma dando formas às ideias. Essa ferramenta é muito parecida com uma história em quadrinho. Adaptações cinematográficas como “Sin City” (2005) e “300” (2006) seguem, de forma fiel, a sequência de quadro a quadro das *graphic novels*.

5. A história em quadrinhos e a adaptação cinematográfica de Nikopol

5.1. A graphic novel Nikopol

A história começa a se passar em uma França futurista no ano de 2023, depois em 2025 e por fim em 2034. Dividida em três títulos: *A Feira dos Imortais*, *A Mulher Armadilha* e *Frio Equador*. Os personagens em evidência são Alcide Nikopol, Horus e Jill Bioskop.

Na primeira história, tem-se a apresentação da atual situação da França, contudo o grande ponto da narrativa é a apresentação de Nikopol, personagem este que ficou congelado desde 1993 até 2023. Por esse congelamento o corpo de Nikopol é perfeito, pois não carrega as enfermidades desse novo tempo, como o próprio Hórus diz: “Teu corpo, comparado àqueles dos infelizes que tive que habitar esses dias, está em perfeito estado... A doença e as mutações roem os distritos anexos desta pequena cidade” (BILAL, 2012, p. 22). Nikopol descobre que tem um filho com a sua mesma idade. Nessa primeira história, o clímax consiste em derrubar o governo fascista. Após Nikopol conseguir derrubar o governo com a ajuda de Hórus, Alcides Nikopol fica louco, devido ao fato de ter hospedado Hórus em seu corpo.

No ano de 2025 começa a narrativa de *A Mulher Armadilha*. Nikopol percebe a presença de Hórus e começa a ficar mais perturbado. A história tem como centro a personagem Jill e como Nikopol se apaixona pela mesma. *Frio Equador* acontece no ano de 2034 e trata da busca do filho mais velho de Nikopol pelo pai. Assim como Hórus habita o corpo de Nikopol, Anubis vai habitar o corpo de Nikopol filho. O enredo relata também que Jill teve um filho de Nikopol, contudo no final da narrativa nem Nikopol lembra de Jill e nem Jill reconhece Nikopol.

Os traços da *graphic novel* possuem uma tendência realista, que não é só apresentada em seus personagens, como também no próprio cenário. A disposição dos quadros dá o dinamismo na sequência da narrativa, e as cores são trabalhadas em tons escuros.

Abaixo imagens da *graphic novel*:



Fig. 01: Jill



Fig. 02: Jill, Nikopol e Hórus

5.2. O filme

O filme da adaptação se chama *Immortal (ad vitam)*, do ano de 2004, com 103 minutos de duração, dirigido por Enki Bilal, em trabalho conjunto com o escritor de ficção Serge Lehman. O enredo do filme mescla um pouco das três narrativas da *graphic novel*.

Nikopol era um revolucionário, que assim como na *graphic novel*,

ficou congelado por 30 anos. Contudo o ano e o local de seu despertar é diferente, no caso é 2095 em Nova York. A cidade é habitada por humanos (reais ou sintéticos), extraterrestres e mutantes. Sendo que o clímax do filme consiste no julgamento de Hórus feito por outros deuses e de que o mesmo tem apenas mais algum tempo de vida. Dessa forma, Hórus desce para a terra e habita o corpo de Nikopol e sua maior intenção é engravidar Jill.

Abaixo uma imagem da adaptação cinematográfica:



Fig. 03: Nikopol, Jill e Hórus.

A adaptação utiliza dos recursos de efeitos visuais para criar os personagens secundários e grande parte da cidade de Nova York, revelando a importância dos efeitos especiais para a adaptação, pois como diz Nova (2009, p. 178, *apud* SUETU, 2010, p. 94) “os efeitos especiais são incorporados à dramaturgia da forma criando novas categorias de montagem e alterando o quadro geral dos conflitos visuais, enunciando novos significados para as trucagens cinematográficas”. O roteiro trabalha especificamente os três personagens: Hórus, Jill e Nikopol.

6. Considerações finais

No decorrer do trabalho, discutiu-se sobre a aproximação da sétima e nona arte, e como um trabalho de comparação entre as duas é viável. Uma vez que ambas nasceram praticamente juntas e utilizam dos recursos visuais. Os dois primeiros tópicos apresentaram uma breve retrospectiva do surgimento de ambas as artes, bem como, o terceiro, a apro-

ximação das mesmas. O tópico 04 apresentou um pouco das duas obras de Enki Bilal.

Como considerações de comparação, observa-se que a narrativa da *graphic novel* foi alterada para a adaptação cinematográfica. Enquanto em cada narrativa da trilogia existia um ponto central, no filme, o clímax do enredo se atenta ao fato de Jill engravidar de Hórus.

Vimos, que estudar essas duas formas de arte é algo que se pode fazer. Em suma, o presente artigo teve como objetivo não só divulgar os estudos relacionados com esse tipo de arte, como também demonstrar que nenhum objeto de estudo se sobrepõe a outro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papirus, 2003.

BERNARDET, Jean-Claude. *O que é cinema*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BILAL, Enki. *A trilogia Nikopol*. Belo Horizonte: Nemo, 2012.

BRANDÃO, Helena Sofia Miranda. *A fábrica de imagens: o cinema como arte plástica e rítmica*. 2008. Dissertação (Mestrado) – Universidade Lisboa. Lisboa.

CAGNIN, Antônio Luiz. Quadrinhos: uma nova escrita. In: PACHECO, Elza Dias (Org.). *Comunicação, educação e arte na cultura infanto-juvenil*. São Paulo: Loyola, 1991, p. 67-84.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro cinema. In: MASCARELLO, Fernando. (Org.). *História do cinema mundial*. 7. ed. Campinas: Papirus, 2006, vol. 1, p. 17-52.

FIGURELLI, Roberto Capparelli. Cinema, a sétima arte. In: *Revista Eletrônica de Extensão – Extensio*, vol. 10, n. 15, 2013, p. 110-119. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/extensio/article/download/1807-0221.2013v10n15p110/25455>. Acesso em: 10-03-2015.

FURINI, Liana Gross; TIETZMANN, Roberto. SCOTT PILGRIM: Elementos gráficos como parte expressiva da imagem cinematográfica. *Gambiarra* (Niterói), vol. 4, p. 29-37, 2012. Disponível em:

<http://www.uff.br/gambiarra/edicao_04/pdf/Gambiarra_4_pag_29_37.pdf>. Acesso em: 11-03-2015.

GOMES, Joana Isabel Querido Rodrigues Santos. *As potencialidades pedagógicas da banda desenhada nas aulas de português língua não materna*. 2010. Dissertação (Mestrado). – Universidade do Porto. Porto. Disponível em: <<http://repositorio-aber-to.up.pt/bitstream/10216/55389/2/tesemestjoanagomes000124977.pdf>>.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1970, p. 103-114.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MOYA, Alvaro. *História das histórias em quadrinhos*. São Paulo: L&MP, 1986.

PONTES, Gabriel Lopes. *Nona – Bela – Arte. As histórias-em-quadrinhos como Bela Arte*. 2009. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, Salvador.

SUETU, Claudio Yutaka. *O design de efeitos especiais no cinema*. 2010. Dissertação (Mestrado) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo.

Filmografia

BILAL, Enki; LEHMAN, Serge. *Immortel (ad vitam)*. França: Filmax, 2004. 1 DVD, 103 minutos. DVD, son., color. Fic-científica.

Iconografia

IMAGEM 1: Jill. Disponível em: <<http://blog.grupoautentica.com.br/wp-content/uploads/2012/10/153-470x298.jpg>>. Acesso em: 05-04-2015.

IMAGEM 2: Jill, Nikopol e Hórus. Disponível em: <<http://www.turmadocafe.com/wp-content/uploads/2012/09/bilal-02.jpg>>. Acesso em: 05-04-2015.

IMAGEM 3 Nikopol, Jill e Hórus. Disponível em:

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

<http://4.bp.blogspot.com/-YSYebNK-krAc/TxC5QFaj0I/AAAAAAAAAGOA/829CvurwyFY/s1600/immortel__ad_vitam.jpg>. Acesso em: 05-04-2015.