

PUC-Rio Departamento de Artes e Design
Mestrado em Design
Disciplina: O lugar do narrativa na mídia visual (ART-2205)
Professor: Luiz Antonio Coelho

**Unlocked – Um estudo sobre as experiências
narrativas e intersemióticas do filme
“Unbreakable”**

Aluno: Pedro Vicente Figueiredo Vasconcellos
Orientador: Luiz Antonio Coelho
Julho de 2005

Unlocked – Um estudo sobre as experiências narrativas e intersemióticas do filme “Unbreakable”

Já não é de hoje a fascinação do cinema norte-americano pelas histórias em quadrinhos. Alguns atuais pais de família podem hoje se lembrar de suas tardes de infância passadas nas matinês assistindo as aventuras semanais de Batman, Superman ou ainda Flash Gordon. E tal fascinação parece ter crescido com Hollywood; afinal, seus atuais líderes, produtores e diretores são exatamente alguns dos espectadores mirins das matinês de cinquenta anos atrás.

Atualmente são inúmeras as adaptações de quadrinhos para o cinema, já feitas ou ainda em produção, uma vez que a indústria cinematográfica encontrou um filão lucrativo para explorar. Nos últimos anos, filmes como X-Men e Homem-Aranha foram das maiores bilheterias da história do cinema e a cada ano mais adaptações vêm sendo produzidas.

O que chama a atenção de um observador mais atento, entretanto, é o fato de que alguns destes filmes estejam experimentando em como adaptar não somente as histórias encontradas nos quadrinhos, mas também o próprio modo de contar estas histórias tal qual vem sendo feito há quase um século. A grande busca dos cineastas destes filmes tem sido por formas de adaptar a linguagem dos quadrinhos para o cinema.

Embora ao longo da história, tanto do cinema quanto dos quadrinhos, ambos tenham sido influências mútuas, existem grandes diferenças físicas entre estas duas formas de representação visual. Limitações físicas que parecem afastar estes dois pólos que, a despeito das dificuldades, têm procurado se aproximar.

Dentre tantas adaptações de quadrinhos para o cinema, contudo, uma com certeza se destaca das outras pela originalidade. O filme “Unbreakable” (Corpo Fechado, em português), de M. Night Shyamalan, não é a adaptação de uma história em quadrinhos, mas é, sim, uma adaptação da linguagem das histórias em quadrinhos para o cinema. A história é inteiramente original, vinda da mente do próprio diretor que,

para veiculá-la, utilizou-se da linguagem cinematográfica de modo a adaptar para a tela grande elementos da linguagem dos quadrinhos como forma de homenagem e tributo a esse universo de papel que há décadas tem sido um dos grandes alimentadores da indústria dos sonhos.

1. A intenção do diretor

Em entrevista dada para o making of de seu filme, Shyamalan diz que vê seus filmes como “episódios do programa ‘The Twilight Zone’ em formato de longa-metragens”, significando que ele busca histórias para seus filmes e modo a oferecer ao espectador um final surpreendente, que subverta sua expectativa e o faça se questionar sobre a natureza de tudo que tenha visto até então na película. Estamos diante do cinema de, segundo Todorov, narrativa fantástica.

Esta, aliás, é a marca registrada de Shyamalan em todos os seus filmes. A peculiaridade deste filme especificamente é que este subverte a expectativa se utilizando da linguagem dos quadrinhos através de sua adaptação em uma segunda linguagem, a do cinema, tornando-se um caso único de metalinguagem e intersemiótica.

2. Um roteiro fantástico

Eis o argumento do filme: David Dunn é um sujeito ordinário (segurança de um estádio de futebol americano) que é vítima de um acidente de trem, do qual, milagrosamente, é o único sobrevivente e ainda por cima escapando ileso. Sua vida é completamente transformada quando Elijah Price, um rico colecionador de histórias em quadrinhos e portador de uma doença que enfraquece seus ossos, o encontra e diz acreditar que Dunn é um “super-humano”, nos moldes dos daqueles encontrados nos quadrinhos, que por sua vez seriam exageros inspirados em indivíduos e eventos reais. O decorrer do filme oscila entre momentos de crença e descrença em tal hipótese até culminar no “final-surpresa”.

Este poderia ser o argumento para mais um típico filme hollywoodiano não fosse uma peculiaridade do diretor que acaba se tornando uma das grandes forças-motrizes

de seus filmes: deixar pistas visuais para o espectador no decorrer do filme, de modo que ele possa ter a chance desvendar o mistério antes do final do filme, ou pelo menos juntar as peças do quebra-cabeça ao assisti-lo uma segunda vez (o que é um modo de construir uma relação de maior interação entre espectador e narrativa, de modo a tornar a experiência cinematográfica mais lúdica)

No filme “Unbreakable”, estas pistas visuais possuem uma natureza peculiar: é a adaptação de elementos da própria linguagem dos quadrinhos para elementos internos à narrativa fílmica da linguagem cinematográfica tradicional, de modo a cada cena parecer retirada das páginas de uma revista em quadrinhos. Sendo assim, elementos como ritmo, enquadramento e iluminação, típicos da cinematografia, são manipulados de modo a simularem o funcionamento de suas contrapartes dentro do universo dos quadrinhos.

Esta manipulação, podendo ser entendida como uma tradução intersemiótica, via de regra é puramente arbitrária, ou seja, não existem leis regendo o movimento migratório ou a transposição de signos de um sistema semiótico para outro, senão os próprios desejos do tradutor. Sendo assim, segundo Plaza, toda tradução intersemiótica tem um caráter simbólico, uma vez que toda tradução trata-se de uma convenção. Mas nem por isso a ligação entre tradução e traduzido é hermética; pelo contrário, os movimentos intersemióticos são facilmente traçados quando feitos eficazmente, o que significa que, embora arbitrários, estes movimentos podem se munir de parâmetros para serem eles mesmos colocados em evidência. Importa aqui dizer que, em última instância, para Shyamalan em seu filme, é o movimento intersemiótico em si o seu foco, não o resultado final desse processo.

Nosso estudo, portanto, focará nestes movimentos intersemióticos, concentrando-se mais especificamente nos processos de narrativa visual e suas características, tanto nos quadrinhos quanto no cinema, considerando os dois meios e as duas linguagens envolvidas neste processo, além de exemplos concretos destes movimentos.

3. A narrativa na trama do filme

Antes de analisarmos os aspectos narrativo-visuais do filme, seria interessante situarmos brevemente “Unbreakable” em termos de narrativa convencional e apresentarmos suas peculiaridades também neste aspecto.

Em primeiro lugar, “Unbreakable” é um grande início, ele conta a origem de um super-herói. O final da película é aberto o suficiente para o espectador deduzir possíveis desdobramentos do futuro dos eventos da história, como por exemplo, o desenvolvimento da carreira de “super-herói” de David Dunn. O filme tem uma duração limitada, e quando chega ao seu limite, a narrativa tem de ser interrompida, cessa; entretanto, o filme que se utiliza de uma estrutura narrativa convencional trata de amarrar ao seu final todas as pontas soltas no decorrer do desenvolvimento narrativo, fato que não ocorre neste caso.

O desenvolvimento do filme, como já foi dito, é oscilatório, pendendo para a crença na afirmativa da natureza sobrenatural do protagonista em alguns momentos e em outros para a descrença, mas nunca chegando a uma resolução até o final do filme. Por este aspecto, o filme se caracteriza como pertencente ao gênero do fantástico, caracterizado pela dúvida e incerteza de personagem e espectador sobre a natureza dos eventos testemunhados na narrativa. Apenas no final essa dúvida é desfeita, passando o final do filme para o gênero do maravilhoso, onde a sobrenaturalidade dos eventos é abraçada como naturalidade.

O filme também possui dois focos narrativos distintos relativamente abertos e independentes até o final, quando ambos se mesclam e dão maior coesão ao filme. Um foco é o que conta a história de David Dunn, o protagonista interpretado por Bruce Willis. O outro acompanha a vida de Elijah Price, interpretado por Samuel L. Jackson, que assume o papel de coadjuvante até o final do filme, quando sua real natureza é revelada. Os dois focos, embora interligados e interalimentados, mantêm-se a uma certa distância um do outro mas sempre alterando a trajetória do outro, como uma dupla hélice, até o final do filme, quando ambos se chocam trazendo conseqüências permanentes para as duas personagens. (o ato simbólico que culmina no choque é o aperto de mãos entre as duas personagens)

Por fim, as personagens principais não apresentam traços característicos das posições que ocupam. O protagonista é uma personagem falha, triste, com defeitos (em sua primeira cena, é mal-sucedido numa tentativa de adultério), sua família está desmoronando e ele está a ponto de abandoná-la por um emprego melhor em Nova York. Já Elijah Price começa o filme como coadjuvante. É dotado de qualidades de caráter, além de ser acometido por uma doença óssea, detalhe que o faz mais empático junto ao público. Entretanto, ao final do filme, revela ser o antagonista da trama, subvertendo assim também a expectativa do espectador.

Desta forma, o filme já se destaca ao subverter elementos da estrutura narrativa e seus posicionamentos tradicionais, embora mantenha intacta a estrutura equilíbrio-desequilíbrio-novo equilíbrio da narrativa convencional. Mas a efetiva inovação está em como estes elementos são trabalhados na narrativa visual do filme, incorporando traços da linguagem dos quadrinhos para a contar a origem de um super-herói “real”.

4. Considerações sobre narrativa visual no cinema e nos quadrinhos: definição e semelhanças

Uma narrativa, segundo Todorov, é a passagem de um estado de equilíbrio dinâmico (início) para um segundo estado de equilíbrio (fim) através de um período de instabilidade (meio). De outro modo, pode se considerar uma narrativa uma história contada, que acontece num determinado lugar, durante um determinado período de tempo, envolvendo um determinado número de agentes ou personagens que dão andamento à passagem de um estado de equilíbrio a outro, podendo todos estes elementos serem reais ou fictícios.

Existem também inúmeras maneiras de se contar histórias, seja oralmente, seja através da escrita, de gestos como na dança, ou então com imagens... Não importando a maneira como a narrativa é apresentada, a descrição acima citada é frequentemente encontrada como linha-mestre para a apresentação dos eventos representados. Estas regras gerais para uma narrativa, tanto a de Todorov quanto a segunda, mais utilizada no senso comum, são encontradas em sua forma mais pura, por assim dizer, na narrativa oral e, conseqüentemente, na narrativa verbal-escrita, o que lhes confere determinada predominância sobre as outras formas de narrativa, uma vez que estas se

utilizam tradicionalmente da narrativa verbal como força motriz para elas próprias poderem expressar seu potencial narrativo e serem entendidas como tal.

Em outras palavras, a narrativa visual, por exemplo, uma vez que ela é o nosso foco de estudo aqui, se utiliza da narrativa verbal como argumento para se fazer entender como narrativa. Ela usa a lógica de encadeamento de acontecimentos da narrativa verbal como fundamento e razão para só então se revelar narrativa como de fato é.

Isto, pode se hipotetizar, se deve fundamentalmente à razão apontada por Barthes, que afirma que todos os sistemas de signos criados pelo homem são dependentes da língua e do sistema simbólico verbal, e são por eles ordenados. Entretanto não há como se afirmar que esta dependência seja intrínseca aos outros sistemas sógnicos, podendo ela ser puramente convencional.

Na verdade, trabalhos como os dos cineastas russos, como Vertov e Eisenstein, apontam para o potencial narrativo das imagens muito mais independente do sistema verbal do que encontramos na narrativa visual tradicional do cinema (embora nunca sejam completamente desligados, uma vez que, segundo Barthes novamente, o sujeito moderno sempre procure significar as coisas, trazendo-as para dentro da língua e através dela falá-las e resignificá-las). O mesmo vale para outras formas de narrativa visual, como a dança, a animação e, é claro, as histórias em quadrinhos.

Desta forma, temos que a narrativa visual é revestida de verbalidade de modo que o espectador entenda-a como a narrativa que é. Mas é possível, procurando abstrair da forma mais contundente possível qualquer indício de verbalidade, mesmo assim, identificar características essenciais na imagem (ou aquilo que é passível de ser visto) de modo a compreendê-la narrativa.

Segundo teóricos como Twyman ou Kress e Van Leeuwen, a característica essencial para a imagem ser narrativa é a presença de um vetor, a indicação de um movimento no espaço e no tempo, sugerido ou explícito, pela imagem ou parte dela. É a demonstração da passagem de tempo através da dinâmica na composição da imagem, como um dedo apontando numa foto, uma folha caindo, cabelos balançados pelo vento ou ainda a imagem de um corredor com o corpo inclinado para frente, por exemplo.

Esta é a condição zero para termos uma imagem narrativa, mas não ainda uma narrativa visual completa.

Se tivermos duas ou mais imagens narrativas ou que juntas dêem ao menos a sugestão de um vetor de movimento através de sua relação entre si, seja esta relação qual fôr, estamos diante de uma narrativa visual em potencial. E é exatamente este o traço essencial para a definição de uma narrativa visual. Traço este encontrado tanto na narrativa cinematográfica quanto dos quadrinhos.

Embora sejam meios que operam em fisicalidades bastante distintas, as narrativas visuais do cinema e dos quadrinhos podem ser expressas como a sucessão de imagens que mantenham algum tipo de relação entre si, dando uma idéia de continuidade ou fluxo temporal. A gradação destas relações, de acordo com as relações categorizadas por Scott McCloud em seu livro “Desvendando os quadrinhos”, tem a ver com o grau de redundância da informação visual compartilhada na relação entre as imagens e pode demandar mais ou menos participação do espectador no estabelecimento do fluxo narrativo. Quanto mais informação repetitiva, mais fácil é estabelecer um fluxo narrativo. Entretanto, há sempre uma taxa de acréscimo de informação entre uma imagem e outra (mesmo que as imagens sejam idênticas), de modo a sugerir o fluxo temporal necessário em uma narrativa, literalmente como a superposição de camadas de informação dada com o decorrer do tempo físico de leitura das imagens.

Uma segunda característica parece ser essencial para uma narrativa visual: e a existência de um grau de figurativização nas imagens, seja esta figurativização mais sintética ou mais mimética; independentemente do grau de síntese da informação visual, a figurativização parece ser necessária, uma vez que, a passagem gradativa de uma cor verde para uma cor laranja, por exemplo, ou a transformação de um triângulo em um quadrado, não apresentem nenhuma relação lógica, ou contexto, que possa justificar estes tipos de passagem como sendo narrativa. Mais uma vez, isso é devido à ligação, por menor que seja, sempre existente aos parâmetros da narrativa verbal.

Também neste ponto, as narrativas do cinema e dos quadrinhos se assemelham, pois ambas são impregnadas deste contexto, advindo também do uso de representações figurativas com as quais os espectadores possam se identificar.

Estes parecem ser os pontos gerais das características compartilhadas entre narrativas visuais. No caso mais específico da relação entre cinema e quadrinhos, elementos tais como enquadramento, composição de imagens, iluminação, ritmo e contraste, oriundos da terminologia fotográfica e cinematográfica, são atualmente compartilhados por ambas as formas de narrativas, embora seu uso seja imbuído de características específicas de acordo com o meio em que são utilizados e seus suportes. O que nos leva a pesquisar as diferenças entre as narrativas dos quadrinhos e do cinema...

5. Considerações sobre narrativa visual no cinema e nos quadrinhos: diferenças

As diferenças entre as narrativas visuais do cinema e dos quadrinhos são apoiadas preponderantemente nas características dos suportes que cada meio utiliza para representar visualmente: a película fotográfica, no caso do cinema e o papel no caso dos quadrinhos. Cada um destes suportes oferece possibilidades distintas quanto ao seu uso e isto definirá características importantes quanto ao fluxo da narrativa e o grau de participação do espectador ou leitor no processo de significação em cada um destes meios.

5.1. A película e a narrativa no cinema

A grande característica da narrativa cinematográfica é a impressão de movimento contínuo gerada por ilusão de ótica devido ao fenômeno ocular denominado constância retiniana, que é o fato da imagem captada pelo olho manter-se gravada na retina durante uma fração de segundo. O cinema gera a ilusão de movimento ao gerar duas imagens sucessivas em um período de tempo menor do que essa fração de segundo, dando assim a impressão de realidade e fluidez à sucessão de imagens. Contudo, assim como os quadrinhos, só que em menor quantidade, o cinema se utiliza de elipses e cortes de cena para reproduzir a gradação de relação entre imagens menos redundantes originária dos quadrinhos, para demonstrar por enquadramentos diversos vários ângulos de uma cena quase simultaneamente, aumentando a dinâmica da

imagem fluida da película e o grau de participação do espectador na constituição da mensagem.

Outra importante característica do cinema é a presença do som, funcionando das mais variadas maneiras, como diálogo, como efeitos sonoros e ruídos e até mesmo como música de fundo, ou leitmotif. O importante de se salientar aqui é que o som se encaixa paralelamente e simultaneamente à imagem, completando ou amplificando imediatamente seu significado através do sentido da audição funcionando juntamente à visão, fato que não acontecerá na narrativa visual dos quadrinhos.

Por fim, cor e iluminação no cinema tem uma característica especial. Em primeiro lugar, a informação visual é dada através de luz projetada e não refletida, o que dá mais força não somente à imagem em si, mas facilita a tarefa do olho na sua captação. Além disso, pela projeção ser feita através de filme fotográfico, as possibilidades cromáticas na película são infinitamente superiores ao papel impresso, uma vez que novamente, a projeção fílmica se assemelha ao processo ocular de captação de imagens e a quantidade de cores reproduzíveis no filme é mais próxima à quantidade de cores percebidas pelo olho, fenômeno que não pode ser reproduzido no papel.

Assim sendo, pelo filme se utilizar de uma maior quantidade de informação, além de veiculá-la por mais de um sentido simultaneamente, o cinema pode ser considerado, segundo a teoria de McLuhan, como um meio de comunicação quente, necessitando de pouca participação do espectador para apreender o sentido da mensagem.

5.2. O papel e a narrativa nos quadrinhos

Já a grande característica pertencente à narrativa dos quadrinhos é exatamente o fato dela ter de se apoiar em imagens estáticas para veicular o fluxo de tempo e continuidade narrativa. O papel não permite a rápida sucessão de imagens criando a ilusão de movimento real (animação; não estamos considerando aqui os flip-books), desta forma, para que haja narrativa, as histórias em quadrinhos se apóiam exclusivamente nas elipses entre as imagens e a participação ativa do leitor na criação da relação entre as imagens. Estas relações, segundo já estudadas anteriormente, variam de acordo com a redundância da informação entre as imagens e, no caso

específico dos quadrinhos, o leitor constrói ativamente essas relações em sua mente, através dos espaços entre-imagens, ou entre-quadrinhos, ou ainda sarjetas, no curto espaço de tempo em que seus olhos passam por elas enquanto passa da leitura de um quadrinho para outro. Assim, a ilusão de fluxo e de movimento narrativo depende diretamente do leitor para existir.

Ainda, para aumentar a fluidez narrativa, utilizando-se do sentido de leitura verbal (no caso do ocidente, da esquerda para direita, de cima para baixo), os quadrinhos se utilizam dos vetores das imagens narrativas e da composição dos elementos e recursos gráficos das imagens mais efetivamente para conduzir a leitura linear do leitor sobre a página e aprimorar ainda mais a sensação de fluidez na sua narrativa visual.

Os quadrinhos também tem uma forma particular de trabalhar o som. Como o papel não pode reproduzir informação sonora como som efetivamente, a solução escolhida foi a da representação gráfica do som, seja das falas e dos discursos das personagens através dos balões de diálogos, seja dos ruídos e efeitos sonoros do ambiente através das onomatopéias. O fato é que os quadrinhos transcodificam informação sonora em informação visual através de convenções gráficas, fazendo com que uma grande carga de informações de diferentes origens através de um único canal visual, que é depois decodificada pelo leitor em sua mente, sendo mais uma vez esperado deste um grande nível de participação.

Finalmente, em relação a luz e cor, o papel trabalha com luz refletida, o que indica um baixo grau de luminância e um maior esforço por conta da retina para a captação das imagens nele impressas. Com relação a cor, a natureza vegetal e têxtil, portanto permeável e absorvente do papel faz com que o realce das cores seja muito prejudicado, o que é uma característica intrínseca dos meios que trabalham com luz refletida e tinta impressa. Portanto, é comum histórias em quadrinhos usarem um alto grau de saturação de cores, ou então o uso de cores mais rebaixadas, assim criando um alto grau de contraste, a fim de deixar mais clara a passagem da informação. A cor nos quadrinhos, portanto, assume uma função mais simbólica que icônica, acima de tudo pela impossibilidade do suporte de reprodução fiel da informação cromática.

Pode-se então considerar os quadrinhos como um meio de comunicação mais frio, por exigir uma participação mais ativa do leitor na construção da informação visual e narrativa e a utilização de apenas um sentido, o visual, para representar todos os outros, que por sua vez precisarão ser recodificados pelo próprio leitor.

5.3. Conclusões sobre as diferenças

Podemos concluir portanto, que embora se utilizem de elementos (ou melhor, um repertório) comuns para se estabelecerem como narrativas, o cinema e os quadrinhos são meios praticamente opostos, sendo que o primeiro pouco exige de atividade intelectual do espectador, enquanto que o segundo é totalmente dependente da atividade direta de seu leitor para constituir-se como narrativa visual.

E é sobre este abismo que o diretor M. Night Shyamalan se lançou para utilizar-se do repertório visual dos quadrinhos, recodificando-os, para usá-los como elementos renovadores na linguagem cinematográfica por ele construída para seu filme “Unbreakable”. Vamos entender agora como ele operou para criar seu próprio movimento intersemiótico neste filme.

6. A intersemiose em “Unbreakable”: as pistas de Shyamalan

Como já foi dito, o critério de intersemiose utilizado por Shyamalan foi o das pistas visuais. As pistas visuais de Shyamalan são caracterizadas da seguinte forma: são informações visuais pontuais e sutis, salpicadas ao longo do tempo de duração do filme. Essas informações podem assumir a forma de objetos (folhas, carros, abajures, bolas, etc.) na narrativa, ou diálogos, ou aspectos constitutivos das imagens (iluminação, por exemplo). No cômputo geral do filme e individualmente, não passam de detalhes insignificantes na trama. Contudo, a sua repetição e sua ligação com o argumento do filme faz com que o espectador perceba uma “atmosfera peculiar” a respeito do filme. Vemos então mais uma vez a importância da redundância na narrativa visual (na verdade em qualquer processo comunicacional). Isto ocorre devido à natureza estrutural dos processos narrativos e lingüísticos, na qual um único elemento influencia a apreensão de toda a estrutura.

As pistas visuais, entretanto, não são em si um processo intersemiótico (semiótico, sempre), uma vez que Shyamalan as usa em todos os seus filmes de maneiras diferentes. O caráter intersemiótico é aqui atribuído a estas pistas devido a uma segunda natureza que as recobre, atribuída pelo próprio diretor ao definir que através delas, não estaria revelando um mistério pertinente à própria natureza diegética da trama enquanto experiência cinematográfica, ou seja, interna não só a realidade do filme, mas aos parâmetros de linguagem que o constitui como tal (como acontece no caso de seu filme anterior, “Sexto Sentido”, ou ainda o posterior, “Sinais”), mas a uma realidade para além dos parâmetros da linguagem cinematográfica.

Através de suas pistas neste filme, Shyamalan recobre a linguagem cinematográfica que conduz a realidade fílmica da trama de uma outra linguagem, a dos quadrinhos. Mas ele não tenta convertê-la em quadrinhos, inundando a primeira linguagem com referências a segunda, ou tentando operá-la como se realmente fossem quadrinhos, como aconteceu no filme “Hulk”, de Ang Lee. Antes, Shyamalan prefere cobri-la sutilmente de “toques de quadrinhos”, utilizando pontes pontuais que, essas sim, recobrem-se do significado de “linguagem de quadrinhos” e permitem que a experiência intersemiótica do filme não se torne direta e bruta, mas suave e implícita. Essas pontes são as pistas visuais.

Eis como as pistas foram elaboradas: como já foi dito antes, as narrativas do cinema e dos quadrinhos compartilham de muitos elementos, de modo que, até no decorrer de suas histórias, ambas se influenciaram mais de uma vez. Sendo assim, a composição de uma imagem narrativa nos quadrinhos usa, de maneira diferente, os mesmos critérios utilizados na composição de uma imagem narrativa no cinema. De maneira geral, os principais critérios, ou melhor, variáveis, da imagem narrativa no cinema e nos quadrinhos são:

- A) Framing ou emolduramento: é a utilização de um limite físico para a representação. É a moldura da fotografia, a tela do cinema ou o quadrinho dos quadrinhos;
- B) Pacing, andamento ou ritmo: é a manipulação (aceleração, desaceleração ou congelamento) do tempo da narrativa, a fim de causar tensão ou alívio no espectador;

- C) Elipses: relativas aos graus de redundância entre imagens sucessivas, como foi explicado anteriormente, são lacunas na informação as quais o próprio espectador ou leitor deve completar para dar sentido à informação;
- D) Colorização: a utilização de cor e luz para hierarquizar e definir formas no campo de representação;
- E) Composição: é a distribuição, harmônica ou desarmônica, de acordo com o desejo do autor da imagem de elementos no campo de representação (moldura).

Essas variáveis podem ser entendidas como elementos da sintaxe da linguagem visual e constituem sua possível gramática. O fato é que estas variáveis são utilizadas de maneiras diferentes, mas com os mesmos propósitos pelo cinema e pelos quadrinhos, possibilitando uma relação de equivalência (relativa ao meio e suporte onde se encontram estas variáveis) entre as duas representações visuais.

Esta relação de equivalência permite que elementos da sintaxe visual de ambos os meios possam ser re-significados e reinterpretados um no outro. Portanto, por esta relação, Shyamalan pode selecionar um elemento da semântica visual do cinema e re-significá-lo como pertencente à sintaxe dos quadrinhos. É evidente que tal processo, acima de tudo, explicita o movimento intersemiótico exercido, chama a atenção para si próprio e se faz entender como metalingüístico, gerando o resultado que Shyamalan esperava alcançar.

Mas para que tal movimento fosse sutil e ao mesmo tempo forte o suficiente de modo que o espectador percebesse uma “atmosfera peculiar”, era necessário que o movimento intersemiótico se repetisse inúmeras vezes durante a projeção do filme de modo a gerar uma taxa de redundância forte o suficiente para que pudesse ser entendida como um elemento comunicacional consciente e não uma falha ou ruído na comunicação. Além disso, Shyamalan deveria escolher núcleos para o ocorrência destes movimento, pontuais, como já foi dito, de modo a tornar a experiência sutil.

A solução encontrada foi a sistematização: Shyamalan circunscreveu um conjunto de objetos e estruturas do filme que pudessem comportar o movimento intersemiótico e que pudessem se aproximar do significado original de estruturas pertencentes aos quadrinhos, na tentativa de naturalizar o processo, fazendo um jogo

de metaforização que se estenderia por toda a duração do filme e o ajudaria a criar a atmosfera desejada. O resultado foi a utilização simbólica de um conjunto fechado de elementos de cena sob uma lógica advinda da lógica da linguagem visual dos quadrinhos se valendo das relações de equivalência semântica entre cinema e quadrinhos, alcançando um resultado inovador e inédito.

Foram selecionados, portanto, quatro elementos (ou melhor tipos de elementos) distintos para formar este sistema fechado. Três são literalmente objetos de cena e um quarto, mais abstrato é mais diretamente relacionado às relações de equivalência entre as variáveis e um dos objetos de cena anteriores. Seguem aqui exemplos de aplicação destes elementos no filme, exemplificando os movimentos semióticos acima estudados.

6.1. Pista #1: Molduras

Neste caso, Shyamalan utilizou como ponto de partida o ícone maior das histórias em quadrinhos e sua linguagem, o próprio quadrinho, enquanto moldura e o incorporou às molduras presentes no filme através de aproximação semântica. Sendo assim, janelas, portas, espaços entre assentos, espaços entre barras de ferro foram usados simbolicamente como os quadrinhos das HQ's para emoldurar o foco ideal de atenção do espectador nas cenas em que aparecem.

A cena mais emblemática de tal uso é a primeira cena em que David Dunn aparece, na cabine de passageiros do trem, onde o significado de “quadrinho” é atribuído à fresta entre os assentos, deixando entrever um espaço onde se situa o rosto de Dunn. A cena é vista como que pelos olhos de uma menina no banco da frente, que alterna sua visão do rosto de Dunn e da passageira que se senta ao seu lado, acompanhando o diálogo entre os dois tal quem acompanha um diálogo em uma revista em quadrinhos. Sendo assim, o movimento intersemiótico é feito sobre o espaço entre assentos, neste caso, objetos pertencentes à diegese fílmica.

Mais adiante, a brincadeira das molduras até evolui, fazendo com que partes ou objetos do cenário cubram num primeiro momento uma personagem ou um foco de atenção de outra personagem e que só é descoberto em um segundo momento, se

apropriando definitivamente da moldura e construindo novos usos sobre uma primeira re-significação advinda do movimento intersemiótico anterior.

6.2. Pista #2: Cores

O filme também utiliza de maneira consciente as suas cores de modo a novamente simular sua utilização nos quadrinhos. E ele o faz de duas maneiras.

A primeira é a utilização da cor sobre os personagens. David Dunn, por exemplo, é representado pela cor verde durante todo o filme, em sua casa, no seu uniforme de trabalho, no estádio onde trabalha, na sua capa de chuva... A cor verde aqui é utilizada como a cor do herói.

Já a cor de Elijah Price é o roxo, em seu escritório, suas roupas, além de ter o prateado e o transparente como cores secundárias. É a cor do vilão e, não por acaso, o roxo é a cor oposta ao verde, a cor do herói.

Além disso, as cores em cada foco narrativo mostra o desenvolvimento das personagens. No foco narrativo de Dunn, as cores da fotografia são mais frias e azuladas no início, simbolizando sua tristeza, no final do filme, a fotografia do seu foco narrativo está mais quente. Já o oposto acontece com Elijah Price e seu foco narrativo, que começa com cores quentes e termina com cores frias. O uso simbólico das cores, como já vimos, é típico das histórias em quadrinhos.

Finalmente, um outro uso da cor é para chamar a atenção do espectador. Em momentos de cores mais rebaixadas, o filme mostra pontos de cor mais saturada afim de lançar para frente a informação importante através de contraste, como é o caso do vestido da menininha no trem e o “post-it” com as informações do trem de David Dunn que seu filho vê pendurado na cozinha. Este tipo de uso da cor também é típico das narrativas em quadrinhos.

6.3. Pista#3: revistinhas, capas e bengalas

O uso de certos objetos também adota um caráter simbólico que remete diretamente a elementos semânticos da linguagem das histórias em quadrinhos. A capa de chuva de Dunn é um símbolo para a capa dos super-heróis, a bengala de vidro de Elijah é um símbolo dos arqui-vilões dos quadrinhos, devido à sua sofisticação e elegância, características comuns nesses tipos de vilões. Há ainda as inúmeras revistas em quadrinhos espalhadas pelo filme, que embora não remetam diretamente à linguagem dos quadrinhos, remetem aos quadrinhos em si e é a mais óbvia de todas as pistas.

6.4. Pista#4: composições simples

Esta é a última pista do sistema levantado por Shyamalan. Ela é derivada do uso das molduras citadas anteriormente. Para chamar atenção ao foco de atenção dentro das molduras, Shyamalan optou por criar composições de cena simples, se utilizando em muitos casos da simetria para compôr uma cena e pondo no máximo três personagens em cena ao mesmo tempo, e isso em raras vezes. Para fortalecer a idéia das molduras dos quadrinhos e das composições simples, o filme utiliza pouquíssimos cortes entre tomadas, sendo estas relativamente longas para os padrões atuais do cinema hollywoodiano, fazendo com que o ritmo do filme seja mais lento, o que é comum em histórias de origem.

Por fim, esta pista em específico é fruto de um movimento intersemiótico bem específico, uma vez que tanto a composição e o andamento do filme simboliza a linguagem dos quadrinhos da chamada era de Prata e de Ouro, criados entre os anos 1930 e 1960, quando a linguagem dos quadrinhos era mais simples e mais lenta. Foi nessa época que começaram a surgir os primeiros super-heróis dos quadrinhos, como Super-Homem, Batman e o Fantasma. Esta pista é, portanto uma homenagem aos quadrinhos, mais do que qualquer outra coisa.

7. Conclusões e considerações finais

O filme de Shyamalan é cheio de referências, não só aos quadrinhos, mas evidencia o nascimento do seu estilo como diretor, na medida em que usa recursos recorrentes em seus trabalhos pra salientar seu próprio processo criativo e seu discurso enquanto

diretor. Além disso, deixa em evidência um sofisticado processo de intersemiose que, mesmo feito sem ciência explícita dos processos intersemióticos, constitui-se como uma excelente peça de estudo, não apenas de intersemiose, mas da própria natureza das linguagens e narrativas visuais criadas pelo homem, salientando suas estruturas, e códigos inerentes, possibilitando futuros estudos na busca de consolidar a linguagem visual como objeto concreto, passível de ser estudado, porém fluido e ainda cheio de possibilidades.

8. Bibliografia

BARTHES, Roland. **Elements of Semiology**. New York, Hill & Wang, 1964.

KRESS, G. & van LEEUWEN, T. **Reading Images: the grammar of visual design**. London: Routledge, 1996.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo, M.Books, 2005.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo, Cultrix, 2003.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo, Perspectiva, 2003.

TALON, Durwin S. **Panel Discussions: Design in sequential art and storytelling**. North Carolina: TwoMorrow, 2003.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

TWYMAN, Michael. Using Pictorial Language: a Discussion of the Dimensions of the problem. In: DUFTY, T. & WALLER, R. **Designing Usable Texts**. New York: Academic Press, 1985, ch.2, 245-312.

9. Videografia

Corpo Fechado (Unbreakable) Dir.: M. Night Shyamalan. 2000. Touchstone Pictures