

PARA ALÉM DAS ADAPTAÇÕES: OLD BOY E A FIDELIDADE AO ESPÍRITO

Beyond the adaptations: Old Boy and the fidelity to the spirit

Para más allá de las adaptaciones: Old Boy y la fidelidade al espíritu

Jorge Alam Pereira dos Santos

Mestre e graduado em Filosofia Unb
Doutorando PPG-FAC Imagem e Som

Email: jorgealam33@gmail.com

Susana Dobal Jordan

Professora PPG-FAC Unb, Pós-doc Université Aix-Marseille Paris 8
Doutora História da Arte – City University of New York

Email: subobal@gmail.com

Resumo

O artigo caracteriza a demanda por “fidelidade” nas adaptações de quadrinhos para o cinema como uma tentativa de garantir que os filmes façam frente ao material que adaptam. Partindo da distinção entre fidelidade à letra e ao espírito, observa-se que a passagem de adaptações cada vez mais fiéis à letra não significa que elas o sejam também ao espírito, pelo contrário e vice-versa. A análise do Mangá Old Boy demonstra que a fidelidade a seu espírito conduz o debate da fidelidade para a noção de “equivalência” e com isso para relações mais profundas entre as obras.

Palavras-chave: Adaptação; Fidelidade; Quadrinhos, Old Boy

Abstract

The article characterizes the demand for “fidelity” in comic book adaptations as an attempt to ensure that films are up to the material they adapt. Starting from the distinction between fidelity to the letter and to the spirit, it is observed that the passage of adaptations increasingly faithful to the letter does not mean that they are also faithful to the spirit, on the contrary and vice versa. The analysis of Manga Old Boy demonstrates that fidelity to its spirit leads the debate on fidelity to the notion of “equivalence” and thus to deeper relations between works.

Key words: Adaptation; Fidelity; Comics; Old Boy

Resumen

El artículo caracteriza la demanda por “fidelidad” en las adaptaciones de los cómics para el cine como un intento de garantizar que las películas tengan la misma calidad al material que adaptan. Partiendo de la distinción entre fidelidad a la letra y al espíritu, se observa que el proceso de adaptaciones cada vez más fieles a la letra, no significa que ellas lo sean también al espíritu, por el contrario y viceversa. El análisis del Manga Old Boy demuestra que la fidelidad a su espíritu conduce el debate de la fidelidad para la noción de ‘equivalencia’ y con eso para relaciones más profundas entre las obras.

Palabras-clave: Adaptación; Fidelidad; Cómic, Old Boy

Toujours est-il que jusqu'ici je n'ai jamais vu de film tiré d'une bande dessinée qui me paraisse ajouter quelque chose à l'oeuvre d'origine, ça a toujours été des soustractions. Alain Resnais¹

A persistência da fidelidade

A epígrafe acima foi extraída de uma entrevista concedida por Alain Resnais em 1990, segundo o qual, filmes baseados em histórias em quadrinhos não acrescentariam qualquer coisa à obra original – pelo contrário – sempre se tratavam de subtrações. Mesmo forte, ela estava longe de representar sua posição definitiva sobre o assunto: antes de filmar o clássico *Hiroshima mon Amour* (França, 1959) Resnais havia planejado adaptar, como sua primeira obra de ficção, justamente uma HQ: o episódio *La Isla Negra* do célebre personagem de Hergé, *Tintin*.

Uma década depois vemos que ele declina da oportunidade de trazer para as telas, ninguém menos que o próprio *Homem Aranha*. Alegou que um diretor americano poderia fazer melhor e que era impossível adaptar quadrinhos ou romances para o cinema, principalmente numa época em que “os super-heróis vestiam pijamas.”² Todavia, em uma de suas últimas entrevistas, Resnais afirma queixoso que deveria ter sido dele a realização do filme sobre herói (cf. Libiot, 2012): sua opinião já havia mudado novamente, “quando vi os dois filmes do *Batman* feitos por Tim Burton (1989; 1992), eu reconheci que estava errado” (cf. Bond, 2014).

Apesar de redimida, a fase cética de Resnais permanece atual e representativa da opinião de muitos fãs e criadores de quadrinhos. Mesmo que durante a última década as adaptações de quadrinhos tenham ido muito além do fenômeno da indústria dos *blockbusters*.³ Histórias de quadri-

nhos alternativos e independentes deram as caras nas telas: *Ghost World* (Terry Zwigoff, 2001), *Estrada para perdição* (Sam Mendes, 2002), *Azul é a cor mais Quente* (Abdellatif Kechiche, 2013), *Persépolis* (Vincent Paronnaud, 2007), *American Splendor* (2003), integram uma seleta lista que demonstra que adaptar quadrinhos vai muito além de super-heróis das grandes editoras *Marvel* e *DC*.

Parece que os amantes dos quadrinhos temem é que a transposição para outra mídia não esteja “à altura” do que a obra significa em seu meio original. Enquanto personagens, autores, sagas (e até coloristas e arte-finalistas) são objetos de culto e veneração, filmes baseados neles são meros filmes, que mesmo lucrativos “raramente ganham reconhecimento canônico” e quase nunca figuram na lista dos melhores filmes (Lefèvre, 2007, p.1). Livros como *1001 Filmes Para Assistir antes de Morrer* (Schneider, 2008), possuem apenas um filme de adaptação de quadrinhos entre os mil: novamente, o *Batman* (E.U. A. 1990) de Tim Burton.

A maneira de garantir que os filmes façam justiça aos quadrinhos que adaptam foi interpretada em termos da polêmica “fidelidade ao original”: a adaptação fará justiça à fonte na medida em que for fiel a ela. A fidelidade passa a ser perseguida como critério qualitativo pelos leitores, ciosos da continuidade entre as histórias e dos detalhes. Mesmo que o público dos filmes adaptados não seja composto só de leitores habituais de quadrinhos, eles exercem influência através de sua militância nas redes sociais e fóruns de debate, e por um efeito boca-a-boca, atingem a opinião dos não leitores, interessados em conhecer os personagens a partir desse outro meio.

Para Liam Burke (2015, p. 129) o público desses filmes herdou uma cultura de participação intensiva no processo de criação, que retrocede a episódios cômicos na história das HQs: quando Milton Caniff matou a personagem *Raven Sherman* em 1941 houve comoções sociais tamanhas que ele se viu obrigado a justificar sua escolha pelo rádio. Chester Gould passou pelo mesmo quando eliminou o gangster *Flattop*, recebendo milhares de telegramas indignados (Eco, 1976, p. 245). Essa cultura de participação só veio a aumen-

¹ “Entretien avec Alain Resnais: de la littérature de catacombes à la destruction de la planète.” (Thomas, 1990).

² Cf. “A small American production company actually offered me Spider-Man in 1968 or 1969. This was the time when superheroes dressed in pyjamas. I refused, arguing that any American filmmaker would do better than me.” (Bond, 2014)

³ Basearemos nossa definição de blockbuster naquela presente no artigo *Blockbuster meet Comics* (Gordon, McAllister, & Jancovich, 2006), segundo o qual o tamanho parece ser o conceito central na definição: grande elenco, alto custo, vasta distribuição, grande espetáculo, grande orçamento ou ao menos, alguma combinação dessas condições estão implicadas em muitas discussões de blockbuster. Outras características podem ser adicionadas, como a predominância do gênero aventura (ou partes dele na trama), grande orçamento promocional, alto

investimento promocional no final de semana de estreia, e efeitos especiais que contribuem para uma estética “pop corn thriller”.

tar sua influência com o advento das colunas de cartas dos leitores na década e 60, o cultivo dos *fanzines*, e atualmente, fóruns de debate *online* e as grandes convenções – que colocam público e criadores frente a frente. Alie-se a isso o fato de que muitos fãs de quadrinhos são também colecionadores o que contribui para a valorização da consistência e da vigilância quanto à continuidade entre as histórias e temos um público militante, capaz de influenciar até mesmo os rumos da produção dos filmes.

O diretor de *Batman & Robin* (1997), Joe Schumacher (Broeske, 1997), culpou justamente o burburinho das redes pelos maus resultados de seu filme (o pior avaliado pelo *Rotten Tomatoes* da série *Batman*, iniciada por Tim Burton; também a pior bilheteria dos três filmes).⁴ Um *trailer* mais sombrio já havia sido usado como campanha promocional em convenções de quadrinhos, com intuito de aplacar o marketing negativo que se criou entre fãs quando souberam que o *Batman* de Tim Burton (1989) seria protagonizado por Michael Keaton, na época célebre pelo personagem cômico *Beetlejuice* (cf. *Shadows of The Bat*).⁵ Mais recentemente, o diretor e co-roteirista Edgar Wright explica que começou a escrever o roteiro de *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (Edgar Wright, 2010) antes do final dado por Bryan O'Malley nos quadrinhos, e que portanto, sua versão tinha um final diferente (Scott voltava para namorada adolescente, Knives Chau). Mas, ao ler o final do quadrinho, refez seu final para “bater” com o da fonte, atribuindo parte de sua decisão aos fãs com quem esteve em contato e aos fóruns e redes sociais: após ler o lamento de uma fã com seu final alternativo, ele “retuíta” para ela dizendo que seus desejos haviam sido realizados, ele manteria o final de O'Malley.⁶

Todavia, o que os amantes de quadrinhos exigem dos filmes adaptados é aquilo que muitas das teorias da adaptação já expurgaram de seus domínios, tanto como ideal indesejável, como meta impossível. Para Robert Stam (Stam, 2006) existe alguns preconceitos intelectuais mascarados na exigência por fidelidade, como o senso intuitivo que as adaptações são “parasitas” das obras que adaptam, refletido empiricamente

na posição de Alan Moore, segundo o qual “nada de bom pode vir de quase todas as adaptações. Existem poucas adaptações que são melhores do que os originais, a grande maioria delas são desnecessárias” (Alan Moore *apud* Pratt, 2012). Por outro lado, mesmo que um filme tentasse de fato “ser fiel ao original”, a tarefa seria inviável, pois dependeria da apreensão do “único” e “correto” sentido da obra (Andrew, 1984, p.101). Porém, toda obra implica e sugere múltiplos (e talvez) inesgotáveis sentidos, a partir dos diferentes (e talvez conflitantes) recortes que podemos fazer dela: uma leitura psicanalítica pode revelá-la como profunda, potencialmente simbólica e libertadora (isso pra não falar das múltiplas correntes psicanalíticas disponíveis); uma leitura política-ideológica, poderia vê-la como retrógrada e legitimadora de relações instituídas de poder; e assim por diante.

Portanto o adaptador se questionaria sobre qual sentido sua versão da obra deve preservar diante dessa multiplicidade – ou sequer se deve preservar: afinal, ser fiel ao sentido da obra poderia ser, justamente, ultrapassá-la, questioná-la, expandi-la. Seria necessário então esclarecer o que querem os fãs de quadrinhos quando exigem fidelidade, que tipo dela podem obter, a que custo e com que significado. O que iremos explorar na próxima seção.

Ser fiel à letra ou ao espírito: a taxonomia de Andrew

Diante das dificuldades envolvendo a fidelidade absoluta, diversas taxonomias dos tipos viáveis de relação com o texto antecedente foram propostas para tentar dar relevo ao trabalho criativo e minar a autoridade do original. (Andrew, 1984; Elliott, 2003; Klein & Gillian, 1981; Wagner, 1975). A proposta de Dudley Andrew (*ibidem*, p.98), define a adaptação como uma mudança de um sistema de códigos a outro a ser entendida a partir de três possibilidades: *Empréstimos* (*borrow*), *Interseções* e *Transformação*, cada um com diferentes graus de liberdades com a fonte. Utilizaremos-nos dela devido à distinção feita em sua terceira categoria, entre ser fiel à “letra” ou ao “espírito”, a verdadeira questão envolvida nas demandas por adaptações de quadrinhos.

Andrew nos diz que nos *empréstimos* os elementos chaves do texto original são mantidos, mas modificados de forma a revelar seu potencial gerativo, sua existência como forma contínua ou como arquétipo da cultura. É a forma de adaptação favorita quando o material adaptado ganhou, através

4 Cf. https://www.rottentomatoes.com/m/1077027_batman_and_robin acessado em 09/04/2017.

5 Cf. <https://www.youtube.com/watch?v=BVsdNVke2ds>. Acessado em 09/04/2017.

6 Cf. *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (Edgar Wright 2010), comentários do DVD.

de múltiplas encarnações, o status mítico e a capacidade de servir de história exemplar a ser reincidentemente narrada. Nesse caso, mesmo que mude a caracterização dos personagens, a trama, a ordem em que se desenrolam os eventos, a época ou a configuração geográfico-social, o mérito artístico do adaptador reside tanto em preservar quanto em revelar esse potencial mítico do texto adaptado que subjaz à sua interpretação.

De acordo com Liam Burke (Burke, 2015, p.13) os empréstimos são o tipo predominante de adaptações de quadrinhos mais recentes, principalmente quando adaptam um material que ganhou o status de lenda: personagens que acumulam décadas de publicação, tais como *Batman* e *Super-homem*, que são publicados desde 1930, ou os grandes nomes das grandes editoras, publicados desde a década de 60. As mudanças de tonalidade e estilos, desenvolvidas através da alternância de equipes editoriais diferentes ao longo do tempo e as sagas paralelas, fazem com que em um filme do tipo *empréstimo*, a continuidade dos traços gerais seja perseguida e não a “fidelidade” a uma história em particular. Afinal, se por acaso um filme sobre um desses o personagem, como o *Batman*, optasse por seguir fielmente o herói típico de suas primeiras aventuras, com uma temática voltada ao vigilantismo e o combate ao crime ordinário, excluiria personagens que só apareceriam tempos depois, mas que hoje são parte da identidade do personagem, como o mordomo *Alfred* ou a própria *batcaverna*. Como a fidelidade total não é buscada nesses casos, os adaptadores precisam fazer modificações e fusões, de forma a manter o apelo genérico da função mítica dos personagens e da saga narrada.

Mas os fãs sempre querem algo mais: Brian Singer, diretor dos primeiros filmes dos *X-Men* (2000) e *X-men 2* (2003), diz que modificou as roupas coloridas e espalhafatosas presentes nas HQs para o sóbrio couro preto porque queria que eles fossem humanamente identificáveis e que o único extraordinário ficasse por conta dos superpoderes. As roupas originais coloridas causariam efeito diverso ao que acontece nos quadrinhos e a fidelidade visual precisou nuancada. Mas, a pressão dos fãs foi tanta, que durante as gravações do prequel *Days of the Future Past* (Singer, E.U. A. 2014), um *tweet* do diretor avisando que não haveria uniformes em couro preto foi recebido com entusiasmo pela vigilância dos

fãs.⁷ O mesmo sucedendo com as teias do *Homem-Aranha*: nas versões de Sam Raimi elas saíam naturalmente do corpo do herói e faziam parte de seus superpoderes – ao invés daquilo que foi colocado nos quadrinhos, onde as teias eram parte de uma invenção do jovem cientista Peter Parker (e que quando se esgotavam, colocavam o aracnídeo em sérios apuros!). O *reboot O Espetacular Homem Aranha* (Marc Webb, 2012) “corrige” essa infidelidade devolvendo os lançadores de teias originais.

O que se pode concluir a partir disso é que a “fidelidade” apenas às caracterizações gerais dos personagens e a amálgama de algumas histórias não parece suficiente para os fãs de quadrinhos e o público das adaptações. Eles esperam também uma fidelidade visual ao que foi apresentado na mídia original. Ou, dito de outra forma: para esse consumo fetichista, até os uniformes e suas cores assumem um caráter mítico a ser preservado como arquétipo cultural.

A segunda categoria de Andrew é chamada de *Interseções*. Nela a singularidade do texto original é preservada ao ponto torná-lo inassimilável na adaptação. Esses filmes mantêm o “outro” do original de forma permitir que um texto (o filme) comente outro (a HQ), apresentando uma experiência do texto original, mas modulada ou reapresentada pelo modo cinematográfico. Bazin comenta que um diálogo de um romance pronunciado ao pé da letra em um filme, teria outra valência, como fez Bresson em *Diário de um Pároco de Aldeia* (Bresson, 1951), para frisar o elemento literário da fonte: “ele não apenas não adapta sequer discretamente os diálogos à exigência da interpretação, mais ainda, quando acontece do texto original ter o ritmo e o equilíbrio de um verdadeiro diálogo, ele faz de tudo para impedir o ator de realizá-lo” (Bazin, 1991, p.108).

No caso das HQs adaptadas, mesmo que a trilogia do *Homem Aranha* de Sam Raimi possa ser descrita como um tipo de adaptação de *empréstimo*, mesclando várias histórias de diferentes períodos, as aparições (*cameos*) de Stan Lee em todas as três, podem ser vistas como uma alusão do tipo *interseccional*. Do mesmo modo como vemos e ouvimos o próprio Harvey Pekar no filme *Anti-Herói Americano* (2003, Robert Pulcini), e

7 Cf. https://twitter.com/BryanSinger/status/268924125647613953?ref_src=twsrc%5Etfw.

o ouçamos comentando sobre si mesmo e o ator que o interpreta. Podemos ver a presença dessa categoria também quando o filme permite que os personagens ou o público questionem a própria forma ou ironizem esse formato. O filme *Corpo fechado* (M. N. Shyamalan, 2001) traz em sua premissa a ideia de que os superpoderes dos heróis podem ser vistos tanto de um ponto ingênuo e realista (eles estão enfim entre nós), ou como uma projeção de doenças mentais de seres com personalidade dividida que acreditam possuir “realmente” esses poderes, colocando todo o gênero sob uma perspectiva irônica (cf J. K. Zizek, 2016, p. 871).

Se as a consequência de uma adaptação é a recepção diversa ou enriquecida do original (HUTCHEON, 2013, p.30) as *interseccionais* trazem esse efeito para a própria textura do filme. Seu critério de sucesso é fazer ver a especificidade do texto original através da especificidade da linguagem cinematográfica, num jogo de questionamentos, auto referências e ironias complexo. Mas, para uma plateia ávida por uma fidelidade intensa, esse tipo de trabalho parece exigir um afastamento intelectual não facultado ao tipo de consumo fetichista envolvido.

Adaptações no modo *transformações* são particularmente interessantes para a sede por fidelidade. Nelas se faz o menor número de mudanças necessárias, de forma a trazer a “essência” do texto fonte para as telas por meio do emparelhamento dos diferentes sistemas de signos. É assumido que o objetivo da adaptação é reproduzir algo “essencial” do código adaptado no sistema de códigos do filme, o que casaria com a preocupação dos fãs em garantir filmes à altura dos HQs que adaptam. O problema reside em definir o que é “essencial”. Andrew sugere que essa categoria seja subdividida em dois aspectos: ser fiel à “letra” e ser fiel ao “espírito”.

A fidelidade à “letra” pode ser entendida a partir da demanda por encontrar elementos paralelos entre de dois sistemas de signos distintos, isto é, a substituição de significantes verbais (no caso dos textos), ou estático-visuais (no caso das imagens) para significantes cinematográficos.

O mesmo Resnais da epígrafe narra que declinou de adaptar o *Homem-Aranha* ainda na década de 60 porque “era uma época em que os super-heróis vestiam pijamas”.⁸ A re-

alidade hoje é outra: os avanços em efeitos especiais (CGI) permitem emular nas telas as peculiaridades de imagens outrora disponíveis apenas ao o traço e imaginação dos desenhistas (Burke, 2015; Pratt, 2012). Filmes como *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990), *Sin City* (Robert Rodriguez, 2007), *300* (Snyder, 2009), *Watchmen* (Snyder, 2009), *Scott Pilgrim contra o Mundo* (Edgar Wright, 2010) e *As Aventuras de Tintin* (2011, Steven Spielberg), procuram trazer não apenas personagens e tramas famosas, mas transpor a própria estética visual e os tropos dos quadrinhos nos filmes.

Filmes como *Popeye* (Altman, 1980), *Creeptshow* (Romero, 1983), e *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990) confirmam essa tendência em direção ao emparelhamento dos códigos. Eles trouxeram os diferentes formatos de requadros para tela, na forma de “molduras”, alternado o habitual tamanho estático da tela do cinema de uma forma artificial. O *Hulk* de Ang Lee (2003) apresenta a tela multiplamente dividida (*split screen*), simulando o *layout* de página de HQ e sua copresença de requadros. Enquanto que *Scott Pilgrim contra o Mundo* (Edgar Wright, 2010), abusa do uso dos balões de pensamento e da visualização de onomatopeias.

Nos filmes de super-heróis em especial, a sensação de “realismo” é aumentada pela exploração dos conflitos psicológicos, o mergulho em traumas de infância, os *flashbacks* e a exposição dos medos, temores e fragilidades do herói, assumindo que aquele universo deve ser levado a sério de um jeito que até a própria leitura das HQs não é. Todavia, apesar de lidar com personagens cada vez mais humanos e visualmente emparelhados aos quadrinhos, a insatisfação com as adaptações permanece:

[...] nos vários processos de canonização do cinema, de listas dos “melhores”, das obras-primas, concorde-se ou não – não existe um único título relativamente consensual baseado numa banda desenhada? O interesse por *L'arroseur arrosé* é sobretudo arqueológico, e o *Superman* de Richard Donner continua a ser um exemplo acabado de camp apenas protegido por nostalgia e arrested development. John Houston e Robert Altman são grandes realizadores, mas Annie e Popeye são possivelmente os seus piores respectivos filmes. E mesmo bons filmes baseados em banda desenhada (*The Life and Death of Colonel Blimp*,

⁸ Cf. “A small American production company actually offered me Spider-Man in 1968 or 1969. This was the time when superheroes dressed in pyjamas. I refused,

arguing that any American filmmaker would do better than me.” (Bond, 2014)

Barbarella, L'an 01, Ghost World, Les beaux gosses) rara ou dificilmente são recordados em listagens de “grandes obras-primas”. (Alexandre, 2013).

E até mesmo um garimpeiro de valores ocultos em obras cinematográficas duvidosas, como o filósofo Slavoj Žizek, deixa claro seu despreço sobre estes filmes em particular:

É interessante notar a presença cada vez mais constante de “humanizações” similares na recente onda de histórias de super-heróis que fizeram sucesso nos cinemas (Homem-Aranha, Batman, Hancock...). Os críticos vão ao delírio quando afirmam que esses filmes vão além dos personagens de quadrinhos e dão ênfase às incertezas, às fraquezas, às dúvidas, aos medos e aos anseios do herói sobre-humano, à sua luta contra seus próprios demônios, ao confronto com seu lado negro etc., como se tudo isso fosse capaz de tornar mais “artística” uma super-produção de caráter simplesmente comercial. (A exceção é o excelente Corpo Fechado, de M. Night Shyamalan.) (Žizek, 2009, p.11).

Isso nos leva primeiramente a questionar se é suficiente entendermos a fidelidade à letra apenas num contexto visual (e não temático). Enquanto alguns aspectos próprios da enunciação cinematográfica são similares aos quadrinhos de uma forma que os textos literários não o são – como a alternância entre planos longos e *close ups* e do efeito duplo de “ver e ser visto” (Bellour, 1997) – outros são bastante desafiadores. Afinal, qual seria o equivalente filmico do *splash page*? Como emular a *conclusão* (*closure*) entre quadros? Como passar do desenho, marcado pela singularidade do estilo pessoal e da assinatura, à captação fotográfica das imagens? Pois, tanto quanto “um personagem não é o mesmo visto pela tela ou evocado por um romance” (Bazin, *ibidem*, pg. 110), um personagem interpretado por um ator também não é o mesmo à mercê de um traço particular ou de uma narrativa disposta em quadros e submetidos a um regime de leitura e disposição visual (*layout*).

Robert C. Harvey, ironiza a possibilidade mesma de tal emparelhamento para se conseguir uma fidelidade à letra: “os cartunistas não podem transferir para a filmagem todas as técnicas que se usam para fazer uma boa história em

quadrinhos, não mais do que os cineastas podem empregar todas as ferramentas utilizadas para se fazer um filme, para fazer quadrinhos”.⁹ (Harvey, 1996, p.190). Pascal Lefevre (2007), lista ao menos quatro dificuldades intransponíveis no processo de tradução de uma mídia a outra: os quadros ou vinhetas dos quadrinhos são organizados em uma página, não produzem som ou barulho e são, na maioria das vezes, formados por desenhos. Enquanto que os filmes são jogados numa tela, são feitos de imagens fotográficas ou digitais, elas estão em movimento e por último, possuem uma sonoplastia ou trilha sonora. Há, portanto, uma incomensurabilidade de ontologias: filmes são um meio visual-acústico-verbal, enquanto que os quadrinhos são largamente (mas não exclusivamente) visuais.

Se os efeitos especiais têm levado as adaptações a uma fidelidade inaudita à letra, a dúvida que resta é se essas tentativas conseguem de fato “replacar” esses efeitos de *leitura*, de quadrinhos que são *lidos*, em filmes que serão *vistos*. E, em segundo lugar, se o conseguem, resta saber se esses filmes ainda funcionam como filmes. Obras como o *Hulk* de Ang Lee são criticadas justamente por desconstruírem a “sutura” das imagens, a ilusão cinematográfica propriamente dita, desobedecendo a um dos “mandamentos” da montagem cinematográfica, que se opõe naturalmente à expressão da ambiguidade (Bazin, 1991, p.77).

Por outro lado, esses elementos traduzidos das HQs acabam atuando no filme de forma extra diegética e metalinguística, já que não fazem parte do repertório cinematográfico comum. Enquanto que nos quadrinhos, eles são apenas diegéticos e parte de seu vocabulário ordinário. Se o interesse nesse tipo de adaptação é transplantar esses elementos para a tela em função de objetivos “transformacionais”, eles podem funcionar de forma diversa e “interseccional”, frisando o aspecto incomensurável das duas linguagens, ao invés de transplantar o que é essencial na passagem de uma para outra.

Por fim, a demanda do público por filmes que façam frente às realizações dos quadrinhos em seu domínio se esgota muito fácil se se contenta apenas com a fidelidade à

9 Cf. “cartoonist cannot transfer to filmmaking all the techniques of making good comics any more than the filmmaker could employ all of the devices of making motion pictures if he were to undertake producing comics” (Tradução nossa).

letra, a tecnicamente mais disponível. Pode ser o caso que uma grande fidelidade à letra camufle justamente uma grande traição ao espírito da obra: enquanto os quadrinhos já foram adiante no vigilantismo e na narrativa de vingança, com relativização desses valores e tramas mais psicológicas, as adaptações dos quadrinhos reescrevem essas histórias emulando justamente os valores contestados pelos textos fontes.

O irrealismo constitutivo das imagens das HQs estabelece um distanciamento fantástico, com objetivo de esclarecer uma situação semelhante, que de tão complexa necessitava ancorar-se em um exemplo transfigurado, no qual o peso, a carga e a proximidade dos elementos reais envolvidos não atrapassem o entendimento, tal como as imagens sacras objetivavam transmitir o conteúdo de uma verdade revelada *per speculum in aenigmate* (Eco, 1976, p.240). Essa simplificação alegórica, mencionada por McCloud (McCloud, 2005) como o motor da identificação com os personagens é apagada em imagens críveis e impositivas demais.

Ou o que é pior: a mudança do tom auto referencial e irônico dos primeiros filmes do *Batman* e *Superman* para um realismo visual mais apurado e uma profundida psicológica maior dos personagens não é sinal de progresso. Se os fãs se importaram com a aparência do protagonista, mais do que com as auto ironias do filme de Tim Burton, eles perderam a piada. Como diz Jela Zizek, no filme “cômico” de Tim Burton, o Coringa diz ao Batman: “que mundo é esse em que vivemos onde um homem vestido como um morcego recebe toda a minha publicidade? Essa cidade precisa de um inimigo”. Como quem diz, “que tipo de mundo é esse onde um filme sobre um personagem vestido de morcego está sendo efeito?” (cf. J. K. Zizek, 2016). Ele satiriza os *tropos* do gênero, sem qualquer pretensão de ser levado a sério.

Mesmo um personagem conservador em sua essência (lutando contra assaltantes de bancos e defendendo uma cidade específica nos Estados Unidos, enquanto guerras são travadas ao redor do mundo), a versão do *Superman* de Richard Donner para o cinema, fazia ironias semelhantes: ao ser perguntado por Lois Lane por que estava na terra, Superman responde que era para lutar pela verdade, pela justiça e pelo “*american way of live*”, ao que Lois replica, “você terá que lutar contra todos os eleitos desse país”. Mesmo inspirado na “letra” de Donner, *Superman – O Retorno* (Brian Singer, 2006) deixa de lado as tiradas de Lois e nos dá um herói mais “humano”

onde as premissas ideológicas do personagem permanecem inquestionadas.

Não sem razão, após os acontecimentos de 11 de setembro nos E.U. A, explodem as adaptações de super-heróis, exaltando (ou não problematizando) o *american way of life*, eliminando as ameaças naturais às cidades americanas e livrando-os literalmente do terrorismo a partir de táticas de vigilância social não consentida. É o que vemos em *Batman: o Cavaleiro das Trevas* (Nolan, 2009). Já em *Batman o Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012), a carga de realismo visual não leva o filme a problematizar a ideia de que um vigilante milionário pode salvar o mundo, que salvo às ameaças terroristas, funciona perfeitamente bem com as inquestionadas coordenadas sociais vigentes. Quando o povo derruba poder constituído e assume o comando, tudo que Hollywood consegue imaginar é caos banhado por execuções sumárias. Batman surge então para interromper a autogestão anárquica e popular da cidade praticada por Bane (Zizek, 2015, p.224). Enquanto que em *Batman Ano Um*, o quadrinho de Frank Miller, é justamente num jantar com a elite de *Gotham City* que Batman faz sua entrada magistral contra o crime. A fidelidade à letra, por si só, pode esconder justamente a mais cínica traição ao espírito da obra.

A fidelidade ao espírito e as equivalências

Se a fidelidade à letra se define pelo emparelhamento de sistemas de signos distintos, a fidelidade ao “espírito” implica intuir o sentido “verdadeiro” ou a “moral” subjacente através dos signos. O paralelismo nesse caso deve se dar entre duas ou mais leituras do texto adaptado, uma vez que qualquer versão filmica de uma obra é capaz de dar apenas a versão do realizador do filme. A adaptação fiel ao espírito se apoiaria então na esperança de que essa leitura coincida afinal com a da maioria de outros intérpretes da obra original (McFarlane, ibidem, p.9).

A primeira dificuldade é que a fidelidade ao espírito reside na presunção de que o sentido do original possa ser separado do sistema de signos em que foi constituído. Como se pudessemos “reproduzir o sentido da *Mona Lisa* em um poema, ou um poema em uma frase musical, ou até mesmo uma

frase musical num aroma” (Andrew, *ibidem*, p. 101).¹⁰ Em outras palavras: se tudo que pode ser dito (ou mostrado) em uma dada forma artística (como os quadrinhos) for completamente transferível para outra (como o cinema), sem qualquer tipo de perda, temos bons motivos para duvidar da independência e irredutibilidade de uma dessas linguagens.

É o que o Resnais da fase cética acreditava. Linda Hutcheon adianta que por mais que o público acredite na inseparabilidade entre mídia e sentido, os adaptadores e teóricos consideram os vários elementos da história separadamente: a especificidade midiática não é empecilho à adaptação. Mas, diversos criadores e teóricos dos quadrinhos estão de acordo com o público nesse sentido. Douglas Wolk ao considerar em 2007 que o *Watchmen* de Alan Moore seria totalmente impossível de ser adaptado para o cinema afirma que “ele está tão investido em ser um quadrinho (*comic*) que tirá-lo de seu meio nativo seria como arrancar fora seus ossos” (Wolk, 2007, p.241).¹¹

A fidelidade ao espírito mostra que não se pode acreditar que há algo de “essencial” na relação de uma obra com seu meio e ainda assim acreditar que esse algo possa ser plenamente captado por outro meio. Ademais: como encontrar equivalentes a coisas como o tom, o estilo, a atmosfera existencial, a *Weltanschauung* de uma obra – todos aspectos intangíveis por natureza, ou tidos como “subjativos” e de difícil teorização? (Hutcheon, 2013, p.32). Parece que a natureza imponderável desses aspectos nos leva a uma solução intrinsecamente não sistematizável: só poderíamos contar com a fidelidade ao espírito se nos apoiarmos em equivalências não sistematizáveis, dependentes da intuição artística e do talento daquele que adapta. Como sugere Bazin, ele próprio capaz de ver em *Sinfonia Pastoral* “a presença constante da neve como um equivalente aos passados simples de André Gide” (Bazin, *ibidem*, p.97)

Se a fidelidade à letra pode esconder uma traição ao es-

¹⁰ Cf. “Can we attempt to reproduce the meaning of the Mona Lisa in a poem, or of a poem in a musical phrase, or even of a musical phrase in an aroma? If one accepts this possibility, at the very least one is forced to discount the primary articulations of the relevant language systems. (Tradução nossa).

¹¹ “Watchmen [the comic], bless its twisted heart, is totally unfilmable – not that people haven’t been trying to figure out how to turn it into a movie for twenty years, but it’s so heavily invested in being a comic book that to take it away from its native medium would be to rip all its bones out”. (Tradução nossa).

pírito, a fidelidade ao espírito pode nos levar a uma traição da adaptação, pois as equivalências entre estilos, tons e filosofias podem ser encontradas entre as obras e autores que sequer se propõem à adaptação. Deleuze se pergunta: “o que faz com que um cineasta queira adaptar um romance? Ele o faz quando tem ideias em cinema que ressoam com que o romance apresenta como ideias em romance” (Deleuze, 2016, p.335). A afinidade de espírito parece ser o critério, mas ela está à mercê da possibilidade do encontro: apenas quando dois criadores, em função da necessidade de seu trabalho, encontram-se em suas descobertas. É Kurosawa, um cineasta japonês do século XX quem apreende a essência dos romances de Dostoiévsky: em ambos os casos seus personagens estão envolvidos em problemas urgentes, mas são apreendidos pela intuição de que há ainda algo mais urgente a fazer e eles se recusam a socorrer a primeira urgência enquanto não descobrirem a verdadeira e mais profunda. É isso que vemos em *O idiota* e em *Os Sete Samurais*. Sobreposições e urgências que se prolongam de forma angustiante. Kurosawa tem “um negócio em comum” com Dostoiévsky, é “fiel” ao espírito de sua obra, sem necessariamente adaptá-la. Na próxima seção exploraremos um caso particular de fidelidade ao espírito fora das adaptações.

5. Old Boy e Kundera: as equivalências da litost

Podemos encontrar diversas críticas às adaptações de *Old Boy*, o Mangá de Garon Tsushuya e Nobuaki Mineguish, publicado originalmente em 1996. Se compararmos as duas adaptações cinematográficas (Park Chan Wook, 2003; Spike Lee, 2013), percebemos que elas, procuram preencher o clima indeterminado que paira sobre as ações dos personagens. Guilherme Gontijo, do blog de críticas cinematográficas “Takecaneca” considera que as mudanças feitas nas adaptações, significaram a total perda da “essência” da história. Como elas se tentassem amenizar o caráter paradoxal da situação ali narrada, com motivos menos etéreos e coisas mais palpáveis.

¹² O filme funcionalizou no formato *thriller* o que era enigma e divagação existencial. Como?

¹² Cf. (Gontijo, 2012). “Por que detestei o filme Old Boy?”. Disponível em: <https://takecaneca.wordpress.com/2012/12/13/por-que-eu-detestei-o-filme-old-boy/>. Acessado em: 19/10/2016.

O roteiro da história dos quadrinhos é sobre Shinichi Gotou, um homem confinado durante 10 anos por algo que cometeu no passado, mas ele não sabe o quê (tempo transformado em 15 anos no cinema). Seu único contato com o mundo é através da televisão deixada no quarto onde está preso, para que ele não perca a noção do tempo. Ele é solto de repente, em uma mala, perto ao local onde fora sequestrado, com dinheiro na carteira. Rapidamente encontra a jovem Eri em um restaurante, uma moça com quem se envolve sexualmente e que o chama de tio, e no final do Mangá, de papai, com o desenrolar da história sabemos que Eri e Gotou foram hipnotizados para que se apaixonassem e que seu encontro não é natural.

Em liberdade Gotou não busca por vingança. Vaga pela cidade, enquanto outros personagens passam por seu caminho. Kurata, a professora do ginásio, hoje romancista, o ajuda a se lembrar de seu passado. Seu captor (Kakinuma) o convida para um estranho jogo de adivinhação: se não adivinhar porque foi aprisionado, será morto, se conseguir, é seu captor quem irá se matar. Juntos chegam à conclusão que seu captor foi uma criança estranha com quem estudou e presenciou algumas situações vexaminosas dele. Em um dado episódio do passado Gotou presenciou as gargalhadas ruidosas dos colegas contra Kakinuma e se apiedou dele, durante um recital musical, no qual Kakinuma havia se apresentado. Ele não esquece a “piedade” sofrida por Gotou e resolve se vingar.

Estabelece-se um jogo que Gotou a priori rejeita. Caso Gotou não resolva o enigma, será morto, do contrário, se lembrar-se do que ocorreu entre eles, é Kakinuma quem se matará. Eles se encontram e após Gotou finalmente dizer o que aconteceu, Kakinuma concretiza sua promessa. As últimas imagens do Mangá são de Eri e Gotou em um apartamento quando recebem uma encomenda, remetida por Kakinuma, abrem-na. Trata-se de uma caixa de música, que aparentemente aciona a última etapa da hipnose de Eri. Vemos em seguida ela se preparando para pular da janela do prédio, em seguida, seu corpo mergulha desajeitado em direção à morte. Gotou acorda e a vê do seu lado, o rosto é dela, mas no quadro seguinte o corpo parece de uma criança: uma suposta filha que os dois tenham tido antes de Eri se matar? Seria a própria Eri que está ao seu lado e as imagens suicidas foram parte de um sonho? A vingança de Kakinuma

segue mesmo após sua morte.

Mas o filme de Park ChanWook, mesmo visto com a liberdade criativa de uma adaptação do tipo *empréstimo*, não se “encontra” com o Mangá. A principal mudança é sobre a materialidade dos motivos: ele toma de forma literal as expressões de Eri (agora chamada Mido) em relação a Gotou (agora Oh Dae-su), descobre-se que ela seria na verdade sua filha, que cresceu enquanto ele estava aprisionado e foi considerado culpado pela morte da mãe. Kakinuma (Lee Woo-jin no filme), também arma um relacionamento entre os dois através da hipnose, com o objetivo de vingar-se de um comentário de Oh Dae-su fez há muitos anos sobre sua irmã, com quem Woo-jin tinha uma relação incestuosa. Tal comentário levou a jovem a se matar. Ao descobrir no que consistia a vingança de Woo-jin, Oh Dae-su corta a própria língua e implora para que não deixe sua filha saber. Woo-jin sente-se vingado e se mata. O filme acaba com Oh Dae-su pedindo para que o hipnotizem para nunca mais se lembrar que é amante da própria filha com quem se encontra nas cenas finais.

Longe de “lamentar” a traição ao espírito da obra, percebemos que Park Chan Wook propôs um espírito diferente à obra. Propôs desatar as insolúveis questões existenciais da narrativa original por uma saga onde, à semelhança de Édipo, a procura por vingança leva a consolidação de um destino inevitável e mais sangrento. Também como Édipo, que para purgar seus males, revolveu furar os olhos e partir, Gotou mutila a própria língua para que ela nunca mais volte a dizer nada de maledicente e blasfemo, nada que traga mais consequências nefastas. Kakinuma vence o jogo porque Gotou reconhece sua culpa e se exila mutilado. No Mangá, Kakinuma vence porque o jogo nunca acabou.

Old Boy o Mangá não se mantém no violento filme coreano, mas ressoa o conceito de *litost* desenvolvido por Milan Kundera, em seu *Livro do Riso e do Esquecimento* (Kundera, 2008). Ela especifica um complexo sentimento de birra sadomasoquista, “desencadeada pela contemplação da própria miséria”. Quando somos obrigados a reconhecer nossa fraqueza, precisamos aplacar esse sentimento, se o oponente é mais fraco do que nós, nos sobrepomos sobre ele, se nós somos mais fracos, nos sacrificamos de forma e corroê-lo de remorso e culpa.

No primeiro caso, Kundera nos dá o exemplo de um casal de namorados tomando banho no rio. A moça, uma exí-

mia nadadora se contem para não humilhar seu namorado, franzino e inábil. Mas perto do fim do passeio, resolve dar um crawl rápido à margem oposta, na tentativa de acompanhá-la ele engole água, sente-se fraco e diminuído, sente sua *litost*. Quando voltam do passeio, ela pergunta o que ele tem. Ferido e humilhado ele lhe dá um tapa no rosto. A moça chora e diante de suas lágrimas, ele sente pena dela e sua *litost* se dissolve. No segundo caso, quando o oponente é mais forte, só nos resta uma vingança disfarçada, um assassinato através de um suicídio. A autoimolação como parte da punição do outro. A dor é então saboreada como causando sofrimento não só a si, mas também (ou mais) ao outro. Como se o próprio corpo se tornasse um “boneco vodu universal”, com o qual nos vingamos. A sintonia de Kundera com *Old Boy* está na dupla articulação da *litost* de Kakinuma.

Em sua resenha ao Mangá, o canal *Central das HQS* se diz frustrado com o final do Mangá e as motivações etéreas dos atos que apresenta.¹³ Essa insatisfação está justamente associada aos desdobramentos da *litost*. Sabemos que Gotou deu a Kakinuma uma olhar de pena absoluta em uma situação em que todos riram dele. Emocionou-se com sua miséria. Esse é o motivo da vingança que Kakinuma, tal como Kafka na *Carta ao Pai*, não saberia “colocar em falar minimante razoável”. A vingança de Kakinuma se baseia em um sentimento difuso de sentir-se profundamente ofendido quando alguém nos dirige um olhar cheio de pena. Quando somos vistos como o “pobre coitado” da comisseração alheia. Nossos algozes podem ser perdoados, porque não nos negam o último refúgio da dignidade da vítima: a dignidade do sofrimento infligido, a dignidade do próprio papel de vítima. Mas quem se apieda de nosso sofrimento, nos rouba o direito de merecê-lo. Perturba nossa capacidade de padecê-lo e de protagonizá-lo livremente. A ofensa imperdoável de Gotou é a indiscrição de sua piedade. É ter roubado a pena que o próprio Kakinuma esperava sentir de si. É ter lançado um olhar que torna o outro indigno do sofrimento que vive. Quando ele percebe que aos olhos de Gotou, não merece passar pelo que sofre, esse olhar misericordioso o ofende muito mais do que a infâmia de todos os outros, que o haviam tomado simplesmente como um idiota. Esse olhar o apanha em miséria absoluta. Desmonta sua narrativa pessoal.

Contra todos os outros, Kakinuma poderia ser interiormente superior. Mas Gotou o desnudou como indigno para todo sempre. Indigno das próprias indignidades que sofria. Gotou o fez contemplar sua própria e profunda pequenez enquanto permanecia o único íntegro em toda história: ele tinha visto sua alma na canção, tinha o visto nu. As palavras de Kakinuma explicam porque ele não poderia perdô-lo. Mas são alusivas e evocativas: “se eu admitisse a existência de alguém como você, eu me rebaixaria a um perverso ignóbil” ... “Se ao menos você não existisse, isso não saía da minha cabeça durante toda a adolescência”. Ao aprisioná-lo, Kakinuma tentou bestializá-lo, ensandecê-lo, roubar-lhe a própria humanidade que o permitia apiedar-se de um sofrimento que não fosse o próprio. Ele queria desabrigá-lo da arrogante posição de bom samaritano e dissipar sobre ele sua *litost*. Alguma imolação deve ser oferecida. Seja a imolação do outro ou de si mesmo. Kakinuma perfaz ambas: ele não se contentaria em dar um tapa em Gotou, como o namorado humilhado descrito por Kundera. Ainda que lhe desse uma grande surra, seria uma vingança passageira de natureza material, enquanto que o mal que alega ter padecido graças a Gotou foi eminentemente simbólico.

Mas Kakinuma também se mata logo depois que Gotou reconhece a natureza simbólica da vingança. Gotou, contudo não o vence com isso. Gotou jamais poderá dizer: ele destruiu minha vida, agora segue vivendo após usa vingança. Não. Kakinuma objetivamente se mata, em todas as versões da história. A Gotou só restará dizer: ele destruiu minha vida, tanto quanto eu destruí a dele. Ou, ele destruiu minha vida apenas quando destruiu a dele.

Como vimos, a adaptação de Park Chan Wook fez suas próprias descobertas paralelas. Mas, a forma emocionalmente carregada de sentimentos extremos, tocada com uma violência física espetacular, jamais poderia isolar a tonalidade sutil e simbólica da *litost* e o clima que empresta a obra em quadrinhos. Não poderia entender a solidão da alma e os motivos profundos de Kakinuma. Se *Old Boy*, o filme, está longe de ser uma adaptação fiel ao espírito de *Old Boy*, o Mangá, este último demonstra que a procura unilateral por fidelidade pode obscurecer as relações profundas e espirituais entre as obras que sequer se conhecem.

¹³ Cf. <https://www.youtube.com/watch?v=I-HqO15ZCbo> Acessado em 10/04/2017.

Bibliografia:

Alexandre, A. F. (2013). The Art Of Comics. Aaron Meskin & Roy T. Cook. Recuperado 10 de abril de 2017, de <http://lerbd.blogspot.com.br/2013/08/the-art-of-comics-aaron-meskin-e-roy-t.html>

Andrew, D. (1984). *Concepts in Film Theory*. Oxford: Oxford University Press.

Bazin, A. (1991). *O Cinema: Ensaios*. Rio de Janeiro: Ed. Brasiliense.

Bellour, R. (1997). *Entre Imagens*. Campinas: Papirus.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MA: MIT Press.

Bond, T. (2014). BEST FILMS NEVER MADE #15: ALAIN RESNAIS'S SPIDER-MAN. Recuperado 19 de fevereiro de 2017, de <https://oneroomwithaview.com/2014/04/18/best-films-never-made-15-alain-resnaiss-spider-man/>

Broeske, P. H. (1997). "Reshooting down the Rumors.

Burke, L. (2015). *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*. Jackson: University Press of Mississippi.

Deleuze, G. (2016). O Ato de Criação. In *Dois Regimes de Loucos* (p. 332-343). São Paulo: Ed. 34.

Eco, U. (1976). *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Editora Perspectiva.

Elliott, K. (2003). *Rethinking the Novel/Film Debate*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.

Gontijo, G. (2012). "Por que detestei o filme Old Boy?

Gordon, I., McAllister, M. P., & Jancovich, M. (2006). Blockbuster Meets Comics. *Journal of Popular Film and Television*, 34(3), 108-115.

Harvey, R. C. (1996). *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*. Jackson: University Press of Mississippi.

Hutcheon, L. (2013). *Uma Teoria da Adaptação*. Florianópolis: Ed. da UFSC.

Klein, M., & Gillian, P. (1981). *The English novel and the movies*. Michigan: Ungar Pub CO.

Kundera, M. (2008). *O Livro do Riso e do Esquecimento*. São Paulo: Companhia das Letras.

Lefèvre, P. (2007). Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images. In I. Gordon, M. Jancovich, & M. P. McCallister (Orgs.), *Film and Comic Books* (p. 1-12). Jackson: University Press of Mississippi.

Libiot, E. (2012). Mort d'Alain Resnais: "Spider-Man aurait du être réalisé par moi". Recuperado 1 de janeiro de 2017, de J'aime l'esprit du feuilleton littéraire. Normalement, Spider-Man aurait dû être réalisé par moi.

McCloud, S. (2005). *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora LTDA.

McFarlane, B. (1996). *Novel to Film*. Oxford: Clarendon Press.

Pratt, H. J. (2012). Making Comics into Movies. In R. T. Cook & A. Meskin (Orgs.), *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Malden: Blackwell.

Schneider, S. Ja. (2008). *1001 Fimes para ver antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante.

Stam, R. (2006). Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. *Ilha do Desterro*.

Thomas, F. (1990). Entretien avec Alain Resnais: de la littérature de catacombes à la destruction de la planète. In *CinémAction HS: cinéma et bande dessinée* (p. 236-51.). Paris: Corlet—Télérama.

Wagner, G. (1975). *The Novel and the Cinema*. Rutherford: Fairleigh Dickinson University Press.

Wolk, D. (2007). *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What they Means*. Philadelphia: Ed Da Capo Press.

Zizek, J. K. (2016). Superheroes: The Making and of a genre in a Stupid Culture. *Teorija in Praksa*, 53(4), 859-874.

Zizek, S. (2009). *Lacrimae Rerum: Ensaio sobre o Cinema Moderno*. São Paulo: Boitempo Editorial.

Zizek, S. (2015). *Problema no Paraíso: do fim da história ao fim do capitalismo*. Rio de Janeiro: Zahar.

Últimas publicações:

1. [DOBAL, Susana M.](#). Autorretratos: transcendendo a subjetividade. *Revista NUPEM (Online)*, v. 8, p. 209, 2016.

2. [DOBAL, Susana M.](#). 'Hamish Fulton: muitas caminhadas e uma obra'. *Studium (UNICAMP)*, v. 15, p. 47-69, 2014.

3. [DOBAL, Susana M.](#). Kieslowski, Jarman e Klein: Variações em torno do Azul. *Revista Laika*, v. 2, p. web-web, 2013.

4. [DOBAL, Susana M.](#). Tempo fotográfico e tempo cinematográfico: reciprocidades. *Revista Laika - USP*, v. 1, p. 1, 2012.

5. [DOBAL, Susana M.](#). Sete sintomas de transformação da fotografia documental. *Ícone (Recife. Online)*, v. 14, p. XX-XX, 2012.