

## THE SPIRIT E O CINEMA

Norton Cardia Simões\*

### INTRODUÇÃO

Um dos marcos das histórias em quadrinhos é, sem dúvida, *The Spirit!*. Frequentemente suas histórias são comparadas ao cinema expressionista alemão e ao cinema *Noir* americano.

Seguidamente lemos comparações entre a linguagem do cinema e a dos quadrinhos. Isto se deve a pelo menos duas questões: ambas as comunicações expressam seu discurso narrativo através de imagens e ambas nasceram com a Modernidade, no final do século XIX. Os quadrinhos surgiram nos jornais com o desenvolvimento da impressão, ilustrando os jornais. O cinema deriva da fotografia e da produção de filmes em rolos.

Nestes 120 anos de existência, ambas as artes se influenciaram, uma utilizando algum elemento da outra. Lucena Jr. (2001) afirma que um dos primeiros filmes narrativos dos irmãos Lumière, *Arroseur et arrosé*, de 1895, é baseado na tira do desenhista francês Christophe (Georges Colomb), publicado em 1889. O filme e a história em quadrinhos são uma piada rápida, narra as peripécias de um jardineiro com uma mangueira.

Muitos quadrinhos que foram produzidos nos anos 20 e 30, apresentaram vários elementos da linguagem do cinema. Destacamos duas histórias em quadrinhos, entre muitas, que tiveram influências cinematográficas: *Tarzan* e *Terry and the Pirates*.

*Tarzan*, baseado na obra de Edgar Rice Burroughs, foi adaptado por Hal Foster em 1929, trouxe várias inovações utilizando um estilo cinematográfico: campo e contra-campo, grandes planos e o contra-luz.

*Terry and the Pirates* (Terry e os Piratas) de Milton Caniff, foi criado em 1934. Apresentava seguidamente o emprego de iluminações com claros e escuros e contrastes violentos do preto e branco, característicos de alguns filmes da época.

Mesmo tendo algumas características similares, não podemos esquecer que existe uma grande diferença entre filme e quadrinhos: cinema é imagem fotografada em movimento e história

em quadrinhos são imagens desenhadas, fixas, que representam o movimento.

### THE SPIRIT

*The Spirit* foi criado por Will Eisner e teve sua primeira história lançada em 2 de Junho de 1940. Narra as aventuras de Denny Colt, um detetive que é dado como morto e é enterrado. Ele resolve, então, combater o crime como um herói mascarado, que vive em um cemitério e combate o crime todos os dias. Eisner não pensava em um super-herói que tivesse super-poderes, mas sim, apenas um herói, sem jeito para o trabalho.

Para acompanhar as aventuras do herói, Eisner criou uma galeria numerosa de tipos, pois nem sempre *Spirit* era o protagonista, às vezes ele aparecia apenas no momento final da história. Esses personagens coadjuvantes tinham características variadas, apresentando toda uma fauna humana.

Devemos levar em conta nas histórias do *The Spirit* não só as características de seus personagens, mas também seus planos, suas seqüências, seus enquadramentos, ritmo e iluminação que muito lembrava a linguagem cinematográfica.

Álvaro de Moya (1977) identifica alguns elementos da linguagem cinematográfica nas histórias de *Spirit*:

o travelling, o contracampo cinematográfico, os cortes, os close-ups, a ligação das seqüências quase em fusão ou sobreposição, cortes sonoros e efeitos, como um ruído sutil no meio de um quarto na escuridão tudo era motivo de rendimento cinematográfico (pág. 68).

### CINEMA EXPRESSIONISTA

Surgido na pintura, com artistas como Kandinsky, Klee e Edward Much, o Expressionismo logo se tornou um movimento estético na Alemanha no início do Século XX, in-





fluenciando a literatura, o teatro, as artes gráficas e também o cinema, que estava em franco desenvolvimento.

O Cinema Expressionista Alemão desenvolveu-se a partir de 1919 até a ascensão do Nazismo em 1933. Os filmes Expressionistas refletiam as condições da Alemanha no pós-guerra, totalmente destruída após a Primeira Guerra Mundial, com seus vários problemas: econômicos, políticos e sociais, com seus medos e angústias.

Alguns filmes Expressionistas: O gabinete do Dr. Caligari ( *Das Kabinett des Dr. Caligari* - Robert Wiene, 1919 ); Nosferatu, o vampiro ( *Nosferatu Eine symphonie des grauens* - Murnau, 1922); O anel dos Nibelungos ( *Die Niebelung* - Fritz Lang, 1922,1924); Metrópolis ( *Metropolis* - Fritz Lang, 1926); M, o vampiro de Dusseldorf ( *M* - Fritz Lang, 1931). Com a ascensão do nazismo, vários cineastas e técnicos do cinema alemão foram perseguidos, ou por serem judeus, ou por serem de esquerda. Muitos foram para os Estados Unidos, país que há muito, interessa-se pelos técnicos cinematográficos da Alemanha.

## CINEMA NOIR

O cinema *Noir* foi um gênero de filmes produzidos basicamente nos Estados Unidos, na dé-

cada de Trinta até o final da década de Cinquenta. Alguns críticos classificam como um movimento, pois o consideram mais que um gênero. Muitos erroneamente denominam de cinema *Noir* apenas os filmes produzidos após 1941.

O cinema *Noir* tem origem na literatura dos anos 20, em histórias que estavam aparecendo nos chamados *pulp-fiction*. Eram conhecidos como novelas negras, e, mais tarde, ao serem publicados diretamente em livros, como romances negros. Apresentavam ao público o tema da criminalidade na sociedade de uma maneira mais crua e cruel. O romance negro, ao contrário de outras novelas *pulps*, tinham uma ambição literária com um cunho social. A expressão cinema *Noir* originou-se na França após um editor criar uma coleção de livros policial, que recebeu o nome de *série noir*.

Devido a ida para os Estados Unidos de vários técnicos e diretores da Alemanha, o cinema *Noir* foi muito influenciado pelo cinema expressionista, principalmente no seu estilo visual, a fotografia preto e branco baseado no claro e escuro, ângulos de câmera, profundidade de campo.

Herederro, em *El Cine Negro* (1996), divide o cinema *Noir* em quatro grandes blocos: os filmes de gangsters, os filmes policiais, os filmes de detetives e os filmes de criminosos, todos com várias subdivisões, cada um com suas características. Devemos levar em conta que, como ele mesmo afirma, nem todos filmes de criminosos, de gangsters, de detetives e de policiais são *Noir*.

Alguns exemplos de filmes *Noir*: A Relíquia Macabra ( *The Maltese Falcon*, 1941), O Destino bate sua à porta ( *The postman always rings twice*, 1946, de Tay Garnett), Pacto de Sangue ( *Double Indemnity*, 1944, de Billy Wilder), Assassinos ( *The killers*, 1946, de Robert Siodmak), Os Corruptos ( *The Big Heat*, 1953, de Fritz Lang), A Dama de Shangai ( *The Lady From Shangai*. EUA, 1948. Orson Welles), A Marca da Maldade ( *Touch of Evil*. EUA, 1957. Orson Welles).

A partir de 1947, várias pessoas ligadas ao cinema e também de outras áreas, foram perseguidos pelo Comitê de Atividades Antiamericanas. Devido aos temas narrados nos filmes *Noir*, muitos cineastas como Jules Dassin, Joseph Losey, Orson Welles, Anatole Litvak, Fritz Lang, entre outros, tiveram que se exilar na Europa. Alguns escritores, como James M. Cain e Dashiell Hammett, foram denunciados ou presos. Isso fez

com que a produção do cinema *Noir* diminuísse. No começo dos anos Sessenta mais alguns filmes do gênero ainda seriam produzidos. Alguns críticos e historiadores de cinema não consideram os filmes produzidos após os anos Cinquenta e com características do cinema *Noir* como verdadeiros filmes deste gênero.

O cinema *Noir* foi uma forma de tratar diversos sub-gêneros, durante três curtas décadas e precisamente por tal precariedade que é configurado como um movimento histórico que teve princípio, meio e fim. Qualificar filmes *Noir*, produtos superficialmente similar, de tempos recentes equívale a desfigurar gravemente a esplêndida realidade daquele movimento. O cinema *Noir* foi um movimento cinematográfico com evolução durante uma época histórica (1930-1960) e de um fenômeno industrial (a Hollywood da Idade de Ouro), que colocou a problemática individual e social do crime em um contexto contemporâneo mediante um realismo testemunhal e crítico, propenso a exibir a ambigüidade moral e a fatalidade derivadas da injustiças e corrupções do sistema e mediante uma linguagem sumamente imaginativa, colocou tonalidades sombrias e expressionistas, que recorria uma ampla gama desde o documentalismo até o onirismo<sup>2</sup>(Coma, pág 47, 1993).

Sobre está ótica, filmes “recentes” como *Corpos Ardentes* (*Body Heat*, 1981, de Lawrence Kasdan), *Cliente morto não paga* (*Dead Men Don't Wear Plain*, 1982, de Carl Reiner), *Coração Satânico* (*Angel Heart*, 1987, de Alan Parker), *O Preço da Traição* (*Mulholland Falls*, 1996, de Lee Tamahori), *Los Angeles - Cidade Proibida* (*L.A. Confidential*, 1997, de Curtis Hanson), não podem ser considerados *Noir*.

#### **CARACTERÍSTICAS DO CINEMA EXPRESSIONISTA, NOIR E THE SPIRIT**

Devido a pluralidade de correntes e formatos narrativos, fica difícil estabelecer códigos e características do cinema *Noir*. Com a ajuda de Heredero (1996) e Coma (1993) identificamos algumas e fazemos uma relação com as características de *Spirit* por nós sintetizadas.

- A influência do gênero literário sobre o

modelo de produção. - As história em quadrinhos de *Spirit* não eram adaptações, eram sempre originais;

- Os protagonistas em sua maioria são masculinos. - Em grande parte das histórias, *Spirit* é o protagonista. Quando ele é um personagem secundário, o protagonista é um personagem masculino. É raro uma mulher ser protagonista, isso talvez seja porque a maioria dos leitores de quadrinhos eram homens;

- Os protagonistas são sempre anti-heróis isolados (fisicamente ou mentalmente), estes, muitas vezes, são prisioneiros de seu passado ou não têm uma perspectiva de futuro, são fracassados, profissionalmente ou sentimentalmente – *Spirit* é um anti-herói. Mas raramente ele está isolado, raramente ele age sozinho, em muitos histórias, inclusive, é necessário alguém para ajudá-lo;

- A narrativa acompanha sempre os protagonistas em sua jornada ao universo do crime, da marginalidade e da violência – As histórias de *Spirit* eram policiais e freqüentemente ele ia a procura de um criminoso, podia ser um criminoso meio atrapalhado, mas ele era um herói atrapalhado. Em várias histórias em que *Spirit* não era o protagonista, mostravam-se alguns personagens comuns, do dia a dia, que, por várias razões, entravam no universo do crime;

- A morte sempre está presente, a narrativa gira em torno da morte, pelo menos da ameaça de morte ou a premonição da morte de um personagem. – Não é sempre que a morte está presente nas histórias de *Spirit*, o que está presente é um desvio moral;

- Clima pesado; existe uma densidade pesada nos ambientes, o personagem principal é pressionado pela situação. – As histórias de *Spirit* não tinham nada de pesado, até algumas histórias, com um pouco mais de suspense, são muito engraçadas;

- Condensação elíptica das histórias; o espectador tem que pensar, tem que participar criando a ação. - A elipse é muito utilizada nos quadrinhos, não podemos esquecer que de um quadro para outro isso já acontece, existe a necessidade do leitor ir criando a ação;

- A fronteira entre o Bem e o Mal nunca está clara. A narrativa e os personagens têm uma ambivalência moral. – Está bem claro quem é o bem e o mal nas histórias em que o *Spirit* é o protagonista, mas como escrevemos anteriormente, nas histórias em que os protagonistas são as pessoas comuns isto não acontecia. De uma hora

---

para outra, um personagem poderia virar bandido sem razão aparente, só por que ele teve oportunidade. Esta ambivalência moral aparece em algumas personagens femininas representadas como *Femme Fatales*. As narrativas, por mais engraçadas que fossem, sempre mostraram que o crime não compensa;

- A Polícia é sempre corrupta, isto não é dito explicitamente, é sugerido – Em *Spirit* a polícia não é corrupta. Pode ser atrapalhada como seu representante máximo, no entanto, o comissário Dolan é respeitável;

- Não se poupam “punhos e balas”, o herói está sempre apanhando e levando bala. – *Spirit* está sempre levando bala e apanhando, inclusive, em uma história, leva uma pedrada na cabeça e é deixado no deserto para morrer. Devemos lembrar que como um bom herói *Spirit* não utiliza armas e que, no cinema *Noir*, o detetive sempre estava armado;

- Maioria dos personagens são estereótipos, o espectador sabe quem é e como é cada personagem. – Estereótipos são o comum das histórias em quadrinhos, mas em determinadas histórias, naquelas dos personagens comuns, isso não existe; de um minuto para outro, às vezes sem razão aparente, alguém enlouquece ou surge para alguém uma oportunidade de fazer alguma bobagem, não podendo ser classificado;

- Álcool e cigarro são presenças comuns. O protagonista é ou foi um bêbado, ou pelo menos bebe e está sempre fumando. A bebida e o fumo são também hábitos de outros personagens. Nos filmes *Noir*, a mulher fumante era um símbolo da libertação feminina - Em *Spirit* a maioria das pessoas fumam e bebem normalmente. É claro que existiam os bandidos bêbados e algumas *Femme Fatales* estavam sempre fumando;

- O protagonista é americano, um individualista que não deu certo, é moralista e tem escrúpulos, só cobra o necessário, raramente se vende - *Spirit* é americano, tem moral mas não é moralista, não trabalha por dinheiro como todo o herói ou super-herói, se vende só quando o assunto é mulher, inclusive, várias vezes, deixando as criminosas irem embora, talvez por ser um panaca. Mas não é individualista, está sempre em volta de seus amigos e em muitas histórias conta com a ajuda deles;

- As personagens femininas sempre têm algo a esconder. A maioria é linda, sensual. São liberadas, bebem e fumam. Sempre querem tirar proveito da situação. São bandidas, ambiciosas,

volúveis, aventureiras: *Femme Fatales* – Grande parte das personagens femininas que aparecem em *Spirit* são *Femme Fatales*, algumas como *Ellen* e *Sand Saref* não são vilãs. A primeira é a namorada eterna do herói e a última é uma bandida. Outras como *P’Gell* são *Femme Fatales* em todos seus detalhes;

- Na maioria dos filmes um personagem narra a história em *off*, quase sempre o protagonista, isso faz com que o espectador fique preso ao personagem, encorpore o personagem – A narrativa em *off* raramente aparece em *Spirit*, o que existe é ele ou outro personagem contando uma história que aconteceu com outros personagens;

- Existe uma complexidade de situações e de personagens, com várias reviravoltas e, por mais complexa que seja a trama, ela acaba rapidamente nos últimos minutos do filme. - Em muitas histórias de *Spirit* existem várias reviravoltas, principalmente quando o criminoso, o vilão, não é conhecido. Não podemos esquecer que suas histórias eram publicadas com no máximo sete páginas e completas, não podendo ser muito complexas;

- A história cria um sentimento de angústia e estado de tensão no espectador. – O leitor não fica angustiado com as histórias de *Spirit*, até ao contrário, muitas histórias são muito divertidas e leves;

- As estratégias de iluminação, enquadramento e angulação de câmera, utilizam o claro e escuro, a sombra e a luz, técnicas do expressionismo alemão. – Will Eisner utilizou muito bem as estratégias de iluminação. Apesar das histórias serem coloridas, elas utilizam a técnica de sombra e luz, como se fosse preto e branco. Inclusive em muitas histórias aparece apenas um ponto de luz (como luz de poste; luz de isqueiro; luz de lanterna, clarão dos relâmpagos) para reforçar esta técnica.

Encontrar elementos de influência do cinema Expressionista em *Spirit* é um pouco complicado. Luiz Nazário (1983) identifica as seguintes características, algumas são exclusivas do cinema mudo, no qual era necessária uma interpretação além do normal para demonstrar emoções. Novamente, fazemos uma relação com as características de *Spirit* por nós sintetizadas.

- A deformação: a decoração, a iluminação e os personagens são deformados. – A deformação da iluminação nas histórias em quadrinhos poderia ser a técnica do claro e escuro, quanto à decoração e aos personagens, não me parece que isso exista em *Spirit*;

- A paisagem: toda a paisagem é pintada nos cenários; no cinema expressionista, a paisagem pintada significava que era irreal. - Em *Spirit* é exatamente o contrário, ela é o mais real possível, dentro das possibilidades de uma história em quadrinhos;

- A rua: a rua expressionista exprime uma angústia atemporal e metafísica, nela caminham seres arrasados moralmente, deprimidos por obscuras problemáticas. - Muitos dos personagens de *Spirit* são arrasados moralmente, são deprimidos pela situação, estes são os que começam as histórias sendo bonzinhos e uma situação qualquer faz com que virem os piores bandidos, mas a rua em si, não tem as mesmas características;

- O tirano: no cinema expressionista, o tirano é um personagem sinistro e mágico, que possui um grande poder e é capaz de dominar os indivíduos e controlar a realidade, um vampiro, um demônio. - Em *Spirit* o tirano poderia ser representado por algum vilão, mas suas histórias não possuem um bandido fixo. O Dr. Cobra, primeiro bandido que aparece, teria alguma característica de tirano do expressionismo. Um outro personagem chamado Dr. Octopus talvez fosse algo parecido com o tirano expressionista, mas como as histórias em que ele aparece são leves e engraçadas, fica difícil encontrar semelhanças;

- A sombra: no expressionismo é a representação do Mal, todos personagens do Mal estão ligados intimamente com as sombras, eles saem da escuridão para espalhar o Mal no mundo. - Por ser um quadrinho que utiliza o claro e o escuro, existe muitas sombras, mas não que seja com as mesmas características expressionista; em *Spirit* a sombra não é necessariamente a representação do mal;

- A fotografia Preto e Branca: o claro e o escuro ajudam a criar o mundo expressionista. Mas não podemos esquecer que o cinema *Noir* possui, em sua fotografia, as mesmas características. Ao nosso ver, no cinema Expressionista o claro e escuro servem para esconder o Mal, no cinema *Noir* servem para esconder o que não deve ser visto momentaneamente, o que poderá trazer surpresa mais adiante e que, acreditamos, seja também o objetivo em *Spirit*.

Outras características do cinema expressionista apresentadas por Nazário - a animização, a efusão, a feira, o espelho, a escada, o livro, as olheiras e o arfar - que não encontramos relação com *Spirit*.

Acreditamos que *Spirit* possui mais influ-

ência do cinema *Noir* do que do cinema Expressionista. Além das características apresentadas, ambos foram produzidas em épocas parecidas. *Spirit* foi lançado em 1940, quando o cinema *Noir* já estava consolidado como gênero e passava por um período de boas produções conhecidas.

## NOTAS

\* Mestre em Comunicação pela PUCRS.

<sup>1</sup> Desde os anos 40 as histórias do personagem *The Spirit*, foram publicadas no Brasil por diversas editoras. No início, seu nome era traduzido como O Espírito, mas nos últimos 30 anos o nome em inglês tem sido utilizado nas publicações brasileiras, razão pela qual achamos conveniente também utilizá-lo.

<sup>2</sup> Tradução do espanhol pelo autor.

## REFERÊNCIAS

COMA, Javier. **Diccionario del cine negro**. Barcelona, Espanha: Plaza & James, 1993.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos**. Petrópolis: Vozes. 1972.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes. 2001.

\_\_\_\_\_. **The Spirit Volume 1**. Nova York, Estados Unidos: DC Comics. 2000.

HEREDERO, Carlos F. **El Cine Negro**. Barcelona, Espanha: Paidós. 1996.

KRACAUER, Siegfried. **De Caligari a Hitler uma história psicológica do cinema alemão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 1988.

LUCENA JR. Alberto. **Arte da animação técnica e estética através da história**: São Paulo: Senac. 2001.

MOYA, Álvaro de. **Shazam**: São Paulo: Perspectiva. 1977. NAZÁRIO, Luiz. **De Caligari a Lili Marlene Cinema Alemão**. São Paulo: Global. 1983.

\_\_\_\_\_. **As Sombras Móveis atualidade do cinema mudo**. Belo Horizonte: UFMG. 1999.