

Quadrinhos, Cinema de Animação e Jogos com o Personagem Tintim

Eliane Meire Soares Raslan¹
Universidade Estadual de Minas Gerais

Resumo

Buscamos as ideias do escritor e artista Jesús Blasco para tratar os desenhos dentro do mundo da animação. O personagem Tintim, que nasceu das Histórias em Quadrinhos (HQs) e de repercussão mundial, é nosso objeto de estudo. Ao tratarmos o filme de longa-metragem, *As Aventuras de Tintim*, conseguimos identificar as ilustrações e o trabalho do artista dentro de meios distintos, como os quadrinhos, games e o cinema de animação. Percebemos as dificuldades e o processo de produção para alcançar a qualidade de um trabalho tanto do desenhista e do narrador, quanto dos adaptadores desse personagem para outros meios e Jesús Blasco contribui ao tratar a forma de desenhar HQs.

Palavras-Chave: Filmes e Games. Quadrinhos. Personagem Tintim.

Abstract

We seek the ideas of the writer and artist Jesus Blasco to treat the drawings within the world of animation. The character Tintim, who was born of Comics (comics) and global impact, is our object of study. When dealing with the movie feature film, *The Adventure of Tintim*, we can identify the illustrations and the artist's work in different media, such as comics, games and film animation. We realize the difficulties and the production process to achieve quality work both designer and storyteller, as adapters of this character for other media and Jesús Blasco contributes to treat form of drawing comics.

Keywords: Movies and Games. Comics. Character Tintim.

¹ Professora e pesquisadora na UEMG. Doutoranda em Comunicação Social pela PUCRS, bolsista PROSUP/CAPES. Este trabalho faz parte do resultado do Grupo de Estudos CID - Comunicação, imagem e discurso, do Centro de Estudos em Design da Imagem na Escola de Design da UEMG, <<http://niqeduemg.blogspot.com.br/p/grupo-de-pesquisa.html>> e GEDID: Grupo de Estudo sobre Design da Imagem e seus Discursos no Curso Stricto Sensu em Comunicação Social da PUCRS. E-mail: elianest2002@yahoo.com.br.

O personagem Tintim está nas Histórias em Quadrinhos, teatros, filmes, jogos e museus. Personalidade marcante com suas histórias presentes no jornalismo atual de época. No decorrer do estudo tratamos Tintim embasado na experiência artística e profissional de Jesús Blasco² que contribuiu para entendermos algumas técnicas dos desenhos.

Ao tratarmos o filme de longa-metragem, primeiro filme baseado na criação do escritor e desenhista Hergé – *As Aventuras de Tintim* – do diretor de cinema Steven Spielberg e produtor Peter Jackson, encontramos como ferramenta de auxílio o Vídeo Documentário³ *Tintim: Aventura Além dos quadrinhos*, transmitido pela HBO, que trata o personagem Tintim como um todo, em especial sobre o filme. Afirmam que suas aventuras pelo mundo são retratadas nessa nova versão do corajoso repórter das Histórias em quadrinhos para o Cinema. Relatam que “no início do século passado surgiu na cidade de Bruxelas, capital da Bélgica, um personagem que entraria para história”, Tintim. Ainda, de acordo com a reportagem “tintim por tintim”, no blog brasileiro do personagem Tintim, afirma que:

Após o fim do suplemento *Le Petit Vingtième* (por causa da Segunda Guerra Mundial), as aventuras de Tintim começaram a ser publicadas no jornal *Le Soir*, que era mantido pelo regime nazista. Com o fim da guerra e a derrota dos nazistas, Hergé foi acusado de colaboracionismo e ficou sem emprego, dedicando seu tempo a reproduzir suas antigas tiras para serem reeditadas em álbuns. Foi aí que *Raymond Leblanc*, que planejava criar a editora *Lombard*, convenceu Hergé a lançar uma revista semanal de Tintim, inicialmente chamada *Le Journal de Tintim*. Com a influência de Leblanc, considerado herói da resistência belga durante a ocupação nazista, Hergé teve sua ficha limpa perante a nação, e ambos se tornaram colaboradores. (PETERS, 2010)

As histórias são inspiradas nas próprias experiências de Tintim como repórter. Personagem universal e que podemos perceber nas suas histórias, nas diversas capas de revistas (Fig.01) uma variedade de informações de primeira mão. Retornando ao Vídeo Documentário, um dos entrevistados, Tine Anthoni, afirma que:

Os quadrinhos já existiam nos EUA antes de existirem na Europa. Eles chegaram aqui por volta dos anos de 1910 ou 1920. Mas não eram bem sucedidos como nos EUA. Até que uma pessoa começou a criar os seus quadrinhos, e essa pessoa foi Hergé... Tintim é uma figura muito engraçada, ele nunca se apaixona, nunca sente fome, seus valores são valores universais, como amizade e fazer o bem para as pessoas, ele é o tipo de cara perfeito. E também é um pouco irritante por causa disso. (Tine Anthoni - p.r.belgiancomicstripcenter^{4*})

2 Jesús Monterde Blasco born November 3, 1919, Barcelona, [Spain](#). Died: October 21, 1995 (aged 75). Writer, Artist. Remarkable work: Capitán [Trueno](#) (Capitão Trovão). 1982 prize do Yellow Kid. In: Parramón (1974).

3 Ver: *Tintim: Aventura Além dos quadrinhos*. 2011.

4 * Falas traduzidas pelo vídeo documentário *Tintim: Aventura Além dos quadrinhos*.

Outros pontos importantes também foram relatados por Sophie Tchang no mesmo vídeo documentário:

Em 1929, com um lápis, um senhor, somente com imaginação e trabalho e força de vontade e amor, muito amor, criou essa obra, Tintim... Hergé trabalhava no *Le Vingtième Siècle*, um jornal muito famoso dessa época. Ele tinha todas as informações em primeira mão. Reportagens, exploradores, guerras, políticas e ele pegava os assuntos que lhe interessavam e inventava uma grande história que acabava descrevendo uma realidade, também... Quando vemos os livros do Tintim e as várias histórias que ele escreve são sempre inspirações diferentes. Se pegarmos, por exemplo, “O Templo do sol” é uma história sobre arqueologia peruana. Em “Rumo à Lua” por exemplo é uma história fantástica, porque nos anos 50 quando lançaram um livro ainda não havíamos pisado na Lua. Foi como uma previsão. Para todas as histórias, há uma inspiração quase real e, como eu já disse, ele estava sempre buscando documentação para que parecessem o mais real possível dando vitalidade às suas histórias. (Sophie Tchang - curadora museu hergé*).

O livro publicado por Parramón e Blasco (1974) é uma entrevista de José Maria Parramón a Jesús Blasco relatando sua opinião ao que se refere à produção e conceitos do desenho. O desenhista entende que devemos observar e não ficar apenas desenhando o dia todo. O lado econômico e artístico irá enriquecer na medida em que o estilo e colorido se tornam oportunidade de descobrir novos efeitos e junto o próprio ilustrador vai se sentindo satisfeito. Afirma que os esforços fazem parte do sucesso, já que para existir qualidade no desenho é preciso base. Hergé com certeza tinha prazer no que criava e antes de cada história ele fazia leitura de matérias jornalísticas e conhecimento pessoal. Peters (2010) assegura que:

A estreia da revista na Bélgica aconteceu em 26 de setembro de 1946 e o primeiro número trazia, além de aventuras de Tintim, histórias em quadrinhos de "Blake & Mortimer", "Corentin" e "A Lenda dos quatro filhos de Aymon", além de artigos de ficção e sobre piratas. Logo em seu primeiro número o semanário vendeu 60 mil cópias em poucas horas. Em 1º de junho de 1968 foi lançada a primeira edição portuguesa, publicada em paralelo com a edição brasileira, da Editora Bruguera. O fim da edição em língua portuguesa ocorreu em 20 de outubro de 1982, enquanto na Bélgica e na França a revista só foi extinta 1988. Depois disso, os leitores belgas tiveram a oportunidade de ler uma versão da revista, que passou a ser publicada pela *Yeti Presse* com o título "Tintim Reporter". Mas este título durou poucos meses, até ser substituído por "Hello Bédé", em setembro do ano seguinte. Por fim, a revista voltou a ser publicada pela *Lombard*, e teve seu último número lançado em 1993, dez anos depois da morte de Hergé. (PETERS, 2010)

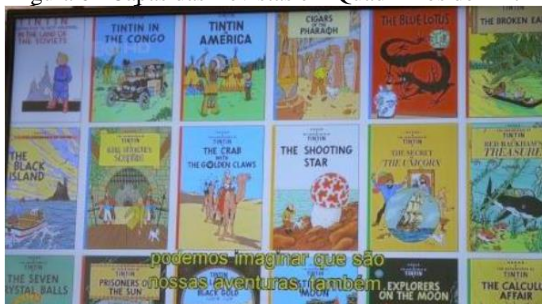
Retornando ao documentário, são diversos museus existentes na cidade de Bruxelas, mesmo local onde foram originadas as histórias de Tintim, tiveram forte participação com homenagens ao personagem em divulgação por toda a cidade com diversas exposições, outdoors enormes e ônibus estampados. O filme foi estreado na cidade em homenagem ao

local que nasceu Tintim, já que Hergé nasceu e foi criado na mesma. Hoje, de acordo com Steven Spielberg, existem mais de 220 bilhões de livros.

Cidade que podemos considerar local de grande destaque nos quadrinhos. Tine Anthoni nos exemplifica com Luck Luck, Obelisk e Asterisque, Smurfs, Tintim e etc. Afirma que cada família tem em casa pelo menos alguma coleção de quadrinhos. Que a língua nativa é aprendida através dos quadrinhos, por terem uma mistura de línguas, o que na verdade entende que no fundo eles não os entendem.

Ainda, afirma que muitos museus na cidade dão espaço para os quadrinhos com exposições de diversos artistas do mundo, seja de dentro ou de fora do país. Inclusive as origens dos quadrinhos e desenhos originais, como a ideia geral dos quadrinhos belgas que ficaram mais famosos. Tintim está com destaque no museu Hergé, graças a sua esposa que proporcionou a proteção das obras e disponibilizou a todos com centenas de originais e material contando o universo do personagem e seu criador, de móveis a bonecos produzidos para complementar os originais contados por Hergé.

Figura 01 Capas das Revistas em Quadrinhos de Tintim



Fonte: Vídeo documentário Tintim: Aventura Além dos quadrinhos.

Junto com o lançamento do filme o Museu Hergé prestou homenagem a Floresta Amazônica (Fig. 02-04), do Brasil, através de alguns dos temas tratados nas histórias do autor Hergé. Além dos quadrinhos também foram realizadas curtas animações (Fig. 05) sobre o mesmo assunto. Além disso, no mesmo Vídeo Documentário *Tintim: Aventura Além dos quadrinhos*, Sophie Tchang (curadora museu hergé) afirma que tais inspirações de suas histórias gerou o livro *O Ídolo Roubado* apresentando um explorador pouco conhecido, chamado Robert de Wavrin (Fig. 04), senhor que realizou diversas viagens pela Amazônia para encontrar os índios entre 1914 e 1930. Informações que foram publicadas no jornal *Le vingtième Siècle*. Como hergé trabalhava no jornal a matéria virou história para seus quadrinhos.

Figura 02-05 Material sobre História de Tintim disponível no Museu Hergé



Fonte: Vídeo documentário Tintim: Aventura Além dos quadrinhos.

Se retornarmos a Jesús Blasco, logo, entendemos que o artista precisa esforçar e gostar do que faz como qualquer profissão para alcançar o sucesso.

Para Jesús Blasco devemos observar o que ocorre no mundo. É preciso ver, ouvir e contemplar, embeber-se das coisas do mundo. Observar “corpos”, formas e cores que contribuam para o ilustrador. Ele também trata as categorias das Histórias em Quadrinhos (HQs) considerando alguns gêneros mais característicos, como: HQs Cômicas, de Aventuras (Faroeste, Policial, Ficção científica, Legendária, Selva), Sentimental, Caráter Religioso, Biográfica, Lendas e Contos, Desenhos Animados, Infantil, e de Propaganda. O processo de criação e manutenção diante dos fatores de conteúdo e de forma faz parte de uma história. Para ele, mesmo em “quadrinhos de terceira categoria precisaria talvez de nove ou dez quadrinhos para desenvolver esta parte do programa” (p. 36). Informações que são muito relevantes, já que agora vamos buscar a produção, narrativa e interpretação nas histórias contadas inicialmente nas HQs de Hergé e que viraram filme.

Novamente retornamos ao documentário para continuação do julgamento. O intuito, ao escolher as histórias de quadrinhos de Hergé (Fig.06) para adaptação, de acordo com Peter Jackson (Produtor), era iniciar a “vida cinematográfica do Tintim com uma história que unisse Tintim e o Capitão Haddock, pois, para nós, essa relação era essencial, mesmo Hergé tendo começado as histórias sem o Capitão nos anos 30. Para o produtor “por volta de 1939, ele criou o personagem do capitão e nós queríamos esse encontro entre eles no primeiro filme e esse encontro acontece em *O Caranguejo das Pinças de Ouro.*” (Refere-se a terceira imagem de capa na figura 06). Abaixo, na figura 06, as três histórias de Tintim utilizadas para produção do longa-metragem *As Aventuras de Tintim.*

Figura 06 – Livros das Histórias em Quadrinhos de Tintim. Hergé



Fonte: Vídeo documentário Tintim: Aventura Além dos quadrinhos.

Nesse documentário, *Tintim: Aventura Além dos quadrinhos*, eles deram ênfase no filme *As Aventuras de Tintim* que utilizou a performance dos atores para dar mais realismo a ação. A produtora Kathleen Kennedy afirma que ao cogitarem fazer o filme do Tintim, “no início dos anos 80, seria um filme em *live-action* e Steven achou que seria muito parecido com Indiana Jones. Foi apenas quando ele viu o que Cameron fez com *Avatar* (Fig. 07) que ele percebeu que havia outra mídia disponível para contar a história.” O processo de animação (Fig.07-08) é constante após a atuação dos atores. Método (Fig.08) que foi utilizado para os diversos meios, como filme (Fig.09), games (Fig.43-47) e novas HQs (Fig.09) inspiradas no próprio filme (Fig.41). A figura 09 abaixo faz parte da recente HQ *As Aventuras de Tintim: O Segredo do Licorne* publicado no ano passado. Mesma imagem utilizada no longa-metragem (Fig.41) *As Aventuras de Tintim* de 2011. A divulgação (Fig. 10-11) também deve ser levada em consideração, já que tanto o filme (Fig. 10) quanto a HQ (Fig.11) estão ligados, algo que instiga a curiosidade do público em ler e assistir estas outras possibilidades de meios.

Figura 07-11 – Tecnologia e material divulgação do personagem Tintim



Fonte: Vídeo documentário *Tintim: Aventura Além dos quadrinhos*.⁵

As performances dos atores humanos (Fig. 17, 19 e 32) realizadas com antecedência para depois serem inseridas nos movimentos dos personagens de animação é algo que não podemos deixar de discorrer. O Capitão ganha destaque nessa nova adaptação da HQ (Fig. 25-28) para o cinema (Fig. 21-22). O ator Andy Serkis (ator do Capitão Haddock) fez o papel de performance de outros personagens no filme *King Kong* (Fig. 22) e no filme *O Senhor dos Anéis* (Fig. 24). Kathleen Kennedy garante que:

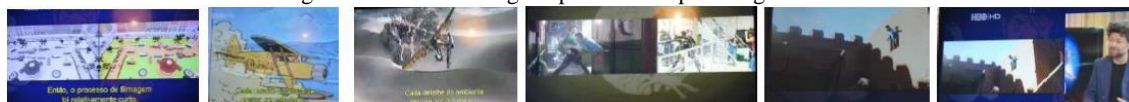
[...] o processo de captura de movimento é a mídia perfeita para dar vida aos desenhos de Hergé. Daniel Craig considerava ser impossível filmar em *live-action*⁶ (fig.08). Seria um desserviço ao material original à energia dos desenhos às cores, à vitalidade ao humor, aos momentos de humor pastelão. Teria sido muito difícil sem a utilização desse recurso. Foi uma decisão muito esperta... Não é diferente de uma filmagem normal, só que você não usa o figurino, ele é adicionado depois em pixes. (Kathleen Kennedy)

5 Exceto Fig. 11, ver *in*: Peters (2012) p. 40

6 São diversos os termos utilizados pelos meios de comunicação e *Live-Action* é muito utilizado no [cinema](#), [teatro](#) e [televisão](#) como forma de definir as performances trabalhadas pelos atores reais, ou seja, de carne e osso, ao contrário dos atores das [animações](#). O termo distingue os trabalhos que são utilizados numa animação, podemos exemplificar como em HQs, videogame e [desenhos animados](#), este trabalho de animação é adaptado.

Ainda, de acordo com o documentário, a equipe de produção e montagem do filme já tem experiência com o processo e etapas do *live-action*, trabalha “com equipe de animação por quase 3 anos. Ele levou um mês para filmar. Então, o processo de filmagem foi relativamente curto. Mas o processo de animação é extremamente longo e intenso” (Fig. 12-17). A figura 13 é a ilustração da HQ que passa para animação na figura 14. O avião caindo no deserto tem dimensões diferentes. Cada detalhe do ambiente precisa ser estudado, como podemos verificar na figura 12, uma maquete de todo o processo da adaptação e todos os personagens necessita ser elaborada e em três dimensões distintas. Algo que é muito trabalhoso.

Figura 12-17 – Tecnologia e processo do personagem Tintim



Fonte: Vídeo documentário Tintim: Aventura Além dos quadrinhos

Percebemos que as decisões sobre quais cores e formatos devem ser reproduzidas para cada dimensão necessita ser tomadas atenciosamente. A ampliação da imagem e forma como o personagem se mexe estão relacionadas ao contexto das falas e som. Na prática os desenhos de um filme de animação, quadrinhos ou jogos precisam de um roteiro para que consiga manter o interesse no espectador. Jesús Blasco afirma que os Fatores de Conteúdo e Fatores de Forma condicionam o desenho criativo da história e estão relacionados na criação e manutenção do interesse. No caso dos Fatores de Conteúdo está mediante ritmo narrativo; movimento determinado pela narrativa; dramatização literária; e ação e suspense na narrativa. Já nos Fatores de Forma estão relacionados à tipologia e expressão; composição; e iluminação; e diversificação e dramatização gráfica. Fatores de Conteúdo e de Forma condicionam o desenho de histórias em quadrinhos. A manutenção do interesse e a criação são primordiais para um resultado positivo. Entendemos que os contrastes devem ser criados e organizados para que o elemento final repercuta sobre o indivíduo, seja na HQ, no Cinema ou nos Jogos criados a partir do personagem Tintim. (PARRAMÓN E BLASCO, 1974)

O ator Jamie Bell (personagem de Tintim), conforme relatos do vídeo documentário, afirma que “como atores, não estamos fazendo nada diferente. Estamos incorporando o personagem e expressando os sentimentos dele no contexto da narrativa... é isso que nós fazemos o tempo todo. Para nós atores, não há diferença.” A preocupação com essa adaptação fica para produção responsável. “Apenas os cineastas têm que lidar com a tecnologia. Nós fazemos a atuação e os animadores assume o controle e se torna uma animação com

performance de atores.” Referente aos personagens que estão presentes nos quadrinhos e ganham nova versão para o cinema, temos ao lado de Tintim a existência de alguns personagens bem complexos (Fig. 19, 20, 22 e 34). Anthoni garante que diferentes atores se juntaram para dar vida a essa adaptação. Como os atores Daniel Craig (ator – Rackham, o terrível) na figura 19, afirma ter lido a primeira HQ com 6 anos, presente de um amigo de seus pais. Daí tem lido desde então. Para atuar baseou buscou sua experiência e nesta tradição inglesa de interpretar vilões, deu uma olhada em filmes antigos, mas apenas de ter realizado a leitura dos livros de Tintim ele teve uma ideia de como era o personagem.

Figura 18-21 – Imagens do longa-metragem *As Aventuras de Tintim*



Fonte: Vídeo documentário Tintim: Aventura Além dos quadrinhos

Já o Capitão Haddock é interpretado pelo ator inglês Andy Serkis (Fig. 17), ator que fez a performance do Gollum do Senhor dos Anéis e do Gorila em King Kong. Três personagens muito diferentes. No vídeo documentário informam que o ator também cresceu lendo Tintim e Asterix, histórias importantes para ele. Seu pai lia as histórias para ele quando o visitava no Oriente Médio. Facilitou envolver-se com o filme. O ator Andy Serkis afirma que “todo mundo tem sua própria versão de Haddock ou Tintim ou de outros personagens, Gollum e tal. Nessas histórias, todos já decidiram na cabeça ou no coração quem eles são. Então, só podemos interpretar usando nossa perspectiva, colocar nossa visão no personagem e esperar que as pessoas compartilhem disse e fiquem emocionadas com as novidades que você adiciona.”.

Figura 22-24 – Imagens das diversas performances do ator Andy Serkis



Fonte: Vídeo documentário Tintim: Aventura Além dos quadrinhos

Quando o desenhista Jesús Blasco trata a iluminação devemos levar em conta onde as obras de Tintim estão sendo expostas. O trabalho depois de pronto ao ser exibido em um Museu, por exemplo, existem técnicas que devem fazer parte da exibição da arte, como a luz dirigida para as obras de acordo com assuntos e tonalidades tratadas em cada ilustração para

que transmitam a ideia e a expressão do artista. Jesús Blasco garante que um bom pintor deve saber que o pouco volume é proporcionado pela Luz Frontal e que a melhor forma de revelar os corpos é com a Luz Frontal-Lateral, logo a Contraluz cria espiritualidade, feminilidade e fantasia. A Luz Dirigida e Crua sugere energia e por último a Luz Suave e Difusa inspira a suavidade.

Nessa linha de pensamento buscamos algumas HQs abaixo (Fig.25-28) que estão no Museu Hergé e que nos permite verificar que a cor branca de fundo da figura 25 e 26 ajudam a visualização dos personagens com destaque nas cores, o mesmo ocorre na figura 28 que vira balão para o texto. A figura 27 e 29, em preto e branco, com certeza precisa de iluminação diferente da colorida para que não perca o foco da ideia do artista.

Figura 25-29 – HQs do personagem Tintim disponível no Museu Hergé



Fonte: Vídeo documentário Tintim: Aventura Além dos quadrinhos

Anthoni afirma, voltando ao vídeo documentário, que “ao lado de Tintim existem personagens bem complexos. Tipo o Capitão Haddock (Fig.22), tipo o Milu (Fig. 36), tipo Bianca Castafiore (Fig. 20), e eles trazem cores à história transformando-as nessas histórias incríveis.” O Capitão Arquibaldo Haddock “é o contraponto do tintim. Ele é cheio de emoção! Ele é um alcoólatra. Ele é o mais humano possível. Ele fica bravo, ele fica desapontado rapidamente, ele tem má memória, ele tem todo tipo de defeitos, na verdade.” Ele é realmente humano.

O ator Jamie Bell (Fig.32) estreou no cinema com Billy Elliot (Fig. 31) e foi personagem de Tintim (Fig. 30). Billy Elliot considera um grande papel e que o Tintim é um ícone para os jovens de excelência, é corajoso e heroico. Ele se assemelha ao personagem, pois queria viajar e conhecer o mundo resolvendo injustiças e solucionando mistérios. “Os desenhos não falam normalmente das coisas que ele falava. Tipo corrupção policial e coisas assim, era bem intelectual. Eu senti que aprendi coisas após assistir.” Realmente os textos e vídeos tratam de falas comuns que vivenciamos ou ouvimos na imprensa.

Figura 30-32 – Imagens relacionadas ao ator Billy Elliot



Fonte: Vídeo documentário Tintim: Aventura Além dos quadrinhos

Abaixo, vamos continuar inserindo alguns relatos desse vídeo documentário. Jamie Bell afirma:

Os desenhos não falam normalmente das coisas que ele falava. Tipo corrupção policial e coisas assim, era bem intelectual. Eu senti que aprendi coisas após assistir. Eu estou tentando dizer que sua vida está em perigo... O legal de poder fazer um filme do Tintim é que podemos expandir todas as aventuras todas as aventuras. Podemos torna-lo um herói, fazê-lo enfrentar grandes riscos coloca-lo em situações extremamente acrobáticas e situações perigosas das quais ele tem que escapar. (Jamie Bell)

Steven Spielberg assegura que Tintim:

Ele é um repórter destemido que se torna parte da história, ao invés de apenas relatá-la. Eu me identifico com o Tintim, pois ele não aceita “não” como resposta, e essa é a história da minha vida... A primeira vez que eu vi os quadrinhos do Tintim foi numa reportagem francesa sobre Os caçadores da Arca Perdida. Esse crítico em especial ficava falando de uma série de livros chamada Tintim. Eu fiquei intrigado e pedi para ver um livro e foi aí que eu descobri Hergé. “É uma pena eu não ter tido a chance de conhecê-lo” Capitão – “No meio do desenrolar da história nos criamos tempo para que os personagens se relacionassem. Nos demos tempo para o capitão Haddock lamentar sobre o que o levou a beber quase o levando à ruína. E até mostramos, no primeiro filme os ancestrais do capitão. Então, podemos entender por que ele se transformou nesse homem. (Steven Spielberg – diretor)

Tratando as performances dos atores, no Caso dos personagens Dupont e Dupond das histórias de Tintim, foram realizadas pelos atores Hick Frost e Simon Pegg como nas figuras 33 a 35 abaixo.

Figura 33-35 – Imagens relacionadas aos atores Nick Frost e Simon Pegg.



Fonte: Vídeo documentário Tintim: Aventura Além dos quadrinhos

O ator Simon (Fig. 33) afirma que o Tintim “deve ter uns 16 ou 17 anos, tem esse famoso topete, que simboliza “ir adiante” (Simon Pegg – ator – Dupond). Ainda, de acordo com o Documentário, Simon considera que Dupond e Dupont são personagens “que, na grande tradição de astros do cinema mudo são como o Gordo e o Magro e Charlie Chaplin. Eles estão sempre reclamando, e também são muito desajeitados. Eles trabalham para a polícia e eles se consideram os melhores detetives”. Mas, todos sabem que obviamente, são os piores.” Os personagens dos quadrinhos (Fig. 35), presentes nas histórias de Hergé, viram personagens de animação (Fig. 34) que tem suas performances realizadas por atores reais (Fig. 33).

Os livros do Tintim são baseados na realidade do mundo sem embelezamento mágico. É o mundo em que nós vivemos. Quando somos jovens e lemos as aventuras do tintim podemos imaginar que são nossas aventuras, também... Milu é um dos personagens mais interessantes porque ele é um cachorro muito inteligente e ele faz muito mais do que acompanhar Tintim andando atrás dele. Ele se envolve nas tramas e, às vezes tem um papel significante nas cenas. Há momentos no filme em que as coisas que ele faz são determinantes no desenrolar da trama... eu lia os livros desde que eu tinha uns 5 anos e eu estava ansioso pelo filme do Steven, eu estava esperando por isso há uns 25 anos!” (Peter Jackson – produtor)

Já na obra de Parramón e Blasco (1974), nos trás outras informações relevantes. Jesús Blasco afirma que retornando a diversificação e dramatização gráfica percebemos semelhanças no enquadramento, ângulo visual e mudança de plano nas HQs e no Cinema. O trabalho realizado de câmera nos filmes são perceptíveis também nas HQs, a diferença existente entre ambos é que nos quadrinhos existe apenas ilustração, o próprio desenho deve existir ângulos e profundidades. Ambos contêm planos em panorâmico, geral, segundo e primeiro plano, primeiríssimo plano e outros.

Se o roteiro e a produção de ambas não forem feitas buscando critérios de escolhas corretas sobre os planos podem apagar a cena, ou mesmo diminuir o personagem principal. “Quando nos aproximamos de um sujeito ilustramos algo que dito sujeito é ou está fazendo. Quando nos afastamos dele, ilustramos o que é e o que está fazendo em termos mais gerais, relacionando-o com a cena e o argumento da história.” (PARRAMÓN E BLASCO, 1974, p.50)

A narrativa existente nas histórias de Tintim foi um dos motivos de grande sucesso do personagem. No caso dos quadrinhos as formas aceitas mediante tipos distintos de balões conseguem construir sua representação, é a linguagem gráfica. Através dos balões transmitimos horror, censura, paixão, choro, tristeza, frio ou calor, e etc. Ainda, Jesús Blasco, afirma que fazia roteiros de suas histórias construindo o texto narrativo dos personagens .

Falas, movimentos, expressões também podem ser redigidas nos textos para tratar a cena ou omiti-la. O realismo e a construção das figuras devem ter uma apurada e original visualização das ações dos personagens.

Personagem exposto na fala do diretor Steven Spielberg, Vídeo Documentário *Tintim: Aventura Além dos quadrinhos*, que Tintim é:

[...] um repórter destemido que se torna parte da história, ao invés de apenas relatá-la. Eu me identifico com o Tintim, pois ele não aceita “não” como resposta, e essa é a história da minha vida... A primeira vez que eu vi os quadrinhos do Tintim foi numa reportagem francesa sobre Os caçadores da Arca Perdida. Esse crítico em especial ficava falando de uma série de livros chamada Tintim. Eu fiquei intrigado e pedi para ver um livro e foi aí que eu descobri Hergé. É uma pena eu não ter tido a chance de conhece-lo” Capitão – “No meio do desenrolar da história nos criamos tempo para que os personagens se relacionassem. Nos demos tempo para o capitão Haddock lamentar sobre o que o levou a beber quase o levando à ruína. E até mostramos, no primeiro filme os ancestrais do capitão. Então, podemos entender por que ele se transformou nesse homem. (Steven Spielberg – diretor)

Jesús Blasco considera que decisões relacionadas aos aspectos técnicos da forma de uma história devem ser escolhidas minuciosamente. O título reúne condições de relação do tipo de letra característico, algo que representa a cabeça do protagonista, com afinidade ao tema argumentado, anunciando o verdadeiro e simbólico, leva contexto aos capítulos. (PARRAMÓN E BLASCO, 1974)

Referente ao personagem Milu, retornando ao Vídeo Documentário, de acordo com o produtor do filme Peter Jackson:

Os livros do Tintim são baseados na realidade do mundo sem embelezamento mágico. É o mundo em que nós vivemos. Quando somos jovens e lemos as aventuras do tintim podemos imaginar que são nossas aventuras, também... Milu é um dos personagens mais interessantes porque ele é um cachorro muito inteligente e ele faz muito mais do que acompanhar Tintim andando atrás dele. Ele se envolve nas tramas e, às vezes tem um papel significante nas cenas. Há momentos no filme em que as coisas que ele faz são determinantes no desenrolar da trama... eu lia os livros desde que eu tinha uns 5 anos e eu estava ansioso pelo filme do Steven, eu estava esperando por isso há uns 25 anos! (Peter Jackson – produtor)

Voltando aos papéis dos personagens, não teria como deixarmos de tratar o melhor companheiro de Tintim, Milu. Podemos verificar nas figuras 36 e 37 abaixo que os planos de filmagem são diferentes. As ilustrações, quadros e planos devem enquadrar com o roteiro da HQ ou do Filme.

Figura 36-38 – Imagens relacionadas aos Personagens Milu.



Fonte: Vídeo documentário Tintim: Aventura Além dos quadrinhos

Existe necessidade de primeiro estudar a composição geral no papel a parte. Jesús Blasco afirma que em seguida “transfira este estudo inicial, sempre desenhando a lápis, no papel definitivo; cuide dos menores detalhes durante esta construção definitiva feita a lápis... e desenhe a nanquim e pincel, com segurança, sem pressa.” Atualmente, com as diversas tecnologias, não se usa habitualmente nanquim para desenhar/ilustrar. Mas a ideia que o Blasco nos passa é a persistência e necessidade de fazer diversas tentativas antes de finalizar um roteiro. Se atualmente temos a tecnologia a favor do ilustrador, que apenas altera suas posições. (PARRAMÓN E BLASCO, 1974)

Nos bastidores do filme, ainda conforme documentário *Tintim: Aventura Além dos quadrinhos*, muitos personagens das histórias estão constantemente ajudando (Fig. 20, 22 e 34) Tintim, mas nenhum compara com seu amigo e inseparável cachorro Milu (Fig. 36-37), do qual muitas das vezes salva Tintim dos perigos em suas aventuras. Representar esse mascote com realidade e realismo é um dos maiores desafios da produção cinematográfica, podemos notar já no início, na figura 38 onde constroem um boneco de Milu, antes mesmo de ele ser construído por meio eletrônico. A companhia de efeitos especiais de Peter Jackson, Weta Workshop, “se encarregou com maestria cabendo a ele assumir um conhecido papel para demonstrar o que poderia ser feito visualmente já no primeiro teste”. Tintim foi personagem que tiveram diversas adaptações, como podemos verificar nas figuras abaixo.

Figura 39-42 – Imagem vista em meios diferentes



Fonte: Vídeo documentário Tintim: Aventura Além dos quadrinhos

Entendemos que essa ação de adaptações que passa das HQs (Fig.39) para o curta-metragem de animação (Fig.42) e logo vai para os filmes (Fig. 40-41) se repete voltando aos textos (Fig.09). Adaptações que fazem sucessos em meios distintos e são reelaborados e

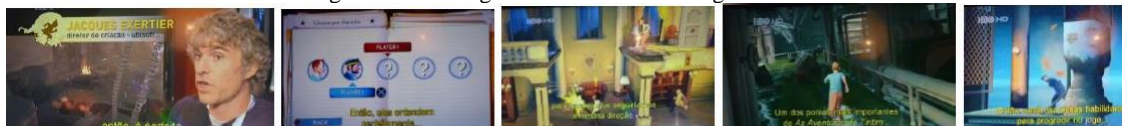
adaptados ao meio que serviu de fonte anteriormente, ou seja, os quadrinhos que virou inspiração para o cinema de animação acabam sendo inspirado pelo cinema de animação para refazer um novo meio de leitura, neste caso não foi reescrita uma nova HQ, não são quadrinhos, apenas usaram as principais figuras do filme de animação, com base no filme contam a histórias em poucas páginas, o livro é muito mais ilustrativo, com imagens que ocupam uma página inteira com breves textos narrativos transformados em 77 páginas.

O processo de gravação e interpretação dos atores vai dos roteiros as ações, das performances as adaptações, sai dos quadrinhos para animação em filmes e games. Os cenários dos jogos (Fig. 43-47) nos colocam no meio da ação. O mesmo processo de interpretação dos atores no filme de animação foi usado na elaboração do game - *The Adventures of Tintim: The Games* – baseado na mesma historia e baseado na construção do longa-metragem. De acordo com Jacques Exertier (diretor de criação – ubisoft) “as aventuras de Tintim são recheadas de ação, então, é perfeito para um filme de ação e para um videogame... Foi fantástico trabalhar com eles, pois ambos jogam videogame. Então eles entendem perfeitamente as especificações de um videogame” (fig.74). “Ainda, de acordo com o documentário, o jogo tem três modos, o primeiro é o modo aventura, você pode reviver os grandes momentos do filme, um dos pontos mais importantes de as Aventuras de Tintim.” No documentário o diretor de animação da Ubisoft, Xavier Rang confirma:

o trabalhoso processo ao afirmar que trabalham “em conjunto com Peter Jackson e Spielberg”, afirma que o intuito é garantir que seguirão a mesma direção... Tintim é um jogo de aventura fantástico. Ele é direcionado para a família e para os fãs do Tintim...” No game do “segundo modo é totalmente diferente. É uma outra experiência. Ele acontece nos sonhos do Capitão Haddock. E há um terceiro modo que é o modo desafio com dificuldades cada vez maiores. Ele roda em PC, Xbox 360, PS3, e também temos uma parte em Kinect e uma versão para o 3DS.” (Xavier Rang - diretor de animação – Ubisoft).

Para o diretor Steven Spielbert “um filme é uma história que já vem pronta e um videogame muda constantemente, dependendo das escolhas que você faz... O jogo permite que o público incorpore. Os personagens de tintim, Capitão Haddock e Milu.” Logo, o mesmo afirma que nos jogos “você vai se dar bem ao perceber a hora certa de deixar de ser Tintim e virar o Milu ou passar de Milu para Haddock.”

Figura 43-47 – Jogos e Filmes do Personagem Tintim.



Fonte: Vídeo documentário Tintim: Aventura Além dos quadrinhos

Percebemos no documentário nas falas dos entrevistados associadas às imagens o quanto a ação (fig. 73) faz toda a diferença no resultado final. O produtor Peter Jackson diz que “um dos pontos mais importantes de *As Aventuras de Tintim* é que são aventuras cooperativas (fig.75-77). O jogo foi idealizado seguindo essa filosofia. Os personagens têm habilidades e talentos únicos de cada um. Então, você usa essas habilidades (fig.77) para progredir no jogo e ajudar os outros personagens..”

Considerações Finais:

Ao tratarmos das HQs, Jesús Blasco nos passa a percepção que estamos ouvindo falar de filme e não de Histórias em Quadrinhos (HQ). O roteiro e roteirista precisam ter informação, ideias e paixão pelo que faz para que o texto narrativo e os planos utilizados sejam oferecidos de acordo com a descrição da cena. Mostrou-nos, por mais que ele esteja falando de HQs, que ambos precisam de atenção para fazer uma cena, expressão, composição, construção, perspectiva do personagem e desenho da figura humana que sempre nos remeta a algo. Podemos exemplificar com uma figura distinta cortada pela metade ou um foco no olhar de determinado personagem, isto contribui para nos indicar algo, nos fazem buscar outras fontes para complementar nossos pensamentos sobre a cena, faz com que o leitor/espectador nos faça relacionar com o quadro.

O personagem Tintim, em suas aventuras únicas, cria um universo enorme para produção de filmes e jogos do mesmo. Além, de novos livros que foram lançados a partir do filme, dando destaque para as imagens e textos narrativos, diferente das HQs escritas por Hergé. O uso deste personagem marcante em décadas passadas vira tecnologia, como os jogos, para fãs e interessados dos Games aos Filmes. Contudo, o argumento deve existir no final de uma história, independente do meio, para que seja arrematado simbolicamente pelo leitor/espectador. Deve ser representativo nesse momento definitivo. Se não for definitivo deve indicar, sugerir, a existência de um próximo número. Cria um suspense nas últimas imagens. O longa-metragem *As Aventuras de Tintim* sugere um novo episódio, o mesmo ocorre nas diversas aventuras das HQs de Tintim.

Referências Bibliográficas

As Aventuras de Tintim. Diretor: Steven Spielberg. Produção Peter Jackson. Nova Zelândia, EUA: Distribuidora Sony Pictures, 2011. Gênero Ação, Animação e Aventura. Longa-metragem. 3D, DVDRip/AVI (120 min.): color. Dublado. Título Original: The Adventures of Tintim: Secret of the Unicorn.

Tintim: Aventura Além dos quadrinhos. 2011. Roteiro e direção Ricardo Kenski. Produção Executiva Eduardo Zaca. Coordenador de produção Juliana Previato. Atelier de Portzamparc. Exibição na HBO HD 272. 35 min. Vídeo Documentário. 10h30, 9 de Janeiro de 2013.

ELLIPSE, An. As Aventuras de Tintim - O Segredo do Licorne. Hergé. An Ellipse – Nelvana Production. Producer Robert Rea. Director Stéphane Bemasconi. A France – Canad Co-production in collaboration with la Fondation Hergé. 1991. Aventura. Ellipse Programme. Nelvana. França, Canadá. Dublado. Série de desenho animado. Curta metragem. 40 min.

PARRAMÓN, José María; BLASCO, Jesús. Como desenhar histórias em quadrinhos. Barcelona: Instituto Parramon, 1974.

PETERS, Stephanie. As Aventuras de Tintim: O Segredo do Licorne. Hergé; adaptação de Stephanie Peters; Roteiro Steven Mofat, Edgar Wright, Joe Cornish; [tradução de Sabrini Janni; coordenação de Mayara Enohata]. Casterman. São Paulo: Rai, 2012.

Blog Oficial no Brasil do personagem em quadrinhos Tintim. Dúvidas sobre Tintim? 15 Novembro de 2010. Tintim por Tintim. Fonte: <<http://www.tintimportintim.com/2010/11/blog-responde-revista-tintin.html>> Acesso: 10 Junho 2013.