

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual

Márcio Mário da Paixão Júnior

**O RETRATO DO MAL:
A ADAPTAÇÃO DA CLÁSSICA HISTÓRIA EM QUADRINHOS
DE JAYME CORTEZ PARA ANIMAÇÃO**

Tese de Doutorado

Goiânia – GO

2021



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese

2. Nome completo do autor

MÁRCIO MÁRIO DA PAIXÃO JÚNIOR

3. Título do trabalho

O RETRATO DO MAL: A ADAPTAÇÃO DA CLÁSSICA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DE JAYME CORTEZ PARA ANIMAÇÃO

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

a) consulta ao(a) autor(a) e ao(a) orientador(a);

b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.

O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 25/05/2021, às 17:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).

Documento assinado eletronicamente por **MARCIO MARIO DA PAIXAO JUNIOR, Usuário Externo**, em 25/05/2021, às 20:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do



[Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.](#)



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2081359** e o código CRC **85C8E38F**.

Referência: Processo nº 23070.017198/2021-75

SEI nº 2081359

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual

Márcio Mário da Paixão Júnior

**O RETRATO DO MAL:
A ADAPTAÇÃO DA CLÁSSICA HISTÓRIA EM QUADRINHOS
DE JAYME CORTEZ PARA ANIMAÇÃO**

Tese de Doutorado

Tese apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Doutorado, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Arte e Cultura Visual, linha de pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de Criação, sob orientação do Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.

Goiânia – GO
2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Paixão Júnior, Márcio Mário da
O Retrato do Mal [manuscrito] : A adaptação da clássica história em quadrinhos de Jayme Cortez para animação / Márcio Mário da Paixão Júnior. - 2021.
270 f. : il.

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco.
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Goiânia, 2021.

Bibliografia.

Inclui fotografias, lista de figuras.

1. Histórias em Quadrinhos. 2. HQ Brasileira. 3. Jayme Cortez. 4. Animação. 5. Pesquisa em Arte. I. Franco, Edgar Silveira, orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TESE

Ata Nº005/2021 da sessão de Defesa de Tese de **Márcio Mário da Paixão Júnior** que confere o título de Doutor em Arte e Cultura Visual, na área de concentração em Arte, Cultura e Visualidades.

Aos vinte e sete dias do mês de abril de dois mil e vinte e um, a partir das quatorze horas, realizou-se por videoconferência a sessão pública de Defesa de Tese intitulada “ O RETRATO DO MAL: A ADAPTAÇÃO DA CLÁSSICA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DE JAYME CORTEZ PARA ANIMAÇÃO”. Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Edgar Silveira Franco (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Doutor Nobuyoshi Chinen (USP) , membro titular externo; Professora Doutora Selma Regina Nunes Oliveira (UnB), membro titular externo; Professor Doutor Thiago Fernando Sant’Anna e Silva (FAV/UFG), membro titular interno; Professor Doutor Cláudio Aleixo Rocha (FAV/UFG), membro titular interno. Durante a arguição os membros da banca não fizeram sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Tese tendo sido o candidato **aprovado** pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Edgar Silveira Franco, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, aos vinte e sete dias do mês de abril de dois mil e vinte e um.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 07/06/2021, às 12:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Cláudio Aleixo Rocha, Vice-Diretor**, em 07/06/2021, às 18:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Nobuyoshi Chinen, Usuário Externo**, em 07/06/2021, às 18:47, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Selma Regina Nunes Oliveira, Usuário Externo**, em 07/06/2021, às 19:39, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Thiago Fernando Sant'Anna e Silva, Professor do Magistério Superior**, em 11/06/2021, às 15:32, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site
https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?



[acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0](#), informando o código verificador **2106159** e o código CRC **E63484A9**.

Referência: Processo nº 23070.017198/2021-75

SEI nº 2106159

AGRADECIMENTOS

Se existe uma arte claramente coletiva, esta arte é o cinema. É virtualmente impossível produzir cinema sozinho, e reside aí uma de suas maiores belezas: não nos deixar esquecer da dimensão coletiva inerente ao ser humano. Sozinhos, não somos nada. Sozinho, eu jamais conseguiria concluir esta desafiadora etapa da minha vida acadêmica. Agradeço então a todos que, de alguma forma, me possibilitaram chegar aqui.

Agradeço, antes de tudo, à Márcia Deretti, minha parceira de arte e vida, minha musa e meu amor. Foi ao seu lado que *O retrato do mal* foi dirigido e produzido. Mais que isso, sem o seu apoio incondicional, as condições para chegar ao doutoramento não teriam sequer existido. Juntos, somos MMarte.

Aos meus adorados filhos, Nicolas e Bárbara, agradeço pela compreensão, paciência e, principalmente, por todo o amor que me fazem experimentar – aquele amor que nos torna capazes de tudo. Agradeço também à minha mãe, Ésther, a rocha sobre a qual nossa família se ergue.

Sem o Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás nenhum retrato seria possível. Sou infinitamente grato pelo privilégio de ter participado do programa e pelo conjunto de experiências que ele me proporcionou. Assim, agradeço à Alzira Martins e toda a equipe da Secretaria do PPGACV, aos colegas e amigos, e a todo o corpo docente da instituição – em particular às maravilhosas Alice Fátima Martins e Leda Maria de Barros Guimarães, cujo amor ao ensino jamais será esquecido. À CAPES, agradeço pelo imprescindível financiamento à pesquisa. E faço questão de afirmar: a Universidade Federal de Goiás é um patrimônio da sociedade a ser defendido a qualquer custo.

Os rumos que esta tese tomou seriam outros sem a leitura cuidadosa, as valiosas considerações e críticas afetuosas de Selma Regina Nunes Oliveira e Thiago Fernando Sant’Anna e Silva, oferecidas durante a banca de qualificação. A estes queridos professores, meu muito obrigado.

Aos amigos Jaime Cortez Filho e Fabio Moraes, agradeço a oportunidade ímpar de celebrar a vida e a obra do grande mestre Jayme Cortez – cujas imagens e criações povoam minha alma, enchendo-a de sonho.

Se o cinema é uma arte coletiva, é a esse grupo que *O retrato do mal* deve sua existência: Fabrício de Castro, Rildo Farias, Duca Rodrigues, Dênio e Daniel de Paula, Thiago Camargo, Wesley Rodrigues, Rafael Franco, Everson Cândido, Emerson Rodrigues, Letícia Tannus, Karolyne Rocha Bastos, Guilherme Rossiny, Thiago Ottoni e Calebe Alves.

O processo de doutoramento é uma jornada que não se percorre sozinho. Deixo então registrada a minha eterna gratidão ao meu orientador, Edgar Silveira Franco, o Ciberpajé. Dada a natureza da pesquisa e sua dificuldade de realização, corremos riscos juntos. Sou grato não só pela coragem em acolher o projeto, mas também pela generosa confiança em mim depositada. De forma invariavelmente serena, Edgar manteve um constante estímulo à liberdade, tanto na criação poética quanto na investigação teórica a ela enredada. Espero, em alguma medida, ter feito jus a toda essa entrega.

O retrato do mal é nosso.

Este trabalho é dedicado a todas as vítimas do verdadeiro retrato do mal que se desenhou no Brasil ao final de 2018.

RESUMO

Nascido em Portugal, Jayme Cortez (1926 – 1987) chega ao Brasil em 1947, onde desenvolve uma influente carreira nos campos da ilustração, publicidade e histórias em quadrinhos. O período compreendido entre as décadas de 1950 e 1990 é marcado pela popularidade do gênero terror nos quadrinhos nacionais – gênero este que tem em Cortez uma de suas maiores expressões. É de sua autoria a HQ *O retrato do mal*, que possui duas versões, uma publicada em 1961 e outra, mais conhecida, em 1974. Clássico dos quadrinhos brasileiros, esta segunda versão é tida por alguns pesquisadores como uma das HQs laminares do terror nacional. A pesquisa *em arte O retrato do mal: a adaptação da clássica história em quadrinhos de Jayme Cortez para animação* deu origem a um curta-metragem em desenho animado baseado na HQ homônima, em um processo onde produção artística e investigação teórica se retroalimentaram continuamente.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos. HQ Brasileira. Jayme Cortez. Animação. Pesquisa *em Arte*.

ABSTRACT

Born in Portugal, Jayme Cortez (1926 – 1987) arrives in Brazil in 1947, where he develops an influential career in the fields of illustration, publicity and comics books. The period between 1950s and 1990s is marked by the popularity of the horror genre in national comic books – this genre that has in Cortez one of its greatest expressions. He is the creator of *The portrait of evil*, which has two versions, one published in 1961, and another, better known, released in 1974. A classic of Brazilian comics, this second version is considered by some researchers as one of the laminar horror comics created in Brazil. Research *in art* *The portrait of evil: the adaptation of the classic comic by Jayme Cortez for animation* gave rise to a short animation film based on the homonymous comic, in a process where artistic production and theoretical research were fed back continuously.

KEYWORDS: Comics. Brazilian Comics. Jayme Cortez. Animation. Research *in* Art.

RESUMEN

Nacido en Portugal, Jayme Cortez (1926 - 1987) llegó a Brasil en 1947, donde desarrolló una influyente carrera en los campos de la ilustración, la publicidad y el cómic. El período comprendido entre las décadas de 1950 y 1990 está marcado por la popularidad del género de terror en el cómic nacional, género que tiene en Cortez una de sus mayores expresiones. Es autor del cómic *El retrato del mal*, el cual tiene dos versiones, una publicada en 1961 y otra, más conocida, en 1974. Clásico del cómic brasileño, esta segunda versión es considerada por algunos investigadores como uno de los cómics laminados de terror nacional. La investigación en arte *El retrato del mal: la adaptación del cómic clásico de Jayme Cortez para animación* dio lugar a un cortometraje en animación basado en el cómic homónimo, en un proceso donde la producción artística y la investigación teórica se retroalimentaron continuamente.

PALABRAS CLAVE: Cómics. Cómics Brasileños. Jayme Cortez. Animación. Investigación en Arte.

LISTA DE FIGURAS

- Figuras 1 e 2:** O barroco e a *art nouveau* em *O retrato do mal*, de Jayme Cortez. Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988. 3
- Figuras 3 e 4:** *O retrato do mal* em suas duas versões (1961 e 1974). Fontes: MORAES, F. (<http://jaymecortez.blogspot.com.br/>) e CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988. 11
- Figuras 5 e 6:** O expressionismo em alto contraste de Shimamoto e as complexas tramas de hachuras de Jayme Cortez. Fontes: SHIMAMOTO, J. in *Calafrio nº 27*, São Paulo: D-Arte, 1985 e CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988. 15
- Figura 7:** Original a lápis da página de abertura de *O retrato do mal*. Fonte: Acervo Fabio Moraes..... 17
- Figuras 8 e 9:** Fotos atuais da rua e casa onde nasceu Jayme Cortez. Fonte: Fotografias de Fabio Moraes, 2018. 19
- Figuras 10 e 11:** Foto da casa onde nasceu Jayme Cortez (2018 e 1966). Fonte: Fotografia de Fabio Moraes, 2018 e RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014. 19
- Figura 12:** *Uma espantosa aventura*, a primeira HQ de Jayme Cortez. Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014. 22
- Figuras 13 e 14:** *Os seis terríveis* e *Os espíritos assassinos*. Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014. 23
- Figura 15:** *Os 2 amigos na cidade dos monstros marinhos*. Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014. 23
- Figura 16:** Estudos de Jayme Cortez a bordo do navio Serpa Pinto. Fonte: Acervo Jayme Cortez, fotografia de Márcio Jr., 2017. 26
- Figura 17:** Outros estudos de Jayme Cortez a bordo do navio Serpa Pinto. Fonte: Acervo Jayme Cortez, fotografia de Márcio Jr., 2017. 26
- Figura 18:** Retrato de Belmiro Gomes Beijos a bordo do navio Serpa Pinto. Fonte: Acervo Jayme Cortez, fotografia de Márcio Jr., 2017. 27
- Figura 19:** A primeira visão do “Pão de Assucar”. Fonte: Acervo Jayme Cortez, fotografia de Márcio Jr., 2017. 27
- Figura 20:** *Caça aos tubarões*, a primeira HQ de Cortez produzida no Brasil. Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014. 28

Figura 21: Cortez adapta <i>O Guarani</i> . Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	29
Figura 22: A primeira HQ de Cortez para a <i>Gazetinha</i> . Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	30
Figura 23: <i>O Rajá do Pendjab</i> : o trabalho favorito na <i>Gazetinha</i> . Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014. ...	32
Figuras 24 e 25: A capa original e sua adaptação para a histórica <i>O Terror Negro nº 1</i> . Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	35
Figura 26: Álvaro de Moya foge da Morte em <i>O Terror Negro nº 2</i> . Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	36
Figura 27: Humor e erotismo são a tônica de <i>Seleções de Rir Ilustrada</i> . Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	37
Figura 28: A nova assinatura de Jayme Cortez, agora com “y”. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	38
Figura 29: Cortez, Reinaldo de Oliveira, Syllas Roberg e Moya preparam a 1ª Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos, 1951. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	40
Figura 30: O polêmico painel sobre o plágio sofrido pelas HQs nos livros ilustrados. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	41
Figura 31: A cartela de tintas Kodak de Jayme Cortez. Fonte: Acervo Jayme Cortez, fotografia de Márcio Jr., 2017.	42
Figuras 32, 33 e 34: O complexo e primoroso uso de modelos fotográficos feito por Jayme Cortez para a criação de suas capas. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	42
Figuras 35 e 36: O cuidado com a luz e a composição era uma constante no uso de modelos fotográficos. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	43
Figuras 37 e 38: Quando necessitava de temas com apelo erótico, Cortez utilizava como modelos vedetes do teatro de revista. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	43

Figuras 39 e 40: A clássica edição especial <i>Dick Peter em quadrinhos!</i> Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	44
Figuras 41 e 42: A apurada técnica de luz e sombras utilizada por Cortez em <i>Dick Peter</i> . Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	45
Figura 43: Ao contrário do que a própria Editora Abril costuma divulgar, seu primeiro gibi não foi <i>O Pato Donald</i> , mas sim <i>Raio Vermelho</i> . Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	46
Figuras 44 e 45: Outra investida mal-sucedida da Editora Abril no mercado de quadrinhos: <i>Misterix</i> . Jayme Cortez foi o responsável pelas 12 capas da publicação. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	47
Figura 46: Capa reputada por alguns pesquisadores à dupla Jayme Cortez e Miguel Penteadado. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	48
Figura 47: <i>Sergio do Amazonas</i> : outro clássico do período. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 5</i> . São Paulo, 2014.	49
Figuras 48 e 49: <i>Aventuras Heróicas</i> foi a resposta de Cortez ao sucesso de <i>Epopéia</i> , da Ebal. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	51
Figuras 50 e 51: <i>Sobrenatural</i> e <i>Contos de Terror</i> : as novas revistas da La Selva em um gênero de muito sucesso na década de 1950. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	52
Figuras 52 e 53: As capas de terror feitas por Jayme Cortez buscavam atrair o olhar do leitor através de imagens impactantes. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	53
Figuras 54 e 55: <i>Contos de Fadas</i> e <i>Varinha Mágica</i> , os novos sucessos de Jayme Cortez. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	54
Figuras 56 e 57: A versatilidade de Cortez impressiona tanto em temática quanto em estilo e técnica. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	55
Figuras 58 e 59: <i>As caçadas de Tupzinho</i> : a estreia do emblemático personagem infantil de Jayme Cortez. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	55

Figuras 60 e 61: As páginas finais de <i>As caçadas de Tupzinho</i> . Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	56
Figuras 62 e 63: Gibis baseados em astros do cinema, rádio e TV fizeram grande sucesso. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	57
Figuras 64 e 65: Cortez também fazia capas para os enlatados da La Selva. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	57
Figuras 66 e 67: Cortez era responsável pela criação de anúncios publicitários nos gibis da La Selva, ainda que não recebesse nada pelo trabalho. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	58
Figura 68: O famoso anúncio do almoço de lançamento da Editora Continental, reunindo a nata dos quadrinhos brasileiros da época. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	61
Figuras 69 e 70: <i>Clássicos de Terror</i> e <i>Seleções de Terror</i> estavam entre os campeões de venda da Continental – que soube explorar o icônico personagem Drácula. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	62
Figura 71: <i>Alô, Doçura</i> não tinha autorização para utilizar o nome da série da TV Tupi. Talvez por isso Cortez assinasse as capas da revista com o pseudônimo Gino. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	63
Figuras 72 e 73: Cortez retorna aos quadrinhos em <i>Capitão 7</i> . Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	64
Figura 74: Cortez fez algumas HQs de página única para completar gibis de terror da Outubro. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	66
Figuras 75 e 76: Duas capas assinadas por Miguel Penteado. <i>Crime e Justiça</i> parece ser do próprio artista, enquanto <i>Seleções de Terror</i> traz uma espontaneidade típica de Jayme Cortez. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	67
Figuras 77 e 78: Jayme Cortez levou sua versatilidade para a publicidade. Aqui, peças da campanha para o achocolatado Nescau. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	70

Figuras 79, 80, 81 e 82: Ilustrações para a campanha regionalista da General Motors. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	71
Figuras 83 e 84: Campanha para o lançamento do Chevrolet Opala. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	71
Figura 85: O primeiro cartaz de Jayme Cortez para o comediante Amácio Mazzaropi. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	73
Figuras 86 e 87: As capas de gibis acabaram levando Cortez para os cartazes de cinema. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	74
Figuras 88, 89, 90 e 91: Cartazes feitos por Jayme Cortez para os filmes distribuídos no Brasil pela Polifilmes. Com seu design moderno, as peças atraíam público para películas internacionais de apelo limitado. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	75
Figuras 92 e 93: Cartazes de Cortez para o ciclo do cangaço. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	76
Figuras 94 e 95: Cortez também produziu vários cartazes para os filmes da “Boca do Lixo”. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	77
Figuras 96 e 97: Jayme Cortez e José Mojica Marins: artistas em sintonia. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	77
Figuras 98 e 99: Outros cartazes de Cortez para filmes de Mojica. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	78
Figura 100: O cartaz fotográfico utilizado em <i>O estranho mundo de Zé do Caixão</i> . Fonte: http://www.cineplayers.com/filme/o-estranho-mundo-de-ze-do-caixao/2759	78
Figura 101: O cartaz original criado por Cortez para <i>O estranho mundo de Zé do Caixão</i> . Fonte: Acervo Jayme Cortez, fotografia de Fabio Moraes, 2017. ...	79
Figura 102: Original de Benício com dedicatória para Jayme Cortez. Fonte: Acervo Jayme Cortez, fotografia de Márcio Jr., 2017.	81

Figuras 103, 104 e 105: Vinhetas criadas por Cortez para a telenovela <i>A Deusa Vencida</i> . Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	81
Figura 106: Arte criada por Jayme Cortez para a telenovela <i>As Minas de Prata</i> . Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	82
Figuras 107, 108, 109 e 110: Exemplos de capas criadas por Jayme Cortez e posteriormente reutilizadas – sem qualquer remuneração para o artista. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	83
Figuras 111, 112 e 113: Capas e ilustrações de Cortez para o mercado editorial literário. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	85
Figuras 114, 115, 116 e 117: A notável versatilidade de Jayme Cortez a serviço também das capas de livro. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	86
Figuras 118 e 119: As antológicas capas de Cortez criadas para os livros de Kafka. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	87
Figuras 120, 121, 122, 123 e 124: A profícua parceria com José Mauro de Vasconcelos. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	88
Figuras 125, 126 e 127: Capas dos manuais técnicos de Jayme Cortez. Fonte: Acervo Jayme Cortez.	90
Figura 128: O Prêmio Caran D’Ache – Por uma vida dedicada à ilustração. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	92
Figuras 129 e 130: <i>Zodiako</i> nas edições da Saber e Press. Fontes: CORTEZ, J. <i>Zodiako</i> . São Paulo: Saber, 1975 e CORTEZ, J. <i>Zodiako</i> . São Paulo: Press Editorial, 1987.	94
Figura 131: A edição especial em formato gigante <i>Zodiako Premium</i> . Fonte: MORAES, F. (org.) <i>Zodiako Premium</i> . São Paulo: Opera Graphica, 2014.	94
Figura 132: <i>Zodiako</i> no calendário 1975 da UNESCO: em defesa da paz mundial. Fonte: Acervo Jayme Cortez.	95
Figuras 133 e 134: <i>Frames</i> da animação <i>O Natal da Turma da Mônica</i> , dirigida por Cortez. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	97

Figura 135: Capa de <i>Saga de Terror</i> . Fonte: CORTEZ, J. <i>Saga de terror</i> . São Paulo: Martins Fontes, 1988.	97
Figuras 136, 137, 138 e 139: Obras baseadas em Edgar Allan Poe para exposição no MASP do Clube dos Ilustradores do Brasil. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	98
Figura 140: Nova incursão em capas de terror. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	99
Figura 141: <i>O Grande Livro do Terror!</i> Uma antológica publicação celebrando a tradição horrorífica do quadrinho brasileiro. Fonte: PORTO, H. (org.) <i>O grande livro do terror!</i> São Paulo: Editora Argos, 1978.	100
Figuras 142 e 143: Duas versões de uma mesma ideia. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	101
Figuras 144 e 145: Detetives e Sherlock Holmes na pena de Cortez. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	101
Figura 146: A participação de Jayme Cortez no livro-portfólio <i>24 Ilustradores</i> , do amigo Reinaldo de Oliveira. Fonte: OLIVEIRA, R. (org.) <i>24 Ilustradores</i> . São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1983.	102
Figura 147: A volta do personagem Tupizinho. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	102
Figura 148: Nova HQ curta e marcante no gênero predileto de Cortez, o terror. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	103
Figura 149: <i>Ação Policial</i> : Cortez de volta à Editora Abril. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	104
Figura 150: Em <i>Drácula</i> , a última parceria com Rubens Francisco Lucchetti. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	105
Figura 151: Os quadrinhos de terror de Jayme Cortez voltam a fazer sucesso no mercado editorial brasileiro. Fonte: CORTEZ, J. <i>Fronteiras do Além</i> . São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2020.	108
Figura 152: Jayme Cortez (1926 – 1987). Fonte: Acervo Jayme Cortez.	109
Figura 153: A histórica capa de <i>Crás!</i> nº 1. Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	110
Figura 154: Página 1 de <i>...O retrato do mal!</i> em sua versão original, de 1961. Fonte: MORAES, F. (http://jaymecortez.blogspot.com.br/)	111

Figura 155: Página 2 de ... <i>O retrato do mal!</i> em sua versão original, de 1961. Fonte: MORAES, F. (http://jaymecortez.blogspot.com.br/)	112
Figura 156: Página 3 de ... <i>O retrato do mal!</i> em sua versão original, de 1961. Fonte: MORAES, F. (http://jaymecortez.blogspot.com.br/)	113
Figura 157: Página de abertura de <i>O retrato do mal</i> , versão de 1974. Fonte: CORTEZ, J. <i>Saga de terror</i> . São Paulo: Martins Fontes, 1988.	116
Figura 158: Página 2 de <i>O retrato do mal</i> , versão de 1974. Fonte: CORTEZ, J. <i>Saga de terror</i> . São Paulo: Martins Fontes, 1988.	117
Figura 159: Página 3 de <i>O retrato do mal</i> , versão de 1974. Fonte: CORTEZ, J. <i>Saga de terror</i> . São Paulo: Martins Fontes, 1988.	118
Figura 160: Página 4 de <i>O retrato do mal</i> , versão de 1974. Fonte: CORTEZ, J. <i>Saga de terror</i> . São Paulo: Martins Fontes, 1988.	119
Figura 161: Página 5 de <i>O retrato do mal</i> , versão de 1974. Fonte: CORTEZ, J. <i>Saga de terror</i> . São Paulo: Martins Fontes, 1988.	120
Figura 162: Página 6 de <i>O retrato do mal</i> , versão de 1974. Fonte: CORTEZ, J. <i>Saga de terror</i> . São Paulo: Martins Fontes, 1988.	121
Figura 163: Página 7 de <i>O retrato do mal</i> , versão de 1974. Fonte: CORTEZ, J. <i>Saga de terror</i> . São Paulo: Martins Fontes, 1988.	122
Figura 164: Página final de <i>O retrato do mal</i> , versão de 1974. Fonte: CORTEZ, J. <i>Saga de terror</i> . São Paulo: Martins Fontes, 1988.	123
Figuras 165 e 166: Página 1 de <i>O retrato do mal</i> em <i>Crás! nº 1</i> e <i>O Grande Livro do Terror!</i> Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	130
Figuras 167 e 168: Página 2 de <i>O retrato do mal</i> em <i>Crás! nº 1</i> e <i>O Grande Livro do Terror!</i> Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	130
Figuras 169 e 170: Página 3 de <i>O retrato do mal</i> em <i>Crás! nº 1</i> e <i>O Grande Livro do Terror!</i> Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	131
Figuras 171 e 172: Página 4 de <i>O retrato do mal</i> em <i>Crás! nº 1</i> e <i>O Grande Livro do Terror!</i> Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	131
Figuras 173 e 174: Página 5 de <i>O retrato do mal</i> em <i>Crás! nº 1</i> e <i>O Grande Livro do Terror!</i> Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	132

Figuras 175 e 176: Página 6 de <i>O retrato do mal</i> em <i>Crás! nº 1</i> e <i>O Grande Livro do Terror!</i> Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	132
Figuras 177 e 178: Página 7 de <i>O retrato do mal</i> em <i>Crás! nº 1</i> e <i>O Grande Livro do Terror!</i> Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	133
Figuras 179 e 180: Página 8 de <i>O retrato do mal</i> em <i>Crás! nº 1</i> e <i>O Grande Livro do Terror!</i> Fonte: RODRIGUES, T. <i>MeMo – a revista da memória gráfica nº 6</i> . São Paulo, 2015.	133
Figura 181: Original a lápis da página 2 de <i>O retrato do mal</i> . Fontes: Acervo Fabio Moraes.	134
Figura 182: <i>Storyboard</i> de Saul Bass para a clássica cena do filme <i>Psicose</i> (1960). Fonte: <i>Hitchcock Gallery: storyboards</i> (https://the.hitchcock.zone/wiki/Hitchcock%20Gallery:%20image%203228) .	152
Figura 183: Página 1 do <i>storyboard</i> adaptado para o projeto <i>O retrato do mal</i> . Fonte: PAIXÃO JR., M. M. <i>O retrato do mal: projeto para leis de incentivo à cultura</i> , 2012.	154
Figuras 184, 185, 186 e 187: Páginas iniciais do <i>storyboard</i> de produção. Fonte: PAIXÃO JR., M. M. <i>Storyboard de produção</i> , 2012.	155
Figura 188: Capa do livro de Richard Williams onde técnicas de animação digitais e analógicas estão representadas em um clássico ciclo 2D de caminhada. Fonte: WILLIAMS, R. <i>The animator's survival kit - expanded edition</i> . London: Faber and Faber, 2009.	162
Figura 189: Flipagem sobre mesa de luz. Fonte: WILLIAMS, R. <i>The animator's survival kit - expanded edition</i> . London: Faber and Faber, 2009: p. 81.	163
Figuras 190 e 191: Versões a lápis e arte-finalizada de um mesmo quadro de <i>O retrato do mal</i> . Fonte: Acervo Fabio Moraes.	165
Figuras 192 e 193: Outro quadro de <i>O retrato do mal</i> , a lápis e arte-finalizado. Fonte: Acervo Fabio Moraes.	166
Figura 194: Quadro original de Jayme Cortez para a HQ <i>O retrato do mal</i> . Fonte: Acervo Fabio Moraes.	172
Figura 195: Cenário criado a partir da complementação do quadro da HQ original. Fonte: Acervo MMarte Produções.	172
Figura 196: Cenário criado utilizando a página de abertura da HQ como referência. Fonte: Acervo MMarte Produções.	174

Figura 197: Vista externa do atelier de Gascon, como apresentada na HQ original. Fonte: Acervo Fabio Moraes.	175
Figura 198: Vista externa do atelier de Gascon a partir de referência da HQ. Fonte: Acervo MMarte Produções.	176
Figura 199: Adega de Gascon, como representada na HQ original. Fonte: Acervo Fabio Moraes.	177
Figuras 200 e 201: Adega de Gascon, ainda no lápis de Emerson Rodrigues. Fonte: Acervo MMarte Produções.	178
Figura 202: <i>Frame</i> de um ciclo de caminhada do Gato Preto. Fonte: Acervo MMarte Produções.	180
Figura 203: Gascon prepara-se para pegar o Gato Preto. Fonte: Acervo MMarte Produções.	180
Figuras 204 e 205: O Demônio no lápis do diretor de animação. Fonte: Acervo MMarte Produções.	182
Figura 206: O Demônio após asséptica arte-finalização. Fonte: Acervo MMarte Produções.	183
Figura 207: <i>Frame</i> da primeira versão do curta: nem as chamas foram fiéis a Cortez. Fonte: Acervo MMarte Produções.	183
Figuras 208 e 209: Os sérios problemas de continuidade em <i>O retrato do mal</i> . Fonte: Acervo MMarte Produções.	184
Figura 210: Reunião de produção de <i>O retrato do mal</i> . Da esquerda para a direita: Letícia Tannus, Rafael Franco, Márcio Jr., Calebe Alves, Emerson Rodrigues e Guilherme Rossiny. Fonte: Fotografia de Márcia Deretti - acervo MMarte Produções.	189
Figura 211: Esboço de Jayme Cortez para a página 2 da HQ <i>O retrato do mal</i> . Fonte: Acervo Fabio Moraes.	191
Figura 212: O intervalo (<i>inbetween</i>) na animação. Fonte: WILLIAMS, R. <i>The animator's survival kit - expanded edition</i> . London: Faber and Faber, 2009: p. 49.	192
Figuras 213, 214, 215 e 216: Imagens usadas como referência por Jayme Cortez na criação da HQ <i>O retrato do mal</i> . Fonte: Acervo Fabio Moraes.	196
Figuras 217 e 218: Cenários de Wesley Rodrigues baseados em <i>Bleak House of Industrialism</i> . Fonte: Acervo MMarte Produções.	198
Figuras 219 e 220: Cenários de Wesley Rodrigues baseados em quadros da HQ original. Fonte: Acervo MMarte Produções.	199

Figuras 221 e 222: Outros cenários de Wesley baseados em quadros da HQ original. Fonte: Acervo MMarte Produções.	200
Figura 223: Uma sombria referência para o Demônio de Wesley. Fonte: Acervo Wesley Rodrigues.	203
Figura 224: A controversa lambida do Demônio. Fonte: Acervo MMarte Produções.	213
Figura 225: A primeira interpretação de Gascon por Fabrício de Castro. Fonte: Acervo MMarte Produções.	216
Figura 226: <i>Storyboard</i> do aparecimento do Gato Preto, por Fabrício de Castro. Fonte: Acervo MMarte Produções.	217
Figura 227: <i>Frame</i> do salto do Gato Preto. Fonte: Acervo MMarte Produções.	220
Figura 228: Novo <i>frame</i> do salto do Gato Preto, com alterações feitas. Fonte: Acervo MMarte Produções.	220
Figura 229: <i>Frame</i> utilizando animação de recortes. Fonte: Acervo MMarte Produções.	222
Figura 230: Quadro original da HQ. Fonte: Acervo Fabio Moraes.	222
Figura 231: <i>Frame</i> de cena utilizando animação de recortes e quadro-a-quadro. Fonte: Acervo MMarte Produções.	224
Figura 232: Quadro original da HQ. Fonte: Acervo Fabio Moraes.	224
Figura 233: <i>Frame</i> do voo do Demônio. Fonte: Acervo MMarte Produções. ..	225
Figura 234: <i>Frame</i> do Demônio apresentado por Fabrício de Castro. Fonte: Acervo MMarte Produções.	226
Figura 235: <i>Frame</i> do Demônio refeito por Fabrício de Castro. Fonte: Acervo MMarte Produções.	226
Figura 236: Rosto de Gascon retirado da HQ e ampliado na tela. Fonte: Acervo MMarte Produções.	228
Figura 237: Detalhe do rosto do Demônio retirado da HQ e ampliado na tela. Fonte: Acervo MMarte Produções.	228

Figura 238: Cena de <i>The tell-tale heart</i> . Fonte: <i>The international animation database</i> (https://www.intanibase.com/shorts.aspx?shortID=881#page=screenshot) ..	230
Figura 239: Cenário rejeitado de Fabrício de Castro, com as devidas marcações para Fabio Moraes. Fonte: Acervo MMarte Produções.	235
Figura 240: Versão do cenário por Fabio Moraes. Fonte: Acervo MMarte Produções.	236
Figura 241: Versão definitiva do cenário por Fabrício de Castro – lateral esquerda. Fonte: Acervo MMarte Produções.	236
Figura 242: Versão definitiva do cenário por Fabrício de Castro – lateral direita. Fonte: Acervo MMarte Produções.	237
Figura 243: <i>Print</i> utilizado para orientação da montagem de Rildo Farias. Fonte: Acervo MMarte Produções.	241
Figura 244: Sangue escorre da tela na abertura de <i>O retrato do mal</i> . Fonte: Acervo MMarte Produções.	242
Figura 245: Efeito de neblina na janela de Gascon, posteriormente retirado na montagem. Fonte: Acervo MMarte Produções.	243
Figura 246: <i>Print</i> utilizado para orientação da montagem. Fonte: Acervo MMarte Produções.	245
Figura 247: <i>Print</i> utilizado para orientação da montagem. Fonte: Acervo MMarte Produções.	247
Figura 248: <i>Print</i> utilizado para orientação da montagem. Fonte: Acervo MMarte Produções.	248
Figura 249: <i>Print</i> utilizado para orientação da montagem. Fonte: Acervo MMarte Produções.	248
Figura 250: <i>Print</i> utilizado para orientação da montagem. Fonte: Acervo MMarte Produções.	249
Figura 251: <i>Print</i> utilizado para orientação da montagem. Fonte: Acervo MMarte Produções.	249
Figura 252: Proposta de Rildo Farias para os créditos finais. Fonte: Acervo MMarte Produções.	259
Figura 253: Abordagem definitiva para os créditos finais. Fonte: Acervo MMarte Produções.	260

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	1
1.1 Que retrato é esse que tanto quis pintar?	1
1.2 Pintando o retrato, enfrentando demônios	5
1.2.1 As histórias em quadrinhos de terror brasileiras	6
1.2.2 Jayme Cortez, o autor	8
1.2.3 <i>O retrato do mal</i> , a(s) HQ(s)	10
1.2.4 Lidando com dois grandes campos: histórias em quadrinhos e animação	11
1.2.5 <i>O retrato do mal</i> : adaptando a história em quadrinhos para animação	13
2 JAYME CORTEZ: UMA VIDA DEDICADA À ILUSTRAÇÃO	18
2.1 Ainda Jaime, em Portugal	18
2.1 <i>A Gazetinha</i>	24
2.3 Editora La Selva: de Jaime a Jayme	33
2.4 Quando Outubro chegar	60
2.5 Professor e publicitário	68
2.6 Cortez em cartaz	72
2.7 Gibis e livros (e vice-versa)	82
2.8 Sempre professor	89
2.9 Cortez, o embaixador dos quadrinhos brasileiros	91
2.10 <i>Crás!</i>	92
2.11 A última década	96
3 OS RETRATOS DO MAL: DIFERENTES VERSÕES DE UM CLÁSSICO DOS QUADRINHOS BRASILEIROS	110
4 O PROJETO	135
4.1 Roteiro: primeira versão para o projeto	138
4.2 <i>Storyboard</i>	151
5 FRACASSO: A PRIMEIRA VERSÃO DE O RETRATO DO MAL	156

5.1 A vida em MMarte	156
5.2 A primeira equipe	157
5.2.1 A direção de animação	158
5.2.2 O papel da Escola Goiana de Desenho Animado	160
5.2.3 Os primeiros desafios – e problemas – não tardaram a surgir: o traço e a arte-final	164
5.2.4 Cenários: um palco para os personagens	169
5.2.4.1 A complementação dos cenários da HQ	171
5.2.4.2 A produção de cenários utilizando a HQ como referência	173
5.2.4.3 A criação de cenários inéditos	176
5.2.5 Além dos cenários	179
5.3 Assumindo o fracasso	184
5.3.1 Relações confusas	186
5.3.2 O sucesso que só o fracasso proporciona	189
6 UM VALIOSO INTERVALO	192
6.1 Finalizando o primeiro retrato	193
6.2 Wesley Rodrigues assume <i>O Retrato do mal...</i> por pouco tempo	195
6.2.1 Uma outra tradução visual?	198
6.2.2 O legado de um <i>animatic</i>	205
7 O RETRATO, AFINAL	208
7.1 De volta ao roteiro	209
7.1.1 Um outro final: Quem é o Demônio?	210
7.1.2 Evitando a língua do Mal	212
7.2 Construindo a versão definitiva de <i>O retrato do mal</i>	214
7.2.1 Fabrício de Castro: o filme se anima	214
7.2.2 Direção de arte e animação de recortes	218
7.2.3 Atores, pintores e demônios	231
7.2.4 Voltando a falar da animação	234
7.2.5 Montando o retrato	239
7.2.6 – Na trilha das trevas	251
7.2.7 Desenhando sons	256
7.2.8 Sobem os créditos	258

7.3 Pinceladas finais 260

REFERÊNCIAS **266**

1 INTRODUÇÃO

1.1 Que retrato é esse que tanto quis pintar?

(...) o interesse por um assunto, um tema ou uma questão não surge do vácuo. Ele é fruto de uma história de vida, de experiências profissionais, intelectuais, construídas mediante caminhos próprios, dos valores e escolhas que nos definem. (SANTAELLA, 2001: p. 163).

A citação da Professora Doutora Lucia Santaella não poderia ser mais oportuna. Este projeto é fruto direto de um processo criativo particular desenvolvido por mim anteriormente ao papel de pesquisador acadêmico aqui desempenhado. Pode-se, inclusive, afirmar que a proposta de investigação científica ora em curso deriva das experimentações perpetradas ao longo de minha modesta trajetória artística. Falar em primeira pessoa torna-se, nestas circunstâncias, um critério de rigor, ao contrário do que supostamente possa parecer. Tendo isto em perspectiva, duas linguagens me são especialmente caras, principalmente em suas encarnações nacionais: as histórias em quadrinhos (também chamadas HQs) e a animação.

O terror é dos mais marcantes gêneros brasileiros de HQ. Conforme atesta o Professor Álvaro de Moya em seu livro *História da história em quadrinhos* (MOYA, 1996: p. 192), em um ambiente de censura afetado pelo macartismo, na década de 1950 as editoras norte-americanas foram obrigadas a cessar sua produção de quadrinhos de terror, que eram renegociadas a baixos preços para republicação em outros países, inclusive o Brasil – o que gerava uma concorrência desleal com a produção nacional. A demanda existente pelo gênero fez florescer, entre os anos 50 e 60, uma geração de grandes quadrinistas, que trouxeram abordagens artísticas únicas e originais, genuinamente brasileiras. São nomes como Nico Rosso, Flavio Colin, Rubens Francisco Lucchetti, Julio Shimamoto e o próprio Jayme Cortez – mentor e figura de primeiríssima grandeza neste panorama.

Os estertores do ciclo terrorífico do quadrinho brasileiro se deram na primeira metade dos anos 1990, quando as derradeiras revistas do gênero foram vitimadas, entre outros fatores, pela crise econômica que então varria o país. Hoje, todavia, os autores deste período são praticamente desconhecidos do

grande público, posto que os quadrinhos de Mauricio de Sousa e os super-heróis norte-americanos reassumiram sua posição hegemônica no mercado nacional, agora também ladeados pelo mangá japonês.

Os gibis de terror brasileiros apresentavam como característica editorial a publicação de histórias curtas e de desfechos surpreendentes, similares a contos – herança de seus predecessores norte-americanos. A opção pela impressão em preto e branco, por sua vez, se dava em virtude dos custos mais baixos de produção. Tais limites gráficos e editoriais terminaram por se converter em um campo de excelência para os quadrinistas nacionais. Artistas como Colin, Shimamoto e Cortez tornaram-se mestres nesta seara, tanto por sua capacidade de síntese, quanto pelo desenvolvimento de estilos absolutamente pessoais que não encontram contraparte em outros países do mundo. Ao longo de mais de três décadas, um manancial de pequenas obras-primas foi produzido no gênero. Dentre as mais celebradas, *O retrato do mal*, de Jayme Cortez.

As narrativas breves e a originalidade gráfica das HQs de terror nacionais sempre me pareceram vocacionadas à sua adaptação para animações de curta-metragem. Diante disso, surge uma instigante questão: Por que o cinema de animação brasileiro ainda não enxergou o potencial de adaptação das HQs de terror aqui produzidas? Tal questão é instigante justamente porque a produção poética aqui apresentada para o doutoramento em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás é a adaptação para animação de *O retrato do mal*¹, um dos maiores clássicos das histórias em quadrinhos nacionais, de autoria do artista luso-brasileiro Jayme Cortez (1926 – 1987).

Concebido em preto e branco e com pouco mais de nove minutos de duração, o filme foi realizado dentro das técnicas de animação em 2D, visando resguardar a complexa abordagem gráfica utilizada por Jayme Cortez na história em quadrinhos original.

O retrato do mal trata da obsessiva busca do pintor medieval Gascon em criar a obra-prima absoluta do horror. Atingindo seu intento, o poder da pintura acaba por invocar o Demônio, que surge impondo um pacto ao artista. Arrependido, Gascon prefere destruir o quadro a perder a própria alma. Um gato

¹ A HQ *O retrato do mal* possui duas versões, uma lançada em 1961 e a outra – que se notabilizou – em 1974. A animação foi produzida a partir da segunda versão.

preto serve de fio condutor da história e funciona como metáfora para a consciência do pintor.

Na HQ, Jayme Cortez lança mão de sua excelência gráfica para retratar Gascon e seu universo em uma abordagem eminentemente barroca, de acordo com a ambientação histórica e geográfica da narrativa. O preciso uso de hachuras, tramas de traços e da técnica *chiaroscuro*² confere imageticamente densidade e tensão à trama. A representação do Demônio, por sua vez, adota o estilo *art nouveau*, fluido e sinuoso, onde brumas, chamas e vestimentas se misturam ao próprio personagem, criando uma atmosfera etérea e fantasmagórica. À medida que a narrativa avança, ocorre uma fusão gráfica entre os dois estilos, evidenciando o embate entre Gascon e o Demônio.



Figuras 1 e 2: O barroco e a *art nouveau* em *O retrato do mal*, de Jayme Cortez.
Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

Esteticamente, o curta *O retrato do mal* buscou, tanto quanto possível, reproduzir a sofisticação gráfica utilizada por Cortez em sua HQ. A intenção primordial por traz disso foi que o estilo de Jayme Cortez – considerado por

² Técnica que consiste no acentuado contraste entre luz e sombras na representação de um objeto.

muitos especialistas como um dos maiores nomes da História dos quadrinhos brasileiros – viesse à tona na animação.

Diante da pretensão do filme – e, conseqüentemente, do projeto de doutoramento –, novas e centrais questões se colocaram. A primeira delas: Seria possível a reprodução exata do traço e do estilo de Jayme Cortez em uma animação?

A resposta para esta indagação assinala fortes possibilidades de uma negativa. Dada a originalidade da arte de Cortez, sua reprodução exata parece algo bastante complexo – senão impossível – de ser alcançado. A isto soma-se outro problema: a dificuldade de transposição do traço estático de uma HQ para a linguagem dinâmica dos desenhos animados. Se observarmos o histórico de adaptações de histórias em quadrinhos para animação veremos que raras são as vezes em que as características gráficas das HQs possuem estreita proximidade com suas versões animadas.

Para além das questões relativas à reprodução do grafismo de Jayme Cortez, houve ainda que se lidar com outras de igual relevância: Seria possível realizar a adaptação de *O retrato do mal* sem contaminar o trabalho do quadrinista com minhas próprias características e idiossincrasias de diretor/pesquisador? O trabalho da equipe criativa (notadamente dos animadores e diretor de animação) não deixaria marcas próprias no curta produzido? E, acima de tudo, que tipo de interesse existiria neste tipo de neutralidade?

Realizar o curta *O retrato do mal* foi buscar não o perfeito reflexo animado da história em quadrinhos criada por Jayme Cortez, mas sua tradução em uma outra linguagem, a da animação. E se assumirmos que toda tradução implica necessariamente um trabalho de criação, aqui tal trabalho foi realizado por mim e pela equipe técnica responsável pela produção do filme.

A versão da HQ que serve de matéria prima para a adaptação já ultrapassa os 40 anos de sua criação. O roteiro original lida com uma série de clichês do gênero terror, assim como faz alusões a grandes obras e autores da literatura fantástica, notadamente *O retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde, e *O gato preto*, de Edgar Allan Poe. Todas estas características foram mantidas na animação. Todavia, dentro da proposta de adaptação (e não de mera

reprodução), o roteiro quadrinístico sofreu determinadas alterações no intuito de atingir maior potência narrativa em sua encarnação cinematográfica.

1.2 Pintando o retrato, enfrentando demônios

As histórias em quadrinhos, assim como a animação, são manifestações culturais sintomáticas da contemporaneidade. Se é um exagero afirmar que se poderia compreender os séculos XX e XXI através de suas trajetórias, o mesmo não pode ser dito acerca do fato de que elas fornecem um manancial riquíssimo de dados que muito contribui para esta compreensão. Contudo, ainda que os últimos anos apontem para um indiscutível avanço, não é seguro afirmar que estas duas formas de expressão tenham escapado em definitivo de uma posição marginal na pesquisa acadêmica.

Historicamente, aqueles que produzem animação e quadrinhos têm seguido alheios a esta atenção periférica. Os autores que, por quaisquer motivos (sejam eles comerciais ou estéticos), acreditam nestas linguagens, continuam produzindo, afirmando sua relevância e, não tão raras vezes, buscando uma aproximação entre elas. A presente pesquisa situa-se nesta seara.

Assim, a pesquisa desenvolve-se em duas direções opostas e complementares: o pensamento estruturado da consciência e um afrouxamento das estruturas inconscientes. A superfície e a profundidade, consciência e inconsciência, estabelecem, durante a pesquisa, um processo dialético, efetuando trocas na elaboração de procedimentos, na pesquisa com materiais, na execução de técnicas, na reflexão e na produção textual. (REY, 2002)

Cinco objetos distintos – porém enredados um no outro, em constante diálogo – surgiram como essenciais à pesquisa *em arte* apresentada nesta tese. Tomo aqui o conceito de pesquisa *em arte* nos termos estabelecidos por Sandra Rey em seu artigo *Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes*, de 2002. Nele, a autora nomeia “pesquisa *em arte* aquela realizada pelo artista-pesquisador a partir do processo de instauração de seu trabalho (...)” (REY, 2002). Ao contrário da pesquisa *sobre arte*, na qual temos a investigação de teóricos, críticos e historiadores sobre uma obra dada, finalizada, na pesquisa *em arte* a obra está em pleno processo de construção.

Vamos a estes cinco objetos.

1.2.1 As histórias em quadrinhos de terror brasileiras

Como dito anteriormente, as histórias em quadrinhos de terror brasileiras foram, entre as décadas de 50 e 90 do século passado, um gênero verdadeiramente popular em nossas bancas de revista. Milhares de gibis trouxeram a público centenas de autores – alguns deles alcançando o estatuto de “mestres” dos quadrinhos nacionais. Nomes como Jayme Cortez, Julio Shimamoto, Flavio Colin, Rodolfo Zalla, Eugênio Colonnese e Nico Rosso, dentre tantos outros, foram responsáveis por notáveis narrativas gráficas. Mas as coisas mudaram.

As histórias em quadrinhos vivem um momento absolutamente distinto no Brasil de hoje. Distinto e antagônico. Por um lado, atravessamos um período de grande qualidade artística – talvez o maior já experimentado no país. Autores como Marcello Quintanilha, Marcelo D’Saete, Rafael Coutinho e os gêmeos Fabio Moon e Gabriel Bá gozam de prestígio inaudito fora dos requadros³ das HQs. Publicados e premiados internacionalmente, ocupam nossas livrarias em edições de luxuoso acabamento gráfico.

Por outra via, o público deste novo quadrinho brasileiro raras vezes é massivo como outrora. Seu contato com as publicações não se dá mais através das bancas de revista em gibis de baixo custo. Agora os quadrinhos estão nas livrarias, em tomos caros, sofisticados e usualmente de baixa tiragem. Na sua esmagadora maioria – exceção feita às publicações de Mauricio de Sousa –, as histórias em quadrinhos brasileiras perderam seu caráter e apelo populares.

Os antigos gibis – dentre eles os relativos ao gênero terror – possuíam tiragens elevadas, mas um caráter descartável. Após um determinado período nas bancas, o encalhe era recolhido e, muitas vezes, incinerado. As obras não permaneciam em catálogo. Com a derrocada do modelo de distribuição através das bancas de revista, surge uma sintomática consequência: o progressivo esquecimento dos nossos autores clássicos de HQs de terror, bem como de suas obras. Quadrinistas e quadrinhos antes populares, encontram-se praticamente

³ Requadro é o nome técnico dado ao contorno (geralmente retangular) que delimita cada quadro de uma HQ.

varridos da memória gráfica brasileira. Mesmo os autores mais proeminentes da atualidade possuem pouca ou nenhuma referência das gerações anteriores.

A metodologia da pesquisa *em artes visuais* não pressupõe a aplicação de um método estabelecido a priori e requer uma postura diferenciada, porque o pesquisador, neste caso, *constrói o seu objeto de estudo ao mesmo tempo em que desenvolve a pesquisa*. Esse fato faz a diferença da pesquisa *em arte*: o objeto de estudo não se constitui como um dado preliminar no corpo teórico; o artista-pesquisador precisa produzir seu objeto de estudo com a investigação em andamento e daí extrair as questões que investigará pelo viés da teoria. O objeto de estudo, desse modo, não se apresenta parado no tempo, como no estudo de obras acabadas, mas está em processo. (REY, 2002)

A partir do instante em que me propus a realizar a pesquisa poética – ou melhor, poiética⁴ – *O retrato do mal*, surge a seguinte questão: Por que o cinema de animação brasileiro ainda não enxergou o potencial de adaptação das HQs de terror aqui produzidas? Analisando agora a própria trajetória dos quadrinhos nacionais de terror, percebo a existência de um problema ainda anterior: o contínuo processo de desaparecimento da memória deste gênero de histórias em quadrinhos.

Como em um filme de fantasmas, a tradição dos quadrinhos de terror brasileiros se desvanece no ar. Décadas de produção rumo ao ostracismo.

Existem publicações e textos a respeito de determinados momentos desta longa trajetória. Muitos deles – contraditórios, diga-se de passagem – não estão registrados em livros, mas espalhados nos próprios gibis. Até o momento, por mais que tenha investigado, não encontrei nenhum livro específico sobre os quadrinhos brasileiros de terror. Documentos raros, portanto.

É sobre este pano de fundo que a pesquisa *em arte* *O retrato do mal* foi realizada.

Num primeiro instante, pensei meu projeto de forma paralela. De um lado, a produção poética do filme *O retrato do mal*; de outro, uma tese regida por questões da seguinte natureza: Por que uma tradição tão popular quanto os quadrinhos brasileiros de terror tem visto sua memória relegada (ou mesmo empurrada rumo) ao esquecimento? Há algo de deliberado nisso? O

⁴ Poiética tomada aqui no sentido proposto por Rene Passeron que abrange o conjunto de estudos não da obra acabada, mas da obra se fazendo, ou seja, a criação na instauração da obra.

colonialismo cultural de que o Brasil é vítima pode ser uma das chaves para nos aproximarmos de respostas possíveis?

Para fazer frente a esta problemática, realizaria entrevistas qualitativas com um conjunto de personagens que lidam com a questão de forma absolutamente próxima – seja em relação a Jayme Cortez e *O retrato do mal*, ou à própria história em quadrinhos de terror nacional. Todavia, os exercícios realizados durante a disciplina de pós-graduação Seminário Avançado de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, ministrada no segundo semestre de 2016 na UFG pela Professora Doutora Alice Fátima Martins, me auxiliaram a evitar o problema de tentar produzir duas teses que caminhassem em paralelo, ao invés de uma só, mais densa e consistente.

A partir daí, o projeto de doutoramento passou a ter como foco exclusivo a produção poética *O retrato do mal*, uma pesquisa *em arte*. Todas as questões relativas aos quadrinhos nacionais de terror – seu processo de desaparecimento, sua invisibilidade perante o campo da animação, a progressiva diminuição de seu prestígio e apelo popular – continuam a constituir parte do substrato da pesquisa, mas deixam de ocupar posição central em relação à mesma. Isto é, ainda que o projeto permaneça atravessado por tais questões, não são a elas que se procura dar respostas. Em última instância, a pesquisa diz respeito aos processos envolvidos na produção do filme *O retrato do mal*.

1.2.2 Jayme Cortez, o autor

Nascido a 08 de setembro de 1926 em Lisboa, Portugal, Jayme Cortez – nome artístico de Jaime Cortez Martins – publica seu primeiro desenho no suplemento *Pim Pam Pum* do jornal *O Século*. Tinha então 11 anos de idade. Antes mesmo de chegar aos 20, já havia trabalhado na lendária revista semanal lusitana *O Mosquito*, ao lado de um dos gigantes dos quadrinhos portugueses (e mundiais): Eduardo Teixeira Coelho. Em 1947, muda-se para o Brasil, onde começa a atuar na *Gazeta Juvenil*.

A vinda de Cortez é curiosa. Ainda em Portugal, se espantava pelas publicações brasileiras que chegavam às suas mãos não apresentarem autores locais – apenas republicações de personagens e artistas de outras nacionalidades, principalmente dos Estados Unidos. A partir disso,

ingenuamente inferiu que no Brasil não havia desenhistas, transformando o país em seu destino quando a crise do pós-guerra atingiu em cheio a Europa (RODRIGUES, 2014, p. 37).

Quatro anos após aportar em terras brasileiras, Jayme Cortez é um dos responsáveis pela Primeira Exposição Internacional de Quadrinhos, em São Paulo – reputada mundialmente como uma das pioneiras no gênero. Como quadrinista, capista e editor, passou por diversas editoras e estúdios do país, tais como La Selva, Continental, Outubro, Taíka, Abril e Mauricio de Sousa. Em 1986, no 20º Festival de Quadrinhos de Lucca, Itália, recebe o prestigiadíssimo prêmio Caran D’Ache por uma vida dedicada à ilustração.

A atuação de Cortez nem de longe se restringiu às histórias em quadrinhos. Ilustrou centenas de livros. Na publicidade, foi diretor de arte da multinacional McCann-Erickson. Criou inúmeros cartazes para o cinema brasileiro – onde, inclusive, trabalhou como ator. Lançou importantes obras técnicas sobre desenho e ilustração. Vítima de uma hemorragia, vem a óbito em 04 de julho de 1987.

Os quatro parágrafos acima oferecem uma rápida perspectiva da importância de Jayme Cortez para os quadrinhos, publicidade e artes gráficas brasileiras. Em todas as áreas onde atuou profissionalmente, o artista deixou marcas indelévels. Um amplo levantamento da carreira de Cortez (considerando, inclusive, aspectos de sua vida pessoal) se torna necessário para compreendermos sua dimensão e relevo, bem como a necessidade imperiosa de maiores pesquisas a seu respeito.

O próximo capítulo desta tese se ocupa exclusivamente da vida e trajetória profissional de Jayme Cortez, desde os tempos em que ainda era Jaime, com “i”, em Portugal. A pesquisa realizada teve como resposta única e inequívoca a pertinência do artista como objeto de estudo, bem como deflagrador da produção poética aqui proposta. Dentre todo o acervo consultado, dois nomes contribuíram fundamentalmente para o material produzido: os pesquisadores e *designers* Toni Rodrigues e Fabio Moraes.

A publicação eletrônica *MeMo – a revista da memória gráfica*, de Toni Rodrigues, lançou luz sobre importantíssimos quadrinistas brasileiros do passado. Nomes como Nico Rosso, Monteiro Filho, Luiz Saidenberg e Rodolfo Zalla tiveram suas carreiras sob extenso e rigoroso escrutínio na revista.

Infelizmente, após seis edições a *MeMo* foi descontinuada. Mas não sem oferecer seus dois últimos volumes a Jayme Cortez – que foram extremamente úteis a esta pesquisa.

Há pouco mais de uma década, o artista gráfico Fabio Moraes, profundo admirador da obra de Jayme Cortez e detentor de seu espólio, deu início a uma retomada da memória do luso-brasileiro. Sua primeira ação neste sentido foi a construção de um blog (<http://jaymecortez.blogspot.com/>) onde foram concentradas diversas informações acerca do artista. Soma-se a isso a organização e publicação de livros, bem como a realização de exposições com a obra de Jayme Cortez.

Em 2017, realizei uma visita ao acervo de Cortez. O artista preservou muitos de seus originais, além de memoriais, portfólios e esboços – guardados com o máximo zelo por Fabio Moraes na cidade de Ibiúna, interior de São Paulo. O contato com este material trouxe inusitados substratos à minha poética. A intenção era mesmo essa. Afinal, como diria Sandra Rey:

A obra se fazendo constitui-se numa utopia na medida em que a idealização de um projeto é como o lançar uma flecha: partimos de um ponto determinado como uma mira, porém o ponto de chegada só poderá ser determinado pela trajetória. Não podemos prever com exatidão os caminhos pelos quais a obra se concretizará. “A obra é o caminho dela mesma”, segundo Klee. (REY, 2002)

1.2.3 *O retrato do mal, a(s) HQ(s)*

1974 viu chegar às bancas a nova revista da Editora Abril: *Crás!*. A publicação se inspirava nos quadrinhos adultos europeus – com formato magazine e impressão em cores – e seu conteúdo era inteiramente produzido por autores brasileiros. Nesta edição de estreia, marca presença uma HQ fadada a fazer parte do cânone dos quadrinhos de terror nacionais: *O retrato do mal*, de Jayme Cortez. O quadrinista, contudo, já havia investido no mesmo argumento anos antes.

A primeira versão de *O retrato do mal* foi publicada em 1961, pela Editora Outubro. Com apenas três páginas, a HQ possui um estilo completamente distinto daquela que faria história na *Crás!*. As diferenças e semelhanças entre as duas histórias em quadrinhos foram objeto do artigo de minha autoria O

retrato do mal: Duas versões de um clássico dos quadrinhos brasileiros, apresentado em 22 de outubro de 2016 no III Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial, Goiânia – e posteriormente compilado no livro digital *A arte dos quadrinhos* (2017).

Me embrenhar, imergir absolutamente em *O retrato do mal* foi condição *sine qua non* para a pesquisa em arte que me propus realizar. A versão adaptada para o curta-metragem em animação deriva daquela lançada em 1974. Todavia, procurar entender os processos criativos de Jayme Cortez com relação a esta(s) HQ(s) é fundamental para que a obra em questão (no caso, o filme) se instaure. A análise das diferentes versões de *O retrato do mal* constitui o terceiro capítulo apresentado nesta tese.



Figuras 3 e 4: *O retrato do mal* em suas duas versões (1961 e 1974).

Fontes: MORAES, F. (<http://jaymecortez.blogspot.com.br/>) e CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

1.2.4 Lidando com dois grandes campos: histórias em quadrinhos e animação

Uma grande amplitude caracteriza os campos de estudo e atuação relativos às histórias em quadrinhos e animação. Não é pretensão deste projeto discuti-los e teorizá-los em âmbito geral, sob uma lente macro. Contudo, o

trabalho a ser realizado situa-se exatamente na interseção entre HQs e animação. É de lá que produzimos, pensamos e falamos. Daí a necessidade de oferecer aqui um breve conjunto de referências que ajudarão a situar a pesquisa.

Algumas obras foram de grande valia à nossa investigação, dadas sua profundidade e a proximidade dos autores com o assunto: *Quadrinhos e arte sequencial* e *Narrativas gráficas*, de Will Eisner (um dos maiores autores de HQs da História, falecido em 03 de janeiro de 2005, aos 87 anos, ainda em plena atividade) e *Desvendando os quadrinhos*, do teórico e quadrinista norte-americano Scott McCloud.

Eisner é um paradigma da linguagem dos quadrinhos – e também de sua reflexão teórica. Os dois livros citados atravessam a pesquisa, ainda que de forma indireta. Dentro da perspectiva poética aqui adotada, o acesso a textos de artistas são muito importantes. Daí que Eisner oferece diversas contribuições através de *Eisner/Miller*, obra que registra a conversa do criador de Spirit com outro expressivo nome dos quadrinhos norte-americanos: Frank Miller.

Diversas são as definições existentes para as histórias em quadrinhos. Correntes teóricas distintas, inclusive, questionam-se umas às outras. Aqui, adotamos e nos é suficiente a clássica definição de Scott McCloud, que apresenta as HQs como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. (MCLOUD, 1995: p.9)

Quem nos oferece a definição de animação aqui adotada é justamente a ASIFA – Associação Internacional do Filme de Animação. No seminal livro *Cinema de animação: artenoa/ arte livre* – uma das primeiras produções teóricas sobre o tema produzidas no Brasil e que, inclusive, relaciona animação e quadrinhos –, o autor Carlos Alberto Miranda a reproduz, tal e qual originalmente apresentada no Boletim nº 1 da ASIFA, de maio de 1961:

Arte da animação: “toda realização cinematográfica realizada imagem por imagem. Difere do cinema de tomada direta pelo fato deste proceder de uma análise mecânica, por meio da fotografia, de fatos semelhantes àqueles que serão reconstituídos na tela, enquanto que o cinema de animação cria os fatos por outros meios além do registro automático. Num filme de animação os fatos têm lugar pela primeira vez na tela” (MIRANDA, 1971: p. 15)

Se *Quadrinhos e arte sequencial* é uma obra canônica no universo das histórias em quadrinhos, seu equivalente na animação seria *The animator's survival kit*, de Richard Williams. Como a produção poética do projeto aqui proposto trata-se da adaptação da HQ de terror *O retrato do mal* para a linguagem dos desenhos animados, *The animator's survival kit* será uma ferramenta indispensável. A ele, somam-se as obras *Animation from script to screen*, do renomado animador Shamus Culhane, e *Design in Motion*, de John Halas e Roger Manvell.

Além do supracitado *Cinema de animação: arte nova/ arte livre*, dois trabalhos produzidos no Brasil nos forneceram um fundamental suporte, tanto para a produção poética quanto para a investigação teórica: *Arte da animação: técnica e estética através da história*, de Alberto Lucena Júnior, e *Dramaturgia de série de animação*, de Sérgio Nesteriuk. Ainda no campo da bibliografia produzida no país, as antologias organizadas por Sávio Leite, *Maldita animação brasileira* e *Diversidade na animação brasileira*, oferecem um rico panorama da produção autoral de desenhos animados no país.

Como dito há pouco, estas são algumas das referências teóricas de que lançamos mão durante a pesquisa no que diz respeito ao trato com os campos da animação e dos quadrinhos. Não são as únicas. Posto que a pesquisa em arte tem por essência um caráter dinâmico, no qual existe um trânsito ininterrupto entre arte e teoria, outros tantos referenciais serão apresentados no exato momento em que se fizerem necessários. E isso diz respeito não só às HQs e desenhos animados, mas a todas as questões e objetos envolvidos ao longo desta tese.

1.2.5 O retrato do mal: adaptando a história em quadrinhos para animação

O retrato do mal, poética produzida durante a pesquisa em arte aqui apresentada, é um curta-metragem que pretende mostrar, sob a linguagem da animação, a originalidade gráfica e riqueza narrativa de Jayme Cortez. Além disso, ele é o segundo curta daquilo que se propõe ser uma série de desenhos animados baseados em clássicos dos quadrinhos de terror brasileiros.

A primeira adaptação realizada com este propósito foi *O Ogro* (2011), baseada em HQ original de Julio Shimamoto, outro grande mestre das histórias

em quadrinhos nacionais. Também buscando reproduzir na tela as características gráficas e narrativas dos quadrinhos de Shimamoto, *O Ogro* recebeu, até o momento, 16 prêmios, entre eles melhor direção, animação, trilha e som na 9ª Mostra ABD/GO; melhor curta latino-americano no Fxion-Sars, Festival de Cine Fantástico y de Terror de Santiago, Chile; melhor filme em língua estrangeira no Killer Film Festival, Estados Unidos; e melhor direção de arte na 9ª M.U.M.I.A. – Mostra Udigrudi Mundial de Animação (MG).

O cinema encontrou nas adaptações de quadrinhos um de seus mais poderosos caminhos nas últimas duas décadas. De *blockbusters* como *Batman: O cavaleiro das trevas* (de Christopher Nolan, 2008) a produções autorais como *Old boy* (2008), do coreano Chan-wook Park – posteriormente refilmado nos Estados Unidos pelo diretor Spike Lee, em 2013 –, atesta-se o vigor de tais empreitadas nos campos comercial e/ou artístico. No Brasil, *O Escorpião Escarlata* (de Ivan Cardoso, 1990) e mais recentemente *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (2006) e *A cidade dos piratas* (2018) – ambos de Otto Guerra, baseados respectivamente nas HQs de Angeli e Laerte – seguem a mesma direção. Posto isso, *O retrato do mal* insere-se num momento histórico em que as adaptações de quadrinhos para cinema são absolutamente oportunas.

O projeto é composto de duas frentes, imbricadas e não excludentes – afinal, trata-se de uma pesquisa *em arte*. De um lado temos a produção cinematográfica da animação. De outro, existe a investigação teórica a problematizar, dar sustentação e transformar a produção poética.

No que tange à produção poética, o curta metragem *O retrato do mal* foi realizado dentro dos moldes e da realidade profissional audiovisual goiana. Como dito anteriormente, não foi minha primeira produção na área. O premiado filme *O Ogro* trouxe uma bem-sucedida experiência pregressa. A diferença é que *O retrato do mal* se deu sob intenso processo de pesquisa *em arte*.

Como filme em si, para ser adequadamente produzido, *O retrato do mal* implicou um conjunto de métodos e escolhas – particulares e cruciais. Ao contrário do quadrinista Julio Shimamoto em *O Ogro* – que possuía um grafismo notadamente expressionista, realizado em alto contraste entre luz e sombras e, portanto, adequado à animação –, Jayme Cortez caminha no sentido inverso, tendo composto uma obra repleta de hachuras e complexas tramas de traços.

Em outras palavras, a perspectiva gráfica utilizada na HQ *O retrato do mal* é diametralmente oposta àquela que se considera apropriada para a animação. Logo, como traduzi-la visualmente?



Figuras 5 e 6: O expressionismo em alto contraste de Shimamoto e as complexas tramas de hachuras de Jayme Cortez.

Fontes: SHIMAMOTO, J. in *Calafrio nº 27*, São Paulo: D-Arte, 1985 e CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

A tradução visual é definida como o procedimento de transformação de uma imagem ou uma sequência de imagens pré-existente materialmente (na forma figurativa real) ou virtualmente (na forma figurativa potencial) na passagem de uma cultura a outra, de uma linguagem artística a outra, de situações sociais diferentes e de uma mídia a outra. Isto é, uma dada imagem que sofre alterações nas suas cores, no formato e mesmo nos traços do desenho já não é a mesma imagem, mas sim uma tradução. Convém lembrar que muitos podem considerar isso como um procedimento de adaptação, todavia, se fizermos um paralelo com a tradução de um texto fonte para um texto alvo, não seria esse também uma tentativa de adaptação do sentido em outro código de sentidos? Portanto, a alteração total ou parcial de uma imagem ou sequência de imagens não seria também uma tradução no código imagético da cultura visual alvo? (SILVA-REIS, 2020: p. 122)

Eis o grande desafio que norteou a produção do curta *O retrato do mal*: Como traduzir o estilo visual de Jayme Cortez se este mesmo estilo traz grandes

dificuldades ao seu processo de animação? As escolhas de métodos e abordagens para a produção do filme terminaram por se constituir um eixo fundamental deste projeto.

Falo com propriedade acerca das dificuldades de se adaptar *O retrato do mal* dos quadrinhos para animação, buscando manter as características estilísticas de Jayme Cortez no trabalho. Entre janeiro e dezembro de 2014, junto a uma equipe de dez pessoas, produzi uma primeira versão do filme. Fracasso.

As dificuldades em se imprimir movimento às hachuras de Cortez, a complexidade do próprio desenho do quadrinista luso-brasileiro, a falta de unidade de traço ao longo do filme, a ausência de referências para o cenário, a perspectiva pouco cinematográfica da HQ, bem como problemas de dinâmica narrativa foram alguns dos muitos obstáculos enfrentados. O resultado não atendeu aos meus próprios critérios de qualidade para que o filme viesse a público. O fracasso na produção desta primeira versão de *O retrato do mal* fez com que nascesse em mim não apenas o desejo de uma nova tentativa, mas também a própria pesquisa *em arte* ora apresentada. Retomar essa experiência pregressa foi essencial à instauração do novo e definitivo filme.

Metodologicamente, além de todos os procedimentos já levantados até aqui, lancei mão de um diário de anotações que, desde a versão de 2014, usei para registrar ações, impressões e desvios de percurso. Posto que o trabalho envolvido (e desenvolvido) em *O retrato do mal* não é dos mais usuais, documentar toda produção tornou-se uma medida de primeira ordem.

De uma perspectiva mais ampla, adaptações de histórias em quadrinhos para animação têm sido cada vez mais frequentes nos últimos anos. Seria, portanto, uma grande presunção acreditar que *O Ogro* e *O retrato do mal* configurem experiências isoladas no mundo – e mesmo no Brasil. Fazer uso do conhecimento já produzido neste âmbito transmidiático foi algo a não se perder de vista.

Resta um último – porém fundamental – aspecto a ser considerado em relação ao projeto *O retrato do mal*: ainda que a pesquisa *em arte* seja de minha exclusiva autoria, não sou o único diretor do filme. Divido a direção com a mesma pessoa com quem divido a vida: a cineasta e produtora cultural gaúcha Márcia Deretti.

É fato que a ideia de realizar um curta baseado na obra de Jayme Cortez nasce de meu particular interesse pelos quadrinhos nacionais. A partir daí, entretanto, todas as etapas da produção do filme foram realizadas em conjunto com Márcia – com os diferentes conflitos criativos que isso pôde acarretar. Logo, sua presença exerceu força incontornável dentro desta pesquisa em Poéticas Visuais.



Figura 7: Original a lápis da página de abertura de *O retrato do mal*.
Fonte: Acervo Fabio Moraes.

2 JAYME CORTEZ: UMA VIDA DEDICADA À ILUSTRAÇÃO

2.1 Ainda Jaime, em Portugal

Entre os dias 25 de maio e 10 de junho de 2018 ocorreu a 14ª edição do já tradicional Festival Internacional de BD⁵ de Beja, em Portugal. Dentro da ampla programação do evento – composta de lançamentos de livros, sessões de autógrafos, debates, oficinas, *workshops*, concertos, exibição de filmes e feira editorial –, a exposição de um artista em particular está intimamente relacionada a esta pesquisa: Jayme Cortez.

Falecido em 1987 – ou seja, há mais de três décadas –, o fato do referido festival dedicar uma exposição ao quadrinista, ilustrador e diretor de arte luso-brasileiro é sintomático de sua importância nas artes gráficas, tanto do Brasil quanto de Portugal – país que deixou ainda em 1947. Com curadoria do ilustrador e *designer* paulista Fabio Moraes, atual responsável pelo acervo de Cortez, a exposição corresponde a um rápido olhar sobre a gigantesca carreira do autor.

Ainda que não tenha conhecido Jayme pessoalmente, Fabio Moraes foi aos poucos conquistando o respeito e a confiança da família Cortez, a ponto de tornar-se o mantenedor do acervo preservado pelo próprio artista quando em vida. Moraes vem, desde então, desenvolvendo um importante trabalho de resgate e manutenção da memória da carreira e da obra de Jayme Cortez, seja através de livros – como *Zodiako Premium* (2014)⁶, vencedor do 28º Troféu HQMIX⁷ na categoria Publicação de Clássico, e a bela antologia de terror *Fronteiras do Além* (2020), lançada pela prestigiada editora Pipoca & Nanquim –, seja através do *blog Jayme Cortez* (disponível em <http://jaymecortez.blogspot.com/>).

Diante da oportunidade de visitar Portugal oferecida pelo XIV Festival Internacional de BD de Beja, como não poderia deixar de ser, Fabio Moraes fez

⁵ Banda desenhada (BD) é o modo pelo qual os portugueses se referem àquilo que no Brasil chamamos de histórias em quadrinhos (HQs).

⁶ Em que pese trazer em sua ficha técnica a data de 2014 como ano de publicação, *Zodiako Premium* só veio efetivamente a ser lançado no ano seguinte.

⁷ O Troféu HQMIX, atualmente em sua 33ª edição, é o mais importante prêmio voltado às histórias em quadrinhos no Brasil, sendo anualmente realizado pela Associação dos Cartunistas do Brasil (ACB).

questão de visitar a casa onde nasceu Jayme Cortez – então Jaime, sem a letra “y” no nome. Na ocasião, fotografou o lugar. E é a partir destas imagens que será traçada a trajetória deste artista singular, demonstrando um relevo que justifica não apenas esta, mas quaisquer pesquisas acerca de sua obra.



Figuras 8 e 9: Fotos atuais da rua e casa onde nasceu Jayme Cortez.
Fonte: Acervo Fabio Moraes, fotografias de Fabio Moraes, 2018.



Figuras 10 e 11: Foto da casa onde nasceu Jayme Cortez (2018 e 1966).
Fonte: Acervo Fabio Moraes, fotografia de Fabio Moraes, 2018 e RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* n° 5. São Paulo, 2014.

Rua da Atalaia, nº 81, Bairro Alto, Lisboa. Ainda existe a pequena casa que em 8 de setembro de 1926 viu nascer Jaime Cortez Martins. Em 2018, a antiga residência dos camponeses vindos da região de Beira Alta – Leonardo Martins e Palmira de Jesus Cortez – atravessava reformas. Quando o pequeno Jaime veio à luz, o Bairro Alto possuía um perfil proletário. Muito diferente do ambiente turístico que hoje caracteriza o bairro, repleto de restaurantes e música.

Aos seis anos de idade, em 1932, o pequeno Jaime trava um encontro que determinaria seu futuro: pelas mãos de um sapateiro amigo do pai, conhece os coloridos suplementos dominicais de quadrinhos norte-americanos. O tal sapateiro possuía parentes em Boston que lhe enviavam jornais com relativa frequência. As páginas dedicadas às tiras em quadrinhos tinham como endereço certo as mãos do garoto. Mesmo sem compreender a língua inglesa, Jaime se encantou pelos desenhos e pela narrativa gráfica dos quadrinistas da época – em especial Alex Raymond, com seu futurista Flash Gordon.

Estimulado pelo poder imagético dos quadrinhos, Jaime se torna um desenhista compulsivo e, com apenas 11 anos, publica sua primeira ilustração no *Pim-Pam-Pum*, suplemento infantil do jornal português *O Século*. Este seria o marco zero de uma vida dedicada ao desenho.

Debruçando-se sobre a História das publicações de quadrinhos em Portugal, um nome invariavelmente emerge: *O Mosquito*. Lançada em 14 de janeiro de 1936, tratava-se de um semanário infantil criado pela dupla de escritores António Cardoso Lopes Júnior (também conhecido pela alcunha de Tiotónio) e Raul Correio (o Avozinho). Durante seus primeiros anos, a revista seguiu sem maiores alterações em seu aspecto gráfico. Em 1942, contudo, a escassez de papel e matérias-primas para impressão – derivadas da 2ª Grande Guerra – obriga *O Mosquito* a reduzir seu formato pela metade, provocando uma consequente diminuição no preço de capa. As vendas, por sua vez, aumentaram consideravelmente e, dentro de algum tempo, o semanário se tornaria o mais popular de Portugal. Um outro fator contribuiu decisivamente para este feito: a chegada de um jovem ilustrador que ficaria eternizado nos quadrinhos sob a assinatura E. T. Coelho.

Eduardo Teixeira Coelho nasceu ao dia 4 de janeiro de 1919, na Ilha Terceira do arquipélago dos Açores. Aos 11 anos de idade, já no continente,

começa a trabalhar com publicidade na agência J. J. Leite Propaganda. É o próprio J. J. Leite que o apresenta a Cardoso Lopes. A estreia de Coelho em *O Mosquito* acontece na edição de número 356, ao final de 1942. Com a bagagem adquirida em anos de trabalho publicitário, o artista redefine a identidade gráfica da publicação infantil, tornando-a mais atrativa ao olhar dos leitores. No início, fez capas. Logo em seguida, começou a produzir HQs.

Em virtude de sua participação na Sociedade Nacional de Belas Artes, E. T. Coelho é introduzido ao desenho de observação. Frequentava diariamente o zoológico para desenhar animais. Além disso, usava colegas de redação e amigos como modelos para suas ilustrações. Com o passar dos anos, Coelho se firmaria não só como um dos maiores nomes do quadrinho português de todos os tempos, mas também como um artista reconhecido mundialmente no meio. Seu conjunto de técnicas influenciou profundamente um jovem sete anos mais novo: Jaime Cortez.

Em 1944, cansado de empregos que não exploravam seus dons artísticos, Jaime Cortez se apresentou à redação de *O Mosquito*, declarando a intenção de se tornar um desenhista de histórias em quadrinhos. Ainda que imaturos, seus traços chamaram a atenção do próprio Cardoso Lopes. Cortez foi então colocado sob a orientação de E. T. Coelho – que, em última instância, se tornaria uma espécie de mestre para o lisboeta. Nascia ali uma amizade que duraria a vida toda.

Coelho imediatamente introduziu Cortez à arte-final a nanquim. Até então, seus desenhos não possuíam qualquer tipo de finalização, sendo realizados apenas com lápis. Logo, o jovem Jaime entenderia a importância do estudo de modelos vivos, anatomia, perspectiva e demais fundamentos da ilustração. Sua arte evoluía a olhos vistos. Tanto que, ao cabo de alguns poucos meses, criava sua primeira HQ, publicada entre os números 532 e 537 de *O Mosquito*. *Uma espantosa aventura* é o título da história em quadrinhos de 12 páginas, não só desenhada, mas também escrita por Jaime Cortez.

A inexperiência é evidente. Por falta de planejamento, o excesso de texto eventualmente não cabia na própria página, sendo completado em outra da revista. Ainda assim, a HQ é um grande feito para um artista iniciante, com apenas 18 anos de idade.



Figura 12: *Uma espantosa aventura*, a primeira HQ de Jayme Cortez.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014.

Até o ano seguinte, Cortez se ocuparia de ilustrações e vinhetas para *Formiga* – suplemento de *O Mosquito* dedicado às meninas. Paralelamente, começou a trabalhar com publicidade na J. J. Leite Propaganda, apresentado ao novo patrão pelo ex-funcionário E. T. Coelho. Ali, especializou-se no desenho de letras, que lhe seria muito útil ao longo de toda a carreira.

O vale da morte foi sua segunda HQ, publicada em 1946 em *O Mosquito*. Um desastroso *western*, segundo a opinião do próprio Cortez, que sempre o considerou seu pior trabalho. Decide então utilizar pessoas próximas e conhecidos de Lisboa como personagens para as próximas HQs, as três últimas que ele publicaria no semanário: *Os seis terríveis*, *Os espíritos assassinos* e *Os 2 amigos na cidade dos monstros marinhos*.



Figuras 13 e 14: Os seis terríveis e Os espíritos assassinos.
 Fonte: RODRIGUES, T. MeMo – a revista da memória gráfica nº 5. São Paulo, 2014.

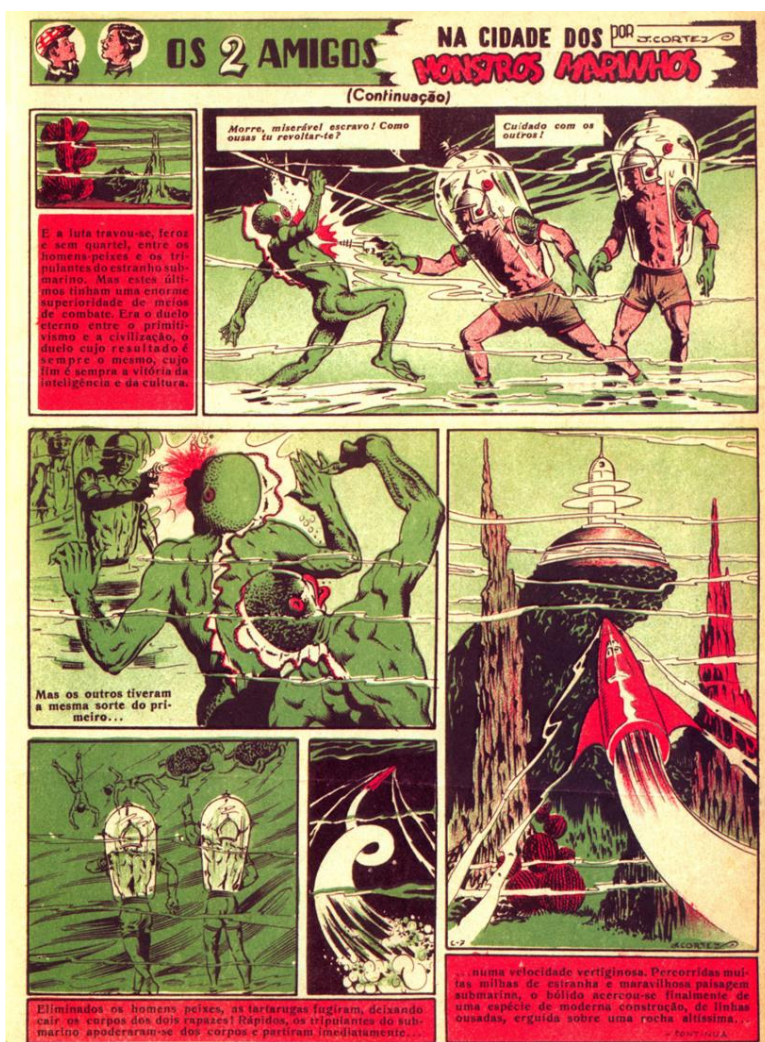


Figura 15: Os 2 amigos na cidade dos monstros marinhos.
 Fonte: RODRIGUES, T. MeMo – a revista da memória gráfica nº 5. São Paulo, 2014.

Nestes três derradeiros trabalhos, é notória a evolução do traço de Jaime Cortez. Em *Os 2 amigos na cidade dos monstros* percebe-se claramente a influência do ídolo Alex Raymond. Suas páginas são mais equilibradas e impactantes, com destaque para o cuidado com a figura humana. O uso de modelos foi uma lição de E. T. Coelho que Cortez carregaria por toda a sua trajetória.

Porém, mesmo empregado numa revista de grande circulação, os proventos de Jaime Cortez mal davam para seu sustento. O pós-guerra atingiu em cheio a economia de Portugal. E Jaime decide abandonar sua terra natal.

“As revistas e jornais brasileiros chegavam a Portugal nessa época. Não havia bancas de jornais, era nas tabacarias que as víamos, meus amigos e eu, dependuradas por prendedores de roupas. Não tínhamos dinheiro para comprá-las. Quando um de nós pedia uma caixa de fósforos, os outros davam um jeito de roubá-las. Era uma canalhada! Mas ficávamos aparvalhados com tanta coisa maravilhosa vinda do Brasil. Para mim, o Brasil era o Eldorado. Tico-Tico, Gazeta Juvenil, Globo Juvenil, nunca tinha visto tanto jornal colorido. Eu pensava: ‘eles publicam tanta coisa americana que não devem ter desenhistas lá...’ então resolvi me mudar para o Brasil.” (CORTEZ in RODRIGUES, 2014: p. 37)

Movido por um misto de necessidade, ousadia e ingenuidade, Jaime Cortez embarcou na terceira classe do navio Serpa Pinto, chegando ao Porto de Santos após uma viagem que durou vinte e dois dias. Era março de 1947. Apesar de não ser o Eldorado que sonhara, o Brasil ofereceu a Jaime Cortez as condições de viver de sua arte. Em contrapartida, o português – que futuramente se naturalizaria brasileiro – viria a se tornar um dos mais importantes e influentes artistas gráficos do país.

2.1 A Gazetinha

Entre os dias 26 e 28 de agosto de 2017, visitei o acervo de Jayme Cortez na cidade de Ibiúna, interior de São Paulo. Preservado pelo ilustrador e *designer* Fabio Moraes, estão ali guardados, com o maior cuidado, parte substancial de sua impressionantemente extensa produção. São centenas (talvez milhares) de originais, produzidos com as mais diversas finalidades: histórias em quadrinhos, capas, cartazes, ilustrações, pôsteres de cinema, trabalhos para publicidade. Também estão presentes peças pessoais de Cortez – tais como agendas,

correspondências, *sketchbooks*⁸, pincéis, penas, tintas, fotografias e mesmo exemplares de sua biblioteca particular.

A história do acervo de Jayme Cortez é exemplar do descaso com que o Brasil trata a memória de seus artistas – e, conseqüentemente, sua própria memória. Após sua morte, um apaixonado Fabio Moraes aproximou-se cada vez mais da família de Cortez, sempre preocupado em manter vivo o legado daquele que muitos consideram um verdadeiro mestre das artes gráficas brasileiras. Com o passar do tempo, ciente da necessidade de manutenção do material que o próprio Cortez tanto se empenhara em preservar, termina por assumir essa responsabilidade, delegada a ele pelos filhos e pela viúva.

Fabio Moraes é um ardoroso fã da obra de Jayme Cortez. Deriva daí a paixão com que luta por preservar sua memória. Mas é importante salientar que, para além destes afetos, existe a compreensão da importância histórica em se manter este rico acervo. Mais do que o amplo registro do trabalho de um artista gráfico fundamental para o Brasil, trata-se de preservar uma parcela muito representativa das próprias artes gráficas brasileiras.

A manutenção do acervo de Jayme Cortez, todavia, se dá exclusivamente pelos esforços pessoais de Fabio Moraes. Não há ali qualquer espécie de apoio institucional, seja ele de natureza pública ou privada. Não existem investimentos que não aqueles realizados com dificuldade pelo próprio Fabio. Decorre disso que o acesso por parte de pesquisadores e interessados é praticamente inexistente. E o pior: nestas condições, o que se tem é um acervo ameaçado.

Dito isto, diante da poderosa experiência que foi ter contato direto com os originais de Jayme Cortez, algumas peças em particular fisgaram não apenas minha atenção, mas principalmente minha imaginação.

Nestas páginas desgastadas pelo tempo, o que se vê são exercícios de Jayme Cortez – a esta altura ainda Jaime – na representação do movimento das águas do Oceano Atlântico. Dez belos estudos delicadamente feitos com tinta azul, em observação direta a bordo do Serpa Pinto, ao dia 13 de março de 1947. Na primeira página, há ainda repetidas versões de sua assinatura artística.

⁸ *Sketchbooks* é o nome dado aos cadernos de esboço, muito utilizados por desenhistas e artistas plásticos em geral.



Figura 16: Estudos de Jayme Cortez a bordo do navio Serpa Pinto.
Fonte: Acervo Fabio Moraes, fotografia de Márcio Jr., 2017.

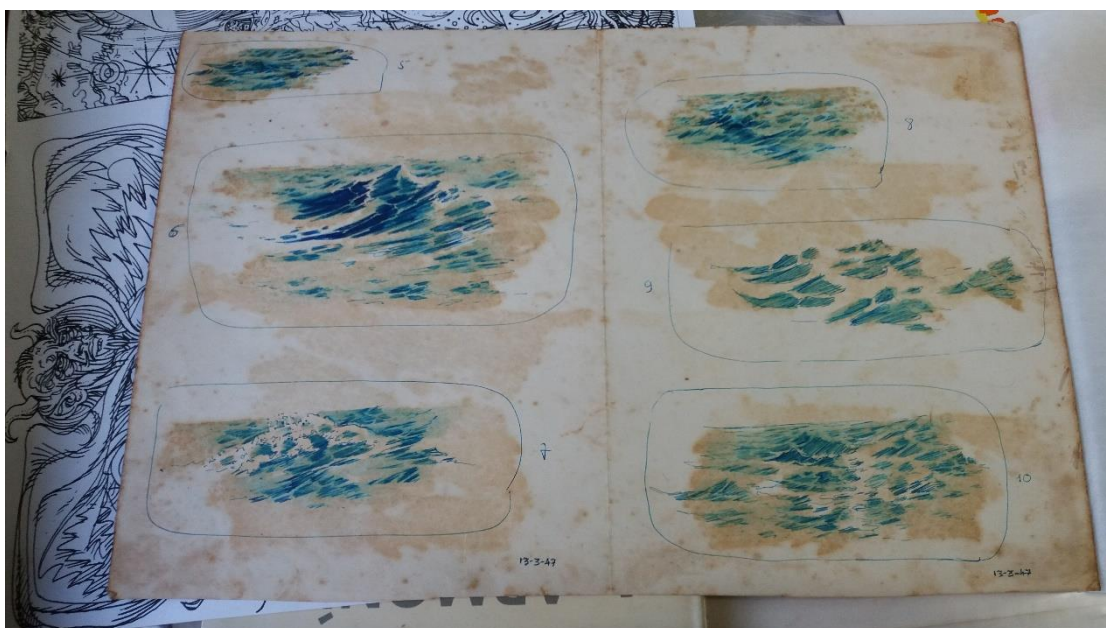


Figura 17: Outros estudos de Jayme Cortez a bordo do navio Serpa Pinto.
Fonte: Acervo Fabio Moraes, fotografia de Márcio Jr., 2017.

O desenho de observação foi uma lição do mestre Eduardo Teixeira Coelho que Cortez jamais abandonaria em sua carreira, tornando-se um difusor desta prática no Brasil. Poucos dias antes dos registros das águas atlânticas, em 08 de março, também a bordo do navio Serpa Pinto, Cortez produziu com guache – e, eventualmente, aquarela – o retrato de um certo Belmiro Gomes Beijos.



Figura 18: Retrato de Belmiro Gomes Beijos a bordo do navio Serpa Pinto.
Fonte: Acervo Fabio Moraes, fotografia de Márcio Jr., 2017.

Um outro desenho de observação – este realizado já próximo ao final da viagem, em 23 de março de 1947 – dá a antever a excitação da chegada de Jayme Cortez ao Brasil: o Pão de Açúcar, Rio de Janeiro. Não deixa de ser curiosa a equivocada ortografia utilizada por Cortez para se referir ao icônico acidente geográfico: “Pão de *Assucar*”.

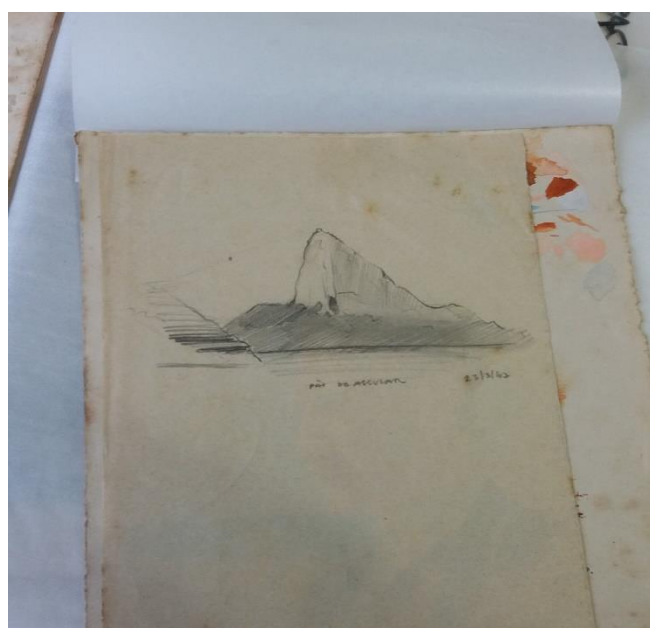


Figura 19: A primeira visão do “Pão de Assucar”.
Fonte: Acervo Fabio Moraes, fotografia de Márcio Jr., 2017.

Difícil não tentar imaginar o que se passava na cabeça daquele jovem de apenas 20 anos de idade: o sonho de vencer profissionalmente como artista no além-mar; a ingênua ideia de um Brasil sem desenhistas e, portanto, aberto e propício ao seu talento. A realidade estava longe de ser esta, idealizada de forma tão juvenil. O começo foi mais difícil que o esperado. Entretanto, a potência artística de Cortez era tamanha que acabou por deixar seu nome da História das artes gráficas brasileiras.

O primeiro trabalho de Cortez para a imprensa no país foi no jornal paulistano *O Dia* – onde, pela primeira e última vez em sua carreira, desempenhou a função de chargista político. Logo em seguida, realiza para o *Diário da Noite* sua primeira história em quadrinhos produzida no Brasil, a *Caça aos tubarões*, publicada semanalmente.



Figura 20: *Caça aos tubarões*, a primeira HQ de Cortez produzida no Brasil.
Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014.

Graças ao sucesso da HQ, Geraldo Ferraz, secretário do *Diário da Noite*, sugere a Cortez a adaptação de um clássico da literatura brasileira. Nascia aí a versão quadrinizada de *O Guarani*, baseada na obra de José de Alencar.



Figura 21: Cortez adapta *O Guarani*.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014.

Apesar do sucesso de *O Guarani*, a demissão de Geraldo Ferraz coloca um final abrupto (ainda que provisório) à carreira de Jaime Cortez como quadrinista. O substituto do secretário do *Diário da Noite* percebe que pagar um artista para produzir material inédito para o jornal é bem mais caro que comprar séries enlatadas dos Estados Unidos – vendidas mundo afora por preços muito inferiores.

Desempregado, Cortez toma contato – da forma mais amarga – com a histórica e desleal disputa existente entre quadrinhos brasileiros e quadrinhos norte-americanos. Sem opções, torna-se vendedor de doces pelo interior de São Paulo. Havia uma premente necessidade financeira: o casamento – em 28 de junho de 1948 – com Maria Edna. O matrimônio duraria até o final de sua vida e lhe daria dois filhos: Leonardo Cortez (nascido em 21 de outubro de 1950) e Jaime Cortez Martins Filho (nascido em 22 de junho de 1967).

A distância da prancheta de desenho não duraria muito. O próprio Geraldo Ferraz, agora trabalhando na agência France Press, indicaria Cortez para um dos maiores jornais paulistas do período: *A Gazeta*.

No período em que esteve à frente de *A Gazeta*, a partir de 1918, o notório empresário e jornalista Cásper Líbero implementou um conjunto de modernizações no jornal – dentre elas a primeira impressão em cores no país e o surgimento de suplementos temáticos, como *A Gazeta Esportiva*. Mais conhecida como *Gazetinha*, *A Gazeta Infantil* teve sua primeira fase publicada entre 5 de setembro de 1929 e 2 de outubro de 1930, seguindo uma linha editorial que envolvia contos ilustrados e histórias em quadrinhos. Clássicos norte-americanos como *O Gato Félix* e *Little Nemo in Slumberland* (na ocasião rebatizado de *O sonho de Carlinhos*) marcavam presença na publicação. Da produção nacional, destaque para as aventuras do popular Palhaço Piolin e as capas e ilustrações feitas pelo prestigiado cartunista Belmonte.

A segunda fase da *Gazetinha* tem início em 14 de setembro de 1933. Personagens que se tornariam extremamente populares desfilam pelas páginas do suplemento, como o Fantasma e o próprio Super-Homem. Este, em particular, estreou em 1939 – mesmo ano em que o grande ilustrador e quadrinista brasileiro Messias de Mello criou o robô Audaz, com textos do jornalista Álvaro Moura (sob o pseudônimo Aruom). Com a crise do papel provocada pela Segunda Guerra Mundial, *A Gazeta Infantil* foi interrompida em março de 1940.

Messias de Mello permaneceria como ilustrador do grupo *A Gazeta* até o ressurgimento da *Gazetinha* em 18 de março de 1948, dando início à sua terceira e última fase. Agora sob o comando do jornalista e pioneiro do rádio Jerônimo Barbosa Monteiro, o suplemento aglutinou um time composto de alguns dos maiores escritores e desenhistas da época. Além de Messias de Mello, faziam parte da redação Zaé Júnior, Cláudio de Souza, Amleto Sammarco e o recém-chegado – sob indicação de Geraldo Ferraz – Jaime Cortez.

A Gazeta Juvenil (novo nome dado à *Gazetinha* nesta terceira encarnação) foi palco do nascimento de outra duradoura amizade de Jaime Cortez. Com Messias de Mello, Cortez aprenderia a dominar a cor por meio do guache, da aquarela e das tintas Kodak⁹. Além disso, incorporaria deste mestre

⁹ As tintas (também chamadas de anilina) Kodak eram vendidas em cartelas de cores e originalmente utilizadas para retoques fotográficos. Solúveis em água, funcionavam como uma espécie de aquarela

– que admirava à distância desde Portugal – sua incrível versatilidade. O desenho de Messias cobria o amplo espectro existente entre o desenho realista e o humorístico. Logo Jaime Cortez ostentaria as mesmas habilidades.

A estreia de Cortez na *Gazetinha* aconteceu no nº 34, em 4 de novembro de 1948. No princípio, vinhetas, anúncios e ilustrações. No mês seguinte, mais precisamente ao dia 16 de dezembro (*A Gazeta Juvenil* nº 40), publica suas duas primeiras HQs no suplemento: *Pelas terras do São Francisco* (com roteiro de Sydneá Rossi) e, sua favorita, *O Rajá do Pendjab*.



Figura 22: A primeira HQ de Cortez para a *Gazetinha*.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 5. São Paulo, 2014.

O Rajá do Pendjab foi a adaptação do folhetim homônimo do proeminente escritor Coelho Neto (então sob a alcunha de Henri Lesongeur), originalmente publicado no jornal carioca *A Notícia*, em 1898. Cortez se encantou com a narrativa: “*O Conde de Monte Cristo é brincadeira perto do Rajá. É loucura e aventura... não há nada mais bonito que o Rajá. Leiam, por favor, depois me digam. É Alexandre Dumas, misturado com Dostoievski, Tchecov...*” (CORTEZ apud VERGUEIRO e MORAES in MORAES (org.), 2014: p. 7)

Em sua versão de *O Rajá do Pendjab*, Cortez utilizou a mesma abordagem de Alex Raymond (em *Flash Gordon*) e Hal Foster (em *O Príncipe Valente*): total ausência de balões, com os textos dispostos em cada quadro de modo a não interferir na imagem. Publicada em capítulos de página inteira, a HQ pagava tributo às belas páginas dominicais de quadrinhos publicadas no jornais norte-americanos. Das 42 pranchas que compuseram a história, 25 foram

impressas em cores, e o restante, em preto e branco. Cortez nunca esboçou uma dúvida sequer: *O Rajá do Pendjab* foi seu melhor trabalho produzido na *Gazetinha*.



Figura 23: *O Rajá do Pendjab*: o trabalho favorito na *Gazetinha*.
Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 5. São Paulo, 2014.

A publicação de *O Rajá do Pendjab* foi sumariamente abortada em 30 de junho de 1949. Encerrava-se ali a terceira fase da *Gazetinha*, com a promessa de retorno da publicação ao dia 04 de agosto do mesmo ano, completamente reformulada.

O novo projeto editorial de *A Gazeta Juvenil* previa menos quadrinhos e mais atrações voltadas ao público feminino adolescente. A redação ganha o reforço de nomes que se consolidariam como grandes ilustradores no Brasil, entre eles o italiano Nico Rosso, e os jovens José Lanzellotti e Manoel Victor Filho. Apesar de todos os esforços envidados, a publicação naufraga. O último número da *Gazetinha* vai às bancas em 15 de julho de 1950, marcando o derradeiro fim de uma importante experiência editorial junto ao mercado infanto-juvenil brasileiro.

Com o término da *Gazetinha*, há uma debandada dos desenhistas que colaboravam com a publicação. O circunspecto Messias de Mello permanece ligado ao jornal *A Gazeta*. Jaime Cortez só continua efetivo do periódico até setembro de 1950. Posteriormente, segue prestando alguns serviços como *freelancer*. Junto a um novo grupo de amigos, Cortez daria início a uma nova e fundamental fase de sua carreira.

2.3 Editora La Selva: de Jaime a Jayme

Jaime Cortez conheceu Miguel Penteado por acaso, logo após chegar ao Brasil. Penteado trabalhava como gráfico no Estúdio Fotolabor, famoso tanto por prestar serviços fotográficos (tais como revelação e ampliação de fotos) quanto pela produção de cartões postais de São Paulo. Cortez havia levado alguns filmes para revelar e acabaram se tornando amigos.

Apesar de se orgulhar do ofício de gráfico, a paixão de Miguel Penteado era mesmo o desenho. Logo abandonaria o emprego na Fotolabor para se dedicar profissionalmente à ilustração, em tempo integral. De modo informal, Cortez assumiu a função de tutor de Penteado – do mesmo modo que havia acontecido consigo em relação a E. T. Coelho, em Portugal, e Messias de Mello, no Brasil.

O lendário e saudoso Álvaro de Moya (1930 – 2017) – pioneiro da televisão e figura laminar nos quadrinhos brasileiros – tinha apenas 19 anos

quando conheceu Jaime Cortez, ainda em 1949. Na ocasião, Moya e o escritor Syllas Roberg haviam preparado uma página de quadrinhos de faroeste e resolveram submetê-la ao então Chefe dos Desenhistas de *A Gazeta*, Messias de Mello. Foram rejeitados. Cortez, entretanto, gostou do trabalho. Nascia ali uma nova amizade.

Aos domingos pela manhã, o grupo formado por Cortez, Miguel Penteado e Álvaro de Moya costumava ir ao antigo Zoológico do Ageror, na Vila Maria, para praticar o desenho de observação de animais. Moya e Penteado, ao lado da esposa Dona Edna, seriam modelos frequentes de Cortez na infinidade de capas que ele faria nos anos seguintes. Além de desenhistas, o círculo de amigos do artista incluía também escritores, como o já citado Syllas Roberg e Cláudio de Souza. Um novo e fundamental nome faria parte da trupe: Reinaldo de Oliveira.

Criação de Auro Teixeira, a revista *O Cômico Colegial* publicava quadrinhos americanos diversos. Foram lançadas quatro edições, antes de ser adquirida pelo distribuidor Vito Antonio La Selva. Àquela altura, Vito começava a investir em outro ramo do mercado editorial, além da mera distribuição. Nascia assim a La Selva, em São Paulo, que fez história ao se tornar a primeira grande editora de revistas populares fora do Rio de Janeiro.

Antes de *O Cômico Colegial*, a única publicação da La Selva era *Seleções de Modinhas*, cujo sucesso advinha da acertada escolha de capas estampadas com a foto colorida de algum cantor do momento. Logo juntou-se a elas o magazine policial *O Crime Não Compensa*. Chegava então à La Selva o jovem Reinaldo de Oliveira, que se tornaria editor, rapidamente acrescentando ao plantel de revistas uma dedicada exclusivamente a palavras cruzadas e jogos do tipo: *Seleções Enigmática*.

Ao que parece, com o sucesso da *Cômico Colegial*, a editora resolveu lançar uma outra revista *mix*¹⁰, com ligeira predominância das histórias de super-heróis. Entre elas as do super-herói americano The Black Terror, desenhadas por Mort Meskin e Jerry Robinson para a Nedor Comics que, uma vez traduzido, acabou dando o nome à revista. (RODRIGUES, 2014: p. 113)

¹⁰ Revista *mix* é o nome usualmente dado a publicações que coletam personagens e séries de diferentes origens.

É irônico perceber que a revista que deu início à longa e popular tradição do quadrinho de terror brasileiro nasceu, de fato, como um título que publicava HQs enlatadas norte-americanas, com ênfase no gênero super-heróis.

Em princípios de 1951, José Viegas, naquele tempo representante da Ica Press (APLA¹¹), ofereceu à editora a edição americana de *Beyond*, uma das muitas revistas com histórias de terror que estavam sendo editadas nos Estados Unidos.

Como o personagem Terror Negro, havia sido suspenso aproveitou-se o mesmo título apropriado e em agosto de 1951 – um ano após o nascimento do gênero nos Estados Unidos – surgiu nas bancas brasileiras a primeira revista de terror. Eram seus diretores Jácomo e Paschoal La Selva, secretariada por mim. (OLIVEIRA, 1987: p. 48)

Também é irônico notar que a capa da primeira edição da nova *O Terror Negro* – agora definitivamente um gibi de horror – não é uma adaptação de alguma edição da revista *Beyond*, mas sim do nº 6 de *Challenge of the Unknown*, de setembro de 1950. Lançada em agosto de 1951, a reformulada *O Terror Negro* é simbólica ao abrir o ciclo do terror nos quadrinhos brasileiros – ciclo este que duraria até meados da década de 1990.



Figuras 24 e 25: A capa original e sua adaptação para a histórica *O Terror Negro* nº 1.
Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 5. São Paulo, 2014.

¹¹ APLA (Agência Periodística Latino Americana) era então uma grande distribuidora de material estrangeiro para republicação em território nacional.

Obviamente, histórias em quadrinhos do terror já haviam sido publicadas no Brasil. A própria *Gazetinha* tinha sua própria HQ do gênero, produzida inteiramente por artistas brasileiros: *A Garra Cinzenta* (1937). Escrita por Francisco Armond e brilhantemente desenhada por Renato Silva, *A Garra Cinzenta* fez grande sucesso e hoje está elevada à categoria de clássico dos quadrinhos nacionais. O diferencial de *O Terror Negro* é justamente ser uma publicação exclusivamente dedicada ao horror. A partir de seu segundo número, Jayme Cortez assumiria com maestria a função de capista. A propósito, em sua estreia na revista, o modelo utilizado é justamente Álvaro de Moya.

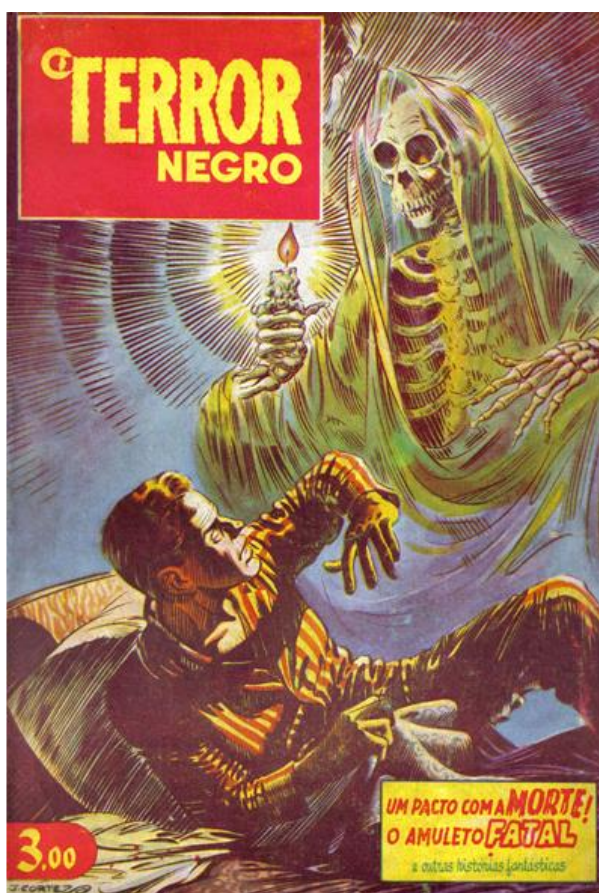


Figura 26: Álvaro de Moya foge da Morte em *O Terror Negro* nº 2.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 5. São Paulo, 2014.

Engana-se, porém, quem acredita que a estreia de Cortez na *La Selva* se deu no 2º número de *O Terror Negro*. Praticamente um ano antes, em agosto de 1950, o artista assinaria seu nome na revista masculina *Seleções de Rir Ilustrada*. Movida a piadas maliciosas e *pin-ups* seminuas, a revista teve um longo sucesso – em grande parte devido ao trabalho de Jayme Cortez que,

além das primorosas e sensuais capas de conteúdo humorístico, se responsabilizava também pela paginação e pela produção fotográfica das modelos, usualmente vedetes do teatro de revista. É nesta publicação que aparece, pela primeira vez, o logotipo da editora La Selva.

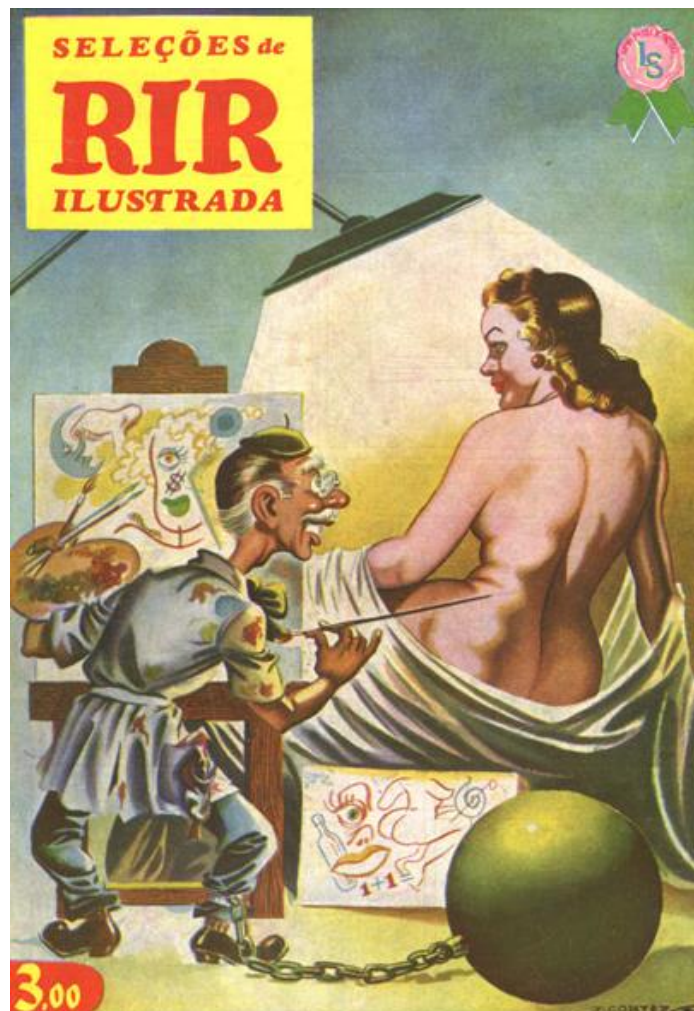


Figura 27: Humor e erotismo são a tônica de *Seleções de Rir Ilustrada*.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014.

Se nas primeiras capas para *Seleções de Rir Ilustrada* a assinatura de Jaime Cortez ainda mantinha as características presentes nos esboços feitos a bordo do Serpa Pinto, isso iria mudar no decorrer do ano seguinte, 1951. Afeito a mestres dos quadrinhos como Alex Raymond e Milton Caniff, entre tantos outros, Cortez compreendia as assinaturas dos artistas como marcas de forte apelo gráfico. Com a carreira em plena ascensão em solo brasileiro, percebeu que era o momento de dar um novo tratamento à própria assinatura – que utilizava desde os tempos em Portugal.

J. Cortez era o modo como, até então, Jaime assinava seus trabalhos. Decidiu incorporar o primeiro nome à assinatura, no intuito de construir uma marca mais forte e moderna. Reza a lenda que, em seus primeiros estudos, não havia gostado do volume gráfico obtido com a letra “i” presente em Jaime. Optou, assim, por substituí-la pela letra “y”. Nascia assim não apenas uma nova assinatura, mas também uma renovada alcunha artística. Jaime Cortez passava a ser Jayme Cortez – nome pelo qual ficaria eternizado na História dos quadrinhos e artes gráficas brasileiras.

A nova assinatura era um primor de composição gráfica. E ainda hoje pode-se afirmar que permanece gravada no imaginário dos profissionais, pesquisadores e entusiastas da área.

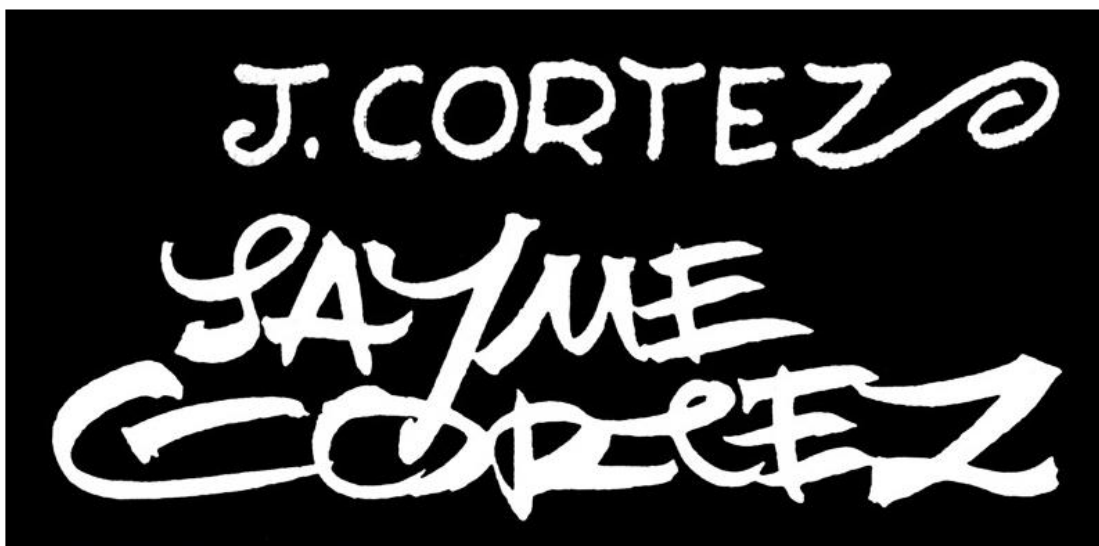


Figura 28: A nova assinatura de Jayme Cortez, agora com “y”.
Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014.

A amizade entre Jayme Cortez, Miguel Penteadó, Álvaro de Moya, Reinaldo de Oliveira e Syllas Roberg – além de sua profunda paixão pelas histórias em quadrinhos – geraram, ainda em 1951, um fruto que só seria devidamente avaliado nas décadas seguintes. Em um período marcado pelo preconceito contra as HQs, tiveram a ideia de uma exposição que tentasse esclarecer a riqueza e complexidade desta forma de expressão. É importante lembrar que, a esta altura, os quadrinhos definitivamente não gozavam do prestígio – ainda relativamente modesto, diga-se de passagem – que atualmente possuem, seja no Brasil ou nos Estados Unidos.

Inicialmente, pensaram em produzir, eles mesmos, painéis que abordassem as histórias em quadrinhos de forma didática, evidenciando, entre outras coisas, seu potencial artístico. Moya foi mais ousado: propôs buscarem artistas de estatura internacional, como Alex Raymond e Hal Foster. Único do grupo que dominava o idioma inglês, se dispôs a escrever as cartas-convite aos quadrinistas norte-americanos.

Para atribuir uma chancela supostamente mais séria e profissional aos convites, Cortez criou um logotipo e papel timbrado para o grupo, agora batizado de Studioarte. Álvaro de Moya pôs-se a redigir as cartas e logo as respostas começaram a chegar. A primeira delas foi de ninguém menos que o ídolo Alex Raymond, concordando em ceder originais para a exposição. A ele se juntaram Al Capp, Milton Caniff, Roy Crane, George Herriman e Hal Foster – o suprassumo das prestigiadas tiras de jornal norte-americanas.

Em 18 de junho de 1951 era aberta a 1ª Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos, primeiro evento do gênero realizado no mundo. Se hoje é fato consumado a existência de encontros e convenções que têm como objeto as histórias em quadrinhos, naquele longínquo 1951 tudo parecia um arroubo insólito. O evento, que durou duas semanas e ocorreu no Centro Cultura e Progresso – o MASP negou a solicitação de sediá-lo, transparecendo o preconceito em relação às HQs –, causou alvoroço na imprensa da época. E entrou para os anais da História das histórias em quadrinhos. Ficava evidente não só o talento artístico de Jayme Cortez, mas também sua potência como agitador cultural.

Levaria mais de uma década até que Umberto Eco publicasse sua clássica obra *Apocalípticos e integrados*, contendo as seminais análises quadrinísticas “Leitura de ‘Steve Canyon’”, “O Mito do Superman” e “O Mundo de Minduim”. Ou seja, a discussão acadêmica, em 1951, ainda estava milhas distante do universo dos quadrinhos. De toda forma, os organizadores da 1ª Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos corajosamente enfrentaram o desafio de pensar um meio de comunicação tão marginalizado.

Passados os anos, é interessante notar as estratégias utilizadas pelo grupo para defender e legitimar a linguagem dos quadrinhos. Dentre os painéis expostos era possível ver comparações entre as HQs de Will Eisner e seqüências cinematográficas. Ou ainda relacionando o trabalho de Al Capp em

Ferdinando à literatura de John Steinbeck. Um dos painéis que obtiveram maior repercussão foi aquele no qual vinha à tona o plágio que ilustradores (considerados sérios) realizavam de imagens extraídas de histórias em quadrinhos. Ou seja, os quadrinhos não eram respeitados enquanto forma de arte, ainda que fossem a matéria-prima usurpada pelo prestigiado campo da literatura ilustrada.

Nos três casos, percebe-se um velho cacoete: atribuir relevo e legitimidade aos quadrinhos a partir de paralelos com outras formas de expressão devidamente aceitas pelo *status quo* – no caso, o cinema, a literatura e a ilustração. Ainda hoje, por mais incrível que possa parecer, esta abordagem vez por outra ressurge. É como se às histórias em quadrinhos ainda fosse negada a possibilidade de serem avaliadas dentro de seus próprios parâmetros, buscando valor não a partir de si mesmas, mas das relações de aparente proximidade com expressões já sedimentadas e sobre as quais não paira dúvida alguma quanto aos seus potenciais comunicacionais e artísticos.

Mesmo sujeita a perspectivas críticas, a 1ª Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos é de um pioneirismo e importância incontestáveis, não só no Brasil, como no resto do mundo. Cortez e seu grupo de jovens amigos quadrinistas inauguraram algo que posteriormente se espalharia ao redor do globo terrestre. Se muito do preconceito sofrido pelos quadrinhos faz parte do passado – ainda que esteja longe de uma desejada erradicação –, a contribuição da exposição organizada pelo Studioarte permanece historicamente indelével.



Figura 29: Cortez, Reinaldo de Oliveira, Syllas Roberg e Moya preparam a 1ª Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos, 1951.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 5. São Paulo, 2014.



Figura 30: O polêmico painel sobre o plágio sofrido pelas HQs nos livros ilustrados.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014.

Durante o ano de 1952, o volume de capas produzidas por Jayme Cortez para a La Selva é enorme. Salvo raras exceções – como as capas assinadas por Miguel Penteadado para *O Cômico Colegial* – ele assume a quase totalidade dos títulos da editora paulista. Seu aprimoramento nesta seara é vertiginoso, tornando-o um dos maiores capistas da História dos quadrinhos brasileiros.

O uso de fotos de referência é cada vez mais presente. Moya e (sua esposa) Anita Greis, Miguel Penteadado, Zaé Jr., Cláudio de Souza, Milton Júlio (que havia substituído Reinaldo de Oliveira como editor da La Selva ainda em 1951) e o então jovem ator Lima Duarte serviam constantemente de modelos para a produção de fotos – todas em cenas montadas e iluminadas por Cortez. Dona Edna Cortez e o próprio Jayme também participavam das sessões sempre que necessário. Quando a capa pedia uma presença feminina em poses mais ousadas, Cortez recorria às vedetes que eram suas modelos nas capas de *Seleções de Rir Ilustrada*.

O domínio sobre a cor também é um dos destaques do período. A técnica de aquarela se desenvolve estupendamente, ao passo em que começa a utilizar

cada vez mais as tintas Kodak. Jayme travou o primeiro contato com este material por intermédio de Messias de Mello – que, em solo brasileiro, foi uma espécie de tutor do artista, tal e qual havia ocorrido em Portugal com E. T. Coelho. Mais controláveis que as aquarelas convencionais, as tintas Kodak propiciaram a Cortez um excelente rendimento, além de um espectro pictórico diferenciado.



Figura 31: A cartela de tintas Kodak de Jayme Cortez.
Fonte: Acervo Fabio Moraes, fotografia de Márcio Jr., 2017.



Figuras 32, 33 e 34: O complexo e primoroso uso de modelos fotográficos feito por Jayme Cortez para a criação de suas capas.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 5. São Paulo, 2014.



Figuras 35 e 36: O cuidado com a luz e a composição era uma constante no uso de modelos fotográficos.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014.



Figuras 37 e 38: Quando necessitava de temas com apelo erótico, Cortez utilizava como modelos vedetes do teatro de revista.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014.

O mesmo Jerônimo Monteiro que em 1948 foi responsável pelo retorno da *Gazetinha*, era também o criador (sob o pseudônimo de Ronnie Wells) do

personagem multimídia Dick Peter. Criado para o rádio em 1933, o detetive teve outras encarnações em livros, quadrinhos, álbum de figurinhas e televisão. Como se não bastasse o gigantesco volume de capas produzidas naquele ano para a La Selva, Jayme Cortez ainda preparou um projeto especial envolvendo a criação do amigo.

Lançada em agosto de 1952, *O Cômico Colegial* nº 21 trazia na dinâmica capa elaborada por Cortez a eletrizante chamada *Dick Peter em quadrinhos!* No miolo, uma HQ de 12 páginas com o personagem, roteirizada sem grandes arroubos por Syllas Roberg, mas brilhantemente desenhada por Jayme Cortez. O amplo domínio de luz e sombra do ilustrador transparece em cada quadro, fornecendo a atmosfera *noir* exigida pela narrativa – que seria republicada 34 anos mais tarde na edição especial *A arte de Jayme Cortez*, da Press Editorial. Complementavam *O Cômico Colegial* nº 21 duas histórias originalmente produzidas nos Estados Unidos e, na contracapa, uma matéria mostrando, através de fotos, os processos de produção da HQ de Dick Peter.



Figuras 39 e 40: A clássica edição especial *Dick Peter em quadrinhos!*
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 5. São Paulo, 2014.



Figuras 41 e 42: A apurada técnica de luz e sombras utilizada por Cortez em *Dick Peter*.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014.

Mesmo com o notável crescimento da La Selva, Reinaldo de Oliveira – logo após a realização da 1ª Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos – aceita a proposta de Victor Civita e passa a trabalhar naquela que viria a se tornar um verdadeiro império no mercado editorial brasileiro: a Editora Abril. O que poucos se recordam é que, antes de dar início às suas atividades no país, já existia uma Editorial Abril atuando na Argentina, sob a responsabilidade de Cesar Civita, irmão de Victor. Lá, desde 1948, publicavam – com grande sucesso – uma revista de aventuras chamada *Misterix*. Por suas páginas desfilaram quadrinistas do calibre de Hugo Pratt, Hector Oesterheld e os famosos pais do caubói Tex, Gianluigi Bonelli e Aurelio Galleppini.

Ao contrário do que apregoa a história oficial da Abril, sua trajetória de sucesso no Brasil não se inicia com o gibi *O Pato Donald* (lançado em julho de 1950). Dois meses antes, a editora havia publicado *Raio Vermelho*, uma espécie de versão em português de *Misterix*, que nem de longe repetiu o sucesso de sua congênere argentina. Por aqui, a revista durou 53 edições, sendo que a última delas (publicada em março de 1953) teve capa produzida por Jayme Cortez.

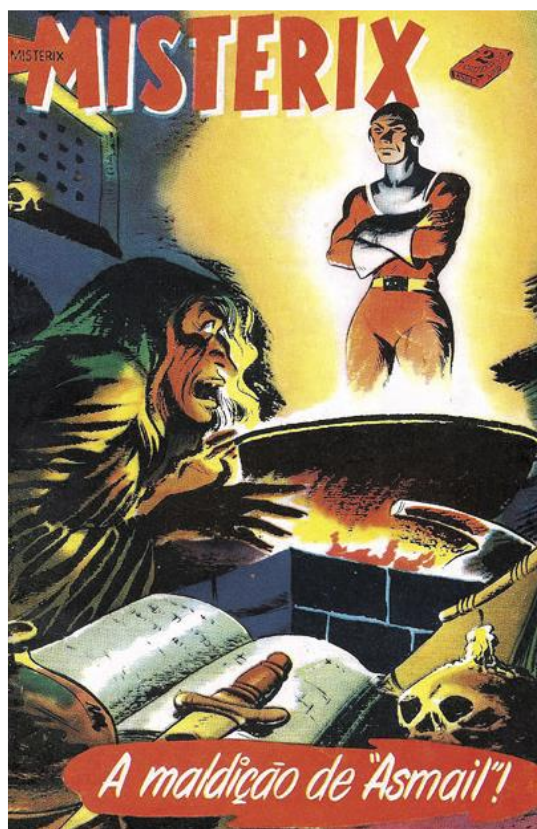
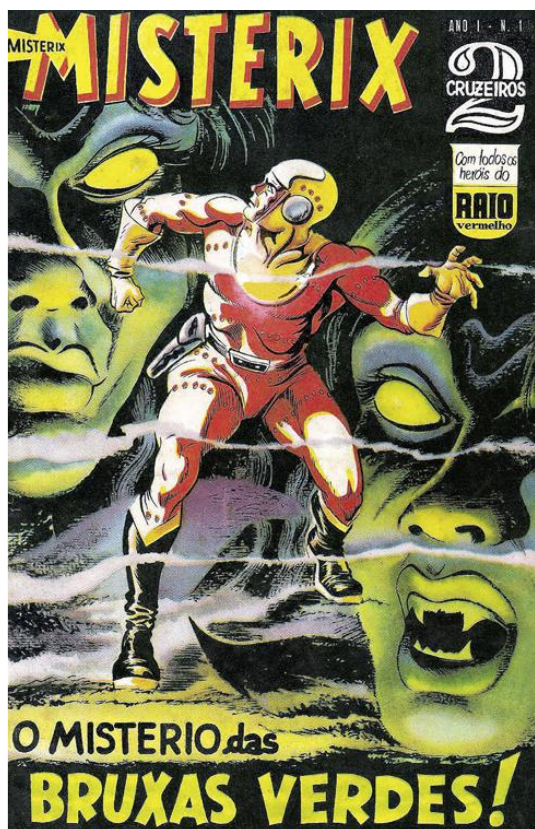


Figura 43: Ao contrário do que a própria Editora Abril costuma divulgar, seu primeiro gibi não foi *O Pato Donald*, mas sim *Raio Vermelho*.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014.

A chegada de Cortez à Editora Abril se deu por intermédio dos amigos Reinaldo de Oliveira, Cláudio de Souza e Jerônimo Monteiro. Apesar da grande produção junto à La Selva, Cortez não possuía contrato de trabalho, atuando como *freelancer* – o que lhe permitia emprestar seu talento a diversas editoras no período.

Civita tentou uma última investida com os personagens de *Raio Vermelho*. Agora, eles estariam reunidos numa revista também chamada *Misterix*, que durou apenas 12 edições, todas elas com capas de Cortez. Mais uma vez, o sucesso esperado não se concretizou e Victor Civita optou por recontar a história de sua editora sempre considerando *O Pato Donald* como pedra fundamental. As experiências editoriais de *Raio Vermelho* e *Misterix* foram, desde então, sumariamente ignoradas. Portanto, não deixa de ser irônico ver o recente final da linha Disney pela Abril em junho de 2018, após 68 anos de publicação ininterrupta, oferecendo fortes evidências de que a saúde da editora não se encontra nas melhores condições.



Figuras 44 e 45: Outra investida mal-sucedida da Editora Abril no mercado de quadrinhos: *Misterix*. Jayme Cortez foi o responsável pelas 12 capas da publicação.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014.

Ainda que a La Selva absorvesse a maior parte de sua capacidade de produção, não foi apenas para a Editora Abril que Jayme Cortez prestou serviços como *freelancer*. Motivadas pelo sucesso e crescimento da casa editorial fundada pelo imigrante italiano Vito La Selva, novas editoras surgiram, apostando no filão das histórias em quadrinhos.

Para a Empresa Jornalística Aliança especula-se que Jayme Cortez e Miguel Penteadó tenham criado algumas capas. A editora teve vida breve, entre os anos 1953 e 1954. Não existe comprovação da participação dos dois artistas em publicações como *Aliança Juvenil* e *Seleções de Aventuras Interplanetárias*. Todavia, o estilo de algumas capas apontava para a dupla, principalmente aquelas que traziam a assinatura Facó. Alguns pesquisadores presumem que Facó seria a junção das sílabas presentes nos nomes Miguel FAlcone Penteadó e Jayme COrtéz.

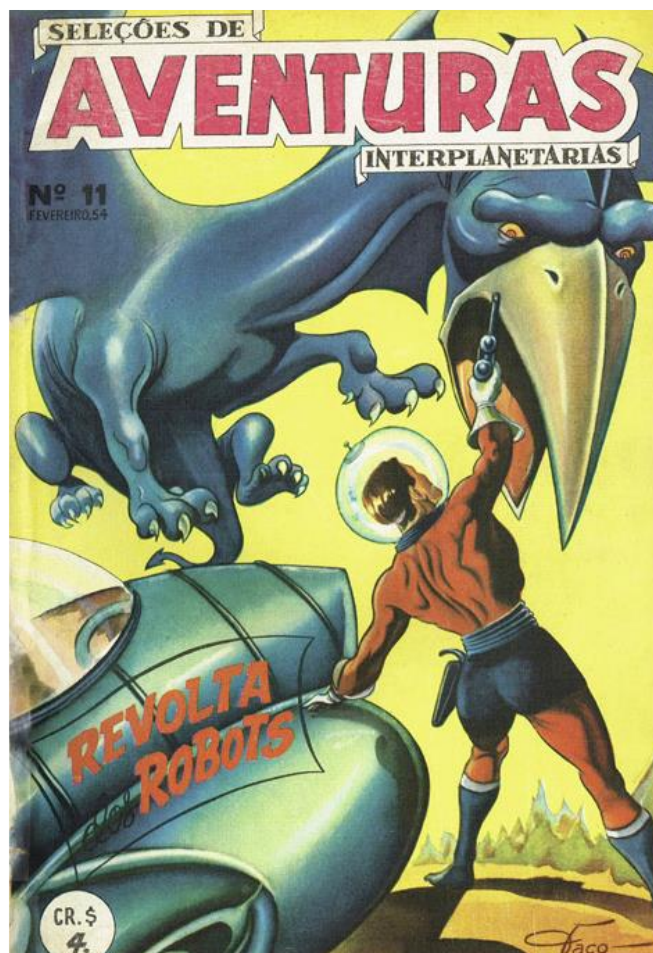


Figura 46: Capa reputada por alguns pesquisadores à dupla Jayme Cortez e Miguel Penteadó.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014.

Igualmente impactado pelo sucesso da *La Selva*, Salvador Bentivegna – mais um editor paulista de origem italiana – decide investir no mercado de histórias em quadrinhos. Para tanto, aplica a clássica equação: comprar material importado da APLA e convidar Jayme Cortez para a produção de chamativas capas. Cortez traz consigo Miguel Penteadó, garantindo que ele e o parceiro poderiam suprir a editora não apenas com capas, mas com quadrinhos inéditos. Ou quase. É neste período que Cortez passa a negociar no Brasil HQs da lavra de seu mestre Português, Eduardo Teixeira Coelho. Dele, Bentivegna acabou comprando a série *Falcão Negro, o filho de Jim West*.

Mas o grande destaque de Cortez na Bentivegna viria no *Almanaque de Aventuras*, edição especial da revista *Mecânica Paratodos*, publicado em dezembro de 1953. Trata-se de *Sergio do Amazonas*, belíssima HQ de 18 páginas, ilustrada com o mesmo preciosismo de *Dick Peter* – ainda que a temática fosse completamente distinta.



Figura 47: *Sergio do Amazonas*: outro clássico do período.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 5*. São Paulo, 2014.

Apesar da evidente qualidade – tanto gráfica quanto de roteiro – de *Sergio do Amazonas*, as vendas não corresponderam às expectativas de Bentivegna, que optou por descontinuar suas publicações de quadrinhos. O personagem seria republicado pelo editor em 1960, agora com a 2ª parte da HQ feita por outro notório quadrinista brasileiro, Sérgio Lima. Sem condições de atender ao convite de Bentivegna para completar a história, foi o próprio Cortez quem indicou Lima para a tarefa.

Sergio do Amazonas seria novamente republicada nos anos 1970, agora por outra casa editorial de propriedade de Salvador Bentivegna, a Roval. E em 1984 foi a vez de Portugal conhecer esta importante obra de seu filho Jayme Cortez nas páginas do *Almanaque de O Mosquito* – desta feita com o texto reescrito por Raul Correia.

Todos queriam repetir o sucesso da *La Selva*, e com a Editora Novo Mundo, de Victor Chiodi, não foi diferente. Mais uma vez lançou-se mão daquilo

que se acreditava uma fórmula: quadrinhos genéricos adquiridos junto à APLA e capas de Jayme Cortez. A Novo Mundo foi ainda mais rigorosa na cópia das estratégias da concorrente, investindo prioritariamente no popular gênero terror em duas novas revistas: *Noites de Terror* e *Gato Preto*.

Cortez declinou o convite para fazer as capas, mas sugeriu a Chiodi que contratasse Miguel Penteado para a tarefa. Foi prontamente atendido. A partir de 1954, Penteado se torna capista exclusivo da Novo Mundo, abandonando de vez os trabalhos para a La Selva.

Mas o papel desempenhado pelo artista (e impressor) na Novo Mundo foi (financeiramente) maior que suas belas capas. Ao reclamar da desorganização da empresa a Víctor Chiodi, Penteado recebe carta branca para assumir tarefas administrativas – o que faz de forma mais que competente, colocando a editora nos trilhos do sucesso. O efeito colateral, todavia, não tardou: logo o mercado editorial se viu privado das belas obras de Miguel Penteado.

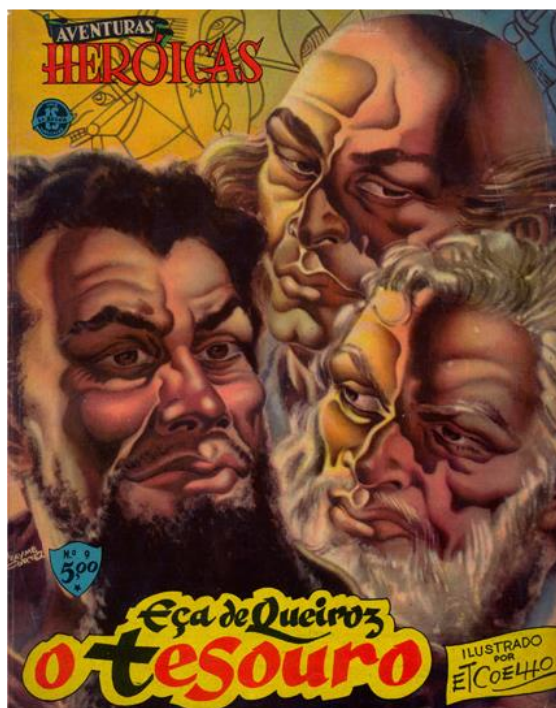
Jayme Cortez, por sua vez, aceita a proposta de exclusividade feita pela La Selva. A editora crescia em ritmo acelerado e não estava disposta a perder seu maior patrimônio artístico. Cortez, a esta altura, já era um dos nomes mais fortes – senão o mais forte – do mercado editorial paulista de quadrinhos. Contratado como editor e diretor de arte, ele passa a trabalhar em tempo integral para a família La Selva.

Assumindo com vigor as novas funções, Jayme Cortez se torna peça fundamental na expansão da editora. A estratégia era aumentar o número de títulos nas bancas, diversificando os gêneros de histórias em quadrinhos publicadas, no intuito de arregimentar leitores dos mais diferentes perfis. Ao longo da década de 1950, a La Selva tornou-se a maior editora de quadrinhos do Estado de São Paulo. Logo estaria rivalizando com as grandes editoras do Rio do Janeiro, como Ebal, Rio Gráfica e O Cruzeiro. E antes mesmo dos anos 60 terem início, tornou-se a maior do Brasil, com vendas mensais que ultrapassavam a quantia de um milhão de gibis, distribuídos por cerca de 30 títulos distintos.

O início desta expansão ocorreu em abril de 1954, quando chegou às bancas a primeira edição de *Aventuras Heróicas*. Idealizada por Jayme Cortez, a revista foi criada para competir diretamente com *Epopéia* – título lançado com sucesso pela Ebal em agosto de 1952. A proposta editorial era absolutamente

idêntica: HQs épicas de aventura, publicadas em formato maior que o usual e com belas e chamativas capas pintadas à mão. Neste quesito, Cortez era imbatível.

Aventuras Heróicas nº 1 traz *A torre de D. Ramires*, obra de Eça de Queiroz quadrinizada pelo conterrâneo E. T. Coelho. O velho amigo e tutor seria uma presença constante na publicação. Cortez, todavia, tinha como política publicar material nacional sempre que possível. Logo a coleção traria trabalhos de Álvaro de Moya, Silvio Fukumoto, Giorgio Scudellari e Nilo Cardoso. Com exceção das edições 28, 32 e 33, todas as capas foram produzidas por Cortez – que além disso ainda realizava ilustrações e vinhetas internas, bem como uma coleção de ilustrações retratando guerreiros do passado, iniciada no nº 13.

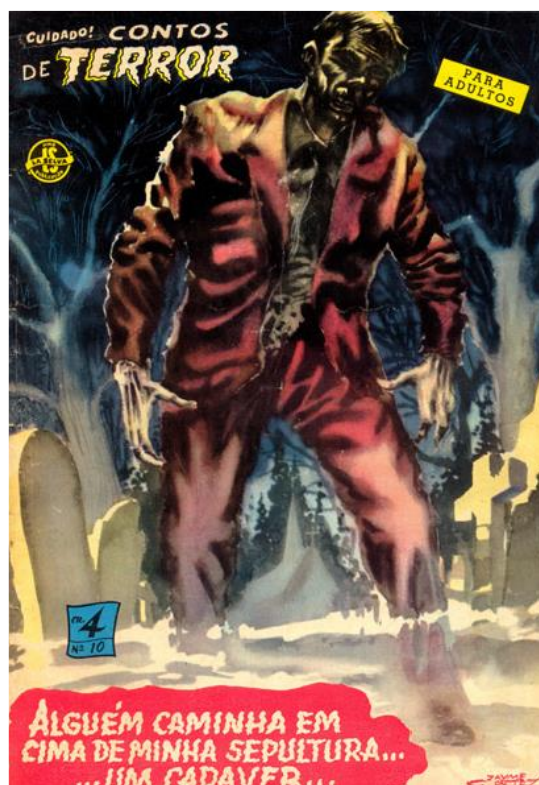


Figuras 48 e 49: *Aventuras Heróicas* foi a resposta de Cortez ao sucesso de *Epopéia*, da Ebal.
Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 6. São Paulo, 2015.

O *Terror Negro* era um título de grande sucesso na La Selva. Nada mais natural que começassem a publicar outros gibis do gênero. Nasceram assim as revistas *Sobrenatural* e *Contos de Terror* (esta, sempre precedida com um sugestivo *Cuidado!* antes do logotipo). O miolo destas publicações, infelizmente, jamais foi ocupado por material brasileiro. As HQs, invariavelmente norte-americanas, eram negociadas através da APLA.

As capas de *Sobrenatural* e *Contos de Terror*, sempre impactantes, saíram todas da prancheta de Jayme. Seu domínio de cor e luz eram absolutamente notáveis. Para além disso, Cortez era um mestre do drama e da composição. O artista entendia o gênero como poucos, criando peças que fisgavam o olhar de todos aqueles que passassem por uma banca de revista.

Me permito aqui um testemunho próprio. Ainda criança, nos anos 1970, me recordo claramente de estar em uma banca acompanhado de meus pais. Um gibi de terror me chamou muito a atenção, mas meus pais logo pediram para o jornaleiro escondê-lo, entendendo que a publicação não era adequada à minha idade. Hoje, com aquela imagem gravada em minha mente, reconheço na memória a arte de Jayme Cortez. Era este o papel desempenhado por suas capas junto aos leitores.



Figuras 50 e 51: *Sobrenatural* e *Contos de Terror*: as novas revistas da La Selva em um gênero de muito sucesso na década de 1950.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.



Figuras 52 e 53: As capas de terror feitas por Jayme Cortez buscavam atrair o olhar do leitor através de imagens impactantes.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

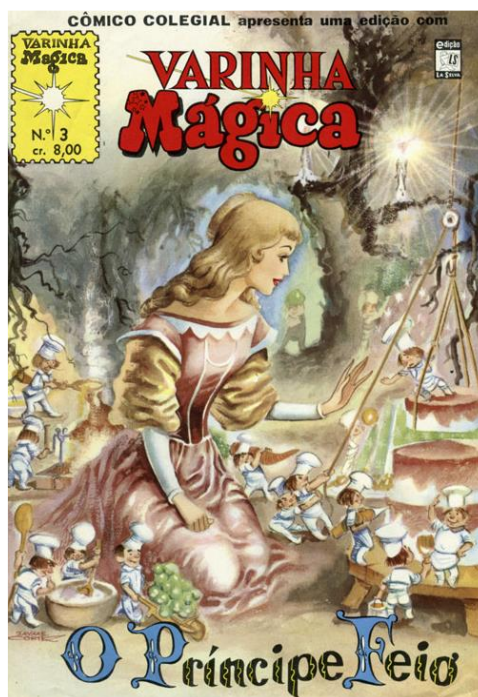
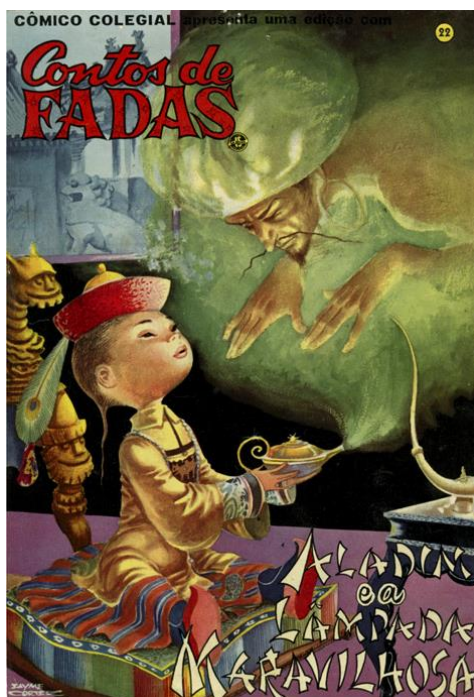
Ao lado de Milton Júlio – que havia ocupado a vaga deixada na La Selva com a saída de Reinaldo de Oliveira –, Jayme Cortez tem uma ideia inovadora e que se tornará um grande sucesso no mercado nacional de histórias em quadrinhos. Em março de 1956, eles editam e produzem a primeira edição da revista *Contos de Fadas*. Começa ali um novo gênero que se cristalizaria como um dos mais populares da época, principalmente junto ao público infantil feminino.

O sucesso de *Contos de Fadas* se consolida de forma tão contundente que, exatos dois anos depois, a mesma La Selva dá à luz uma publicação similar: *Varinha Mágica*. Nas duas revistas transparece a preocupação de Cortez em dar espaço ao quadrinista nacional, evitando a saída fácil e lucrativa de comprar – sempre a preços efetivamente mais baixos – material distribuído internacionalmente. Talentos como Giorgio Scudellari, José Lanzellotti, Sylvio Ramirez, Sérgio Lima, Nico Rosso, Orlando Pizzi, Pedro Seguí e Salgueiro foram alguns daqueles que desfilaram sua arte nas páginas destas publicações.

As capas, salvo raras e honrosas exceções, eram da lavra de Cortez. Além do profundo domínio da arte da ilustração, impressionava a amplitude de sua versatilidade. Jayme Cortez transitava com segurança e desenvoltura pelos mais diversos gêneros: terror, aventura, infantil, humor. Mas não só isso. Dentro de cada gênero propriamente dito, ele era capaz de lançar mão de diferentes técnicas de desenho, arte-final e cor.

No nº 4 de *Contos de Fadas*, lançado em agosto de 1956, era publicada uma das últimas histórias em quadrinhos produzidas por Cortez no período. As *caçadas de Tupizinho* apresentavam o personagem homônimo, em um delicado trabalho de bico de pena voltado ao público infantil. Se em HQs como *Dick Peter* e *Sergio do Amazonas* o quadrinista exibia um denso e dramático jogo de luz e sombras, em *Tupizinho* seus traços exalavam harmonia, leveza e um certo ar de inocência.

A ligação de Jayme Cortez com os quadrinhos infantis foi profunda e duradoura. Mesmo após ter deixado a *La Selva*, continuou produzindo capas para *Contos de Fadas* e *Varinha Mágica* até 1965, na condição de *freelancer*. Os contos de fada, como gênero, marcaram de forma inequívoca a trajetória de Cortez. E foram, do mesmo modo, marcados por ele.



Figuras 54 e 55: *Contos de Fadas* e *Varinha Mágica*, os novos sucessos de Jayme Cortez.
Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 6. São Paulo, 2015.



Figuras 56 e 57: A versatilidade de Cortez impressiona tanto em temática quanto em estilo e técnica.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.



Figuras 58 e 59: *As caçadas de Tupizinho*: a estreia do emblemático personagem infantil de Jayme Cortez.

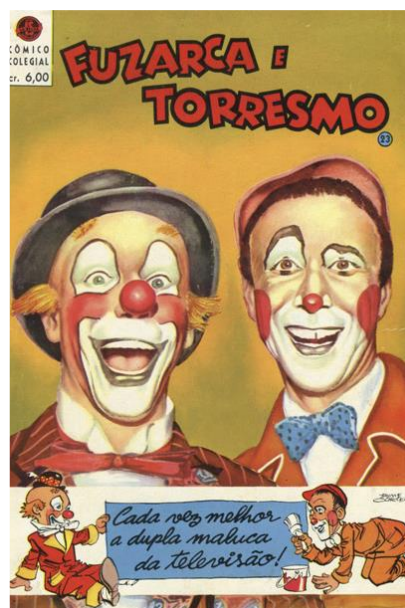
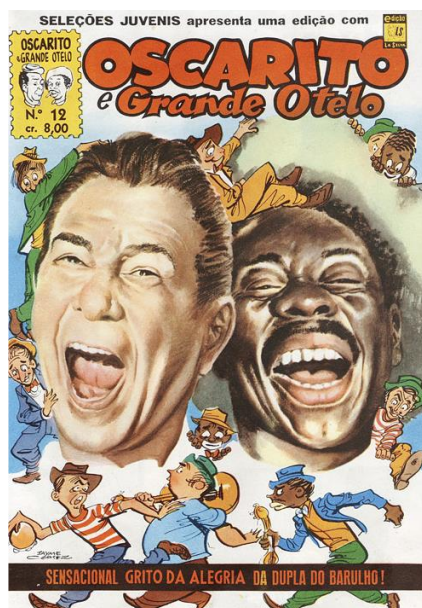
Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.



Figuras 60 e 61: As páginas finais de *As caçadas de Tupizinho*.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

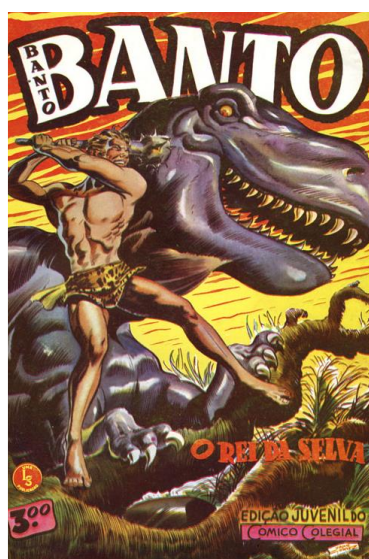
Outro gênero explorado com absoluto sucesso pela Editora La Selva foi o de astros humorísticos do rádio, cinema e televisão transformados em histórias em quadrinhos. Duplas de palhaços faziam a alegria da garotada naqueles primeiros anos da TV brasileira. Logo via-se as bancas ocupadas por gibis protagonizados pelos famosos Fuzarca e Torresmo, Arrelia e Pimentinha, ou ainda Carequinha e Fred.

No cinema, Oscarito e Grande Otelo arrebatavam plateias. O mesmo acontecia com o popularíssimo caipira interpretado pelo comediante Amácio Mazzaropi – também uma estrela do rádio. A La Selva não titubeou em lançar revistas com as aventuras e desventuras de personagens com tamanho apelo junto ao público. As HQs, obviamente, eram produzidas no Brasil. Os roteiros ficavam a cargo de Milton Júlio e Cláudio de Souza, enquanto os desenhos eram de responsabilidade de grandes nomes como Aylthon Thomaz, Juarez Odilon, Zaé Jr., João Batista Queiroz e Messias de Mello. Jayme Cortez, por outro lado, jamais produziu uma HQ sequer para estes títulos. A ele eram confiadas as belíssimas capas, que acabaram lhe servindo de ponte para a posterior atuação como um dos maiores cartazistas do cinema brasileiro.



Figuras 62 e 63: Gibis baseados em astros do cinema, rádio e TV fizeram grande sucesso.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

Apesar da substancial publicação de histórias em quadrinhos nacionais – principalmente graças aos esforços de Jayme Cortez –, a La Selva não abria mão de lançar seus lucrativos enlatados. Personagens como Jim das Selvas, Buster Crabbe, Hopalong Cassidy, o Gordo e o Magro, John Wayne, Super Mouse, o Gato Félix e outros tantos continuaram a colorir as bancas de jornal Brasil afora. Apenas as capas – sabiamente compreendidas como uma peça publicitária determinante na venda das revistas – eram produzidas aqui. Em sua esmagadora maioria, o artista responsável por elas era o mesmo: Cortez.



Figuras 64 e 65: Cortez também fazia capas para os enlatados da La Selva.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

O português – naturalizado brasileiro em 22 de fevereiro de 1957 – produziu poucas HQs desde que assinou carteira de trabalho em tempo integral junto à Editora La Selva. No miolo da infinidade de gibis publicados desde 1952, era possível enxergar seu traço em vinhetas, ilustrações e até em anúncios publicitários – os quais, ao que consta, não rendiam nenhum adicional financeiro ao artista.



Figuras 66 e 67: Cortez era responsável pela criação de anúncios publicitários nos gibis da La Selva, ainda que não recebesse nada pelo trabalho.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

Não existe margem para dúvidas: ao longo de sua trajetória na La Selva, as capas foram a principal atividade de Jayme Cortez. A demanda era tão volumosa que o artista teve que mudar drasticamente seu método de trabalho, abandonando a produção de fotos com modelos para referência. No intuito de ganhar tempo, Cortez passaria então a utilizar fotos já existentes em livros e revistas. Ou então, para trabalhos menos realistas, a lançar mão exclusivamente de sua própria imaginação.

Mesmo poupando o tempo antigamente gasto na produção das fotos de referência, os prazos seguiam bastante apertados em relação à enorme quantidade de capas que o ilustrador deveria criar a cada mês. Sem jamais deixar decair a qualidade de seu trabalho, Cortez era capaz de pintar até sete delas simultaneamente. Para isso, primeiro desenhava a lápis uma a uma. Depois, as espalhava a seu redor e começava a aplicar a tinta – com aquarela, guache, anilina Kodak ou misturando as três em uma mesma obra. Pintava, sucessivamente, os amarelos – a título de exemplo – de cada uma das capas. Ao passar para a próxima cor, quando retornava à primeira capa, o amarelo já havia secado. Por meio deste processo, todas as capas ficavam prontas praticamente ao mesmo tempo.

O fim do contrato de trabalho entre Jayme Cortez e a Editora La Selva começou a se desenrolar ao final de 1958. Apesar de ser a maior casa publicadora de quadrinhos do Brasil, a La Selva não possuía gráfica própria. Para imprimir suas revistas, recorria ao serviço de duas empresas: a Novo Mundo (editora de Victor Chiodi, cujo parque gráfico era dirigido pelo experiente Miguel Penteadado) e a Sociedade Anônima Impressora Brasileira (S.A.I.B.), de Victor Civita, também proprietário da Editora Abril.

Percebendo o notável crescimento da La Selva e buscando iniciar um projeto de expansão de sua própria editora, Victor Civita fecha as portas da S.A.I.B. à rival. Imediatamente, a família La Selva decide comprar a Novo Mundo, ampliando seu maquinário gráfico e mantendo-o sob o comando de Miguel Penteadado.

Victor Chiodi aceita a generosa oferta da La Selva, mas de modo algum planeja abandonar o campo editorial. A ideia de criar uma nova editora não tarda a surgir e, para dar início ao empreendimento, se associa aos empresários Heli Otávio de Moura Lacerda, Arthur de Oliveira e José Sidekerskis. A primeira constatação do grupo é que Miguel Penteadado seria fundamental à operação. Convidado a se associar ao projeto, aceita de pronto, uma vez que suas relações pessoais com os La Selva não eram das melhores.

Diante da longa amizade e profunda experiência no campo dos quadrinhos, Penteadado traz consigo Jayme Cortez, também como sócio. Os dois seriam os responsáveis diretos pela produção das revistas. Cláudio de Souza, apesar de funcionário da Abril, aceita ser o redator da equipe, mediante ações minoritárias na sociedade.

Cortez não tinha grandes problemas com a La Selva. Na verdade, suas questões estavam reduzidas ao aspecto financeiro da relação. Apesar de ser um dos grandes motores por trás do sucesso da editora paulista – com um volume de trabalho mais que impressionante –, era mal remunerado. Resolveu embarcar na nova empreitada, deixando a editora onde fez história – ainda que continuasse a produzir capas para as revistas de contos de fadas por anos e anos.

No livro *La Selva – Pequena história de uma editora popular*, Reinaldo de Oliveira toma um tocante depoimento de Cortez acerca de sua trajetória na editora:

“A primeira vez que entrei na Editora La Selva, em 1950, fui recebido pelo Reinaldo de Oliveira.

Estava acompanhado por dois amigos e colegas, Álvaro de Moya e o saudoso Syllas Roberg que tentavam vender um novo capista de gibi, cuja única capa anterior fora feita para a revista *Repórter Policial*, das *Folhas*.

Tanto Reinaldo como a família La Selva gostaram e passei, então, durante muitos anos, a fazer as capas da Editora. Também tornei-me parte do clã dos La Selva. Fui seu diretor artístico com liberdade total. Nos especializamos no gênero terror, que fora proibido nos Estados Unidos e fizemos uma saga no gênero que revelou um número enorme de grandes artistas.

Sempre com desenhistas nacionais, fizemos revistas com comediantes de circo, cinema e tevê. Algumas histórias eram importadas, mas a maioria escrita e desenhada aqui, por profissionais de São Paulo e Rio de Janeiro. Tentávamos e muitas vezes conseguíamos, com felicidade, o Ibope nas bancas. (...)

Se somarmos os anos de trabalho, as lutas de honestos profissionais, as coisas boas que se tornaram realidade e os grandes artistas que sobraram dessa odisseia, acho que valeu a pena. A Editora da Pedro de Toledo, com o seu simpático sobrado, não era uma multinacional, mas que ajudou a fazer muita gente boa, ajudou...” (CORTEZ in OLIVEIRA, 1987: p. 62-64)

Era o fim de um ciclo. Por cerca de uma década, Jayme Cortez fizera História nos quadrinhos brasileiros através da Editora La Selva. Sua carreira e influência, contudo, estavam ainda muito longe do fim. Cortez continuaria fazendo História, em uma escala cada vez maior. Continental, por assim dizer.

2.4 Quando Outubro chegar

Foi com um grande almoço realizado na cobertura do edifício de *A Gazeta* que nasceu a nova empreitada de Chiodi, Cortez e Penteado – entre outros sócios. A nata dos quadrinhos brasileiros se reuniu para a festividade: Nico Rosso, Scudellari, Zezo, Getúlio Delphim, Waldir Igayara, Lyrio Aragão, Álvaro de Moya e mesmo um principiante Mauricio de Sousa estiveram presentes, junto a vários outros artistas. Era um prenúncio alvissareiro: se na La Selva a presença da HQ brasileira já era notável – graças, em grande parte, aos esforços de Jayme Cortez – agora, na Editora Continental, isso seria elevado à enésima potência. Afinal de contas, tratava-se de um empreendimento liderado por entusiasmados defensores do quadrinho nacional.

Várias das primeiras publicações da Continental, em 1959, traziam um anúncio com a foto do festejado almoço. Acompanhava a imagem uma espécie de declaração de intenções da nova editora, que surgia levantando a bandeira da produção nacional de histórias em quadrinhos. Nas capas dos gibis, as tarjas verde e amarela traziam a inscrição (em letras garrafaís): “ESCRITA E DESENHADA TOTALMENTE NO BRASIL”.

Conclave de desenhistas de histórias em quadrinhos



Para a nossa editora a faixa verde-amarela que estampamos nas capas das revistas é nosso principal motivo de orgulho. A muitos parecerá patriotismo tólo, ou louvor em boca própria. Mas, o fato é que a **Editôra Continental** conseguiu reunir uma equipe de desenhistas e argumentistas das mais completas, realizando algo inédito no campo das revistas de histórias em quadrinhos no Brasil: revistas — que já marcham para o significativo número de vinte mensais — **totalmente** escritas e desenhadas no Brasil.

Foi com prazer, pois, que reunimos num festivo almoço no “Roof” de “A Gazeta”, os nossos colaboradores. É interessante frisar que entre eles se encontram elementos que exercem posições chave no jornalismo, na televisão, no cinema, etc., e muitos outros que à falta duma organização do gênero oferecedora de amplas oportunidades de trabalho, exerciam atividades não condizentes com suas vocações.

Há muito, nossos leitores têm-nos perguntado “quem é quem” entre os nossos colaboradores. Com a promessa de que publicaremos em futuro próximo, biografias individuais de todos eles, apresentamos a foto tirada no terraço do edifício da Fundação “Casper Libero”, quando da realização do ágape. No quadro abaixo, seguindo a numeração, os leitores irão encontrar aqueles que trabalham conosco e que ali estiveram naquela oportunidade.

1 — Waldir Igoyara; 2 — Lirio Aragão; 3 — Miguel Penteado; 4 — Manoel Ferreira; 5 — José Rivelli; 6 — Benedito Inácio Justo; 7 — Jorge Scudellari; 8 — Luís Rosso; 9 — Luiz Webster; 10 — Isomar Guilherme; 11 — Benvido Fausto Solgado; 12 — Nicco Rosso; 13 — Jayme Cortez; 14 — Sérgio Lima; 15 — Aylton Thomaz; 16 — Almir Bortolassi; 17 — Getúlio Delphin; 18 — Zaé Júnior; 19 — Gedeone Malagola; 20 — Juarez Odilon; 21 — Ayres Campos (Capitão 7); 22 — Antônio Rodrigues Duarte; 23 — Ivan Wash Rodrigues; 24 — José Sidekerskis; 25 — Zildo Guimarães; 26 — Maurício Araújo de Sousa; 27 — Alvaro Moya; 28 — Hélio Pôrto; 29 — Luiz Carlos Reis Gomes; 30 — João Batista Queiroz; 31 — Heli Otávio de Lacerda.

Figura 68: O famoso anúncio do almoço de lançamento da Editora Continental, reunindo a nata dos quadrinhos brasileiros da época.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

Com a mesma estratégia anteriormente utilizada pela La Selva, a Continental apostou em revistas de diversos gêneros. O terror, obviamente, vivia seus dias de glória.

(...) o material americano, depois de 1954, começa a rarear devido a problemas internos (o macarthismo e os relatórios de pedagogos contra a violência nos *comics*). Abriu-se, então, um espaço para o quadrinhista brasileiro explorar o gênero, consumido em larga escala por nossos leitores. (CIRNE, 1990: p. 38)

Dois títulos em particular fizeram bastantes sucesso com seus quadrinhos horríficos: *Seleções de Terror* e *Clássicos de Terror*. De forma muito inteligente, a equipe editorial explorou o personagem Drácula desde o primeiro número de *Seleções de Terror*, aproveitando o estrondoso sucesso dos filmes do estúdio inglês Hammer Films, onde o ator Christopher Lee dava vida ao icônico vampiro. Escritas (em sua maioria) por Hélio Porto, as tenebrosas aventuras do Conde Drácula foram ilustradas por verdadeiros mestres do quadrinho nacional, como Giorgio Scudellari, Ignácio Justo e Aylton Thomaz, antes de se tornarem indissociáveis de seu desenhista mais emblemático, Nico Rosso.



Figuras 69 e 70: *Clássicos de Terror* e *Seleções de Terror* estavam entre os campeões de venda da Continental – que soube explorar o icônico personagem Drácula.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

Durante seus primeiros anos de publicação, *Clássicos de Terror* fez jus ao seu título. O gibi trazia adaptações de obras canônicas da literatura fantástica, ou ainda de sucessos do cinema de horror. O time de quadrinistas que deixaram sua arte estampada nas páginas da revista também era de primeira linha, incluindo nomes como Julio Shimamoto e Manoel Ferreira.

Completavam a linha de títulos da primeira leva da Continental o faroeste *Pistoleiro Fantasma* e a revista de contos de fada *Fantasia*. O super-herói *Capitão 7* foi um dos maiores sucessos da editora, que adotou uma velha estratégia: adaptar para quadrinhos personagens populares da televisão. Era o caso do herói vivido pelo ator Ayres Campos, na TV Record. Campos, inclusive, esteve presente no histórico almoço de fundação da Continental.

Outra revista que surfou as ondas do sucesso televisivo foi a romântica *Alô, Doçura*. Homônima à série da TV Tupi protagonizada por Eva Wilma e John Herbert, o gibi em nada remetia ao que se via na televisão. A única coisa em comum era o título – usado sem pagar nenhum direito autoral. Mesmo a tarja prometendo HQs 100% nacionais não era verdadeira. Material norte-americano era utilizado para tapar buracos. Provavelmente para se proteger de problemas, Jayme Cortez optou por utilizar um pseudônimo nas capas da publicação caça-níquel (que, por sinal, teve vida curta): Gino.



Figura 71: *Alô, Doçura* não tinha autorização para utilizar o nome da série da TV Tupi. Talvez por isso Cortez assinasse as capas da revista com o pseudônimo Gino.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica n.º 6*. São Paulo, 2015.

Produzindo capas em ritmo alucinante, Jayme Cortez praticamente havia abandonado as histórias em quadrinhos propriamente ditas. Uma de suas raras incursões nesta seara foi o *Curso de defesa pessoal* ministrado pelo próprio *Capitão 7* em seu gibi. Mais uma vez se sobressai a impressionante capacidade de Cortez adaptar seu estilo àquilo que a publicação necessita.



Figuras 72 e 73: Cortez retorna aos quadrinhos em *Capitão 7*.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 6. São Paulo, 2015.

A esta altura, a Continental já atendia por outro nome: Edições (ou Editora) Outubro. A alteração aconteceu em 1961, ao descobrirem que havia outra empresa também chamada Continental. As versões que explicam a escolha do décimo mês do ano como marca são pitorescas. A primeira delas diz que foi uma proposta de Miguel Penteadó, notório comunista, prestando homenagem à Revolução de 1917 na Rússia.

A outra versão atribui o nome a Cláudio de Souza, na época simultaneamente funcionário da Editora Abril e sócio da Continental. Se a empresa de Victor Civita atendia por Abril, por que não renomear a Continental como Outubro? O fato é que o mesmo Civita – de quem Cláudio Souza era secretário – havia registrado todos os meses do ano e, portanto, abriu um processo contra a Outubro que se arrastou por anos.

A mudança de nome foi pretexto para uma enxurrada de novos títulos nas bancas de jornal. *O Vingador, Fantásticas Aventuras, Zaz-Traz, Histórias Sinistras, Histórias Macabras, Histórias do Além, Contos de Terror, Terror em Revista, Targo* e mesmo o primeiro gibi solo de Maurício de Sousa, *Bidu*, compunham a linha de publicações da Outubro. Estimulados pelas excelentes vendas de *Capitão 7*, uma nova leva de gibis baseados em heróis televisivos ganhou vida: *Jet Jackson, Capitão Estrêla* e *O Vigilante Rodoviário*.

O trabalho de Jayme Cortez na Editora Outubro ia bem além da criação de fantásticas capas. Como diretor de arte, ele observava atentamente os portfólios apresentados pelos aspirantes a quadrinistas, fazendo as críticas – muitas vezes duras e sarcásticas – que julgasse necessárias. Cortez era famoso tanto pelo seu humor ácido quanto pelo apreço ao álcool.

Outra das funções desempenhadas por Jayme nos tempos da Outubro era orientar e encaixar os desenhistas de acordo com suas vocações. Mauricio de Sousa, por exemplo, foi até a editora com uma HQ de terror debaixo do braço à procura de emprego – afinal, aquele era o gênero mais popular da época. Foi imediatamente rechaçado por Cortez, que logo se recordou das tiras humorísticas infantis publicadas em jornal pelo iniciante. Incentivado a permanecer nos quadrinhos infantis, Mauricio seguiu as orientações de Cortez e logo ganhou sua primeira publicação própria na Editora Outubro, o *Bidu*. Ainda hoje, não há ocasião em que o mais bem-sucedido quadrinista do Brasil – e um dos maiores do mundo – não se refira a Jayme Cortez com palavras como mestre ou guru.

Tal e qual acontecera ainda em Portugal com E. T. Coelho, Cortez sempre se dispôs a dividir sua experiência e talento com as novas gerações. Apesar da mordacidade de seu senso de humor, o artista estava sempre aberto a avaliar e orientar os jovens aspirantes, muitos dos quais tiveram suas primeiras oportunidades na Outubro. Com o forte propósito de priorizar a produção nacional, enquanto Jayme e Penteadado estiveram à frente das funções editoriais, foram publicadas milhares de páginas de quadrinhos, criadas não só por artistas paulistas, mas também por aqueles que viviam no Rio de Janeiro – caso de Edmundo Rodrigues, Gutemberg Monteiro e Flavio Colin, entre tantos outros.

Às poucas páginas de quadrinhos de punho próprio publicadas por Cortez em *Capitão 7*, logo somaram-se outras, também raras. Eram HQs de uma única

página, usadas para completar os gibis de terror da editora. Uma outra história em quadrinhos deste gênero estava fadada a dar origem a um verdadeiro clássico dos quadrinhos nacionais. Em 1961 era publicada a primeira versão de ...*O Retrato do Mall*, em três páginas, onde Cortez destila seu virtuosismo barroco em preto e branco. A HQ é um dos motivos da presente pesquisa e será retomada em detalhes no próximo capítulo.



Figura 74: Cortez fez algumas HQs de página única para completar gibis de terror da Outubro. Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 6. São Paulo, 2015.

Mas foram as capas, definitivamente, o *locus* onde a notável arte de Jayme Cortez ocupou o imaginário dos leitores da Outubro. Sua produção foi notável, em quantidade e qualidade. Há, inclusive, uma curiosidade acerca das capas, envolvendo Cortez e o amigo Miguel Pentead. É Fabio Moraes, o detentor do acervo de Jayme Cortez, quem trata do assunto no *blog* que ele mesmo criou acerca de Pentead:

Segundo me contou o próprio Miguel Penteadó, na época da Outubro, ele e Jayme Cortez faziam uma brincadeirinha marota com os leitores. Como Penteadó havia sido fortemente influenciado por Cortez na produção das ilustrações, tanto no uso do modelo vivo, como na finalização da pintura com tinta Kodak, em algumas ocasiões, Cortez pintava as capas e assinava como M. Penteadó. Mais tarde essas capas foram republicadas pela Editora Taíka. (MORAES in <http://mpenteadó.blogspot.com/>)

Segundo o designer e pesquisador Toni Rodrigues:

Isso, ao que parece era uma brincadeira de Jayme Cortez que não queria que parecesse que ele era o único capista da editora. Olhando o trabalho de Miguel Penteadó publicado anteriormente, dá para perceber claramente a diferença de estilo entre ambos. Penteadó se atém estritamente à referência fotográfica, enquanto Cortez é muito mais solto (...) (RODRIGUES, 2015: p. 62)



Figuras 75 e 76: Duas capas assinadas por Miguel Penteadó. *Crime e Justiça* parece ser do próprio artista, enquanto *Seleções de Terror* traz a espontaneidade típica de Jayme Cortez. Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 6. São Paulo, 2015.

Por mais que as evidências indiquem que as capas assinadas por Miguel Penteadó sejam de autoria de Cortez, é o tipo de especulação que ficará eternamente sem uma conclusão definitiva.

A amizade entre Jayme Cortez e Miguel Penteado é lendária no panorama dos quadrinhos brasileiros. Infelizmente, ela chegou ao fim após uma grave briga pessoal – provavelmente ao final de 1963 – da qual não se encontra nenhum registro pormenorizado. Até então, a situação financeira dos dois era bem melhor que nos tempos da La Selva. Mesmo assim, como sócios minoritários da Outubro, não recebiam o que Penteado achava justo. Na sua opinião, eram eles os principais responsáveis pelo sucesso da editora. Havia uma sobrecarga de trabalho sobre seus ombros, dividida apenas com José Sidekerskis, que também era gráfico e sócio minoritário.

Após se desentender com Heli Lacerda, Victor Chiodi deixa a Outubro. Suas cotas, ao invés de serem distribuídas entre os outros sócios, passam a pertencer a Heli. Penteado se desgostou com a situação e, após a ruptura com Cortez, decide abandonar a editora. Criaria, pouco adiante, a GEP (Gráfica e Editora Penteado), responsável, entre outras coisas, por publicar pela primeira vez os X-Men da Marvel no Brasil – inclusive produzindo histórias inéditas e exclusivas, feitas por quadrinistas do país.

O processo de decadência se aprofunda na Editora Outubro. Progressivamente, as reprises passam a tomar o lugar das produções inéditas. Quadrinhos e capas são republicados de forma sistemática, sem ganho algum para os autores originais. Em 1964, Cortez se desliga da editora que não apenas ajudara a criar, mas da qual fora peça fundamental.

2.5 Professor e publicitário

Meses antes de abrir mão da sociedade na Editora Outubro, Jayme Cortez já estava envolvido com um novo projeto: era um dos professores da Escola Panamericana de Arte. Ali, finalmente dava vazão à sua vocação para o ensino, a orientação e o compartilhamento de técnicas e experiências – algo que, desde sempre, fizera de forma espontânea.

Originalmente criada pelo pintor Enrique Lipzyc em 1951, na Argentina, a Escola Panamericana de Arte se instalou oficialmente no Brasil – mais precisamente no nº 59 da Rua Augusta, São Paulo – em 7 de abril de 1963. A crise econômica que varreu a Argentina no início dos anos 1960 forçou a mudança de praça do empreendimento. A mesma crise foi responsável pela

migração de diversos quadrinistas do país vizinho para o Brasil – caso de Rodolfo Zalla e Eugênio Colonnese, que viriam a cravar seus nomes de forma perene na História dos quadrinhos brasileiros.

Lipszyc trouxe consigo Enrique Vieytes e o lendário criador de Corto Maltês, o italiano Hugo Pratt. No Brasil, reúne um conjunto de estrelas para compor sua equipe de professores. São artistas do gabarito de Ziraldo, Nico Rosso, Getúlio Delphim e Manoel Victor Filho (que se tornaria diretor da Escola). Cortez assume a disciplina Histórias em Quadrinhos.

Os cursos da Escola Panamericana de Artes eram, no início, por correspondência. Após um determinado período, os cursos passam a ser presenciais, obrigando os artistas do Rio a abandonarem seus postos de professor. Cortez, todavia, assumiu as salas de aula, mantendo uma relação com a Escola que, profissionalmente, durou até o final da década, ainda que de modo intermitente.

Após a ruptura com a Editora Outubro, Jayme abriu um novo diálogo com a La Selva. Até então, ele jamais havia se distanciado completamente da antiga editora, uma vez que permanecia produzindo capas como *freelancer*. Uma negociação pela posição de editor – que havia sido ocupada por Milton Júlio até sua morte no ano anterior, em 1963 – estava em jogo. Antes que pudesse ser concluída, uma ligação mudou drasticamente o rumo das coisas.

Do outro lado da linha, estava o amigo dos tempos da *Gazetinha*, Zaé Júnior. Àquela altura, Zaé tinha trilhado um sólido caminho como pioneiro da televisão brasileira, havendo trabalhado para as TVs Tupi, Excelsior e Record. Sua experiência na área acabou por levá-lo à direção do Departamento de Rádio e TV da agência multinacional de publicidade McCann-Erickson, onde teve a oportunidade de empregar como artistas de *storyboard* os antigos colegas Lyrio Aragão e Luiz Saindenberg.

Aragão e Saindenberg foram promovidos em 1964, deixando em aberto duas vagas. Para elas, Zaé trouxe ninguém menos que Jayme Cortez e Julio Shimamoto. Começava ali uma nova etapa na carreira de Cortez, também coroada de grande sucesso. Ainda que jamais tenha abandonado por completo o mercado de quadrinhos, durante os 12 anos em que permaneceu na McCann-Erickson enfrentou novos desafios, respondendo a eles de forma brilhante – o que terminou por torná-lo uma referência também no campo da publicidade.

Além de *storyboards*, Jayme Cortez ilustrou e produziu diversas campanhas de grande sucesso. Seu domínio das mais diversas técnicas de ilustração brilhou como nunca. A experiência adquirida em anos produzindo capas de revista haviam preparado Cortez para a nova profissão – onde velocidade e versatilidade eram moedas das mais valiosas.

Capturar a atenção do público era uma habilidade que o artista havia conquistado em definitivo ao longo de sua carreira. Cortez trouxe para a publicidade esta expertise, originada dos anos a fio em que produziu infinitas capas de revistas, dos mais diferentes gêneros. Em comum, elas tinham uma única característica: a inequívoca capacidade de atrair o olhar do leitor.

Na McCann-Erickson, apesar de diferente, seu trabalho tinha este mesmo teor. Cortez era capaz de ir de um anúncio infantil de achocolatado em pó para uma extensa campanha da General Motors baseada em temáticas regionais. Sempre com desenvoltura, eficiência e originalidade.



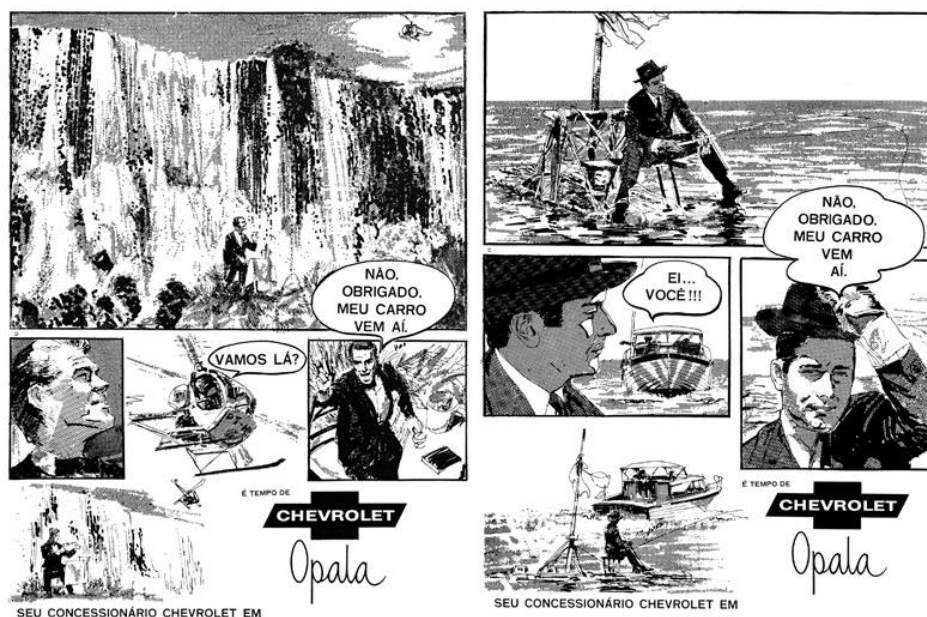
Figuras 77 e 78: Jayme Cortez levou sua versatilidade para a publicidade. Aqui, peças da campanha para o achocolatado Nescau.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 6. São Paulo, 2015.



Figuras: 79, 80, 81 e 82: Ilustrações para a campanha regionalista da General Motors.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

A campanha de promoção do Chevrolet Opala, no final de 1968, mostra a eficiência a toda prova de Cortez. Era o maior lançamento da General Motors até então, com publicidade espalhada por diferentes mídias. Para os filmes, Jayme realizou os *storyboards*. Com base neles, criou todos os anúncios impressos, ilustrados a partir de um primoroso uso de retículas.



Figuras 83 e 84: Campanha para o lançamento do Chevrolet Opala.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

A estabilidade e os bons rendimentos obtidos na McCann-Erickson foram muitíssimo bem aproveitados por Cortez. Habitado à extenuante rotina do período dedicado às editoras La Selva e Outubro, lhe sobrava até mesmo tempo – que de modo algum foi desperdiçado. Nos horários livres, o artista investiu em diversas frentes, sempre deixando sua marca por onde passou. Uma delas, em particular, representava trabalhar diretamente com cinema – antiga e duradoura paixão.

2.6 Cortez em cartaz

Ao longo de sua trajetória no mercado editorial de quadrinhos, Jayme Cortez entendeu profundamente o papel desempenhado pelas capas das publicações. Ainda que suas ilustrações fossem de uma plasticidade exemplar, a beleza em si não era uma finalidade do trabalho. Toda capa tinha uma função: atrair e, se possível, vender a revista ao cliente que passava os olhos pela enorme quantidade de títulos a disputar o parco espaço existente na banca de jornal. Ou seja, o sucesso não residia em produzir uma bela capa, mas sim em finalizar a venda ao potencial cliente.

Produzindo, ano após ano, uma enorme quantidade de capas, Cortez terminou por entranhar essa lógica – que lhe foi de extrema valia em sua nova profissão, a direção de arte em publicidade. De modo similar, ele pôde explorá-la em outra seara: os cartazes de cinema.

A bem da verdade, o trabalho de Jayme Cortez com cartazes de cinema nasce dos quadrinhos, ainda em 1957. Naquele ano, a capa da edição de estreia do gibi do popularíssimo caipira Mazzaropi (publicada pela Editora La Selva) impressionou o próprio criador do personagem – que a considerou muito superior aos cartazes de seus filmes. O convite foi imediato.

Em 1958, Jayme Cortez produz o cartaz do oitavo filme de Mazzaropi, *Chofer de Praça*. A partir daí, faria todos os outros, com uma única exceção: o filme *O Corintiano*. Na ocasião, o ilustrador estava com a agenda completamente tomada de trabalho.

A parceria entre Cortez e Amácio Mazzaropi durou até 1970, quando o comediante e produtor cinematográfico passou a utilizar fotos ao invés de ilustrações nas peças promocionais de seus longas. Foram 14 cartazes

produzidos ao todo – alguns deles tranquilamente presentes na lista dos mais icônicos já criados no cinema brasileiro. Para quem viveu a época de Mazzaropi, é praticamente impossível separar a imagem do personagem daquela criada por Cortez em suas inesquecíveis obras.



Figura 85: O primeiro cartaz de Jayme Cortez para o comediante Amácio Mazzaropi. Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 6. São Paulo, 2015.

Os cartazes estavam para os filmes, assim como as capas estavam para os gibis. Seu papel na bilheteria dos filmes – principalmente aqueles de baixo orçamento ou com poucos recursos para promoção – era determinante. Nos anos 1960 e 1970, as salas de cinema ainda não estavam confinadas nos *shopping centers* das capitais e grandes cidades. E os ingressos eram proporcionalmente mais acessíveis que os praticados atualmente. De modo que era prática absolutamente comum um transeunte ser fisgado pelo apelo de um cartaz e imediatamente comprar o ingresso para assistir à próxima sessão do filme.

Não foi apenas com Mazzaroppi que Jayme Cortez foi chamado a criar cartazes para filmes em função de seu trabalho na La Selva. A produção de pôsteres para películas estrangeiras surgiu quando uma distribuidora que comercializava pacotes de curtas da dupla O Gordo e o Magro viu as capas que o ilustrador havia feito para os gibis dos personagens.



Figuras 86 e 87: As capas de gibis acabaram levando Cortez para os cartazes de cinema.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 6. São Paulo, 2015.

O cartaz de *As melhores comédias de Gordo & Magro* deu excelentes resultados e logo Jayme estaria recebendo outras propostas voltadas a produções estrangeiras – principalmente aquelas distribuídas pela Polifilmes. Esta distribuidora, em particular, trabalhava basicamente com dois tipos de filmes: os produzidos fora dos Estados Unidos, ou então aqueles norte-americanos mais antigos, que já haviam sido exibidos nas salas brasileiras no passado. Em ambos os casos, lançavam mão de Jayme Cortez para criar cartazes mais modernos e atrativos.



Figuras 88, 89, 90 e 91: Cartazes feitos por Jayme Cortez para os filmes distribuídos no Brasil pela Polifilmes. Com seu design moderno, as peças atraíam público para películas internacionais de apelo limitado.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* n° 6. São Paulo, 2015.

Apesar da considerável produção para filmes estrangeiros, a ligação mais forte de Cortez era definitivamente com o cinema brasileiro. Realizou, por exemplo, dois emblemáticos cartazes para o chamado ciclo do cangaço: *Nordeste sangrento*, de Wilson Silva, e *A morte comanda o cangaço*, de Carlos Coimbra.



Figuras 92 e 93: Cartazes de Cortez para o ciclo do cangaço.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 6. São Paulo, 2015.

Nos anos 1970, auge do chamado cinema da “Boca do Lixo”¹², em São Paulo, os cartazes de Cortez ocuparam dezenas de fachadas de salas de exibição. O artista estabeleceu sólida parceira com os diretores Ozualdo Candeias e Jean Garret, mas em nenhuma delas ocorreu uma simbiose tão profunda quanto aquela junto a José Mojica Marins, criador do mítico personagem Zé do Caixão.

¹² A “Boca do Lixo” é uma região no centro de São Paulo, no bairro da Luz, que abrigou um polo de produção cinematográfica independente entre as décadas de 1960 e 1980.



Figuras 94 e 95: Cortez também produziu vários cartazes para os filmes da “Boca do Lixo”.
Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

Em primeiro lugar, Mojica era um apaixonado por histórias em quadrinhos – e, tal qual Cortez, um exaltado defensor da produção artística nacional. Poucos anos antes, Zé do Caixão havia se tornado um gibi de grande sucesso nas mãos de dois amigos em comum: Nico Rosso e Rubens Francisco Lucchetti – este, proeminente roteirista dos tempos da Editora Outubro. Os cartazes criados por Jayme para os filmes de Mojica eram, ao mesmo tempo, fortemente impactantes e graficamente sofisticados.



Figuras 96 e 97: Jayme Cortez e José Mojica Marins: artistas em sintonia.
Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.



Figuras 98 e 99: Outros cartazes de Cortez para filmes de Mojica.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 6. São Paulo, 2015.

Na visita ao acervo de Jayme Cortez, tive uma rara oportunidade envolvendo o cineasta José Mojica Marins: pude ver à minha frente o cartaz original criado por Jayme para o clássico *O estranho mundo de Zé do Caixão*. Apesar de belíssimo, o cartaz não foi utilizado. As razões, ainda que permaneçam obscuras, parecem dar vazão à ideia de que optaram por uma versão de maior apelo erótico, elaborada pelo fotógrafo paulista Boris Kossoy.

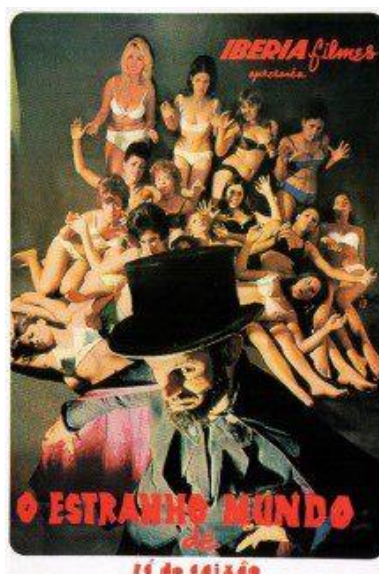


Figura 100: O cartaz fotográfico utilizado em *O estranho mundo de Zé do Caixão*.
 Fonte: <http://www.cineplayers.com/filme/o-estranho-mundo-de-ze-do-caixao/2759>.

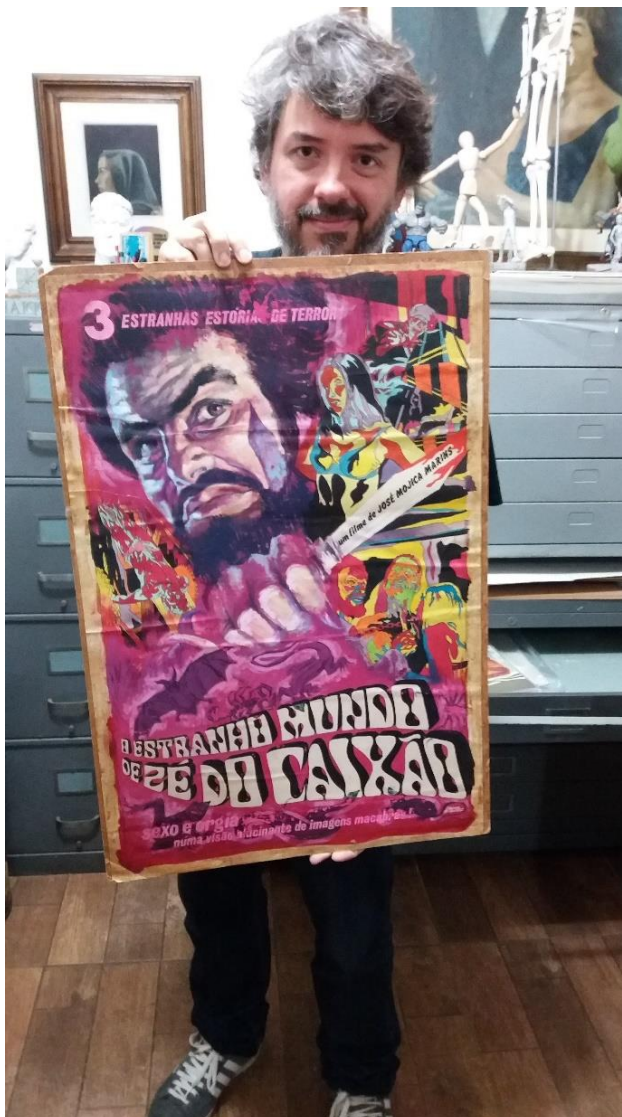


Figura 101: O cartaz original criado por Cortez para *O estranho mundo de Zé do Caixão*.
 Fonte: Acervo Fabio Moraes, fotografia de Fabio Moraes, 2017.

Mojica – um mestre da improvisação – daria ainda a Cortez a oportunidade de exercitar um outro lado de sua profunda paixão pelo cinema: a atuação. O semblante sóbrio de Jayme – que em nada traduzia seu ácido e constante senso de humor – parecia ideal ao cineasta para a representação de intelectuais, doutores, aristocratas. O ilustrador voltaria a atuar sob a direção de Odi Fraga ou ainda em comerciais televisivos.

O trabalho de Cortez na McCann-Erickson também o aproximou das câmeras. Do desenho de *storyboards* para a direção propriamente dita foi um pulo. Interessante lembrar que sua função na gigante da publicidade era a de *Diretor de Criação para Cinema Comercial*.

O prestígio alcançado por Cortez – tanto como criador de cartazes para cinema quanto na direção de arte publicitária – foi tamanho que conseguiu uma rara façanha: ainda em vida, em 1976, batizaram com seu nome o prêmio destinado ao melhor cartaz de cinema produzido no Brasil durante o ano. A primeira edição do Prêmio Jayme Cortez foi para Sérgio Malta, pelo pôster do filme *Dersu Uzala*, de Akira Kurosawa. No ano seguinte, foi a vez de Jacques Lewkowicz, Paulo Hiroshi e o colega de quadrinhos Julio Shimamoto ficarem com o troféu, desta vez com uma releitura do *blockbuster* do momento, *King Kong*.

O Prêmio Jayme Cortez fazia parte de uma campanha pela nacionalização dos cartazes de cinema promovida pelos Clubes de Criação do Rio de Janeiro e São Paulo. A ideia era aprovar uma lei que estabelecesse que todos os cartazes de filmes exibidos no Brasil deveriam ser produzidos por artistas nacionais. Obviamente, as multinacionais da indústria cinematográfica se interpuseram ao projeto de todas as formas. Tanto que na segunda edição do prêmio, de forma comprovadamente caluniosa, acusaram de plágio o cartaz nacional de *King Kong*. A honraria chegou ao fim e a lei, obviamente, jamais foi aprovada.

Pode-se afirmar, diante de sua trajetória, que seguramente Jayme Cortez figura entre os maiores cartazistas da História do cinema brasileiro. Tais hierarquizações são sempre difíceis, mas a qualidade, quantidade e escopo da obra do luso-brasileiro nesta área não deixam margem para dúvidas. Some-se a isso um desenho original da lenda da ilustração brasileira José Luiz Benício – reputado por muitos pesquisadores como outro dos principais autores de cartazes do cinema nacional – presenteado a Cortez. No rodapé, a dedicatória de punho próprio:

“Para o Jayme Cortez, toda a admiração do amigo e discípulo

Benício

Janeiro 1978”



Figura 102: Original de Benício com dedicatória para Jayme Cortez.
Fonte: Acervo Fabio Moraes, fotografia de Márcio Jr., 2017.

É necessário assinalar que não foi só para o universo da tela grande do cinema que Jayme Cortez emprestou seus talentos. A televisão brasileira também teve o privilégio de contar com sua arte. A convite do amigo Álvaro de Moya, o artista trabalhou na abertura de duas telenovelas da TV Excelsior: *A Deusa Vencida* (1965) e *As Minas de Prata* (1967).



Figuras 103, 104 e 105: Vinhetas criadas por Cortez para a telenovela *A Deusa Vencida*.
Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.



Figura 106: Arte criada por Jayme Cortez para a telenovela *As Minas de Prata*.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

2.7 Gibis e livros (e vice-versa)

Até meados da década de 1970, ainda era possível encontrar, nas bancas de revista, gibis que estampassem a arte de Jayme Cortez em suas capas. De forma relativamente regular, continuava produzindo algum material novo para a *La Selva* (posteriormente sucedida pela *Trieste*) e também para as novas editoras do ex-sócio da *Outubro*, José Sidekerskis: *Regiart* e *Jotaesse*. O fato, contudo, era que a maioria das capas se tratavam de reutilizações de sua arte – pelas quais jamais recebeu um único centavo. Mesmo a *Outubro* (agora renomeada *Taíka*) se valia desta prática que, ainda que eticamente questionável, era corrente no mercado dos quadrinhos.



Figuras 107, 108, 109 e 110: Exemplos de capas criadas por Jayme Cortez e posteriormente reutilizadas – sem qualquer remuneração para o artista.

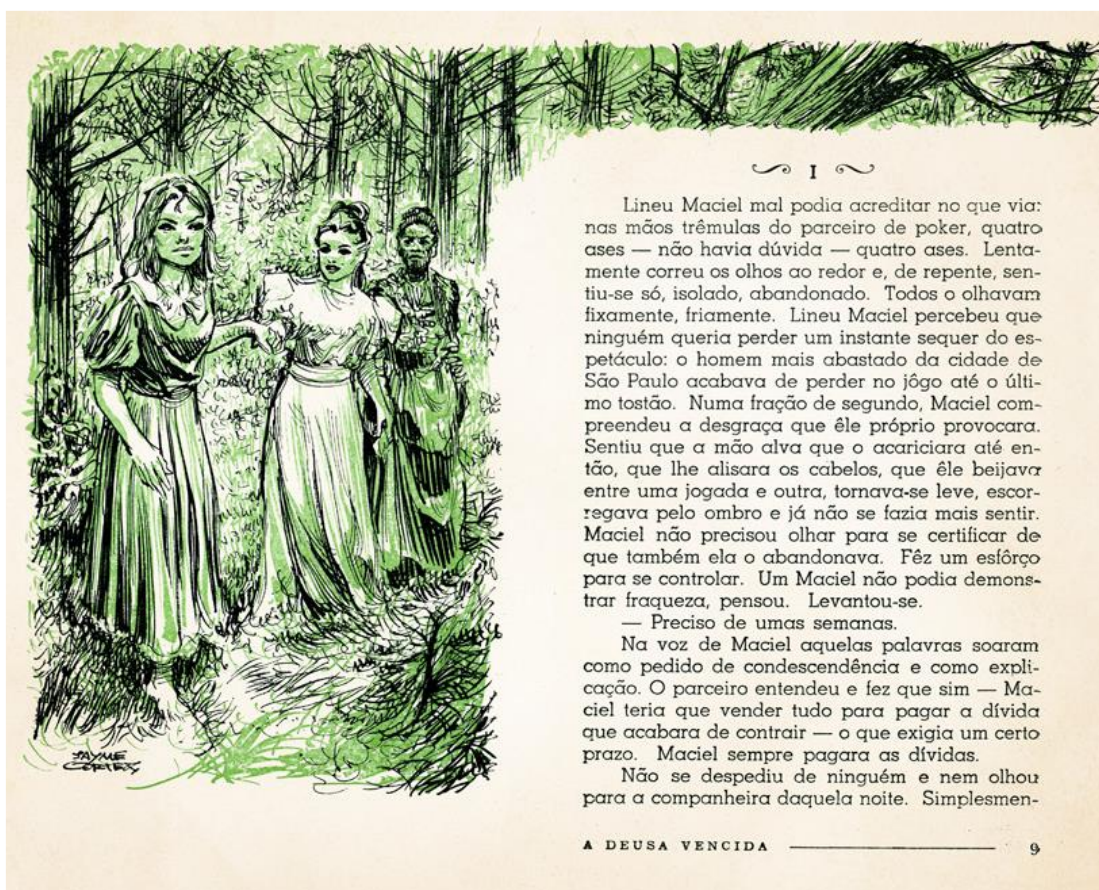
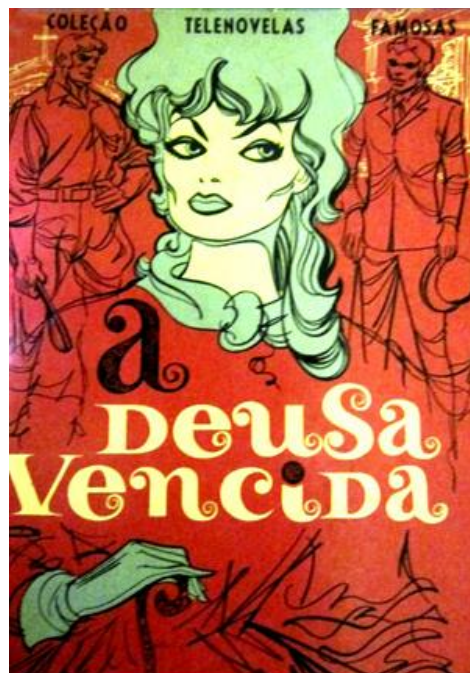
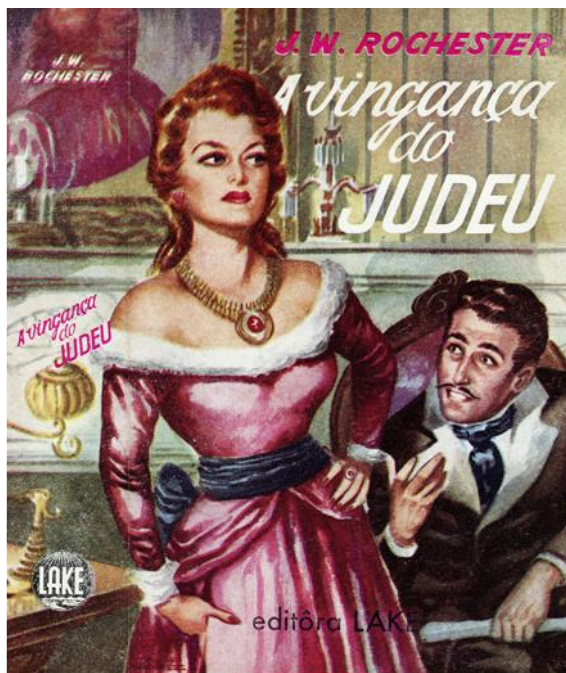
Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

Figura de primeira grandeza no que diz respeito às capas de revistas de quadrinhos brasileiras por mais de duas décadas, o desempenho de Jayme Cortez em livros não foi muito diferente. Com ampla e diversificada produção no mercado editorial, terminou por ser considerado um dos principais nomes do Brasil também nesta área das artes gráficas.

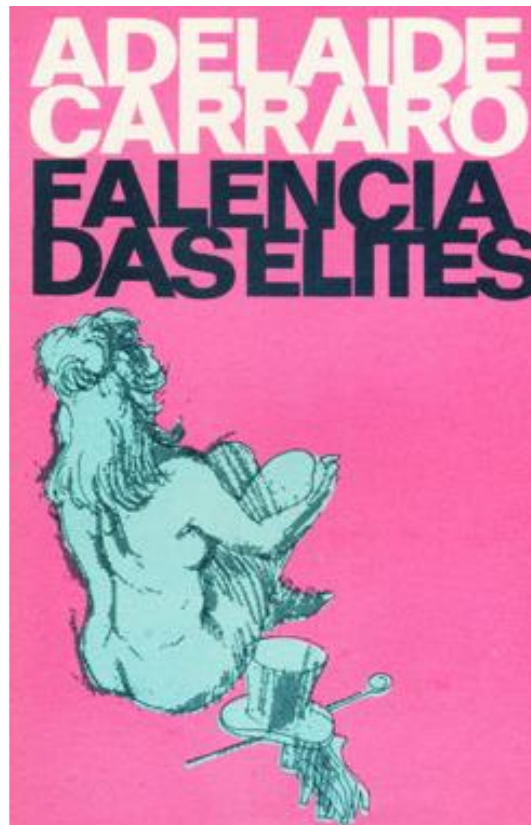
Seu trabalho como capista de livros remonta aos tempos de *A Gazeta* e desde então sua assinatura esteve presente em livrarias de todo o país, seja através de grandes selos editoriais – como a Melhoramentos, com quem desenvolveu longa e profícua produção – ou mesmo por pequenas editoras, algumas das quais operavam por reembolso postal. Também neste campo profissional, repete-se uma característica constante em Jayme Cortez: sua versatilidade única.

Como poucos, Cortez entendeu a função da capa de um livro – que jamais tratou como uma obra de artes plásticas ou como um local de exibicionismo narcísico de sua virtuose técnica. Pelo contrário, sabia que a capa deveria ser uma espécie de tradução gráfica do conteúdo do livro, estabelecendo a necessária comunicação com o leitor em potencial. A impressionante capacidade de adequar seu estilo àquilo que a publicação exigia é uma das marcas mais fortes deixadas por Cortez na área. E não deixa de ser impressionante ver a desenvoltura com que trabalhava desde uma literatura mais popular até autores historicamente reconhecidos como gigantes das letras.

Jayme não atuou apenas em capas de livro. Nas ilustrações internas, também tinha a clareza que seu trabalho ali servia para dar vida à narrativa e manter o leitor conectado com a obra. Entendia as características técnicas da publicação – tipos de papel e tinta, presença ou não de cor, tecnologias de impressão – para delas tirar sempre o melhor proveito. Acompanhando-se a carreira de Cortez – nas mais diversas frentes –, é possível perceber que sua arte gráfica estava invariavelmente a serviço da comunicação com o público, sem jamais subestimá-lo ou negligenciá-lo. Neste sentido, não era apenas um ilustrador brilhante, mas também um *designer* de mão cheia e infinitos recursos.



Figuras 111, 112 e 113: Capas e ilustrações de Cortez para o mercado editorial literário.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 6. São Paulo, 2015.



Figuras 114, 115, 116 e 117: A notável versatilidade de Jayme Cortez a serviço também das capas de livro.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 6. São Paulo, 2015.

Cortez prestou serviço para diversas editoras, entre elas Hemus, Abril, La Selva, Melhoramentos e Ática. Atendeu diferentes faixas etárias, desde o infantil ao adulto, sempre com surpreendente qualidade. Suas capas para a coleção de Kafka da editora Livraria Exposição do Livro ainda impactam pelo arrojo da abordagem gráfica.



Figuras 118 e 119: As antológicas capas de Cortez criadas para os livros de Kafka.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

Na Editora Melhoramentos, produziu capas e ilustrações para a coleção *A aventura de ler*, com ampla distribuição pelo MEC (Ministério da Educação e Cultura). Também foi o responsável pela série infanto-juvenil *A Vaca Voadora*, de Edy Lima, grande sucesso de vendas. Mas foi com o escritor José Mauro de Vasconcelos que Cortez estabeleceu sua mais bem-sucedida e reconhecida parceria na área.

A identidade gráfica criada por Cortez estava inteiramente baseada na ilustração. No entanto, não estamos apenas diante de um exímio desenhista, mas também de um comunicador. Sua maestria reside exatamente no fato de ter criado um grafismo particular de ampla aceitação, tomando como referência o psicodelismo, um sucesso entre os jovens do período. Poderíamos denominar esse grafismo “psicodelismo para as massas”, um psicodelismo destituído de seus

ingredientes transgressores, mas nem por isso esvaziado de força visual. A vibrante e movimentada Arara vermelha é o melhor exemplo de sua competência. (MELO in MELO, 2008: p. 87)



Figuras 120, 121, 122, 123 e 124: A profícua parceria com José Mauro de Vasconcelos.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

Jayme Cortez era um homem dos livros.

2.8 Sempre professor

Um dos traços definidores da personalidade de Cortez foi o constante desejo de compartilhar conhecimentos. Dedicou sua vida ao desenho e à ilustração. Acumulou técnicas e experiência ao longo de sua extensa jornada. E jamais se furtou em dividi-los com os mais jovens. Cortez tinha alma de professor. Apaixonado por livros, desde sempre manteve acesa a vontade de publicar obras onde pudesse dividir com o mundo seus aprendizados no campo das artes gráficas.

Antes mesmo de começar a dar aulas na Escola Panamericana de Arte, Cortez já conhecia o trabalho do argentino Enrique Lipszyc através de seu livro *El dibujo a través del temperamento de 150 famosos artistas*, publicado em 1955. A obra serviria de referência e inspiração para o manual que Cortez começara a produzir.

O projeto previa um livro de acabamento luxuoso, formato avantajado, várias páginas em cores. Diante do mercado da época, isso acabou por se tornar um grande empecilho. Cortez ofereceu o material a várias editoras até, finalmente, encontrar o interesse de Salvador Bentivegna. Este, contudo, estabeleceu como condição que o conteúdo do livro fosse dividido em volumes, para facilitar o acesso dos interessados. Cortez aceitou a proposta e, em 18 de dezembro de 1965 era lançado, com pompa e circunstância, seu primeiro livro do gênero: *A técnica do desenho*.

Apesar do espetacular retorno de mídia e prestígio, *A técnica do desenho* não foi um sucesso de vendas. Mesmo com a estratégia de publicar volumes com menos páginas, o livro ainda era caro para os padrões da época, levando a Editora Bentivegna a abandonar as edições subsequentes. Apenas em janeiro de 1970 vemos um novo livro técnico de Jayme Cortez, desta vez pela Editora Hemus: *Mestres da ilustração*.

O lançamento no MASP, assim como o texto introdutório de Pietro Maria Bardi¹³, dão a dimensão do prestígio gozado por Jayme Cortez àquela altura.

¹³ Historiador, colecionador, crítico e marchand, Pietro Maria Bardi (1900 – 1999) foi, ao lado de Assis Chateaubriand, o responsável pela criação do Museu de Arte de São Paulo (MASP), do qual foi diretor.

Novamente, *Mestres da ilustração* não é um sucesso de vendas – mas, ao lado de *A técnica do desenho*, consolida-se como uma obra pioneira e referencial na área. Curiosamente, sua capa não trazia a assinatura de Cortez, mas do argentino Hector Tortolano.

Cortez lançaria ainda, em 1972, um terceiro e último livro técnico: *Manual prático do ilustrador*. Ao contrário dos dois tomos anteriores, que compilavam técnicas e ilustrações de alguns dos maiores nomes das artes gráficas brasileiras, este era mais focado nos métodos e processos do próprio autor.



Figuras 125, 126 e 127: Capas dos manuais técnicos de Jayme Cortez.
Fonte: Acervo Fabio Moraes.

Continuações ao *Manual prático do ilustrador* estavam programadas, mas não chegaram a se concretizar. O mercado editorial da época parecia não suportar financeiramente este tipo de publicação. De toda e qualquer forma, também nesta área o pioneirismo e primazia de Cortez se fizeram perceber. Os três livros terminaram por se transformar em clássicos do ensino das artes gráficas no país e, tempos depois, foram compilados em uma série de quatro volumes intitulada *Curso completo de desenho artístico*.

Nos últimos anos, graças aos esforços de Fabio Moraes e da Editora Criativo, diversos livros de técnicas de desenho elaboradas pelo artista têm sido publicados sob a chancela *Coleção Jayme Cortez*. Um dos títulos merece destaque pelo resgate histórico: *Curso prático de desenho artístico*. Trata-se do material criado por Jayme ainda em 1948, mas que jamais havia sido publicado – o que atesta seu precoce interesse em obras que pudessem auxiliar artistas em formação.

2.9 Cortez, o embaixador dos quadrinhos brasileiros

Ainda que a produção de histórias em quadrinhos propriamente ditas não fosse o centro de suas atividades na área, Jayme Cortez terminou por assumir uma posição de grande proeminência quando o assunto eram as HQs nacionais. Em eventos dentro e fora do país, Cortez era figura constante. Uma espécie de embaixador dos quadrinhos brasileiros.

Ao final de 1970, o mesmo MASP que fechara suas portas à 1ª Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos, agora recebia o 1º Congresso Internacional de Histórias em Quadrinhos – que, por sua vez, trazia junto a exposição Histórias em Quadrinhos e Figuração Narrativa. A exposição havia sido montada no Louvre em 1969 e chegava ao Brasil graças aos esforços da Escola Panamericana de Arte.

Cortez foi figura de destaque no evento, que agremiava ainda os brasileiros Álvaro de Moya, Mauricio de Sousa, Eugênio Colonnese, Nico Rosso, Ziraldo, Henfil e Adolfo Aizen, entrou outros. O congresso trouxe grandes expoentes internacionais das histórias em quadrinhos, que terminaram por se tornar amigos de Jayme: Lee Falk, Claude Moliterni, Phillippe Druillet, Burne Hogarth e Robert Gigi foram alguns deles.

Em 1972, foi a vez de Jayme Cortez integrar a delegação brasileira enviada ao 1º Congresso Americano Internacional de Histórias em Quadrinhos, em Nova York. Ao seu lado, os amigos Moya, Mauricio de Sousa, Lipszyc, Manoel Victor Filho, Mario Tabarin e Naumin Aizen. Dali, junto a Moya e Mauricio, partiu para uma nova edição do prestigiadíssimo Salão de Lucca, na Itália, com o qual sempre manteve estreita proximidade.

A primeira vez de Jayme Cortez em Lucca foi em 1966, acompanhado de Mauricio de Sousa – que jamais havia feito uma viagem internacional. Cortez retornaria ao evento sediado na pequena cidade italiana outras vezes, culminando em uma muito especial. Em 1986, exatos 20 anos após a visita inaugural à Lucca, Cortez seria agraciado com uma rara honraria, o Prêmio Caran D’Ache, “por uma vida dedicada à ilustração”. Nada mais justo e merecido, coroando mundialmente uma carreira tão brilhante quanto ímpar.



Figura 128: O Prêmio Caran D’Ache – Por uma vida dedicada à ilustração.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

As participações no 1º Congresso Internacional de Histórias em Quadrinhos, em 1970, bem como no Congresso de Nova York, dois anos depois – aliadas às visitas à Lucca, no mesmo período –, reascenderam em Cortez o desejo de retornar à prancheta para produzir novas histórias em quadrinhos. Viriam daí duas de suas mais prestigiadas obras na arte sequencial.

2.10 *Crás!*

O princípio de 1974 viu surgir uma das maiores ousadias da (usualmente conservadora) Editora Abril no campo dos quadrinhos. Por iniciativa de Cláudio de Souza, nascia então a revista *Crás!* E já em sua primeira edição, vemos Jayme Cortez brilhar na releitura de uma HQ que cometera no passado: *O retrato do mal*.

Sua mais brilhante estória é *O retrato do mal*, cuja versão definitiva foi realizada em 1973, e publicada em 1974 na revista *Crás*, da Abril (São Paulo): em tons neobarrocos, a história de um artista, o velho Gascon, cujo ideal de toda uma vida é “pintar com diabólico carinho” a sua obra máxima: o retrato do Grande Mestre, com seus “belos chifres” e suas “asas fantásticas”, retrato que termina adquirindo vida. São oito páginas antológicas, reveladoras de todo o talento expressional de Jayme Cortez,

que brilhará em outra estória publicada na *Crás* (e transformada em álbum pela Editora Saber, em 1975): *Zodiako*. (CIRNE, 1990: p. 40)

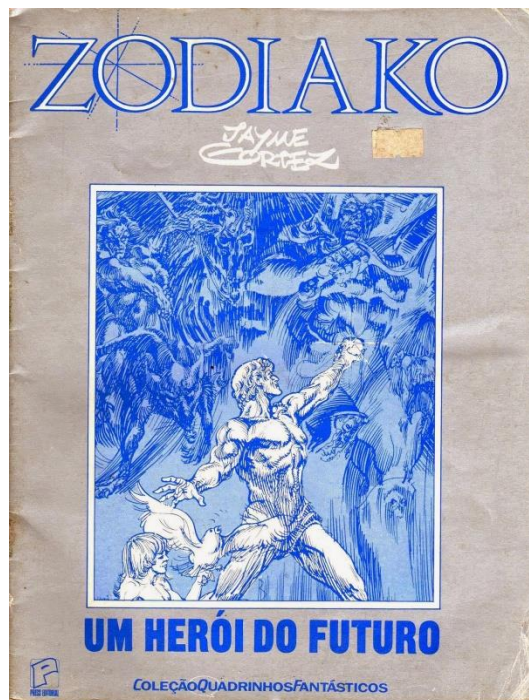
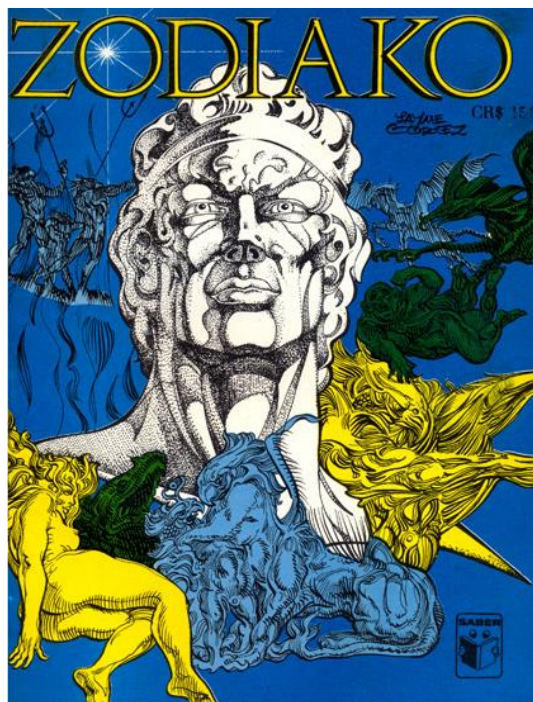
O retrato do mal é, antes de mais nada, a razão de existir da presente pesquisa. Portanto, será adequadamente retomada, em detalhes, mais adiante nesta tese. Pode-se adiantar aqui que a HQ inaugura um novo grafismo utilizado por Jayme Cortez dali por diante em seus quadrinhos – inclusive em outra obra-prima que teria origem no nº 2 de *Crás!*: o já citado *Zodiako*.

Cortez havia encontrado o estilo gráfico perfeito para *Zodiako*. O herói precisava de um traço mais etéreo e fluídico, pois suas aventuras se passariam em diferentes dimensões astrais, e o novo estilo de desenho seria perfeito para essa abordagem. A mudança no seu estilo de desenho foi radical. Como podemos constatar, *Zodiako* foi a criação de uma obra-prima, onde o artista não se preocupou apenas em contar uma boa história e um herói carismático, mas foi além, realizando suas pesquisas gráficas e estéticas. (MORAES, 2014: p. 19)

Em 1974, Jayme Cortez era um artista gráfico bem-sucedido, influente, popular e aclamado. Impressiona então esta reinvenção auto-imposta, buscando novos horizontes para seu trabalho.

As mudanças editoriais ocorridas na revista *Crás!* a partir de seu terceiro número impediram a continuação das aventuras do herói pacifista com poderes oriundos dos signos astrológicos. Em 1975, todavia, *Zodiako* ganharia um álbum com lombada quadrada e capa cartonada – considerado um requinte para a época –, publicado pela Editora Saber. O lançamento aconteceu precisamente ao dia 12 de setembro, no 2º Congresso Universitário de Histórias em Quadrinhos de Avaré – ocasião em que Cortez seria agraciado com o Prêmio Tico-Tico.

Assim como *O retrato do mal*, *Zodiako* estaria fadada a entrar no *hall* dos clássicos das histórias em quadrinhos brasileiras. Após o álbum da Editora Saber, a HQ foi parcialmente republicada em 1979 na revista *Eureka* (Editora Vecchi), e na íntegra em 1987, em edição especial pela Press Editorial. A luxuosa edição *Zodiako Premium*, organizada por Fabio Moraes, foi lançada em grande formato no ano de 2014 – onde além de mais uma reedição do quadrinho, há uma extensa série de extras, textos, fotos e até um pôster gigante. Na ocasião, conquistou o Troféu HQ MIX, atestando a importância e perenidade da obra de Cortez.



Figuras 129 e 130: *Zodiako* nas edições da Saber e Press.
 Fontes: CORTEZ, J. *Zodiako*. São Paulo: Saber, 1975 e CORTEZ, J. *Zodiako*. São Paulo: Press Editorial, 1987.

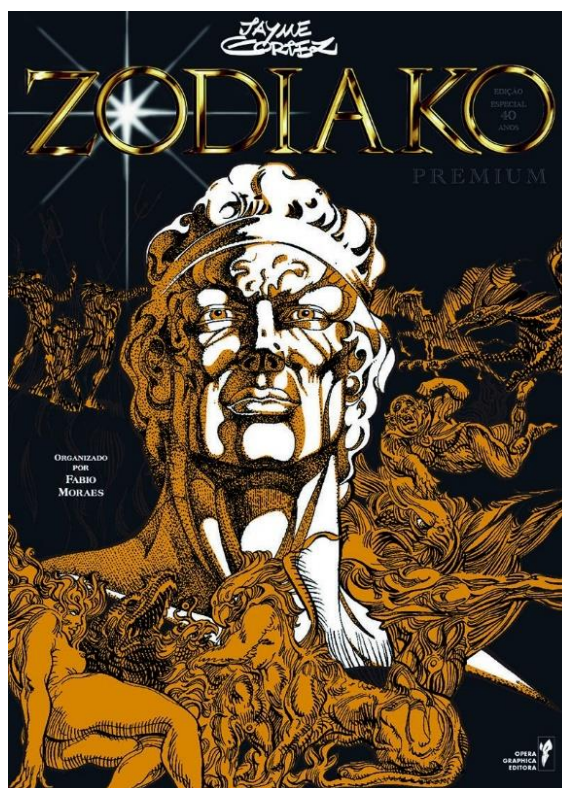


Figura 131: A edição especial em formato gigante *Zodiako Premium*.
 Fonte: MORAES, F. (org.) *Zodiako Premium*. São Paulo: Opera Graphica, 2014.

No exterior, o *Zodiako* foi motivo de exposição no 11º Salão Internacional de Lucca, Itália, em 1975. No ano seguinte, a HQ foi publicada na prestigiosa revista italiana *Sgt. Kirk*. Em 1979 foi a vez de Portugal conhecer a saga do herói nas páginas da *Riquiqui*. Mas talvez o momento de maior visibilidade internacional do personagem tenha sido ainda em 1975, quando Jayme Cortez foi convidado a fazer parte do calendário da UNESCO, cujo tema era a luta pela paz mundial. Dentre nomes da magnitude de Hergé, Will Eisner e Milton Caniff, seu libertário personagem ocupou a página referente à segunda semana de agosto.

Ainda que não fosse necessário, o retorno de Jayme Cortez à produção de histórias em quadrinhos propriamente ditas – através das emblemáticas obras *O retrato do mal* e *Zodiako* –, terminou por solidificar em definitivo sua maestria na área, dentro e fora do Brasil. Nomes tão díspares – mas veementemente aclamados – quanto o francês Moebius ou o norte-americano Bill Sienkiewicz não poupariam elogios ao trabalho do quadrinista luso-brasileiro.

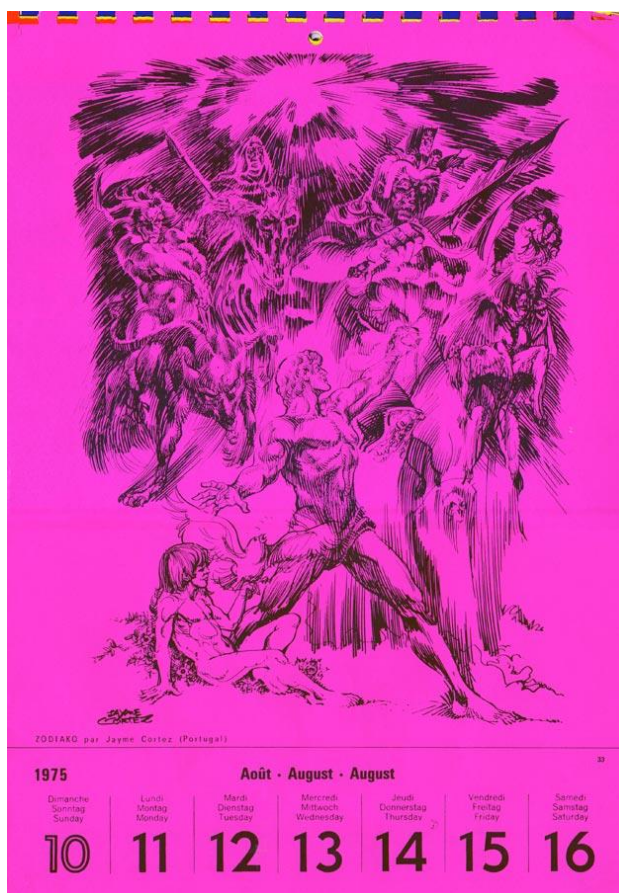


Figura 132: *Zodiako* no calendário 1975 da UNESCO: em defesa da paz mundial.
Fonte: Acervo Fabio Moraes.

2.11 A última década

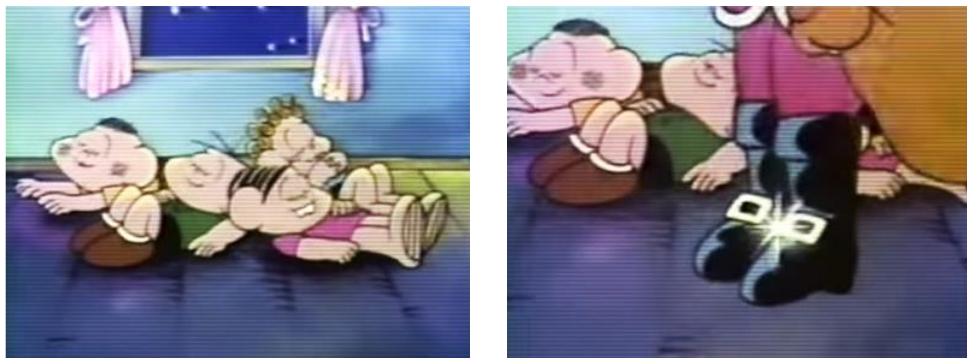
12 anos após assumir sua cadeira na McCann-Erickson – onde deixou profundas marcas na publicidade da época –, outro ciclo se completava na carreira de Jayme Cortez. O ano era 1976 e a tendência do período apontava para agências de propaganda mais enxutas, que usualmente terceirizavam a produção de seus filmes. Diante deste panorama, Cortez se desligou da empresa, sendo imediatamente contratado pelo seu amigo e pupilo Mauricio de Sousa.

A Mauricio de Sousa Produções vivia um momento de grande crescimento. Muito mais que um artista, Mauricio era um empresário de visão arguta. Ciente da profunda experiência de Cortez em diversas áreas, especialmente aquela adquirida nos tempos de McCann-Erickson, convidou o velho parceiro para assumir a função de Diretor de Animação e Merchandising.

O primeiro desafio colocado para Jayme Cortez foi a direção do curta em animação *O Natal da Turma da Mônica*, que foi ao ar no final do ano pela Rede Globo de Televisão. Era a primeira experiência de Mauricio de Sousa com um desenho animado envolvendo seus personagens fora do universo estritamente comercial da propaganda. Importante lembrar que naqueles anos, Mônica, Cebolinha, Jotalhão e outras crias de Mauricio já haviam participado de várias animações para promover a marca CICA de produtos alimentícios.

O sucesso de *O Natal da Turma da Mônica* foi grande. Produzido no estúdio de Daniel Messias – filho de Messias de Mello e decano da animação brasileira –, teve como destaque a memorável música-tema, composta por Márcio Araújo de Sousa, irmão de Maurício e criador dos personagens Louco e Bugu, além de inspiração para o *hippie* Rolo.

Logo surgiram ideias para novos desenhos animados da Turma da Mônica. Até mesmo a realização de uma série foi cogitada. Infelizmente, nenhum destes projetos chegou a se concretizar sob a batuta de Cortez. O artista manteve-se à frente do departamento de *merchandising* até 1982, sendo responsável, entre outras coisas, pelas artes de licenciamento dos personagens de Mauricio – cuja popularidade cresceria exponencialmente ao longo dos anos.



Figuras 133 e 134: *Frames da animação O Natal da Turma da Mônica*, dirigida por Cortez.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

O posicionamento político quanto aos rumos do Brasil nunca foi algo explicitamente presente nas falas de Jayme Cortez. Sua militância se dava em outra esfera, na constante defesa do ilustrador e quadrinista brasileiros. Em 1977, oferece mais uma de suas inestimáveis contribuições à área ao ser um dos fundadores do Clube dos Ilustradores do Brasil – do qual foi seu primeiro presidente. Dentre as ações inaugurais do Clube, constava a organização anual de uma grande exposição de ilustradores no MASP – novamente ocupando o simbólico espaço que havia sido negado à pioneira exposição de histórias em quadrinhos no mundo.

As exposições do Clube dos Ilustradores do Brasil aconteceram até 1984. Nelas, Cortez era figura constante, apresentando trabalhos diversos. Um dos mais notáveis foi a série de ilustrações baseadas nos contos de Edgar Allan Poe. Uma delas seria utilizada, em 1988, como capa do álbum *Saga de Terror*, da Editora Martins Fontes, que compilava várias de suas HQs do gênero.

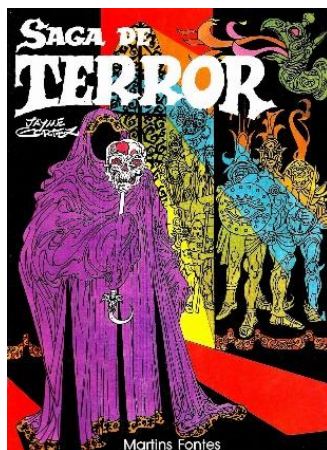


Figura 135: Capa de *Saga de Terror*.
 Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.



Figuras 136, 137, 138 e 139: Obras baseadas em Edgar Allan Poe para exposição no MASP do Clube dos Ilustradores do Brasil.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

O terror foi não apenas o gênero preferido de Cortez nas histórias em quadrinhos, mas também aquele pelo qual seria mais lembrado. Em 1976, faria

uma nova incursão na área, ao ser convidado pelo amigo Cláudio de Souza para realizar as capas do gibi *Um passo além*. Cláudio havia deixado a Editora Abril para tomar parte em uma nova empresa chamada Idéia Editorial. Apesar das excelentes capas criadas por Cortez, o conteúdo do gibi era todo importado.



Figura 140: Nova incursão em capas de terror.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

Em 1977, ao lado de Hélio Porto, Jayme Cortez encabeça um novo e arrojado projeto editorial, a revista masculina *Psiu!* A ideia era uma publicação nacional aos moldes da *Playboy*, com contos, crônicas, reportagens, charges, ilustrações e, óbvio, fotos eróticas de mulheres. *Psiu!* não obteve o sucesso almejado, durando apenas duas edições: a de número 0 (junho de 1977) e o nº 1 (novembro de 1977).

No ano seguinte, nova investida ao lado de Hélio Porto, agora no gênero que lhe era mais familiar. *O grande livro do Terror!*, publicado pela Argos, foi uma edição com cuidado editorial incomum para os gibis da época, trazendo, além de boas HQs, entrevistas, textos e fotos de artistas como Julio Shimamoto, Flavio Colin, Sérgio Lima e o próprio Jayme Cortez.

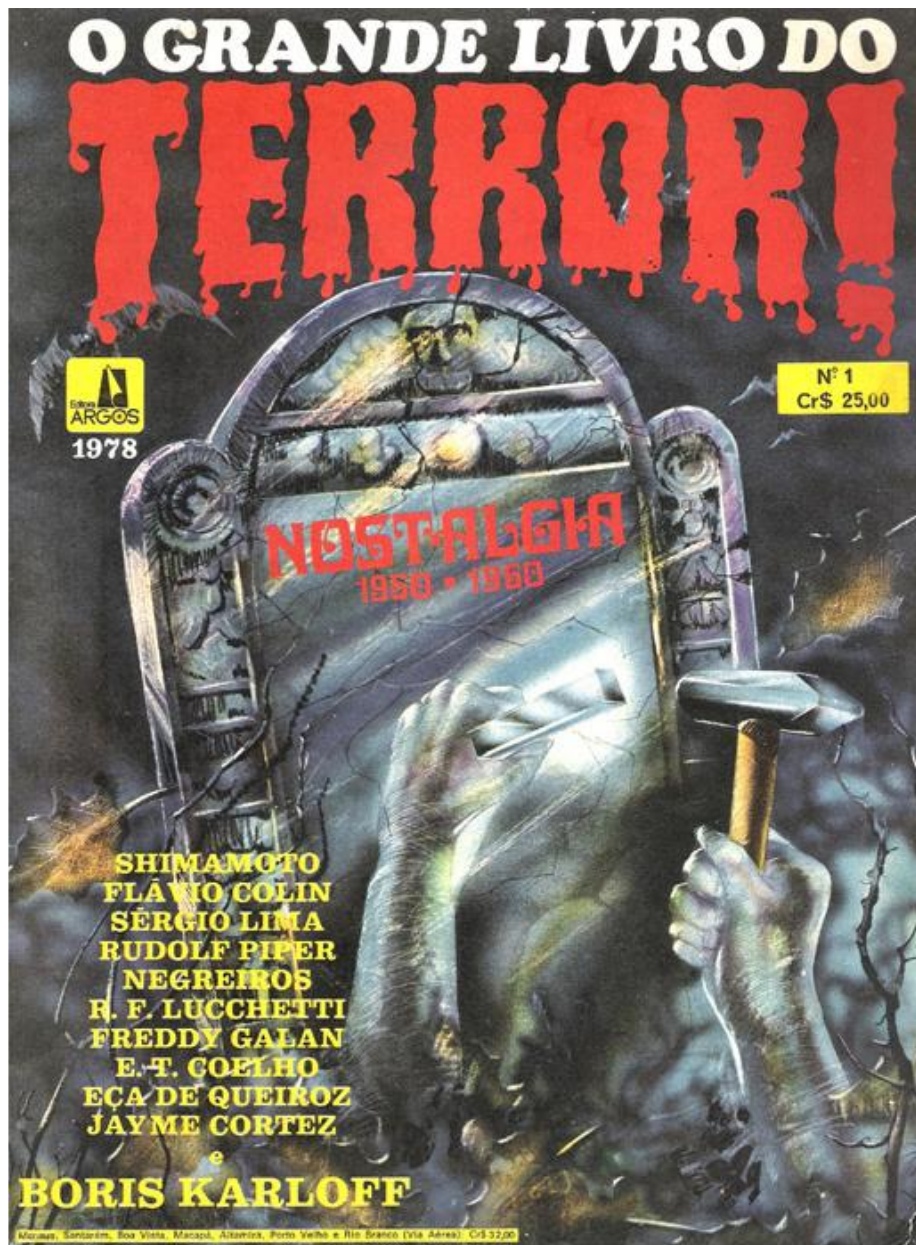


Figura 141: *O Grande Livro do Terror!* Uma antológica publicação celebrando a tradição horrífica do quadrinho brasileiro.

Fonte: PORTO, H. (org.) *O grande livro do terror!* São Paulo: Editora Argos, 1978.

O amigo Rodolfo Zalla foi responsável por alguns dos últimos lampejos do ciclo dos quadrinhos brasileiros de terror – iniciado nos já então longínquos anos 1950 – através das revistas *Calafrio* e *Mestres do Terror*, ambas nascidas em 1981. Jayme Cortez era presença festejada nas publicações, seja em HQs ou capas inéditas. Uma delas chama a atenção em particular. Trata-se da capa de *Calafrio* nº 23: uma releitura feita pelo próprio artista de outra capa, então criada para a revista *Histórias Sinistras* nº 9, da Editora Taíka.



Figuras 142 e 143: Duas capas para uma mesma ideia.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

1983 foi um ano cheio para Jayme Cortez. Após ilustrar a caixa do jogo de tabuleiro *Interpol* para a fábrica de brinquedos Grow, é convidado pela Editora Saber para uma série de três livros de Sherlock Holmes, onde mais uma vez trabalharia com o escritor Rubens Francisco Lucchetti. Logo mais, colabora com uma ilustração inédita para o livro-portfólio *24 Ilustradores – editado por Reinaldo de Oliveira para a Imprensa Oficial do Estado –*, onde divide espaço com gigantes das artes gráficas brasileiras, tais como Aldemir Martins, Messias de Mello, Zalla e outros. Ainda em 1983, retoma seu clássico personagem infantil Tupanzinho, tanto no suplemento *Folhinha de São Paulo* quanto em livro próprio e inédito lançado pela Editora Noblet.



Figuras 144 e 145: Detetives e Sherlock Holmes na pena de Cortez.
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.



Figura 146: A participação de Jayme Cortez no livro-portfólio *24 Ilustradores*, do amigo Reinaldo de Oliveira.

Fonte: OLIVEIRA, R. (org.) *24 Ilustradores*. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1983.



Figura 147: A volta do personagem Tupizinho.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

No ano seguinte, em 1984, Cortez marca presença em duas edições da arrojada publicação adulta *Inter! Quadrinhos*. A revista seguia a linha da *Heavy Metal* americana, com cadernos em cores, papéis diferenciados, formato magazine e temática adulta (com um leve pendor para o erótico, como era de

praxe na época). Seu destaque era publicar exclusivamente autores nacionais. No nº 3 da *Inter!*, Cortez é alvo de uma matéria. Já na edição seguinte, comparece com uma estupenda HQ inédita, *Magoou-se, pobre filho meu?*, baseada na canção *Coração materno*, de Vicente Celestino.

Em *Magoou-se, pobre filho meu?*, Cortez não precisa de mais do que quatro páginas para demonstrar seu vigoroso talento. A história daria ainda origem, em 2002, ao premiadíssimo curta-metragem *Amor só de mãe*, dirigido pelo cineasta Dennison Ramalho – que posteriormente viria a trabalhar com outro amigo de Jayme, José Mojica Marins.



Figura 148: Nova HQ curta e marcante no gênero predileto de Cortez, o terror.
Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

Janeiro de 1985 traria dois importantes momentos da trajetória de Jayme Cortez. O primeiro foi a grande exposição, em São Bernardo do Campo, de cartazes do cinema nacional. Além de Cortez, apenas três outros gigantes da ilustração compunham a mostra: Benício, Miécio Caffé e Gilberto Marchi. Ficava mais uma vez comprovada a colossal estatura do imigrante português nesta particular (e fundamental) seara das artes gráficas brasileiras.

Ao final do mesmo mês, mais precisamente no dia 30, é instituído o Dia do Quadrinho Nacional. Quem estabelece a data é a AQC-SP (Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo) que, para a ocasião, cria o Troféu Ângelo Agostini¹⁴ como prêmio para o trabalho em prol dos quadrinhos brasileiros. O primeiro a conquistar a honraria, como não poderia deixar de ser, é Jayme Cortez.

1985 registra ainda a participação do ilustrador em uma nova empreitada da Editora Abril nas bancas brasileiras, a revista *Ação Policial*. A publicação, pautada por contos, reportagens, ilustrações e mesmo curtas histórias em quadrinhos, tentava repetir o sucesso de um gênero que fora muito popular no passado. Cortez foi um dos pilares de *Ação Policial* – que, por não encontrar o público desejado, é cancelada em seu segundo número.

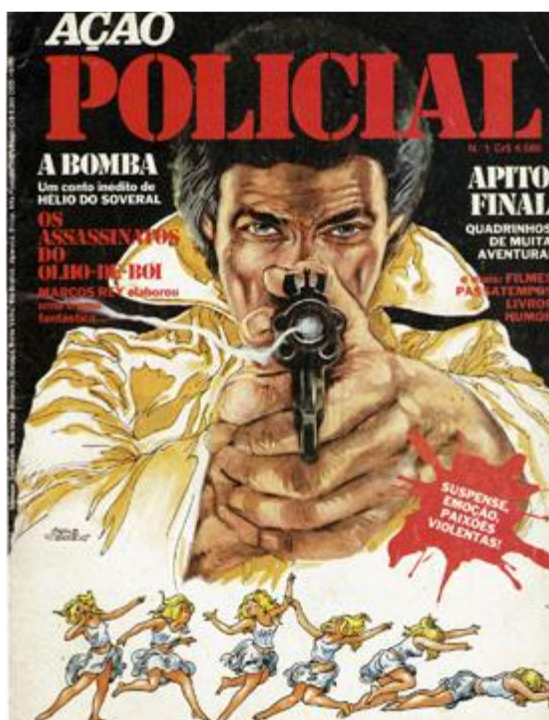


Figura 149: *Ação Policial*: Cortez de volta à Editora Abril.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

A Escola Panamericana de Arte – com quem Cortez manteve estreita relação desde que fora criada há mais de duas décadas – ainda preparou, em novembro, uma grande homenagem ao artista. A exposição intitulada *Quase*

¹⁴ O desenhista ítalo-brasileiro Ângelo Agostini (1843 – 1910) foi o mais importante artista gráfico do período conhecido como Segundo Reinado. Em 30 de janeiro de 1869, publica *As aventuras de Nhô Quim*, considerada a primeira história em quadrinhos brasileira e uma das mais antigas do mundo.

meio século de Jayme Cortez fazia um amplo apanhado de sua carreira, desde os primórdios, em Portugal.

1986 é o ano em que Cortez conquista aquele que provavelmente é o maior prêmio de sua vida, o Caran D’Ache (por uma vida dedicada à ilustração), acompanhado de exposição comemorativa de 50 anos de trajetória profissional no 20º Salão Internacional de Lucca, na Itália. A premiação estimula o editor Franco de Rosa e o jornalista Wagner Augusto a produzirem, pela Press Editorial, a edição *A arte de Jayme Cortez*. A publicação, contudo, seria lançada oficialmente apenas em 30 de janeiro de 1987, no Dia do Quadrinho Nacional.

A mesma Press Editorial publicaria, em 10 de junho de 1987, uma nova edição de *Zodiako*. A festa de lançamento aconteceu na Escola Panamericana de Arte, com uma exposição dos originais da antológica HQ. Vários colegas de profissão prestigiaram Cortez na ocasião, entre eles Rodolfo Zalla, Álvaro de Moya, Watson Portela e mesmo o amigo argentino que há tempos atuava no mercado norte-americano de quadrinhos, José Delbo.

Ainda em 1987, chegaria às bancas de revista uma versão popular do clássico romance de Bram Stoker: *Drácula* – aqui recontado pela pena de Rubens Francisco Lucchetti. Lançado pela Editora Cunha, o livreto apresenta uma edição precária, salva pelas ilustrações de Jayme Cortez – que exibem claras referências à película de Werner Herzog *Nosferatu, o vampiro da noite*, de 1979, com Klaus Kinski no papel principal.

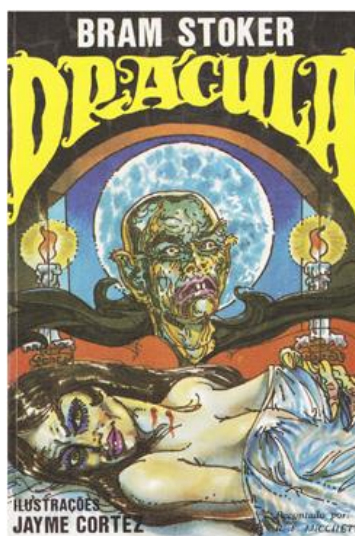


Figura 150: Em *Drácula*, a última parceria com Rubens Francisco Lucchetti.
Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 6. São Paulo, 2015.

O terror, eterno parceiro de Cortez, voltaria a lhe acenar neste mesmo 1987. A Editora Martins Fontes propõe ao artista uma compilação de HQs do gênero em um álbum intitulado *Saga de Terror*. O livro, todavia, só seria publicado no ano seguinte – quando também foi instituído pela AQC-SP o Troféu Jayme Cortez, dedicado a artistas, entidades, eventos, manifestações ou organizações que tenham prestado grandes contribuições aos quadrinhos brasileiros.

Ao contrário do prêmio que carregava seu nome e contemplava o melhor cartaz de cinema brasileiro do ano, o Troféu Jayme Cortez – entregue no Dia do Quadrinho Nacional juntamente ao Troféu Ângelo Agostini – era uma homenagem póstuma. O terror da vida real, de forma inesperada, batera à sua porta no domingo, 28 de junho de 1987.

Naquele dia, logo pela manhã, Cortez se sentiu mal, sendo imediatamente levado à UTI do Hospital Matarazzo. Seu estado se agrava e o artista entra em coma, permanecendo assim até as 2 horas e 20 minutos do sábado seguinte, 4 de julho. Uma parada cardíaca colocaria fim à trajetória de um dos maiores nomes das artes gráficas brasileiras.

Especula-se que Jayme Cortez tenha ido à óbito em decorrência dos excessos cometidos com o álcool. Ninguém, contudo, confirma essa versão dos fatos. Sequer vem ao caso. O vazio deixado por ele é gigantesco e inegável.

Cortez é um caso raro. Foi um profissional multimídia antes do termo se tornar usual como é hoje. Impressiona não só a sua espantosa versatilidade, mas principalmente o sucesso obtido em todas as áreas onde atuou. Deixou marcas indelévels e cravou seu nome na História brasileira da ilustração, dos cartazes, da publicidade, do mercado editorial e, em particular, das histórias em quadrinhos.

Apesar do tino comercial, Jayme Cortez jamais abdicou de sua expressão artística como modo primordial de subsistência. Viveu do (e para o) seu desenho. Empreendeu como poucos no mercado editorial, sem nunca tornar-se meramente um empresário – como, por exemplo, o discípulo Mauricio de Sousa. Manteve, até os últimos dias, a chama da própria criatividade acesa.

Cortez era, antes de mais nada, um comunicador. Seu desenho buscava o olhar do leitor, do expectador, do público. Engana-se, porém, quem acha que o luso-brasileiro não tinha seus arroubos de artista plástico. Criou murais e

tapeçarias. Produziu gravuras em diferentes técnicas. Deu à luz obras sem função pré-determinada. Mas seu élan – provavelmente nascido quando se encantava, ainda criança, com as tiras de quadrinhos – era este tipo de expressão típica da era da reprodutibilidade técnica. Apesar das inúmeras exposições das quais participou, individual ou coletivamente, o principal de sua obra não existiu para ocupar as paredes de museus ou galerias, mas o imaginário das pessoas através de livros, revistas, gibis, pôsteres, cartazes, propagandas, filmes.

No campo da atuação política, Jayme jamais se demonstrou afeito a questões puramente ideológicas. É praticamente impossível encontrar registros de um pronunciamento seu acerca de governos, ditadura militar ou algo desta natureza. Sua luta se deu invariavelmente na defesa do artista brasileiro e de sua autonomia. Logo ele, que não nasceu brasileiro, mas se fez brasileiro.

Mais de três décadas após sua morte, o nome de Jayme Cortez permanece reverenciado pelos profissionais das áreas nas quais empregou seu irrefreável talento. Junto ao público, contudo, um fenômeno vem se processando lentamente. Antes um artista gráfico que um artista plástico, a obra de Cortez não se preserva através de museus, galerias e coleções particulares ou privadas. Sua produção teve, acima de tudo, um caráter popular – o que afastou, ao longo dos anos, a quantidade de pesquisas, análises e avaliações que efetivamente merece.

Por outro lado, para que possa ocupar o imaginário de novas gerações, é preciso que sua obra esteja continuamente disponível. Não deixa de ser dramático constatar, por exemplo, que grandes nomes dos quadrinhos brasileiros contemporâneos jamais leram uma única HQ feita por Cortez – grande parte das vezes pela total ausência de oportunidades de ter um de seus gibis em mãos.

Justiça seja feita, os últimos anos têm registrado um notável esforço no resgate da obra do ilustrador e quadrinista. Fabio Moraes é figura fundamental nesse processo, organizando e/ou auxiliando editorialmente as publicações que têm chegado às livrarias. Passaram por ele os manuais de desenho lançados pela Editora Criativo, bem como a edição *Zodiako Premium*, editada pela Opera Graphica. Mas cabe à antologia de HQs de horror *Fronteiras do Além*, lançada em 2020 pela prestigiada editora Pipoca & Nanquim, o título de mais bem-

sucedida republicação dos trabalhos de Cortez. Com capa dura, acabamento de luxo e precioso cuidado editorial – do qual, mais uma vez, Fabio Moraes tomou parte – o álbum foi também um sucesso de público. Prova cabal de que, com o devido tratamento, o autor pode não só reencontrar antigos leitores, como também despertar o interesse das novas gerações.

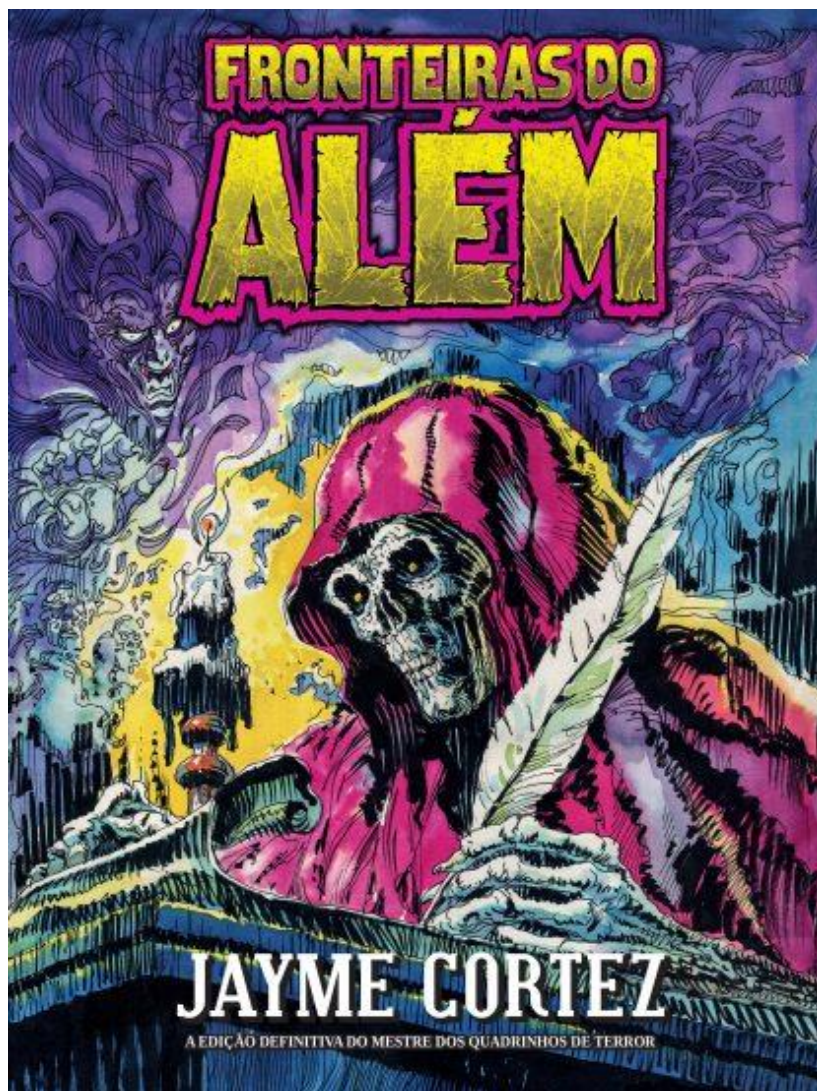


Figura 151: Os quadrinhos de terror de Jayme Cortez voltam a fazer sucesso no mercado editorial brasileiro.

Fonte: CORTEZ, J. *Fronteiras do Além*. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2020.

Jayme Cortez é um marco das artes gráficas brasileiras. No campo das histórias em quadrinhos, em particular, é reputado como um dos grandes nomes de nossa História. Hierarquias à parte, seu legado é gigantesco e de forma alguma pode ser esquecido ou negligenciado. Logo, pesquisar Jayme Cortez é uma tarefa fundamental e imperiosa. E é a ela que se soma esta tese.

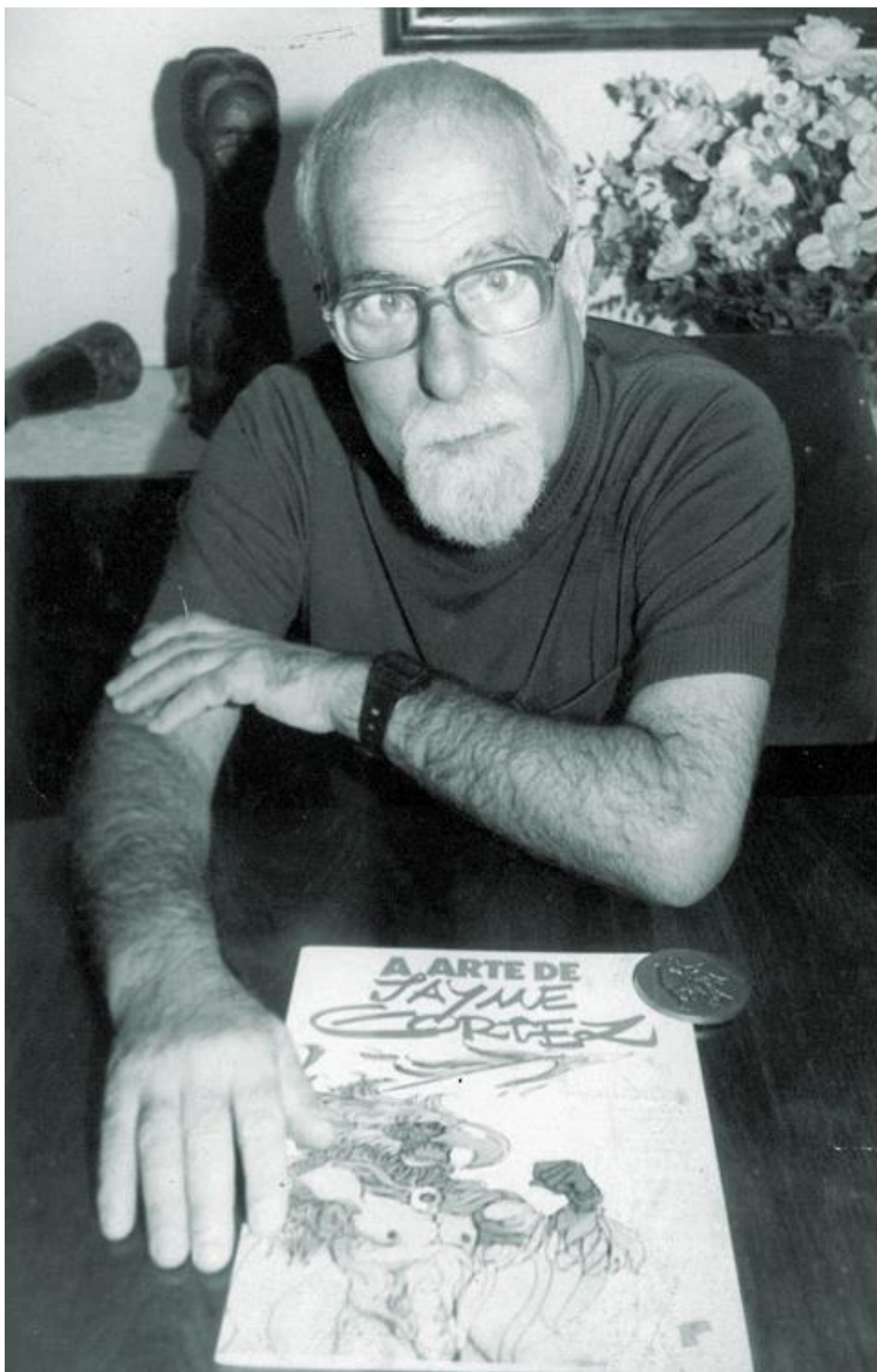


Figura 152: Jayme Cortez (1926 – 1987).
Fonte: Acervo Fabio Moraes.

3 OS RETRATOS DO MAL: DIFERENTES VERSÕES DE UM CLÁSSICO DOS QUADRINHOS BRASILEIROS

Crás! foi o nome da nova empreitada da Editora Abril no segmento das histórias em quadrinhos. Lançada em 1974 e idealizada por Cláudio de Souza – amigo de longa data de Cortez –, tinha como proposta editorial ser uma sofisticada revista em cores e formato magazine (21 x 28 cm), nos moldes dos quadrinhos adultos então veiculados na Europa, como a francesa *Pilote* e a italiana *Linus*. Em seu primeiro número, com destaque na capa, é publicado *O retrato do mal*, de Jayme Cortez. A HQ se tornaria um clássico dos quadrinhos brasileiros, com diversas reedições posteriores.

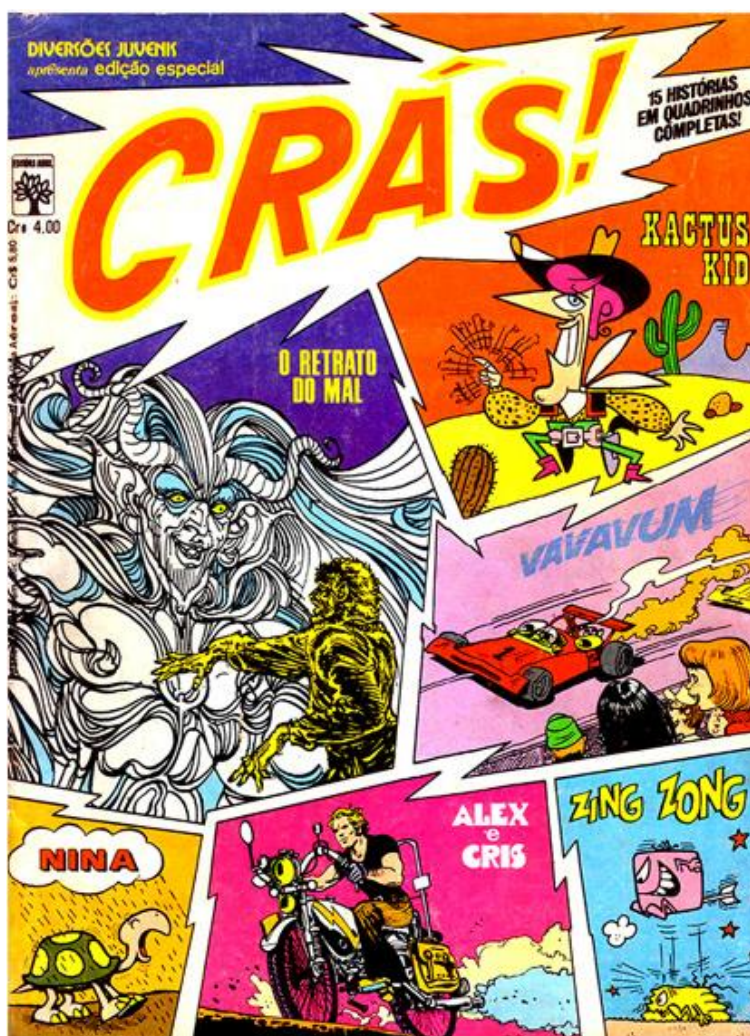


Figura 153: A histórica capa de *Crás!* nº 1.

Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 6. São Paulo, 2015.

A curiosidade é que em 1961, pela Editora Outubro, Jayme Cortez havia apresentado uma primeira versão – com apenas três páginas – de *O retrato do mal*. A diferença de abordagem e estilo entre as duas HQs é notável.



Figura 154: Página 1 de *...O retrato do mal!* em sua versão original, de 1961.
 Fonte: MORAES, F. (<http://jaymecortez.blogspot.com.br/>)



Figura 155: Página 2 de ...*O retrato do mal!* em sua versão original, de 1961.
 Fonte: MORAES, F. (<http://jaymecortez.blogspot.com.br/>)

Na versão original de *O retrato do mal*, o protagonista é o pintor Jules Gascon. Conforme atesta a primeira página da HQ, Gascon passara a vida no “mundo do mal”, devotando-se a toda sorte de vícios no intuito de criar, com a maior fidelidade possível, sua obra-prima absoluta. Nota-se de imediato um certo teor moralista na história, no qual uma existência dedicada aos vícios – seriam prazeres? – teria criado o escopo necessário para o artista ter êxito no sinistro objetivo de retratar o mal em si.

Ao finalizar o trabalho de longos 40 anos, o pintor se propõe um brinde. Vem então a surpresa: a pintura havia desaparecido da tela, deixando-a totalmente vazia. Gascon ouve então a voz do Demônio, que criara vida a partir da perfeição de sua obra.

Submerso nas densas sombras do ateliê do artista, o Demônio nunca se dá a ver por completo. Amedrontado, Gascon afirma que sua única intenção era meramente retratar o mal em toda sua força, nada além disso. O Demônio, contudo, não aceita os argumentos do pintor e ameaça aniquilá-lo.

Desesperadamente, Gascon apanha uma espátula e se lança sobre a tela em branco, destruindo-a. Um grito lancinante cruza o ar. O Demônio desaparecera do ateliê, ressurgindo como pintura na tela dilacerada. Gascon havia destruído sua obra máxima. Sua alma, contudo, estava a salvo. E sublinhando o caráter moralista da HQ de Jayme Cortez, o último recordatório vaticina: “E jamais Gascon voltaria a aprofundar-se nos sombrios caminhos que um homem não deve trilhar!...”

A versão publicada em 1961 pela Editora Outubro se configura, deste modo, como uma espécie de parábola de redenção. Existem caminhos que um homem não deve trilhar, sob pena de abrir mão de sua salvação pessoal. A influência do clássico da literatura fantástica *O retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde, é gritante.

Graficamente, a HQ de Jayme Cortez é marcada por uma visualidade barroca e precioso uso da técnica *chiaroscuro* – que consiste no acentuado contraste entre luz e sombras na representação de um objeto. Densas áreas negras e complexas tramas de hachuras dominam as três páginas da narrativa. É notável a influência do mestre português Eduardo Teixeira Coelho sobre o desenho de Cortez.

Por fim, resta ainda uma particularidade no que tange ao título da clássica HQ de Jayme Cortez. Ao contrário da segunda versão, aquela publicada em 1961 tem seu título grafado da seguinte maneira: ...*O retrato do mal!*, com reticências no início e ponto de exclamação ao final.

Em fevereiro de 1974, chega às bancas de norte a sul do Brasil a revista *Crás!*: uma publicação de alta qualidade gráfica e editorial, apenas com autores brasileiros em diversos gêneros de histórias em quadrinhos. Infelizmente, o projeto não vingou, durando apenas seis edições – sendo que a partir da terceira, adota o formatinho (13,5 x 19 cm) e passa a publicar apenas HQs de humor. A capa do nº 01, todavia, traz em destaque a nova versão de *O retrato do mal* – que logo se tornaria um marco dos quadrinhos brasileiros de terror.

Nesta nova versão, expandida para oito páginas, o que se vê é um Jayme Cortez maduro, no auge da forma, com o estilo que lhe deu reconhecimento internacional completamente consolidado. Não há mais sombras aparentes da influência de E. T. Coelho sobre seu traço.

Na década de 1970, trabalhou na agência de publicidade *McCann Erickson* e seu desenho, influenciado pela linguagem dos *layouts* publicitários, tornou-se mais solto e estilizado. Sempre atual e buscando novas formas de expressar sua arte, Cortez criaria um estilo mais moderno. Profundo conhecedor da história da arte e de seus movimentos estéticos, o artista admirava a *Art Nouveau* de Alphonse Mucha e as gravuras clássicas de Gustave Doré. Cortez pesquisava novas maneiras de representar graficamente seus trabalhos, e acabaria por mesclar os estilos desses dois artistas ao seu próprio, criando uma nova linguagem de desenho.

Começou fazendo ensaios dessa nova fase em ilustrações para livros feitos por essa época. Seu laboratório final foi na produção da segunda versão de sua mais famosa história em quadrinhos de terror: *O Retrato do Mal*. (MORAES in MORAES, 2014: p. 19)

Concebida originalmente em preto e branco, *O retrato do mal* foi publicado em cores na *Crás!*. Ainda que tenha acompanhado todo o processo de colorização – apresentando uma belíssima composição de cores planas e chapadas, que imediatamente remetem à *Pop Art* –, Cortez sempre ressaltou sua preferência pela versão P&B. No futuro, a HQ seria republicada diversas vezes nos moldes imaginados por seu criador. Ou seja, a se considerar a presença de cores na publicação da *Crás!*, existem três – e não duas – versões de *O retrato do mal*.

MUITOS ARTISTAS TÊM SIDO PRETENSIVOS, MAS NÃO COMO GASCON, QUE DEDICOU TODA UMA EXISTÊNCIA À PROCURA DE ALGO ASSUSTADOR! VAMOS ASSISTIR À SUA ESTRANHA HISTÓRIA...



Figura 157: Página de abertura de *O retrato do mal*, versão de 1974.
 Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.



Figura 158: Página 2 de *O retrato do mal*, versão de 1974.
 Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.



Figura 160: Página 4 de *O retrato do mal*, versão de 1974.
 Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.



Figura 161: Página 5 de *O retrato do mal*, versão de 1974.
 Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.



Figura 162: Página 6 de *O retrato do mal*, versão de 1974.
 Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.



Figura 164: Página final de *O retrato do mal*, versão de 1974.
 Fonte: CORTEZ, J. *Saga de terror*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

Enquanto a versão de 1961 seguia uma abordagem narrativa eminente clássica e linear, Jayme Cortez lança mão de recursos metalinguísticos em sua nova investida sobre o tema. A primeira página da HQ é sintomática neste aspecto.

A *splash page* – nome técnico dado às páginas de histórias em quadrinhos que se valem de um único quadro – utilizada pelo quadrinista para abrir a história funciona como um cartaz de cinema, ambientando a narrativa e convidando o leitor a adentrar o sombrio mundo do pintor Gascon. O pré-nome Jules foi abolido por Cortez nesta nova versão, ainda que o personagem mantenha as características físicas da HQ publicada pela Editora Outubro – e que, coincidência ou não, lembram as feições do próprio autor.

Voltando à página de abertura, o que se vê é um belíssimo painel, representando um decrépito palco de teatro, emoldurado por cortinas cênicas em frangalhos. Um feixe de luz desce do teto, iluminando o cavalete sobre o qual repousa a tela que contém o título da HQ. Aos pés da tela, um rato percebe a chegada de seu predador devido à sombra projetada sobre si. Ao fundo, demônios e assombrações se retorcem sob a fluidez dos traços de Cortez. A metalinguagem se faz presente uma vez que não estamos no ateliê de Gascon, mas numa ribalta imaginária que condensa todos os aspectos da narrativa que se descortinará em seguida.

A segunda página tem início na fusão da tela mostrada na página anterior com o cenário onde a história irá se desenvolver. Um gato preto persegue o assustado rato e atravessa este portal metalinguístico, entrando pela janela do atelier do pintor Gascon. Este gato preto, inexistente na primeira versão da HQ, desempenhará um papel crucial em *O retrato do mal*. Narrativamente, o felino será o interlocutor com o qual Gascon travará intenso diálogo. Por outro lado, traça-se um novo paralelo com a literatura fantástica, para além de *O retrato de Dorian Gray*: *O gato preto*, de Edgar Allan Poe.

As histórias em quadrinhos são um meio de comunicação dono de uma gramática ímpar. Diante da página de uma HQ, é impossível para o autor manter controle sobre o olhar do leitor. É impossível evitar que este, caso queira, não veja o último quadro da página, onde está situado o desfecho do bloco narrativo. Somente nos quadrinhos o espectador possui (a cada página) uma visão simultânea do presente, passado e futuro da ação que se desenvolve.

Do ponto de vista teórico, tal condição exclusiva das HQs traz sérias implicações. Os referenciais usualmente utilizados para a análise da imagem (provenientes da fotografia e das artes plásticas) não são adequados ao seu estudo.

Muitos dos conceitos utilizados para estudar os quadrinhos são provenientes da narrativa cinematográfica. Os quadrinhos são uma seqüência de quadros, vinhetas, assim como o cinema. A diferença é que no cinema as imagens estão em movimento constante enquanto que nos quadrinhos elas são estáticas. (SILVA, 2001: 2)

É possível, deste modo, aplicar parte do vocabulário cinematográfico à análise das histórias em quadrinhos. Pode-se, sob este prisma, considerar enquadramentos, planos, cortes e tomadas. Contudo, na linguagem do cinema há um controle do diretor sobre o espectador, a determinar-lhe qual imagem será vista e por quanto tempo. O mesmo não acontece nos quadrinhos. Daí que, embora nos sejam úteis os instrumentos de análise da imagem cinematográfica, eles são incapazes de cobrir todas as particularidades das HQs.

O brilhante trabalho realizado por Jayme Cortez na versão de 1974 de *O retrato do mal* traz essa dicotomia. Pode-se perceber uma abordagem cinematográfica na HQ, ao mesmo tempo em que vários de seus elementos são puramente quadrinísticos. A página 2 é exemplar para a análise destas questões.

Os três primeiros quadros que mostram a chegada do gato à janela de Gascon são virtualmente um plano seqüência, da esquerda para a direita, acompanhando o trajeto e os movimentos do felino. Já os três quadros seguintes configuram um *zoom* sobre o pintor, culminando em um dramático *close* de seu rosto tomado pela excitação de ter concluído sua obra máxima. O quadro final, que ocupa praticamente a metade inferior da página, é um plano aberto de grande impacto gráfico.

Se na linguagem cinematográfica a janela de exibição possui invariavelmente as mesmas dimensões – variando apenas a proximidade daquilo que é mostrado –, nas histórias em quadrinhos o autor pode escolher livremente o tamanho de cada quadro, atribuindo a eles valores narrativos. Esse é o expediente que Jayme Cortez usa de forma primorosa ao longo de *O retrato*

do mal. Uma vez que a referida HQ se caracteriza mais por diálogos que por ações, o modo encontrado pelo artista para manter a atenção do leitor foi estabelecer uma dinâmica onde cada final de página traz uma imagem graficamente forte, instigando-o rumo à página seguinte. Por esta via, a composição de cada página em *O retrato do mal* revela um profundo domínio da linguagem quadrinística. Não por acaso, Jayme Cortez é reputado como um mestre dos quadrinhos brasileiros e mundiais.

A segunda página de *O retrato do mal* traz ainda importantes dados gráficos que se repetirão ao longo da HQ. Cortez novamente lança mão de uma abordagem barroca e da técnica do *chiaroscuro* para representar o universo de Gascon. Todavia, as hachuras não se consolidam em áreas de preto sólido, como na versão original. As únicas manchas de preto chapado presentes nas oito páginas da história em quadrinhos são aquelas utilizadas para representar o gato – e, em menor medida, os tijolos externos do atelier do artista. Toda a gradação de sombras se dá através de complexos e elaborados cruzamentos de hachuras.

Na página seguinte, Gascon toma o gato nos braços e lhe explica do que trata sua obra, enquanto esboça um demônio em um pedaço de papel. Assustado, o gato salta de seu colo, em outro quadro de grande potência gráfica, ocupando toda a extensão horizontal inferior da página. Trabalhar as páginas como blocos narrativos onde os últimos quadros devem funcionar como ganchos que levam a leitura adiante é a técnica utilizada com maestria pelo autor.

A página 4 demarca o ponto de virada da história. É nela que o Demônio se materializa, parecendo emergir do esboço feito há pouco por Gascon. Se na HQ de 1961 o Demônio jamais se dava a ver claramente, abrigado pelas sombras, aqui ele surge em translúcido esplendor.

Metalinguisticamente, Jayme Cortez apresenta uma solução gráfica de grande originalidade na representação do Demônio: enquanto Gascon e seu mundo são expressos de forma barroca, o Demônio se faz visível no estilo *art nouveau*. Se Gascon se constitui visualmente através das tramas de hachuras, o Demônio é evanescente, fluido, dinâmico, bruxuleante. Nenhuma das sinuosas linhas que o constituem se cruzam. Etéreo e fantasmagórico, não se sabe onde termina a carne e começam as chamas (ou vapores) que o envolvem. A versão

em cores publicada em *Crás!* ressalta este aspecto: o Demônio é mostrado invariavelmente com a mesma cor utilizada no fundo dos quadros.

A sequência da HQ mostra o embate entre Gascon e o Demônio. Na curta narrativa de 1961, o Demônio já surgia com a intenção de destruir o pintor. Aqui, ele se põe a seduzi-lo com fama e riqueza. A contrapartida exigida, contudo, é tão terrível que, ao sussurrá-la aos seus ouvidos, deixa Gascon em completo pânico. Décadas de clichês de narrativas de terror não deixam margem de dúvida acerca daquilo que o Demônio deseja do pintor: sua alma – algo que será confirmado ao final da história. Todavia, mesmo que de antemão tal pacto seja facilmente dedutível, o recurso de não explicitá-lo em palavras confere uma certa sofisticação ao texto de Cortez.

A página 6 dá prosseguimento à disputa entre os personagens. Graficamente, o barroco de Gascon se vê oprimido e confinado pela *art nouveau* do Demônio. O pintor resiste ao pacto secretamente proposto, enquanto o Demônio ameaça dar vida à pintura, colocando-a contra seu próprio criador. Eis então uma nova diferença em relação à HQ original, onde o Demônio surgia deixando a tela vazia. Isto não ocorre na presente versão. Em momento algum a pintura some da tela. Entretanto, Jayme Cortez opta por jamais mostrar o quadro de frente, deixando para a imaginação do leitor a obra mais perturbadora e aterrorizante que este possa imaginar.

Gascon encontra uma solução desesperada para o seu drama na página 7. Apoiado sobre uma mesa com pão e vinho, apanha uma faca e se atira sobre a tela, retalhando-a com violência. Os dois quadros que descrevem esta cena são amplos e horizontais, ocupando 2/3 da página, e estão separados não pela tradicional sarjeta quadrinística, mas pelo grito desesperado do Demônio, indicando sua derrota iminente.

Ao contrário da versão da Editora Outubro, os cenários deste novo *O retrato do mal* são apenas sugeridos. Cortez abdica de uma representação espacial mais concreta em nome de um expressionismo gráfico facultado pela própria linguagem das histórias em quadrinhos. Mais do que determinar com precisão os objetos cenográficos, o artista busca criar espaços atmosféricos subjetivos, onde esses mesmos objetos só aparecem quando a cena assim exige.

A página final é uma *splash page* que pode ser decupada em dois momentos gráfico-narrativos. No primeiro, a silhueta de Gascon apunhala a tela, em meio a uma espiral de criaturas diabólicas a se desvanecerem. Em seguida, recostado ao que restou do quadro, Gascon se apresenta absolutamente extenuado, com o gato negro aconchegado à sua perna direita. Ao fundo, a sugestão de um alvorecer, com raios de Sol atravessando a janela e iluminando o ateliê.

O fato da metade superior da página 8 ser sombria e carregada, enquanto a inferior – que conclui a HQ – ser clara e luminosa indica a vitória da luz sobre as trevas. O teor moralista presente em 1961 reaparece nesta nova versão de *O retrato do mal*. O recordatório final não deixa dúvidas: “Assim Gascon destrói o que tinha considerado sua maior obra. Entretanto, dessa maneira, Gascon consegue salvar o que tinha de mais importante... A SUA ALMA!”

Enquanto a versão lançada pela Editora Outubro em 1961 permanece desconhecida da maioria dos leitores e pesquisadores de histórias em quadrinhos, a HQ que veio à luz em 1974 terminou por se converter em um reconhecido clássico do quadrinho nacional. Desde então, foi republicada diversas vezes, todas em preto e branco – a primeira delas no nº 02 da revista *Spektro* (Editora Vecchi), em 1977. Em 1988, *O retrato do mal* foi o carro-chefe do álbum *Saga do Terror*, dedicado a Cortez e publicado logo após sua morte pela Editora Martins Fontes. O mesmo se repetiu em *Fronteiras do Além*, da editora Pipoca & Nanquim, em 2020. Na Itália, a HQ saiu na prestigiada revista *Sgt. Kirk*, enquanto em Portugal ocupou as páginas de *Quadrinhos e Ploc*.

Uma das reedições mais interessantes de *O retrato do mal* se deu em 1978, na publicação especial *O Grande Livro do Terror!*, da Editora Argos. Ali, o próprio Cortez decupou por completo a HQ, explicando todas as decisões criativas tomadas em sua construção. Chama a atenção a consciência e a técnica com que o artista elabora sua narrativa quadrinística. Por outro lado, fica clara sua concepção de que a linguagem dos quadrinhos deriva da linguagem cinematográfica, não sendo, deste modo, autônoma.

A linguagem de narração de uma história em quadrinhos, tem suas origens na técnica da decupagem cinematográfica.
Os olhos do autor são o ponto de vista de uma câmera em seus recursos óticos e seus movimentos.

Os grandes planos gerais, em contraste com os closes, as mudanças de pontos de vista, as panorâmicas sobre o assunto focalizado, os cortes e contrapontos de imagem, são também a linguagem do quadrinho. A técnica do desenho, como na fotografia, produz os efeitos de iluminação, os “desfoques” e as “fusões” necessárias. Os balões são os diálogos, os textos, as narrações; e o som é feito com letreiros especiais. (CORTEZ in PORTO, 1978: p. 75)

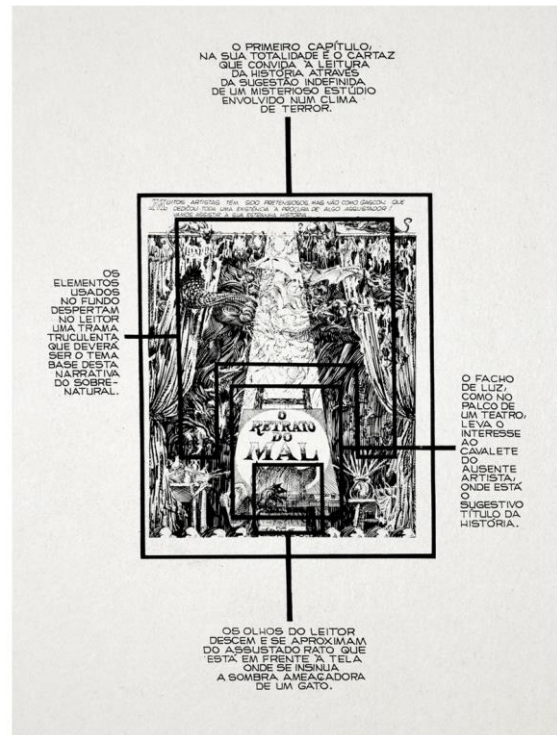
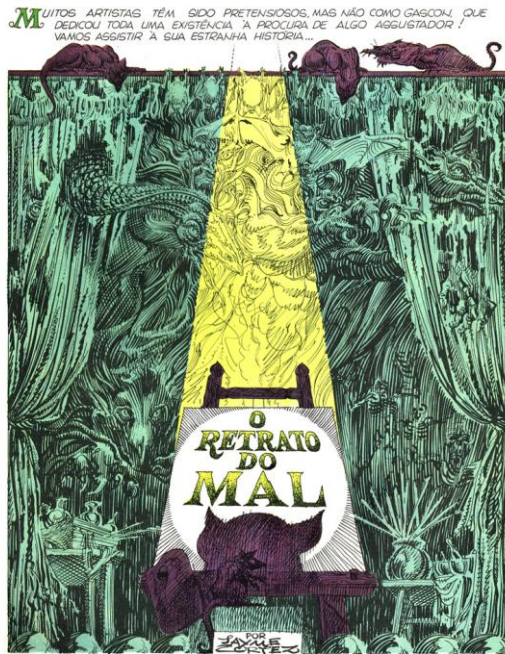
As considerações de Jayme Cortez refletem não só uma visão pessoal, mas um pensamento que era comum ao seu grupo de amigos e colegas de trabalho. Álvaro de Moya, Reinaldo de Oliveira e Cláudio de Souza, entre outros, eram aficionados por cinema. Para além disso, embutem ainda o estágio em que os (raros) estudos teóricos e acadêmicos acerca das HQs se encontravam à época. Logo, associar as histórias em quadrinhos ao cinema era também uma forma de legitimá-las como uma linguagem rica e complexa – capaz, inclusive, de se converter em um campo de notável expressão artística.

Ao relacionar a técnica do desenho nos quadrinhos com a iluminação cinematográfica, Cortez deixa subtender sua predileção pela versão em preto e branco de *O retrato do mal*. Após a primeira publicação da HQ na revista *Crás!*, ele reafirmaria isso por diversas vezes. Trata-se, aí, do controle exercido pelo autor sobre todos os aspectos da narrativa, sem interferências externas.

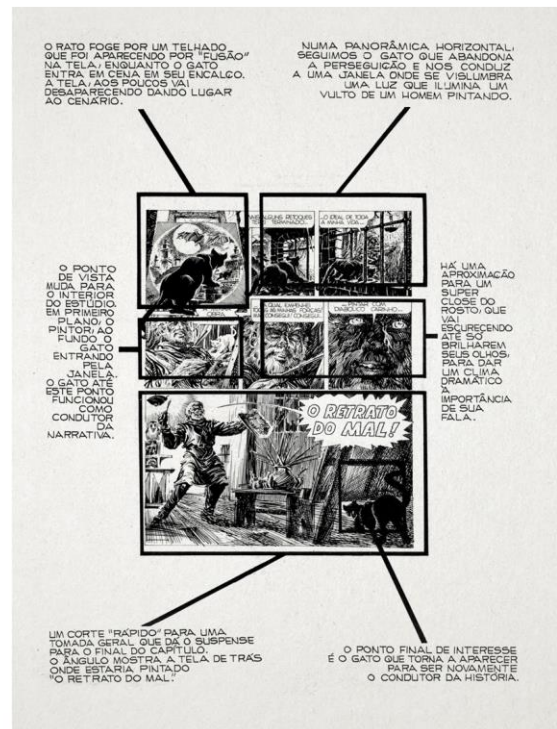
A colorização aplicada em *O retrato do mal* afetou diretamente os aspectos de iluminação e fotografia (em seus sentidos cinematográficos) como haviam sido originalmente concebidos por Cortez. Em certa medida, é como se fosse uma outra HQ – daí as posteriores queixas do quadrinista. Em contrapartida, o próprio Jayme Cortez supervisionou a aplicação de cores e, por mais que elas possam trair sua intenção inicial, o resultado está longe de ser prejudicial. O uso de cores planas e chapadas conferiu à obra uma beleza plástica inquestionável, além de assumir uma função narrativa propriamente dita. A transição entre cores quentes e frias serve à HQ, assim como cria planos distintos dentro de um mesmo quadro. Continuidades e rupturas são estabelecidas cromaticamente dentro da página. E elementos de cena são destacados sempre que necessário.

Em sua publicação virtual *MeMo – a revista da memória gráfica* nº 5 (fevereiro de 2015), Toni Rodrigues republica, lado a lado, as versões de *O retrato do mal* como vistas em *Crás!* e em *O grande livro do terror!*, propiciando

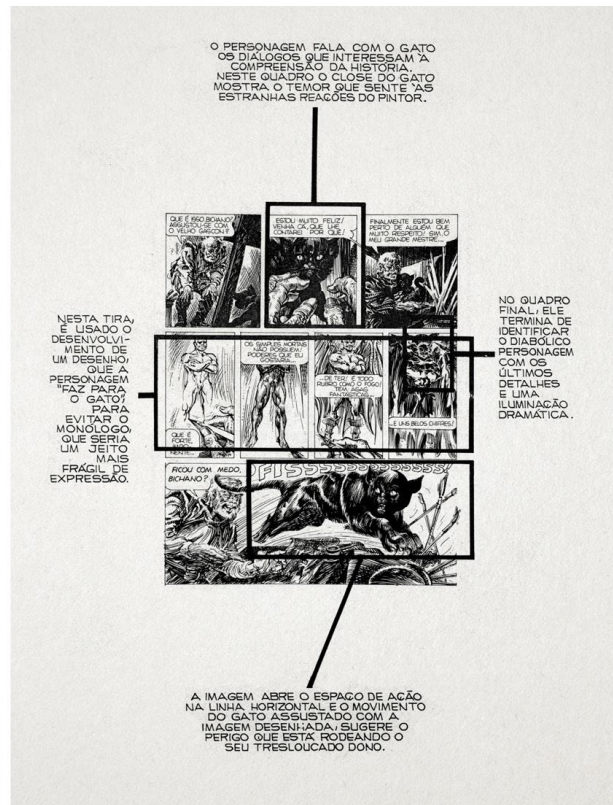
um interessante exercício de comparação. Tomo aqui a liberdade de reproduzi-las.



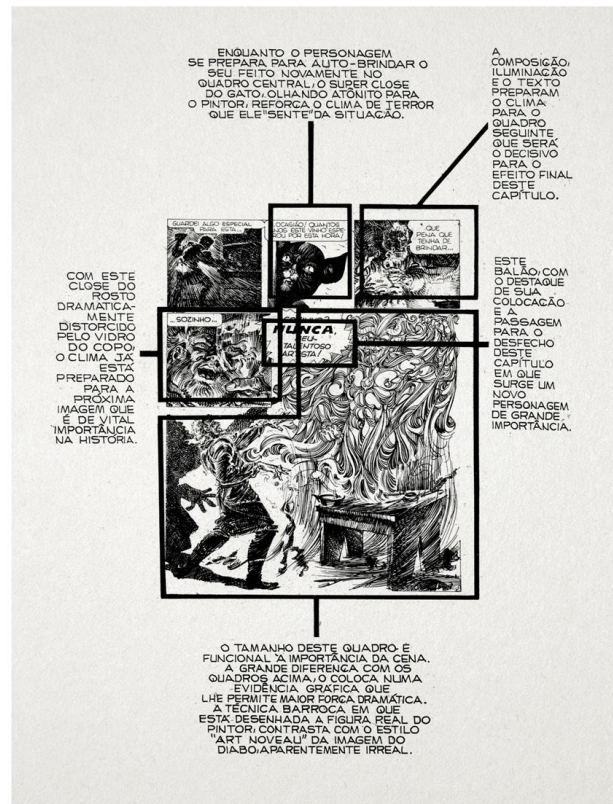
Figuras 165 e 166: Página 1 de *O retrato do mal* em *Crás! nº 1* e *O Grande Livro do Terror!*
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.



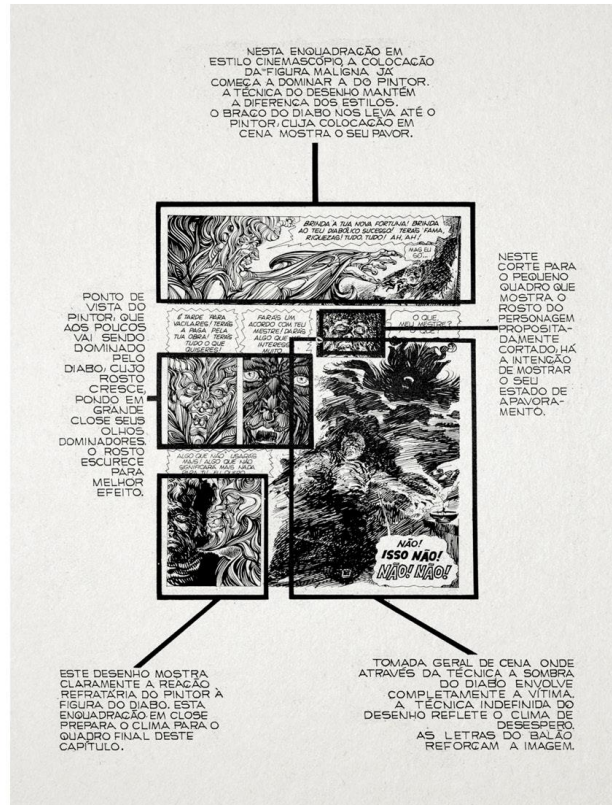
Figuras 167 e 168: Página 2 de *O retrato do mal* em *Crás! nº 1* e *O Grande Livro do Terror!*
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.



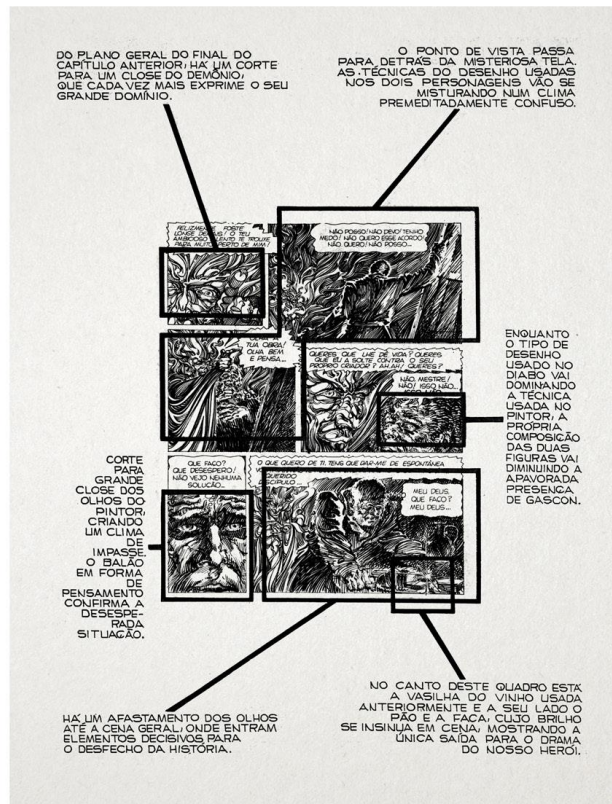
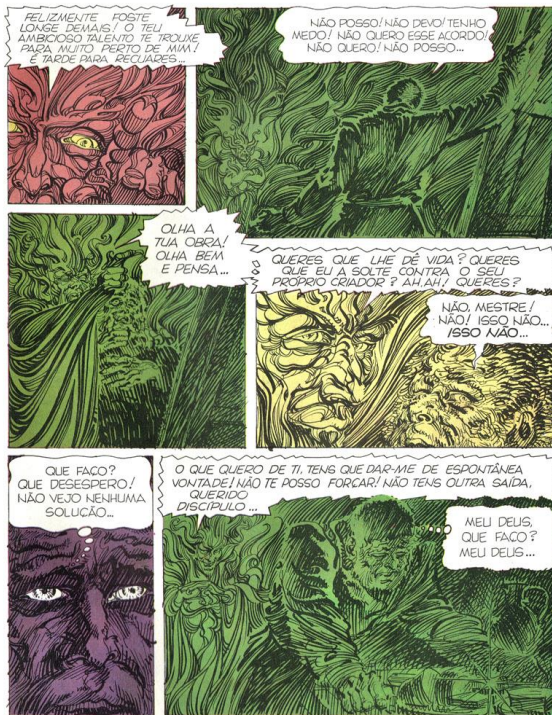
Figuras 169 e 170: Página 3 de *O retrato do mal em Crás! nº 1* e *O Grande Livro do Terror!*
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.



Figuras 171 e 172: Página 4 de *O retrato do mal em Crás! nº 1* e *O Grande Livro do Terror!*
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.



Figuras 173 e 174: Página 5 de *O retrato do mal em Crás! nº 1* e *O Grande Livro do Terror!*
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.



Figuras 175 e 176: Página 6 de *O retrato do mal em Crás! nº 1* e *O Grande Livro do Terror!*
 Fonte: RODRIGUES, T. *MeMo – a revista da memória gráfica nº 6*. São Paulo, 2015.

Ainda que o roteiro transite por clichês de gênero, a originalidade gráfica e experimentação da linguagem quadrinística tornam *O retrato do mal* um marco indelével da portentosa tradição que o Brasil tem nas histórias em quadrinhos de terror. Ou melhor, um marco indelével na própria História das histórias em quadrinhos brasileiras.

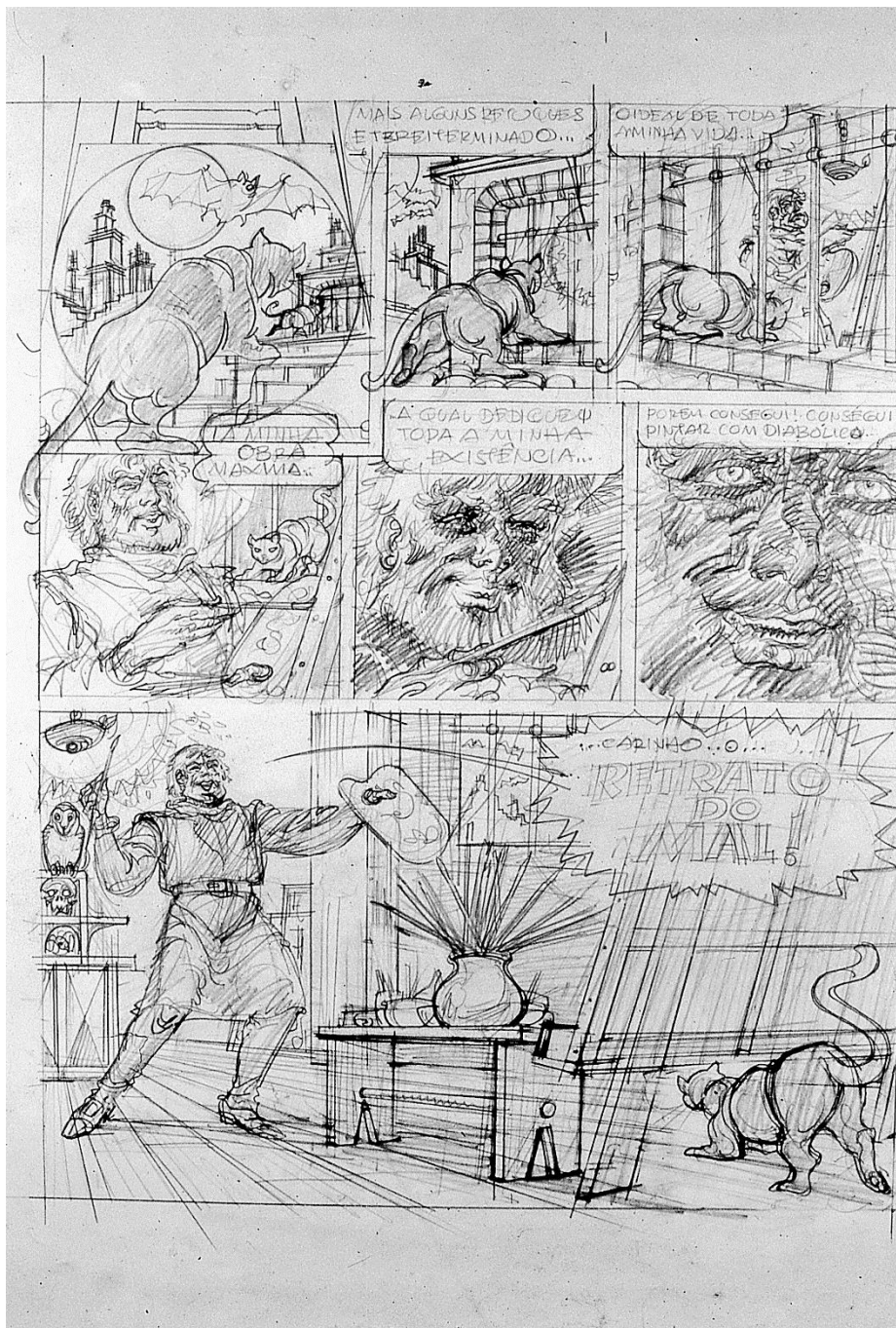


Figura 181: Original a lápis da página 2 de *O retrato do mal*.
Fontes: Acervo Fabio Moraes.

4 O PROJETO

Tão logo o curta-metragem *O Ogro* – cuja direção se divide entre mim e Márcia Deretti – foi lançado em 2011, demos início à pré-produção de uma nova animação baseada em outro clássico dos quadrinhos de terror brasileiros: *O retrato do mal*, de Jayme Cortez. Conforme dito anteriormente, acalento o desejo de realizar ao menos três filmes homenageando grandes nomes dessa importante tradição das HQs nacionais: Julio Shimamoto, Flavio Colin e Jayme Cortez. As razões da primeira adaptação ter sido justamente de uma obra do “Mestre Shima” – alcunha pela qual Shimamoto é conhecido no meio – se deveu a um exclusivo e premente fator: dos três quadrinistas, é o único vivo.

Estabelecer hierarquias entre artistas (e obras) é tarefa das mais complexas e ingratas. Logo, não adentrarei esta seara. Shima, Colin e Cortez são, indiscutivelmente, grandes expoentes do quadrinho brasileiro – e não apenas do gênero terror. Some-se a isso a preferência pessoal que tenho em relação a eles e está delimitado o recorte dos autores cujas obras tenho como proposta trazer para o campo da animação. Isso, obviamente, se eu for obrigado a me restringir a apenas três nomes.

À altura do lançamento de *O Ogro*, me pareceu adequado que Jayme Cortez fosse o próximo da fila. Ao contrário de Flavio Colin – que mantinha presença, ainda que modesta, no mercado editorial brasileiro de então –, suas obras estavam mais distantes que nunca do alcance do público. De modo que em 08 de fevereiro de 2012 eu já estava em posse da autorização emitida por Jaime Cortez Martins Filho para dar início à adaptação de *O retrato do mal*.

Não foi difícil conseguir a autorização para darmos início ao processo de produção do curta-metragem. Cheguei ao filho de Jayme Cortez através do responsável pelo acervo do ilustrador, Fabio Moraes. Ambos gostaram muito do que havíamos feito em *O Ogro* e acreditaram em nosso propósito de realizar algo semelhante com *O retrato do mal*.

É sintomático perceber que um filme cuja gestação teve início ainda em 2012 só tenha sido concluído em 2021. Quase uma década para se produzir um curta com menos de dez minutos de duração. Essa demora diz respeito a vários fatores.

De um lado, temos a dificuldade própria de se trabalhar – principalmente sob uma perspectiva autoral – no audiovisual brasileiro. Tal dificuldade se aprofunda quando a produção ocorre fora dos grandes centros, mais acostumados a aportes de verbas públicas e privadas, bem como ao acesso de uma expertise desenvolvida ao longo de anos. Se produzir audiovisual é algo naturalmente desafiador, estes mesmos desafios se amplificam quando enfrentados em regiões periféricas como o Estado de Goiás.

As dificuldades técnicas na produção de desenhos animados constituem um fator que não pode ser negligenciado. Se dividirmos o campo audiovisual em três grandes grupos – quer sejam *live action*¹⁵, documentário e animação –, é possível fazer uma generalização: dentre os três, a linguagem da animação é a mais demorada e laboriosa para se produzir. Trata-se, obviamente, de uma generalização grosseira, uma vez que cada filme possui características e complexidade próprias. Todavia, um simples exercício pode esclarecer a perspectiva por mim levantada: se deixarmos uma câmera gravando pelo período de uma hora, o resultado invariavelmente será um registro de uma hora de imagens em movimento. Por outro lado, para se produzir uma hora de animação na tradicional técnica quadro-a-quadro (com 24 *frames*¹⁶ por segundo), serão necessários 86.400 desenhos. E por maior que seja a equipe de desenhistas, é virtualmente impossível produzir essa quantidade de desenhos em uma única hora.

É preciso ficar claro que os nove anos consumidos na produção de *O retrato do mal* não foram de trabalho ininterrupto. Diferentes problemas e situações surgiram ao longo do tempo. E, para além disso, existiram também as idiossincráticas particularidades do projeto. Tais aspectos serão tratados ao longo da tese. Uma conclusão, contudo, é possível desde já: produzir animação autoral no Brasil não é tarefa das mais simples.

Neste ano de 2021, o panorama da produção cultural e artística no país é crítico. Desde o golpe de 2016, assistimos a um projeto de sucateamento e desmonte das políticas públicas voltadas à área. Artistas e produtores culturais têm sido vítimas de sistemáticos ataques ideológicos por parte do atual governo

¹⁵ *Live action* é o nome que se dá a filmes de ficção feitos com atores reais.

¹⁶ *Frame* (ou quadro) é o nome que se dá a cada imagem fixa de um produto audiovisual.

federal. A extinção do Ministério da Cultura é sintomática deste momento. Em Goiás e Goiânia, a situação não é diferente.

Recuando uma década no tempo – época em que o projeto do curta *O retrato do mal* começava a ser desenvolvido – a realidade era outra. Os mecanismos municipais, estaduais e federais de amparo à cultura estavam em funcionamento, ainda que apresentassem problemas e fragilidades. Mesmo em seus melhores momentos, as políticas culturais sempre ocuparam posição marginal em relação ao estado geral das coisas. De toda e qualquer forma, foi um período promissor, principalmente se comparado à esterilidade dos dias atuais. E foi nos estertores desse ciclo que se criaram as condições materiais para a produção do filme – por intermédio da Lei Goyazes (programa estadual de incentivo à cultura) e da Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Goiânia.

Mercadologicamente, os curtas-metragens existem numa espécie de limbo. Ao contrário dos longas, eles jamais integram o circuito comercial das salas de cinema. Também se diferenciam das séries de TV na medida em que não são episódicos e tampouco se orientam por pesquisas de mercado para encontrar um determinado público-alvo entre os milhões de telespectadores existentes no país. Observa-se daí a baixa presença de curtas-metragens nas programações televisas, especialmente na TV aberta. Os festivais de cinema são, por excelência, a principal e mais prestigiada janela de exibição para curtas. Em paralelo, as últimas décadas têm assinalado a internet como um potente canal de divulgação deste produto audiovisual.

O principal ganho gerado por um curta-metragem não é financeiro, mas simbólico. A virtual impossibilidade de geração de receita com filmes autorais de curta duração propicia uma liberdade artística que não se encontra com tanta facilidade em longas e séries televisivas. Logo, os curtas terminam por se converter num importante espaço de experimentação estética. Engana-se, porém, quem acredita que a função exclusiva desse formato audiovisual é ser um preâmbulo para a produção de longas. Assim como na literatura os contos não são uma preparação que conduzirá o autor à produção de romances, o curta-metragem possui fim em si próprio. Existe toda uma constelação de cineastas que são, por excelência, curta-metragistas.

A criatividade advinda dos curtas-metragens termina por atingir o cinema como um todo. É a eles que a indústria recorre quando a necessidade de

renovações formais se impõe. Como a tônica do neoliberalismo é privatizar os lucros, mas socializar os prejuízos – deixando os investimentos em pesquisa majoritariamente nas mãos do Estado (CHOMSKY, 2020) –, raros são os aportes feitos pela própria indústria cinematográfica no segmento de curtas. Disso tudo decorre a necessidade de políticas públicas para que a produção curta-metragista exista e tenha fôlego. E, como dito anteriormente, foi a partir de políticas públicas regionais que *O retrato do mal* se viabilizou financeiramente.

Tanto a Lei Goyazes quanto a Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Goiânia – os mecanismos utilizados para a produção de *O retrato do mal* – se caracterizam pela renúncia fiscal. De um modo bastante simplificado – uma vez que não é objetivo desta tese se aprofundar nas questões burocráticas envolvidas na realização do curta –, abre-se um edital público para que artistas e trabalhadores da cultura possam submeter seus projetos. Os aprovados recebem uma carta de crédito para captar os recursos junto à iniciativa privada, em troca da isenção de determinados impostos.

Os dois mecanismos – Lei Goyazes e Lei Municipal – comungam uma mesma diretriz em relação às propostas culturais. Em ambos, os projetos devem apresentar proposta artística, exequibilidade técnica e contrapartida social. No caso da produção de desenhos animados, um par de elementos merece destaque no projeto: roteiro e *storyboard*¹⁷.

4.1 Roteiro: primeira versão para o projeto

O roteiro é, virtualmente, o primeiro passo de qualquer produção audiovisual. Nele encontra-se registrada a história que se pretende contar. Cenários, personagens, diálogos, trama e situações: tudo deve estar, tanto quanto possível, previsto no roteiro.

É importante salientar que a escrita do roteiro é uma escrita técnica – que evita, por princípio, valores estritamente literários. Não é ambição do roteirista ser lido como literatura pelo público em geral, mas sim oferecer (ao diretor e à

¹⁷ *Storyboard* é uma sequência cronológica de ilustrações ou imagens – à semelhança de uma história em quadrinhos – utilizada nas produções audiovisuais com o objetivo de planejar, decupar e pré-visualizar uma cena a ser filmada ou produzida.

equipe) a matéria-prima elementar a partir da qual o filme será produzido. De modo que o roteiro não tem – e nem deve ter – fim em si mesmo.

Posto isso, o critério de qualidade de um roteiro é sua clareza e objetividade. Quanto menos restar à interpretação do diretor e sua equipe, mais eficiente terá sido o trabalho do roteirista. É a partir dessa objetividade que será possível identificar a complexidade na realização do filme, podendo-se estabelecer uma previsão tanto de orçamento quanto do tempo a ser investido em cada cena. O roteiro é, deste modo, peça primeira e fundamental ao sucesso da produção.

Dada a sua importância não apenas para o filme, mas para a própria pesquisa em Poéticas Visuais aqui empreendida, reproduzo abaixo a primeira versão do roteiro na íntegra, preservando todas as formatações técnicas que lhe são características.

O RETRATO DO MAL

Animação 2D, Preto & Branco, 10 min

Roteiro de Márcio Mário da Paixão Júnior

SEQUÊNCIA 01 – ATELIER – INTERIOR – NOITE

PLANO ABERTO de um atelier de pintura imerso em sombras. Ao centro, um cavalete com uma tela ainda virgem. Dos dois lados do cavalete, pequenas mesas com instrumentos artísticos tais como pincéis, espátulas e potes de tinta. Nas laterais, duas pesadas cortinas de veludo, amarradas. O atelier é medieval e a escuridão é profunda, revelando apenas a silhueta dos objetos. Um rato surge sobre a mesa da esquerda e caminha para a direita, atirando-se no chão, para depois subir no cavalete.

NARRAÇÃO EM OFF

Por séculos, muitos artistas têm sido vaidosos, arrogantes e pretensiosos. Mas ninguém como Gascon, que dedicou toda sua existência à procura da obra-prima do horror.

Um feixe de luz, como no palco de um teatro, ilumina o cavalete com a tela e revela criaturas espectrais e demoníacas no ambiente. As criaturas se agitam e o rato foge

assustado. A CÂMERA se aproxima do cavalete, até que a tela ocupe todo o PLANO. Enquanto isso, começa a aparecer sobre a tela o título do filme, **O RETRATO DO MAL**, como se fosse pintado com grossas pinceladas. A tinta das letras começa a escorrer como sangue até que a tela fique completamente negra.

SEQUÊNCIA 02 – ATELIER – EXTERIOR – NOITE

TELA EM BLACK. Surgem alguns reflexos que começam a se mover revelando que a tela escura é, na verdade, um SUPERDETALHE do corpo de um gato negro. O gato se afasta, caminhando sobre um telhado de telhas de barro, rumo a uma janela com grossas grades de aço. Ao fundo, a lua cheia brilha sobre uma cidade medieval e morcegos voam contra a luz da lua.

GASCON (off)

Mais alguns retoques e terei terminado...

O gato atravessa as grades da janela. Ao fundo, percebe-se o pintor GASCON que segura uma paleta de tintas com a mão esquerda e com a direita trabalha o pincel sobre uma tela fixada num cavalete. A tela jamais será mostrada de frente durante a narrativa.

GASCON

...O ideal de toda a minha vida...

SEQUÊNCIA 03 – ATELIER – INTERIOR – NOITE

PLANO MÉDIO sobre Gascon, que continua a pintar. Ao fundo, o gato adentra o atelier através das grades da janela. Gascon é um homem robusto e grisalho, com 55 anos de idade. Seus cabelos são desgrenhados e sua barba é cheia. Seus olhos são azuis. Ele usa uma túnica de mangas longas até a altura do joelho, enlaçada por um cinturão de couro com uma pesada fivela de bronze. A devoção de Gascon à arte é absoluta, quase uma obsessão, o que o tornou um homem recluso e misterioso. Solitário e extremamente vaidoso quanto aos seus dotes artísticos, Gascon é tido pelos moradores da vila como excêntrico e até mesmo louco. Alguns, inclusive, o temem, suspeitando que o artista seja um praticante de magia negra.

GASCON

A minha obra máxima...

A CÂMERA se aproxima em CLOSE do rosto de Gascon, enquanto a imagem vai escurecendo até um SUPERDETALHE de seus olhos brilhantes contra o fundo negro.

GASCON

...Na qual empenhei todas as minhas forças!... Mas consegui! Consegui pintar com diabólica paixão...

A CÂMERA se afasta e mostra Gascon recuando após a última pincelada para apreciar sua obra. Ele encontra-se em êxtase. Uma lamparina presa ao teto por uma corrente ilumina o atelier, revelando o piso de tábuas corridas, móveis de madeira, uma coruja empalhada sobre uma prateleira ao fundo, instrumentos variados de pintura, cortinas de veludo e paredes de pedra. O gato se aproxima dos pés do cavalete, sempre mostrado por trás.

GASCON

...O RETRATO DO MAL!

Gascon se aproxima do cavalete, abaixa-se com as mãos sobre os joelhos e olha para o gato.

GASCON

Que é isso, bichano? Assustou-se com o velho Gascon?

CORTE para DETALHE do rosto do gato. As mãos de Gascon avançam cuidadosamente para pegá-lo.

GASCON

Estou muito feliz! Venha cá, que lhe contarei por quê!

Com o gato no colo, Gascon apanha com a mão direita um instrumento de desenho. Ao fundo, à esquerda de Gascon, uma pequena prancheta de madeira com uma folha de papel em branco fixada por um prego.

GASCON

Finalmente estou bem perto de alguém que muito respeito!

Gascon se vira para a pequena prancheta e começa a desenhar sobre o papel.

GASCON

Sim, o meu grande mestre!

DETALHE do papel e da mão de Gascon, que desenha uma forma humanoide que ao final se revela um demônio.

GASCON

Ele é forte, majestoso e tem poderes que os simples mortais jamais sonharam! Poderes que eu gostaria de ter! É rubro como o fogo, tem asas assombrosas e magníficos chifres!

O gato salta assustado do colo de Gascon, emitindo um forte chiado e derrubando um vasilhame cheio de pincéis.

GASCON

FICOU COM MEDO, BICHANO?

Gascon caminha até uma pequena adega e apanha um garrafão de vinho.

GASCON

Guardei algo especial para esta ocasião!

DETALHE do rosto do gato, que treme de medo enquanto observa Gascon.

GASCON

Quantos anos este vinho esperou por esta hora!

Com o garrafão sobre o ombro direito, Gascon serve de vinho um cálice de cristal.

GASCON

Que pena que tenha de brindar...

DETALHE do cálice de cristal com o rosto de Gascon ao fundo. Gascon admira o vinho dentro do cálice e começa a girá-lo. A parte do rosto de Gascon que se encontra atrás do cálice é mostrada distorcida pelo cristal.

GASCON

...Sozinho!

Gascon continua a observar o cálice que começa a refletir uma forma demoníaca. Gascon se assusta com a visão e atira longe o cálice. DETALHE do cálice se espatifando contra uma parede.

CORTE para a imagem do DEMÔNIO, que surge de uma fumaça bruxuleante. O Demônio é bem mais alto que Gascon e mostra um sorriso maligno. Seus chifres são longos e curvados e suas grandes orelhas pontudas exibem brincos de argola. O corpo do demônio é musculoso e seu torso está nu, com um medalhão redondo sobre o peito prendendo uma gigantesca capa esvoaçante. Seus dentes e garras são pontiagudos. Os cabelos longos se misturam à capa e à fumaça ao seu redor. A figura do Demônio é etérea e fluida, e seu desenho adota o estilo Art Nouveau em contraste com a abordagem barroca utilizada na representação de Gascon.

DEMÔNIO

SOZINHO?!? NUNCA, MEU TALENTOSO ARTISTA!

A CÂMERA se afasta e mostra Gascon, atônito, recuando. Percebe-se também que as brumas que se consolidaram no Demônio têm origem no desenho feito por Gascon.

DEMÔNIO

Brinda à tua nova fortuna! Brinda ao teu diabólico sucesso! Terás fama, riquezas, tudo! Tudo! Hahahaha!

GASCON

(balbuciando)

M-Mas eu só...

DETALHE do rosto do Demônio e seu olhar maligno. A CÂMERA se aproxima e a imagem escurece, ressaltando o brilho dos olhos do Demônio.

DEMÔNIO

É tarde para vacilares! Terás o pagamento pela tua obra! Terás tudo o que quiseres! Farás um acordo com teu mestre! Darás algo que me interessa muito...

DETALHE do rosto de Gascon, tomado pelo pavor.

GASCON

O quê, meu mestre? O quê?

DETALHE do perfil do rosto do Demônio, falando ao ouvido esquerdo de Gascon, que o fita pelo canto dos olhos, notadamente amedrontado.

DEMÔNIO

Algo que não usarás mais! Algo que não significará mais nada para ti! Eu quero...

O Demônio cochicha algo ao ouvido de Gascon e em seguida lhe dá uma lasciva lambida na face esquerda.

A CÂMERA se afasta e mostra Gascon cambaleando em pânico. O Demônio se dissolve em negras brumas ao fundo e ao redor do artista.

GASCON

NÃO! ISSO NÃO! NÃO! NÃÃÃÃO!

SUPERDETALHE do rosto do Demônio, que aponta para Gascon.

DEMÔNIO

Felizmente, foste longe demais! O teu ambicioso talento te trouxe para muito perto de mim! É tarde para recuares!

Gascon, abatido, apóia-se no cavalete. O Demônio, ao fundo, o observa de braços cruzados, em meio a muita fumaça.

GASCON

Não posso! Não devo! Tenho medo! Não quero esse acordo! NÃO QUERO!

O Demônio se materializa ao lado de Gascon, com uma mão sobre seu ombro direito. Em seguida, puxa o artista para perto de si e o obriga a encarar o quadro.

DEMÔNIO

Olha a tua obra! Olha bem e pensa...

DETALHE dos rostos do Demônio e de Gascon. Ambos fitam o quadro, o Demônio diretamente e Gascon pelo canto dos olhos, devido ao pavor que a visão lhe provoca.

DEMÔNIO

Queres que lhe dê vida? Queres que eu a solte contra o seu próprio criador? QUERES?

GASCON

Não, mestre! Não! Isso não! ISSO NÃO!

Afastando-se do Demônio, Gascon, ofegante, se apóia sobre a pequena mesa onde repousa o garrafão de vinho, uma travessa com pão e uma faca. Ao fundo, o Demônio exhibe um sorriso sarcástico.

E assim, destruindo aquela que havia considerado sua maior obra...

O gato surge pela esquerda e caminha suavemente até Gascon, aninhando-se entre suas pernas. Ao fundo, através de uma janela, o Sol começa a brilhar, anunciando a chegada de um novo dia.

NARRAÇÃO EM OFF

Gascon consegue salvar o que tinha de mais precioso... SUA ALMA!

A CÂMERA se aproxima lentamente do gato, até um SUPERDETALHE de seu rosto, que olha diretamente o espectador.

FIM

Sobem os créditos

O primeiro tratamento¹⁸ do roteiro de *O retrato do mal* – reproduzido acima – foi escrito por mim, ainda em 2012. Sua finalidade primordial era apresentar o projeto junto aos editais das referidas leis de incentivo à cultura. É essa versão que se encontra registrada na Fundação Biblioteca Nacional.

Busquei, já neste momento, permanecer fiel à HQ de Jayme Cortez. Todavia, quadrinhos e animação são formas de expressão distintas, ainda que guardem entre si o parentesco estabelecido pelo desenho – elemento constitutivo e definidor de ambas. Neste processo inicial de adaptação da HQ, tomei determinadas liberdades que julguei necessárias, buscando sempre a qualidade do produto final, o filme. A maior delas corresponde justamente à sequência de abertura da história em quadrinhos.

Conforme discutido no capítulo anterior e visto nas figuras 156 e 157, Jayme Cortez lança mão de recursos metalinguísticos para dar início à saga de Gascon e sua diabólica obra-prima. A *splash page* que abre a HQ não é parte integrante da narrativa, mas uma apresentação da atmosfera e dos elementos que a constituirão a partir da próxima página. A figura 165 extingue qualquer

¹⁸ Tratamento é o nome dado a cada nova versão de um roteiro.

possibilidade de dúvida: Cortez trata esse painel como um cartaz, uma instigante peça gráfica a imantar a atenção do leitor.

Ainda sobre a *splash page* de *O retrato do mal*, o que se vê representado é o palco de um teatro sombrio e decadente. É possível identificarmos tanto as pesadas cortinas quanto as luzes da ribalta. Uma vez que a trama não possui nenhuma relação com o universo teatral, ficam evidentes os aspectos simbólicos e metalinguísticos utilizados pelo quadrinista – aspectos estes que avançam para o primeiro quadro da página seguinte (figura 157).

Neste primeiro painel do novo bloco narrativo da HQ, um gato preto caça um rato. Trata-se do mesmo rato que estava sobre o cavalete de pintura na página anterior. Na tela sustentada pelo cavalete – onde se lê o título da história –, projeta-se a sombra de um gato. Agora, na segunda página de *O retrato do mal*, o gato persegue o rato, metaforicamente adentrando a tela e, de forma contígua, o mundo de Gascon, o pintor. É nesse mundo diegético que a narrativa efetivamente irá se desenrolar.

O início de *O retrato do mal* aponta, antes de mais nada, o desejo de Jayme Cortez realizar novas experiências com a linguagem dos quadrinhos. Vale recordar que àquela altura, em 1974, o artista buscava reinventar seu estilo, retornando à produção de HQs com a experiência e sofisticação acumuladas ao longo da já extensa carreira. A ideia de utilizar um cartaz como *splash page*, imediatamente seguido por uma fusão de imagens de caráter cinematográfico – gato adentrando a tela da pintura e, simultaneamente, o cenário da trama –, evidencia essa busca.

As experimentações perpetradas por Jayme Cortez na sequência inicial de *O retrato do mal* funcionaram através das imagens estáticas de uma história em quadrinhos. Por outro lado, numa animação, o que se tem são imagens em movimento. Logo, ao escrever a primeira versão do roteiro para o curta, descartei a ideia de simplesmente replicar a abordagem metalinguística do quadrinista. Basicamente, esta alteração partiu da compreensão de que tal abordagem não contribuiria de forma efetiva para a trama cinematográfica. Pelo contrário, poderia estabelecer confusões à clara compreensão por parte do espectador, ao passo em que não traria uma contrapartida estética relevante à obra.

Na sequência 01 do roteiro para animação, abandono por completo a proposta metalinguística de um palco de teatro. O que vemos ao início do filme

é o próprio atelier de Gascon, em toda sua sombria decadência. As cortinas puídas e a presença de um rato a perambular pelo local têm por objetivo oferecer estas informações, tanto quanto estabelecer uma atmosfera de terror conscientemente calcada em clichês facilmente reconhecíveis.

Ainda que já estejamos no cenário da narrativa, a metalinguagem não foi de todo abolida na proposta de abertura do curta. A sequência inicial foi escolhida como o lugar onde o título da obra será apresentado. Um feixe de luz atravessa o ateliê e ilumina a tela de pintura sobre o cavalete. Presenças demoníacas se revelam no ambiente. O rato foge amedrontado. Sobre a tela, de modo sobrenatural, surge o título da animação. A tinta das letras escorre como sangue, tornando negra toda a superfície das telas – tanto a de pintura quanto a do cinema.

A próxima sequência tem início justamente com a tela tomada pela escuridão. A câmera se afasta e mostra que, na verdade, estava repousada sobre o dorso de um gato negro – cujo destino é o atelier de Gascon. Como visto anteriormente, o gato é um personagem de suma importância na trama de *O retrato do mal* – característica preservada desde o primeiro tratamento do roteiro.

Em relação à HQ original, as alterações propostas para as duas primeiras cenas do curta tiveram como meta tornar o início da narrativa o mais claro possível. A ideia de um palco de teatro – que jamais retornaria ao enredo –, bem como a fusão gato-tela-mundo de Gascon não acrescentariam potência alguma ao desenho animado. Pior, poderiam produzir ruídos indesejáveis ao pretendido engajamento do espectador ao filme.

Jamais deve-se perder de perspectiva que *O retrato do mal* é uma narrativa de terror de moldes clássicos e trama linear. O formato curta-metragem impõe uma outra questão: deve-se prender a atenção do público o quanto antes. Diante disso, todas as possíveis distrações estéreis foram afastadas do roteiro da animação.

As histórias em quadrinhos, por sua vez, operam numa chave distinta. Como as imagens são estáticas e o tempo devotado à sua observação depende exclusivamente da vontade do leitor, foi por intermédio de uma intrincada *splash page* que Jayme Cortez capturou nossa atenção. O quadro seguinte, por sua vez, cumpre a função de nos conduzir ao espaço diegético onde a narrativa se desdobrará.

Não foi necessário ultrapassar as duas cenas iniciais de *O retrato do mal* para que as diferenças e idiosincrasias das histórias em quadrinhos e animações se manifestassem. O que funciona em uma HQ pode oferecer resultados absolutamente distintos numa adaptação para desenho animado. Desafios dessa natureza foram uma constante ao longo da difícil produção do filme.

Uma outra alteração em relação à história em quadrinhos também teve lugar no roteiro apresentado em projeto. Desta vez não se tratava de uma questão relacionada à especificidade das linguagens em jogo, mas sim de uma tentativa de adicionar força dramática à trama e aos personagens – em particular, ao Demônio.

O penúltimo quadro da página 5 de *O retrato do mal* (figura 160) mostra o Demônio cochichando seu horrível desejo aos ouvidos de um apavorado Gascon. Já foi dito aqui de um certo teor moralista na HQ de Cortez. A história em quadrinhos é uma realização brilhante, muito mais pela perícia gráfica e domínio de linguagem por parte do autor do que pela força da história propriamente dita. É a vibração das páginas que vigorosamente nos conduz através de uma trama previsível.

Diante da ausência de uma maior densidade dos personagens, optei por incluir uma certa tensão sexual à cena. A pretensão era adicionar uma lascívia abjeta à personalidade do Demônio. Para isso, ao final do cochicho, ele lubrificamente lamberia a face de Gascon. Tal proposta terminou por ser excluída da versão final do filme – e mais adiante voltaremos a tratar das razões dessa escolha.

A primeira versão de roteiro para *O retrato do mal* trazia basicamente estas duas alterações em relação à HQ original. De resto, a narrativa estabelecida por Jayme Cortez permaneceu praticamente intocada – salvo leves adequações de uma linguagem a outra. De todo modo, mesmo com estas modificações, a fidelidade na abordagem foi mantida – se não à totalidade da história em quadrinhos que dá origem ao filme, mas à proposta central do projeto: traduzir para a animação a expressão gráfica que Cortez imprimiu em sua clássica historieta.

Foi com esta primeira versão do roteiro que o projeto *O retrato do mal* foi aprovado na Lei Goyazes e também na Lei Municipal de Incentivo à Cultura de

Goiânia. A partir daí, diversos outros tratamentos se sucederam. Afinal, um roteiro não é um monolito imutável, pronto e acabado. Posto que a obra não é algo dado, mas algo a se instaurar e se construir poieticamente, o roteiro deve, o tempo todo, servir a esse empreendimento. No processo de produção, o roteiro do curta se atualizou e tomou outros rumos sempre que a necessidade se impôs. Algumas mudanças, inclusive, transformaram o próprio sentido da narrativa. Iremos retornar a elas no momento adequado.

4.2 *Storyboard*

Se o objetivo de todo roteiro é ser o mais claro e imagético possível, o *storyboard* é uma ferramenta que auxilia e potencializa esta intenção. A partir do roteiro, as cenas são decupadas e desenhadas em sequência cronológica – à maneira de uma história em quadrinhos –, apresentando, de antemão, enquadramentos, ângulos e movimentos de câmera, bem como a posição de personagens e objetos. O *storyboard* transforma as palavras do roteiro em imagens, auxiliando o planejamento e a pré-visualização da cena que será filmada ou produzida – como no caso dos desenhos animados.

A clássica sequência do assassinato no chuveiro presente em *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, é exemplar quanto à eficácia do *storyboard* como instrumento a serviço da produção cinematográfica. Revolucionária à época em virtude da complexidade de realização – exigindo sete dias de filmagem e setenta posições de câmera para meros quarenta e cinco segundos de filme (TRUFFAUT, 2004: p. 281) –, a cena foi minuciosamente decupada por Saul Bass¹⁹.

¹⁹ Saul Bass (1920 – 1996) foi um designer gráfico e cineasta norte-americano, mundialmente conhecido por criar emblemáticas e inovadoras aberturas de filmes, tais como *The man with the golden arm* (1955), *Vertigo* (1958) e *West side story* (1961).

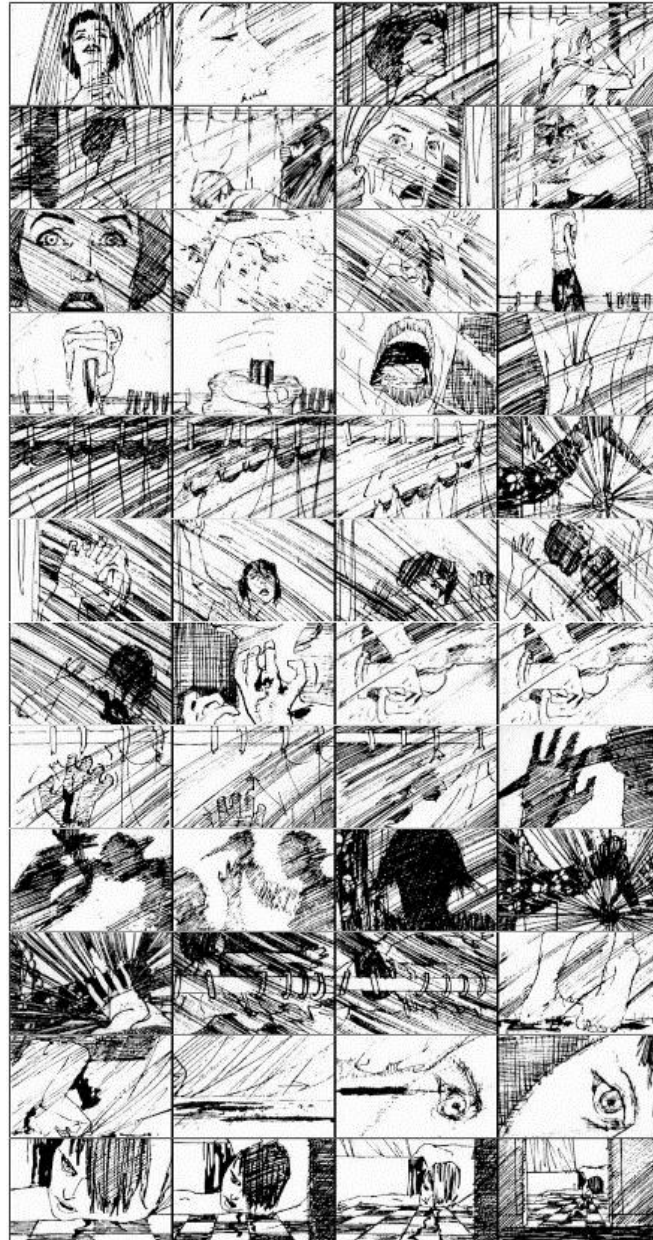


Figura 182: *Storyboard* de Saul Bass para a clássica cena do filme *Psicose* (1960).

Fonte: *Hitchcock Gallery: storyboards*

(<https://the.hitchcock.zone/wiki/Hitchcock%20Gallery:%20image%203228>)

Lançar mão de uma das cenas mais emblemáticas da história do cinema como prova da utilidade do *storyboard* nos leva a outras questões, políticas. Dado o exemplo de *Psicose*, fica claro que o *storyboard* é uma ferramenta aplicável a praticamente qualquer espécie de produto audiovisual. Se seu uso ainda não se popularizou de forma definitiva no cinema goiano, isto se deve, em considerável monta, aos custos que ele aparenta acrescentar à produção de um filme. Há aí uma severa contradição: sendo efetivamente um instrumento de planejamento, o que o *storyboard* faz, em última instância, é antecipar e evitar

problemas que de outra forma só serão conhecidos no *set* de filmagem ou no estúdio de produção.

Nesta discussão acerca do uso de *storyboard* surgem outros problemas relacionados às leis de incentivo. Como dito anteriormente, os editais avaliam projetos com base em três critérios gerais: proposta artística, exequibilidade técnica e contrapartida social. O trabalho de desenvolver um projeto a ser submetido a editais de lei de incentivo é prioritariamente intelectual – afinal, o certame existe justamente para determinar quem terá acesso aos recursos financeiros que farão com que a obra se concretize. Logo, não faz sentido exigir, ainda na fase de projeto, a apresentação de *storyboard* – o que acarretaria consideráveis custos com um profissional da área. Mas não é isso o que acontece. Ao menos não no campo da animação.

De forma arbitrária e, de certa forma, ignorante, é comum tanto a Lei Goyazes quanto a Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Goiânia exigirem *storyboard* para projetos de desenho animado. O mal-entendido é tão precário quanto risível: supõe-se, a partir de um preconceito, que o *storyboard* – por ser desenhado – esteja umbilical e exclusivamente ligado à animação. Evidencia-se aí a posição marginal que esta forma de expressão ocupa dentro do próprio campo audiovisual.

Já foi apontado, no início do capítulo, que comparada ao *live action* e ao documentário, a animação é comumente mais cara e laboriosa de se produzir. Destarte, causa espanto as verbas e prazos de execução serem quase sempre os mesmos para estas três modalidades audiovisuais. Como se não bastasse, o *storyboard* surge quase como uma penalidade na fase de projeto. Tal situação tem motivado diversas discussões e batalhas junto aos mecanismos públicos de suporte à produção cultural. Infelizmente, os poucos avanços logo são substituídos por retrocessos. Resta então aos produtores de desenhos animados valerem-se de sua criatividade. Foi o que fizemos no projeto de *O retrato do mal*.

Diante da exigência de *storyboard* pelas leis Goyazes e Municipal – e da ausência de recursos financeiros para a produção deste material – me lembrei da decupagem da HQ feita pelo próprio Jayme Cortez, em 1978, para a publicação *O Grande Livro do Terror!*, da Editora Argos. Conforme apresentado no capítulo anterior, o quadrinista esmiuçou sua obra a partir de uma perspectiva

eminentemente cinematográfica. O que fizemos foi utilizar este material, readequando o texto de acordo com o roteiro adaptado para animação.

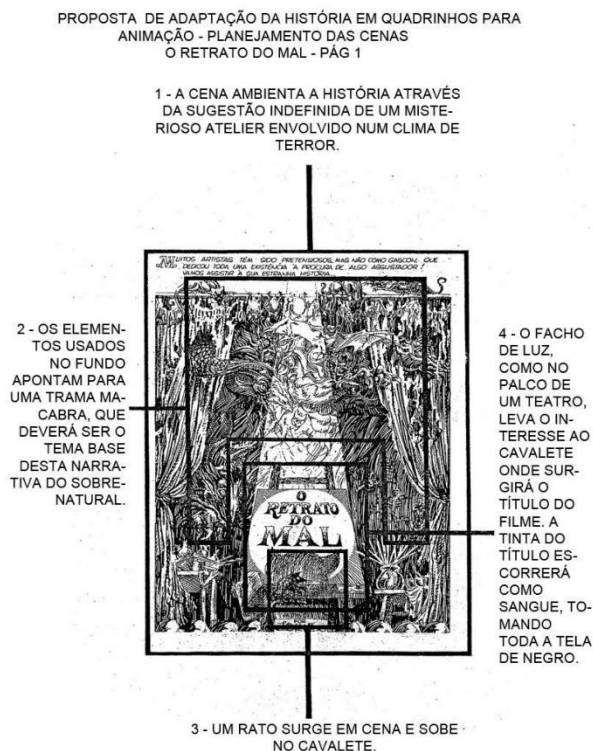
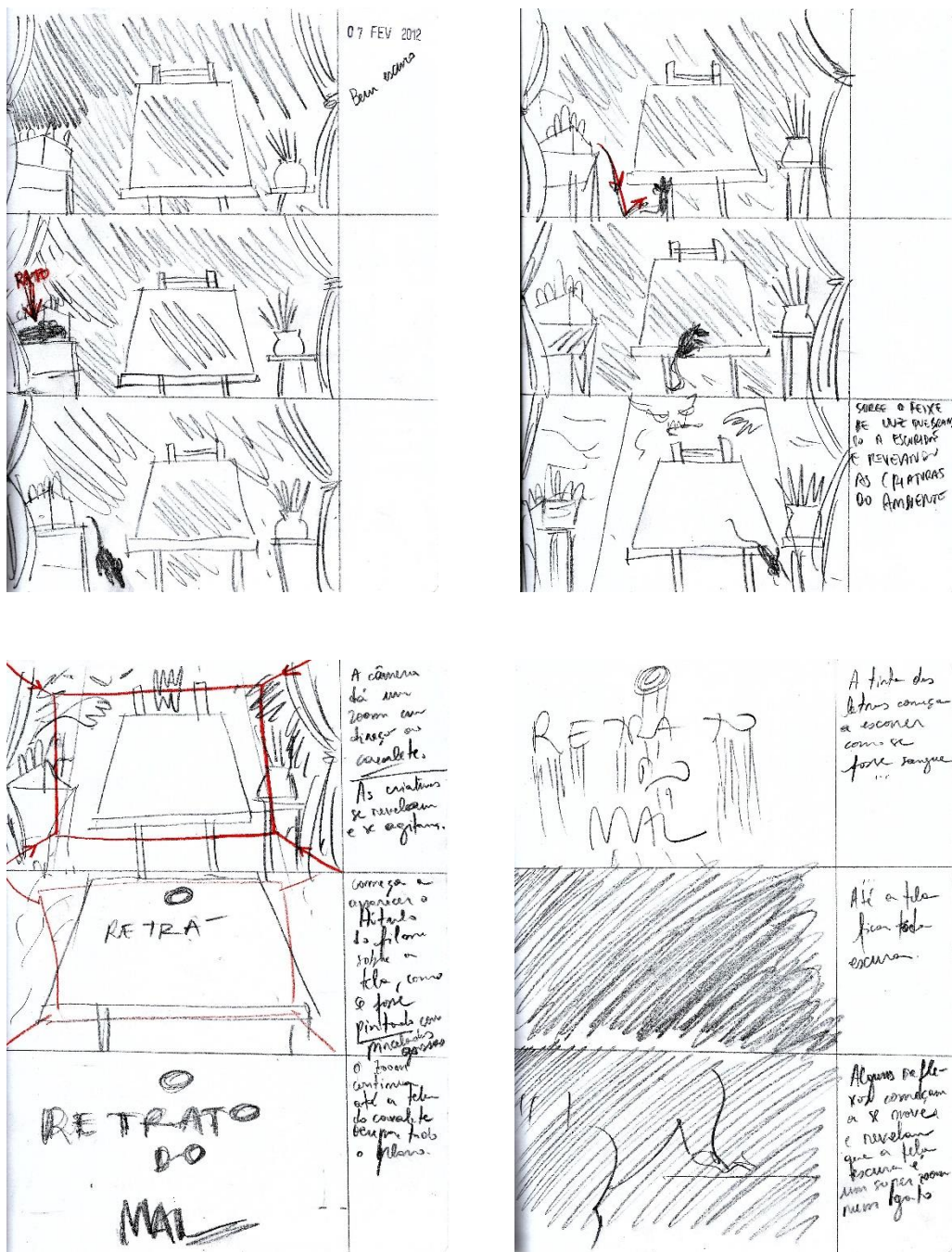


Figura 183: Página 1 do *storyboard* adaptado para o projeto *O retrato do mal*.
Fonte: PAIXÃO JR., M. M. *O retrato do mal: projeto para leis de incentivo à cultura*, 2012.

A estratégia funcionou: o projeto de *O retrato do mal* foi aprovado tanto na Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Goiânia quanto na Lei Goyazes.

O *storyboard* criado a partir da decupagem elaborada por Cortez teve, entretanto, função meramente burocrática. Para a produção propriamente dita, esbocei um novo material firmemente ancorado no roteiro inicial e nas ideias que tinha em relação ao filme. Ainda que elaborado de forma precária, este *storyboard* terminou por se converter em uma importante ferramenta de trabalho, sendo usado como uma das bases de discussão durante o longo processo de realização do curta. As outras foram o roteiro e, obviamente, a própria HQ.



Figuras 184, 185, 186 e 187: Páginas iniciais do storyboard de produção.
 Fonte: PAIXÃO JR., M. M. Storyboard de produção, 2012.

5 FRACASSO: A PRIMEIRA VERSÃO DE *O RETRATO DO MAL*

Após a aprovação do projeto *O retrato do mal* pelos mecanismos regionais de incentivo à cultura, uma nova tarefa burocrática foi enfrentada: a captação dos recursos financeiros, via isenção fiscal, junto à iniciativa privada. Só após cumprida essa etapa é que o desenvolvimento do filme em si teve início – o que se deu exatamente ao dia 13 de janeiro de 2014.

O retrato do mal era, àquela altura, a mais nova empreitada da MMarte Produções – produtora que abarca as atividades culturais desenvolvidas por mim e minha sócia (e também esposa), Márcia Deretti. Delinear seu campo de ações pode contribuir para uma maior clareza acerca dos processos envolvidos no desenvolvimento do curta.

5.1 A vida em MMarte

A MMarte Produções é uma empresa que se dedica a diversos ramos da produção cultural, com destaque para o cinema de animação. Desde 2007, realiza em Goiás o Dia Internacional da Animação. E, em 2009, deu à luz o projeto de formação Escola Goiana de Desenho Animado (EGDA).

A EGDA foi criada com a intenção de contornar a carência de profissionais existentes no Estado de Goiás e divulgar o processo produtivo da animação – enquanto atividade artística e profissional – aos desenhistas que buscam caminhos no mercado de trabalho. Desde sua implantação, a Escola formou em torno de 100 alunos nos módulos de animação 2D (método clássico de animação quadro-a-quadro). Em seu quadro de professores, três nomes se destacam: o carioca Flávio Reis; o premiado talento goiano Wesley Rodrigues; e o animador paranaense radicado em Goiânia, Emerson Rodrigues – que desde 2013 assumiu essa função.

As pretensões da Escola passam por apresentar o universo da animação a jovens talentos, bem como oferecer ferramentas de aperfeiçoamento aos profissionais que já atuam na área. As especificidades desse segmento do audiovisual são diversas, assim como raras – e usualmente caras – são as oportunidades de aprendizagem. O objetivo final por trás da EGDA é contribuir com a profissionalização de animadores que venham a trabalhar nas produções

locais, aquecendo e ampliando o mercado regional. Perceber a migração de ex-alunos rumo a outros Estados denota a carência de mão-de-obra em nível nacional – e a conseqüente necessidade de mais projetos de formação.

O *Ogro*, lançado em 2011, inaugurou a MMarte como produtora audiovisual. Até o presente momento, são nove curtas-metragens finalizados, oito deles em animação. Autorais, os filmes se dividem em projetos dirigidos pelo casal Márcia e Márcio, ou por animadores egressos da EGDA.

Nascida como TRASH – Mostra Goiana de Vídeo Independente, a CRASH – Mostra Internacional de Cinema Fantástico é outra das ações culturais sob responsabilidade da MMarte Produções, com 12 edições realizadas entre 1999 e 2020. Nos últimos anos, o festival concentrou seu foco no dito cinema de gênero, isto é, filmes de terror, ficção científica e fantasia.

Em 2017, foi a vez da MMarte adentrar o mercado editorial, com publicações que envolvem quadrinhos, literatura e poesia, além de livros teóricos sobre cinema e animação. Também fazem parte do catálogo da editora livros de artista e fanzines. Até março de 2020 – período que demarca o início da pandemia de Covid-19 no Brasil – a MMarte era presença constante nas principais feiras de publicações independentes do país.

A par da síntese traçada acima, é possível conhecer um pouco mais da produtora no artigo *MMarte Ataca! Uma breve história da Escola Goiana de Desenho Animado e da MMarte Produções*, escrito por mim como um dos capítulos do livro *Maldita animação brasileira*, organizado pelo mineiro Sávio Leite e lançado em 2015. Além disso, o site www.mmarteproducoes.com é atualizado regularmente.

5.2 A primeira equipe

O primeiro nome considerado para o processo de animação de *O retrato do mal* foi o goiano Wesley Rodrigues. Havíamos desenvolvido com ele dois projetos muito exitosos: os premiados curtas *O Ogro* – em que Wesley assumiu todo o trabalho de animação, arrancando elogios do próprio Julio Shimamoto, desenhista da HQ original – e *Faroeste: um autêntico western* – obra inteiramente concebida pelo animador.

Pode soar laudatório, mas o fato é que Wesley é reconhecido como um dos maiores expoentes da animação contemporânea brasileira. Apesar de jovem e da carreira que ultrapassa pouco mais de uma década, foi o homenageado nacional do festival Anima Mundi em 2018. Dado seu amplo prestígio internacional, a homenagem é prova incontestada do talento e da importância do animador. Não é para menos. Wesley aglutina capacidades raras, principalmente quando encontradas juntas: é rápido como poucos e possui marcante estilo pessoal, ao passo em que também é capaz de incorporar o traço de outro artista. Decorre desta última característica o sucesso de *O Ogro*, em que mimetizou quase à perfeição o grafismo peculiar de Shimamoto. Infelizmente, Wesley Rodrigues não estava disponível no período.

Emerson Rodrigues – que à época já havia assumido as aulas nos cursos da Escola Goiana de Desenho Animado – era a alternativa natural para *O retrato do mal*. Com larga experiência na área, Emerson foi um dos fundadores, em Brasília, do estúdio Buraco de Bala. Ali, por mais de 15 anos, exerceu a função de diretor de animação, tendo desenvolvido projetos publicitários e institucionais – vários deles no mercado internacional – para marcas do calibre de McDonald's, Nike, MTV, VH1, Red Bull e WWF. Em sua formação, o animador contabiliza passagens pela renomada escola de animação francesa Gobelins, L'École de L'Image, bem como pela Concept Design Academy, de Pasadena, Califórnia. Além disso, em 2014, Emerson foi o único animador brasileiro selecionado para o SEA – Concept Development Masterclass do The Animation Workshop, em Vborg, Dinamarca.

5.2.1 A direção de animação

Diferentemente de Wesley Rodrigues em *O Ogro*, Emerson declinou a possibilidade de assumir sozinho o processo de animação de *O retrato do mal*. Sua proposta era montar uma equipe com alunos egressos da Escola Goiana de Desenho Animado, guardando para si a função de diretor de animação. A ideia foi prontamente aceita, uma vez que sempre foi interesse da EGDA oferecer oportunidades profissionais àqueles que passaram por seus cursos de formação.

A direção de animação desempenha papel capital na produção de um desenho animado. Cabe a ela discutir, propor e encontrar soluções técnicas para

que a visão e a proposta artística do diretor se materializem no filme. Obviamente, nenhum filme acabado será o reflexo exato daquilo idealizado pelo diretor. O diretor de animação é, portanto, o profissional responsável por viabilizar tecnicamente a obra aspirada pela direção – tanto quanto possível e dentro das condições materiais objetivas de produção.

As atribuições do diretor de animação, contudo, não param por aí. É ele o coordenador geral da equipe de animadores, seu interlocutor máximo. Para que o trabalho funcione a contento, é imprescindível que o diretor de animação conheça e acompanhe de forma absolutamente próxima os animadores envolvidos na produção, tirando partido de seus potenciais individuais, tanto quanto identificando as fragilidades e necessidades da equipe. A direção de animação é, portanto, uma função técnica que exige um perfil de liderança.

Estabelecer um modelo de organograma único e infalível para a criação de desenhos animados é tarefa impossível de se cumprir. Cada filme impõe uma dinâmica particular, de acordo com suas condições concretas de produção. De qualquer forma, podemos definir um fluxo relativamente usual para este processo: o diretor é o idealizador artístico e articulador geral dos diversos aspectos envolvidos na realização da obra – tais como direção de arte, trilha sonora, atuação e desenho de som; cabe ao diretor de animação buscar as soluções técnicas para que o filme pretendido pelo diretor se torne realidade, através da coordenação – próxima e otimizada – da equipe de animadores.

O cinema é, antes de mais nada, uma construção coletiva. Na criação de uma obra audiovisual, profissionais de áreas distintas – ainda que correlatas – trabalham em busca da maior sinergia possível. A articulação geral de todos estes profissionais e processos está reservada à direção. Grosso modo – e sem estabelecer qualquer juízo de valor –, pode-se dividir a abordagem da direção em duas vertentes: aquela em que o diretor possui uma ideia muito clara do filme a ser desenvolvido e, para tanto, exige da equipe todos os esforços no sentido de atenderem à sua visão; e aquela em que o diretor se abre às possibilidades de contribuição criativa da equipe, mesmo que elas possam representar algum desvio em relação à sua concepção original. De um lado, uma direção que cobra respostas técnicas rumo a uma obra tão preestabelecida quanto possível; de outro, uma direção mais colaborativa, que procura se beneficiar do talento e das ideias dos membros da equipe numa construção que pode, inclusive, se

distanciar de aspectos previamente planejados – desde que, é claro, isso traga ganhos ao produto final.

Na condição de diretores de *O retrato do mal*, eu e Márcia Deretti optamos, desde o primeiro momento, por um processo colaborativo. Em primeiro lugar, havia em nós a clareza de – sob um ponto de vista técnico – não sermos grandes animadores. Quando eu ou Márcia trabalhamos diretamente com animação, isso invariavelmente se dá em projetos experimentais, tal e qual o curta *Rascunho da Bíblia* (2015). Posto que o roteiro baseado na HQ de Jayme Cortez possuía uma narrativa linear e tradicional, o método empregado em sua animação deveria estar em consonância com esta característica. Logo, contar com a experiência de um profissional como Emerson Rodrigues era, antes de tudo, um privilégio.

A proposta de uma direção colaborativa não se restringiu ao trabalho de animação propriamente dito, tendo se estendido a outras áreas da produção do filme – como a direção de atores, trilha sonora e desenho de som. O princípio era invariavelmente o mesmo: tentar estimular, nos diferentes parceiros envolvidos, uma colaboração criativa, na qual eles se sintam parte tanto do processo quanto do resultado final. Para isso, mantivemos em mente o que era – e também o que não era – negociável em nossa proposta artística. O ponto do qual jamais abrimos mão foi a busca incessante pela tradução, para o desenho animado, da expressão gráfica de Jayme Cortez.

Definido o diretor de animação, era o momento de montarmos a equipe de animadores.

5.2.2 O papel da Escola Goiana de Desenho Animado

Os profundos avanços da tecnologia digital observados nas últimas três décadas produziram uma visão distorcida em relação ao campo da animação. Neste período, desenvolveu-se o senso comum de que basta um bom *software* e qualquer desenho pode adquirir movimento a partir do simples clicar de uma tecla do computador, como num passe de mágica. Pouco importa quem opera o aparelho e quais conhecimentos específicos este funcionário detém – aparelho e funcionário tomados aqui como conceitos flusserianos.

Em suma: aparelhos são *caixas pretas* que simulam o pensamento humano, graças a teorias científicas, as quais, como o pensamento humano, permutam símbolos contidos em sua “memória”, em seu programa. *Caixas pretas* que brincam de pensar. (FLUSSER, 2018: p. 40)

Houve, de fato, avanços tecnológicos que facilitaram e democratizaram a produção de animações. Todavia, a panaceia imaginada pelo senso comum permanece uma realidade distante. A animação é, antes de tudo, uma linguagem dentro do campo mais amplo do audiovisual – e, como tal, exige conhecimento de sua sintaxe. Difundi-la tem sido, desde sempre, a principal missão da Escola Goiana de Desenho Animado.

A animação não é um gênero, mas uma técnica do audiovisual que envolve considerável complexidade para sua realização. Em razão disso, há uma grande carência de animadores, não apenas em Goiás, mas no cenário nacional e internacional. Nessa constatação fundou-se a criação da produtora goiana MMarte Produções, e da escola EGDA, cujos cursos foram divididos em dois módulos, básico e avançado. O módulo básico consiste na aprendizagem da linguagem da animação e é ministrado analogicamente, em mesas de luz. A intenção por trás disso é que os alunos dominem os fundamentos técnicos da animação clássica, em duas dimensões (2D), de modo que posteriormente ele possa migrar para quaisquer outras técnicas com solidez, sejam elas analógicas ou digitais. Já o módulo avançado prevê a finalização de um pequeno projeto, com os alunos trabalhando em diferentes etapas da produção de um desenho animado. (MARTINS; PAIXÃO JR., 2019: p. 637-638)

O livro *The animator's survival kit*, de Richard Williams, é considerado – por animadores do mundo todo – uma espécie de “bíblia da animação”. Ao longo do volumoso tomo, o autor – mais conhecido como diretor de animação do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (Robert Zemeckis, 1988) – aborda os princípios que regem a linguagem dos desenhos animados. Consequentemente, a obra é um material didático valioso para os cursos da EGDA. A epígrafe na capa não poderia ser mais objetiva: “Um manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, games, *stop motion* e internet”. A própria capa deixa clara a mensagem – comungada pela Escola Goiana de Desenho Animado: os princípios da animação clássica 2D quadro-a-quadro são a base de qualquer outro suporte, analógico ou digital.

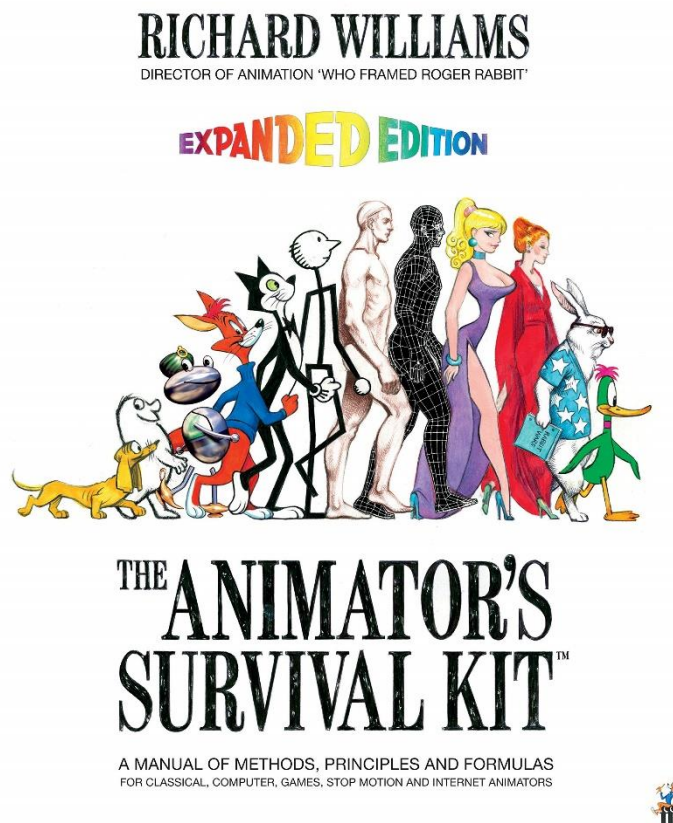


Figura 188: Capa do livro de Richard Williams onde técnicas de animação digitais e analógicas estão representadas em um clássico ciclo 2D de caminhada.

Fonte: WILLIAMS, R. *The animator's survival kit - expanded edition*. London: Faber and Faber, 2009.

Paralelamente ao trabalho de formação, a EGDA – ou melhor dizendo, a MMarte – sempre teve como perspectiva absorver, em projetos da produtora, os alunos mais interessados. *O retrato do mal* se converteu, deste modo, na primeira oportunidade do tipo. Chegou-se então, em janeiro de 2014, à primeira equipe a trabalhar no curta, formada por Rafael Franco, Thiago Ottoni, Calebe Alves e Guilherme Rossiny. A eles se somaram, mais adiante, Leticia Tannus e Karolyne Rocha Bastos.

A escolha de Emerson Rodrigues como diretor de animação – à frente de uma equipe constituída por seus ex-alunos – trouxe uma implicação imediata. Emerson é um animador de perfil clássico, com ampla experiência no método mais tradicional do 2D quadro-a-quadro: a animação sobre mesa de luz. E é justamente nesta técnica que os cursos da EGDA costumam ser ministrados.

De modo simplificado, o processo funciona da seguinte maneira: O personagem (ou objeto) que irá se mover é desenhado sobre uma folha de papel fixada à mesa de luz. Coloca-se então uma outra folha sobre a anterior para que

seja desenhada a nova posição do personagem (ou objeto), e assim por diante. A luz faz com que as posições imediatamente anteriores continuem visíveis enquanto se desenhavam as novas posições. Movendo-se estas folhas rapidamente com os dedos – numa ação conhecida como flipagem²⁰ – é possível perceber a ilusão do movimento sendo criada.

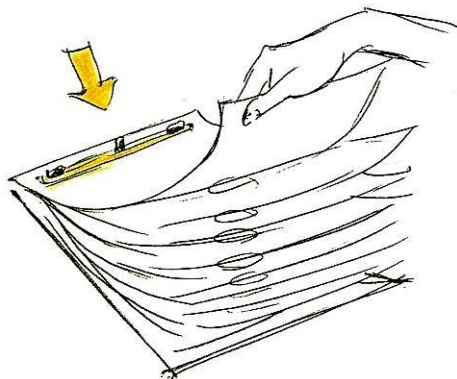


Figura 189: Flipagem sobre mesa de luz.

Fonte: WILLIAMS, R. *The animator's survival kit - expanded edition*. London: Faber and Faber, 2009: p. 81.

Se a equipe arregimentada era composta por animadores sem experiência profissional, ao menos estavam habituados ao uso da mesa de luz. O diretor de animação Emerson Rodrigues, por sua vez, é um especialista no uso desta técnica eminentemente analógica. O conforto dos animadores, aliado à expertise de Emerson, nos levaram a uma importante decisão quanto ao curta: *O retrato do mal* seria inteiramente animado sobre papel.

Um fator artístico também exerceu influência sobre esta escolha – a princípio, anacrônica. O trabalho de Jayme Cortez – falecido em 1987 – não chegou a ter contato com os recursos digitais tão em voga nas décadas posteriores. Deriva disso uma expressão gráfica orgânica, pautada tanto pela liberdade do traço quanto pelo uso de materiais físicos e analógicos. Na história em quadrinhos que serve de matriz para a animação, Cortez se valeu basicamente de lápis, papel e nanquim. Deste modo, utilizando os mesmos recursos na feitura do desenho animado, esperávamos nos aproximar do estilo do artista – ambição central do projeto.

²⁰ Do inglês *to flip*: virar.

5.2.3 Os primeiros desafios – e problemas – não tardaram a surgir: o traço e a arte-final

O início dos trabalhos em *O retrato do mal* coincidiu com outros compromissos profissionais do diretor de animação – dentre eles, a participação no SEA – Concept Development Masterclass, na Dinamarca. Sua ausência se fez sentir. Era previsto que uma equipe estreante levasse algum tempo até adquirir um razoável ritmo de produção. Sem seu coordenador, esse ritmo tardou a ser conquistado. De qualquer forma, os animadores não ficaram parados.

Diante da proposta de se produzir o filme em papel, o período relativo à viagem de Emerson Rodrigues foi utilizado para treinamento em arte-final²¹. A primeira constatação foi que os membros da equipe possuíam pouco – ou nenhum – contato pregresso com o uso de nanquim. Nada que não pudesse ser superado com alguma prática. Mas a questão não se resumia a isso.

Além de exímio desenhista, Jayme Cortez era também um mestre da arte-final. Em *O retrato do mal*, seu principal instrumento foi o bico de pena, com toda a gama de variações no traço que ele proporciona. O estilo do artista é expressivo e gestual, e o uso da tinta preta amplifica e confere potência a estas características.

Na segunda versão, produzida na década de 1970 e já com oito páginas, Cortez aplicou seu novo estilo, desenhando o personagem do pintor e os cenários reais com uma abordagem clássica, ao estilo de Gustave Doré. A figura do pintor, como parte do mundo real, foi representada com massa e volume, e por isso, sujeita às leis da física e às incidências de luz e sombra. Já o estilo *Art Nouveau* de Mucha, adaptava-se perfeitamente à figura do demônio, com sua capa esvoaçante, cheia de traços sinuosos e espirais quase hipnóticas, mostrando um ser etéreo que não está sujeito às leis da natureza; não há, portanto, contrastes de luz e sombra na potente e assustadora figura demoníaca, (MORAES, 2014: p. 19)

²¹ Arte-final é o nome que se dá ao trabalho de cobrir, com nanquim, os traços feitos a grafite em um desenho. Pincéis, bicos de pena e canetas técnicas são as ferramentas mais usuais para a realização da arte-final.

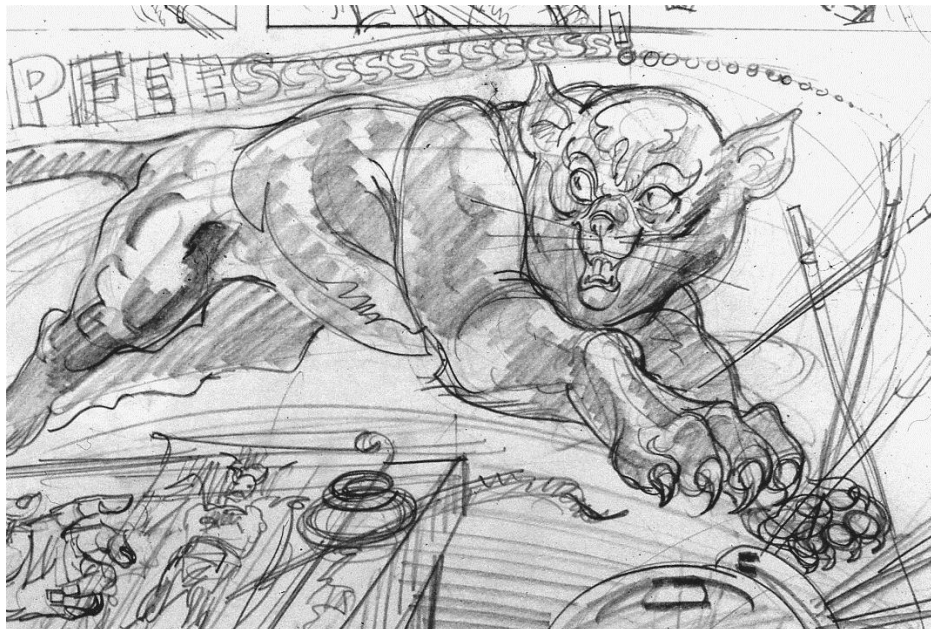


Figuras 190 e 191: Versões a lápis e arte-finalizada de um mesmo quadro de *O retrato do mal*.
Fonte: Acervo Fabio Moraes.

É possível perceber melhor a intensidade e o estilo da arte-final de Cortez comparando um desenho finalizado com sua versão a lápis. As figuras acima são exemplares do primoroso uso do bico de pena: a variação da espessura em um mesmo traço, tanto em linhas sinuosas quanto em hachuras cruzadas, produz os efeitos de volume, textura e luz pretendidos pelo artista.

Ao contrário de seu influente tutor lusitano E. T. Coelho – cujo nanquim era aplicado com precisão milimétrica –, Jayme Cortez opta por um ataque mais solto e vigoroso da pena sobre o papel. Há nele uma poderosa espontaneidade

gestual. Suas formas não se definem através de uma linha limpa e objetiva. Elas se insinuam e se dão a entrever pelo acúmulo de traços freneticamente combinados.



Figuras 192 e 193: Outro quadro de *O retrato do mal*, a lápis e arte-finalizado.
Fonte: Acervo Fabio Moraes.

Artistas com esta abordagem na arte-final costumam usar bastante tinta branca para corrigir os erros ou excessos do nanquim. É um expediente normal, uma técnica compartilhada por quadrinistas e ilustradores do mundo todo – e que pode ser verificada tendo acesso às suas páginas originais. Cortez, em contrapartida, fazia pouquíssimo uso deste artifício corretivo. Tive acesso a mais

de uma centena de suas pranchas e raras foram as vezes em que constatei a presença de tinta banca cobrindo algum traço indevido em nanquim. A lenda ao redor do vaidoso luso-brasileiro diz que ele considerava esta técnica um atestado das limitações do desenhista em questão. O fato é que o vigor espontâneo da arte-final de Cortez – que a olhos menos acostumados pode até parecer caótica – não está dissociado do profundo domínio formal do artista. Ainda que suas impetuosas imagens pareçam sugerir o contrário, há sobre elas um controle quase absoluto.

Se aproximar não só do desenho, mas da arte-final de Jayme Cortez em *O retrato do mal*: eis o complexo desafio a ser enfrentado pela jovem equipe de animadores. Por cerca de duas semanas, o treinamento consistiu em reproduzir com nanquim as páginas da HQ original. Para isso, foram usadas as mesas de luz: uma folha em branco era colocada sobre a fotocópia da página de quadrinhos a ser copiada. A intenção por trás deste experimento não almejava a reprodução exata das páginas da HQ, mas sim fazer com que os animadores compreendessem a gestualidade e as técnicas da arte-final de Cortez.

Os resultados foram medianos. De qualquer forma, foi possível identificar os membros da heterogênea equipe que tinham mais habilidade com pena ou pincel no uso do nanquim. Outros apresentaram trabalhos abaixo da média e, conseqüentemente, passariam a desempenhar funções no filme que não a de arte-finalista. Em última instância, as duas semanas dedicadas a esse treinamento serviram também para que toda equipe se aproximasse do universo gráfico da HQ e de seu autor.

Estamos, portanto, tratando das peculiaridades da intrincada arte-final de Jayme Cortez – e sua conseqüente dificuldade de reprodução. Se reproduzir sua arte em desenhos estáticos era, por si só, um laborioso desafio, aplicar-lhe movimento elevava tal complexidade à enésima potência. Animar o traço de Cortez é, em última instância, o pesadelo de qualquer animador. E esta não é uma mera frase de efeito.

A animação tradicional 2D quadro-a-quadro se estabelece através da ilusão de movimento criada pela projeção contínua de imagens. Quanto mais sintéticos e claros forem os desenhos, mais fácil e eficiente será o processo de animá-los. Eis um dos principais motivos de a maioria dos desenhos animados serem cartunescos.

Animar um traço contínuo é menos trabalhoso que animar um traço cuja espessura está em constante variação. Animar formas planas e bem definidas é mais simples que animar formas que pretendem transmitir a ideia de volume através de sombras e hachuras. Não é difícil observar que grande parte das séries de desenhos animados exibidos na TV delegam a questão do volume dos personagens para ser resolvida não pelo traço, mas pelas cores.

Levantados estes aspectos, compreende-se porque a arte de Jayme Cortez é tão avessa à animação: seu traço é fluido, dinâmico e possui caráter impressionista – ao contrário de formas objetivas e simplificadas. Além disso, sendo *O retrato do mal* uma HQ concebida em preto e branco, são as tramas de hachuras que estabelecem a iluminação, a textura e o volume das formas.

A questão central é que *O retrato do mal* foi criado como uma história em quadrinhos e não como um filme. Ao aplicar seu profundo conhecimento da linguagem das HQs é que Jayme Cortez desenvolveu a icônica narrativa de oito páginas. Não havia, naquele momento, a menor ideia (ou pretensão) de que, algum dia, o breve conto de terror se tornasse um desenho animado. E ainda que quadrinhos e animação possuam parentescos, suas sintaxes são distintas.

Desenhos animados: formas visuais que adquirem vida através do movimento. Essa definição não poderia ser também aplicada aos desenhos quadrinizados? Não se supõe em ambos o mesmo objetivo de contar uma estória, usando, conseqüentemente, uma técnica narrativa? Claro que sim. Uma distinção porém se impõe, e é justamente no âmbito do movimento. Enquanto no cinema de animação a estruturação dinâmica é obtida através de um movimento físico, nos quadrinhos esse efeito é obtido por meio de “um movimento aparente, que será tanto maior quanto for a capacidade inventiva do desenhista”, como assinala Moacyr Cirne. Daí poder-se dizer que estruturalmente o desenho animado é o quadrinho dinamizado por meios mecânicos; ou seja: submetido a uma dinâmica real e não artificial de movimento. Evidentemente, essa perspectiva dá ao artista uma amplitude criativa muito maior: ele pode descarregar toda a sua inventiva unicamente na criação de sua obra, certo de que a máquina se encarregará de dar a ela os suportes animados de que ela necessitar. Não há nenhum empecilho exterior a ele que o limite no ato de tornar concreto aquilo que concebeu. (MIRANDA, 1971: p. 37)

Voltando às figuras 5 e 6 do primeiro capítulo, é possível comparar os diferentes estilos de Julio Shimamoto e Jayme Cortez, respectivamente nas HQs *...O Ogro!* e *O retrato do mal*. Ambos são donos de traços inconfundíveis. Todavia, a abordagem de Shimamoto se vale do alto contraste entre luz e

sombras – na prática, entre o branco e o preto – para definir suas figuras. Ao contrário de Cortez, o nipo-descendente lança mão de poucos traços em seus quadros – o que, de fato, auxiliou sobremaneira a produção do curta em animação *O Ogro*. Certa feita, por telefone, o próprio Mestre Shima – como é carinhosamente conhecido no meio dos quadrinhos – comentou, em tom de brincadeira: “Márcio, agora eu sei porque você começou justamente comigo, e não com o Cortez, seu projeto de transformar HQs em desenhos animados. Era mais fácil!”

5.2.4 Cenários: um palco para os personagens

O retorno do diretor de animação Emerson Rodrigues deu início ao planejamento das cenas. O método de trabalho parecia definido: cada sequência seria animada a lápis, na mesa de luz, para depois receber arte-finalização a nanquim. Em seguida, os desenhos seriam digitalizados um a um, e então inseridos em um programa de edição.

Definir o cenário constitui o primeiro passo no planejamento de uma cena. É nele que a ação se desenrola, através do movimento relativo entre personagens e objetos. O cenário é o palco onde a narrativa ganha vida. No caso particular de *O retrato do mal*, o cenário assumiria uma outra – e fundamental – função: a de *locus* privilegiado no qual a pretendida tradução da arte de Jayme Cortez para o audiovisual ganharia potência.

Ainda há pouco discutíamos as dificuldades que o idiossincrático traço de Cortez impunha à animação. Não que fosse impossível animá-lo. A questão é que isso exigiria um prazo e, principalmente, um orçamento de que não dispúnhamos. Produzir um filme é sempre um trabalho de articulação dessas duas variáveis centrais: tempo e dinheiro. Uma vez que o âmago do projeto *O retrato do mal* sempre foi realizar a melhor tradução imagética da obra do quadrinista para o formato de desenho animado, teríamos que encontrar alternativas exequíveis dentro das condições objetivas que estavam dadas.

Se o rebuscamento dos personagens da HQ constituía um entrave à sua animação, os cenários – estáticos – poderiam oferecer a desejada identificação do estilo gráfico de Cortez. Colocava-se assim uma das possibilidades de tradução visual enxergadas pelos diretores – amplamente discutida com a

direção de animação. Logo, a primeira atitude foi verificar se a própria história em quadrinhos oferecia ilustrações que pudessem ser utilizados de forma direta no filme. Neste momento, nos deparamos então com a abordagem de Jayme Cortez para os cenários quadrinísticos – uma concepção bem similar àquela utilizada em muitas obras por Will Eisner, seu colega norte-americano.

O que estou falando decorre de uma série de conclusões, uma dramaturgia que vem da era da Depressão. Durante a era da Depressão, os teatros WPA (Work Projects Administration, órgão federal) a que costumava ir não tinham verba suficiente para fazer cenários completos. Então, o que se fazia era: pegue um poste, coloque-o no centro do palco e ele vira o cenário de uma cena de rua. Talvez colocassem alguns degraus para mostrar a frente de um edifício. Dali aprendi que é possível com boa iluminação e detalhes-chave determinar uma cena. Não somente isso, mas também aprendi que a memória é impressionista e então comecei a fazer meu trabalho mais impressionista. (EISNER in BROWNSTEIN, 2014: p. 66)

Muito já foi dito acerca dos paralelos entre quadrinhos e cinema. Relações de subserviência – usualmente daqueles em relação a este – estão colocadas. O próprio Jayme Cortez aborda *O retrato do mal* de forma cinematográfica, conforme visto no terceiro capítulo da presente tese. Contudo, em certos aspectos, é possível perceber que a HQ apresenta os mesmos elementos teatrais discutidos por Eisner.

Retomando-se a história em quadrinhos em sua íntegra (figuras 157 a 164), fica evidente a quase total ausência de cenários amplos e arquitetonicamente bem definidos. A exceção, se muito, fica para o último quadro da página 2 (figura 158), onde alguma profundidade de campo é representada, assim como determinados móveis distribuídos pelo cômodo ocupado pelo personagem Gascon. De resto, a ação transcorre em ambientes notadamente impressionistas – nos termos de Eisner.

Pequenos objetos ancoram as cenas, deixando todo o resto do cenário para a imaginação do leitor. Dentro do atelier de Gascon, próximo ao cavalete de pintura, onde estaria, fisicamente, a pequena prancheta na qual ele esboça a figura de um demônio (página 3, figura 159)? A mesma pergunta pode ser feita em relação à mesa sobre a qual repousa um garrafão de vinho, o pão e a faca (página 7, figura 163) com a qual o pintor destruirá sua maligna obra.

Os ambientes desenhados na HQ não definem com clareza a arquitetura do atelier onde a trama se desenvolve. Os objetos alternam suas posições relativas de forma espacialmente incoerente. Muitos dos cenários se resumem a meros efeitos gráficos obtidos pela técnica de bico de pena do autor. E isso em nada afeta a compreensão da narrativa ou sua força dramática. Pelo contrário, o tom impressionista da história captura o leitor, cuja imaginação é instada a criar e completar um espaço físico que é apenas sugerido. Ou seja, o que temos em *O retrato do mal* é um exímio exercício da linguagem dos quadrinhos.

Se tal abordagem impressionista funciona perfeitamente na HQ, as necessidades do desenho animado são de outra natureza. O papel da conclusão do espectador não é tão intenso quanto o é para o leitor. Ao observar dois quadros de uma história em quadrinhos, onde em cada um deles um determinado personagem ocupa posições diferentes, o leitor é levado a concluir que ele se moveu entre aquelas posições. Em uma animação, o movimento do personagem é visto – e não imaginado. Disso decorre a necessidade de cenários fisicamente coerentes, através dos quais os personagens possam se mover de forma natural e verossímil. Caso contrário, a ligação entre espectador e narrativa pode ser drasticamente rompida.

A partir da concepção de que os cenários seriam peça fundamental para a tradução visual do estilo de Jayme Cortez no curta *O retrato do mal*, três processos de desenvolvimento foram adotados: o uso e complementação dos próprios cenários da HQ; a produção de cenários utilizando elementos da história em quadrinhos como referência; e a criação de cenários inéditos, buscando mimetizar neles o estilo do quadrinista.

5.2.4.1 A complementação dos cenários da HQ

Como discutido anteriormente, as oito páginas de *O retrato do mal* possuem uma abordagem impressionista – e teatral, em certa medida – na composição de seus ambientes. Daí a dificuldade em se aproveitar o próprio desenho de Jayme Cortez como cenário. Uma exceção é o último quadro da segunda página da história em quadrinhos.

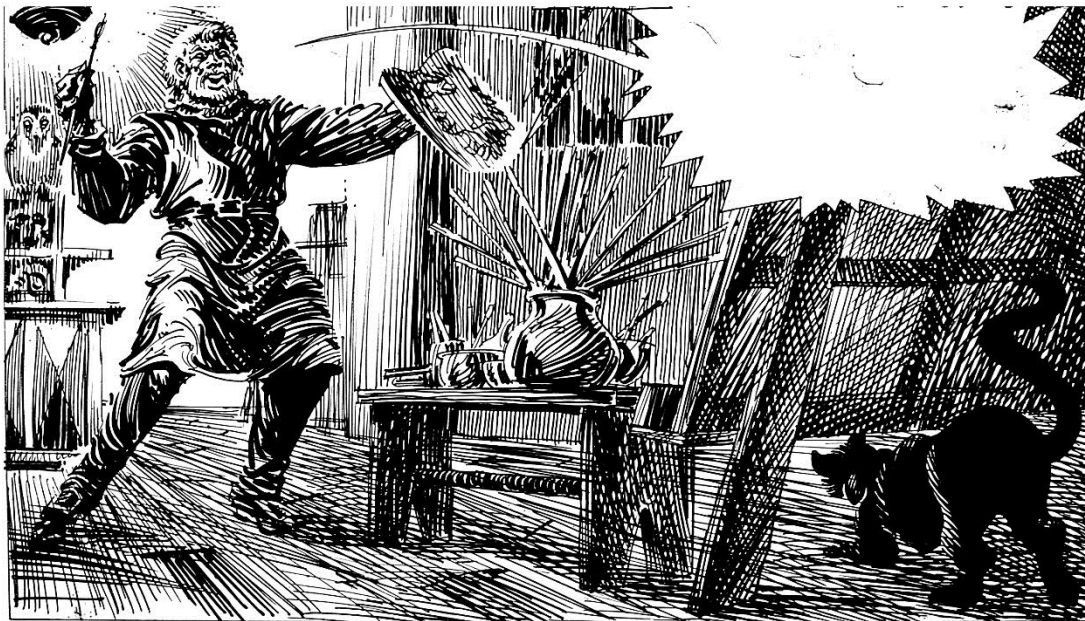


Figura 194: Quadro original de Jayme Cortez para a HQ *O retrato do mal*.
Fonte: Acervo Fabio Moraes.



Figura 195: Cenário criado a partir da complementação do quadro da HQ original.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

As figuras 194 e 195 exemplificam com precisão o processo de aproveitamento da arte original de Cortez na construção de um cenário para o filme. O primeiro passo foi remover da cena os personagens Gascon e Gato

Preto, bem como o balão de fala ali presente. Em seguida, os espaços vazios foram preenchidos com hachuras que emulam o estilo do autor. Por fim, complementou-se o cavalete de pintura, que na HQ não estava representado por inteiro.

Surge então um novo problema a ser enfrentado na tradução visual de Jayme Cortez para animação. O quadro em questão é uma icônica composição, com todos os elementos atuando em conjunto para acentuar o peso dramático dessa importante cena da HQ: o momento em que Gascon, após anos de trabalho febril, finaliza sua obra máxima. Há, contudo, um erro de perspectiva na ilustração.

Observando atentamente a pequena bancada onde repousam os materiais de pintura de Gascon – vasilhames contendo pincéis de diferentes tamanhos, além de potes para preparação de tintas – percebe-se que sua posição relativa está equivocada. O cérebro do leitor consegue entender que esta bancada encontra-se à esquerda do personagem – que acabara de se afastar da tela para contemplar sua pintura. Todavia, sob princípios mais rigorosos de perspectiva, a bancada estaria no caminho de Gascon, de modo que seria impossível ele recuar sem atropelar o móvel.

Mais uma vez, temos a peculiaridade da sintaxe dos quadrinhos em ação. A ilustração funciona perfeitamente dentro da narrativa quadrinística, mesmo apresentando o erro supracitado – que pode, inclusive, passar despercebido pelo leitor. Para a animação, tal fenômeno não se repete. Uma vez que o personagem se move dentro do cenário, problemas dessa natureza podem tornar a sequência completamente incongruente. A solução, neste caso particular, foi readequar a posição do cavalete de pintura dentro da cena – conforme pode ser conferido nas figuras 194 e 195.

5.2.4.2 A produção de cenários utilizando a HQ como referência

O trato impressionista e teatral dado por Cortez a *O retrato do mal*, limitou o uso direto de suas ilustrações originais como cenário. A alternativa encontrada para determinadas cenas foi a produção de cenários usando o pouco que havia na HQ como referência.

A página inicial da história em quadrinhos (figura 157) traz uma miríade de informações. Trata-se de uma ilustração poderosa, que transmite a atmosfera horrífica da narrativa. A questão é que a impactante imagem apresenta, num só plano – o da página impressa –, tanto os elementos de cena (cortinas rotas, cavalete de pintura e bancadas laterais) quanto os personagens que se movem no ambiente (demônios, ratos e mesmo um gato que se percebe pela sombra projetada na tela).

Nas animações, os desenhos de cenários e personagens são feitos em suportes separados, para depois serem sobrepostos no processo de edição e montagem. Em uma cena, o cenário é geralmente o mesmo. O que muda são os diversos desenhos dos personagens e objetos que estão em movimento sobre este cenário.

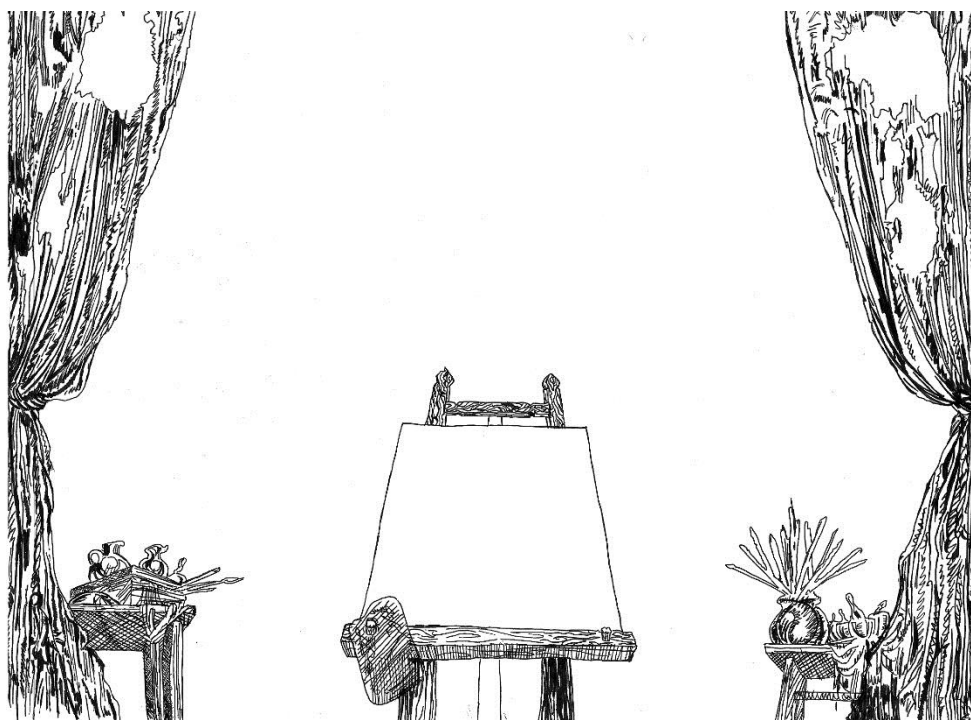


Figura 196: Cenário criado utilizando a página de abertura da HQ como referência.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

A opção oferecida pela direção de animação foi (re)criar o cenário da sequência de abertura do curta a partir da primeira página da HQ. Sobre a mesa de luz, um membro da equipe de animadores decalcou, com nanquim, os elementos estáticos necessários. Ainda que a arte-final guardasse alguma distância do estilo de Cortez, o resultado foi aprovado.

Este mesmo cenário poderia ter sido produzido utilizando-se o próprio desenho de Cortez – tal e qual o exemplo mostrado na figura 195. Para isso, deveriam ser removidos da imagem todos os elementos móveis, para depois complementar o que fosse necessário. Com certeza, tal procedimento traria mais fidelidade ao estilo do quadrinista. Todavia, tínhamos um cenário aceitável, produzido por um membro da equipe, sob supervisão do diretor de animação. Àquela altura, ainda numa etapa inicial do trabalho e diante da complexidade do projeto, julgávamos importante demonstrar confiança e respeito pelos esforços do grupo. E sempre haveria a possibilidade de refazer este cenário mais adiante, quando a produção houvesse atingido um ritmo mais eficiente.

O roteiro adaptado para o curta-metragem previa uma caminhada do Gato Preto pela noite da cidade, antes de chegar à residência do pintor. A arquitetura externa do atelier de Gascon é apenas sugerida por Jayme Cortez em dois pequenos quadros da HQ. Sabe-se apenas que existem pesadas grades de ferro na janela, e que a parede é composta de tijolos maciços. Foi necessário tomar esta ligeira referência para a criação de um cenário adequado à cena.



Figura 197: Vista externa do atelier de Gascon, como apresentada na HQ original.
Fonte: Acervo Fabio Moraes.

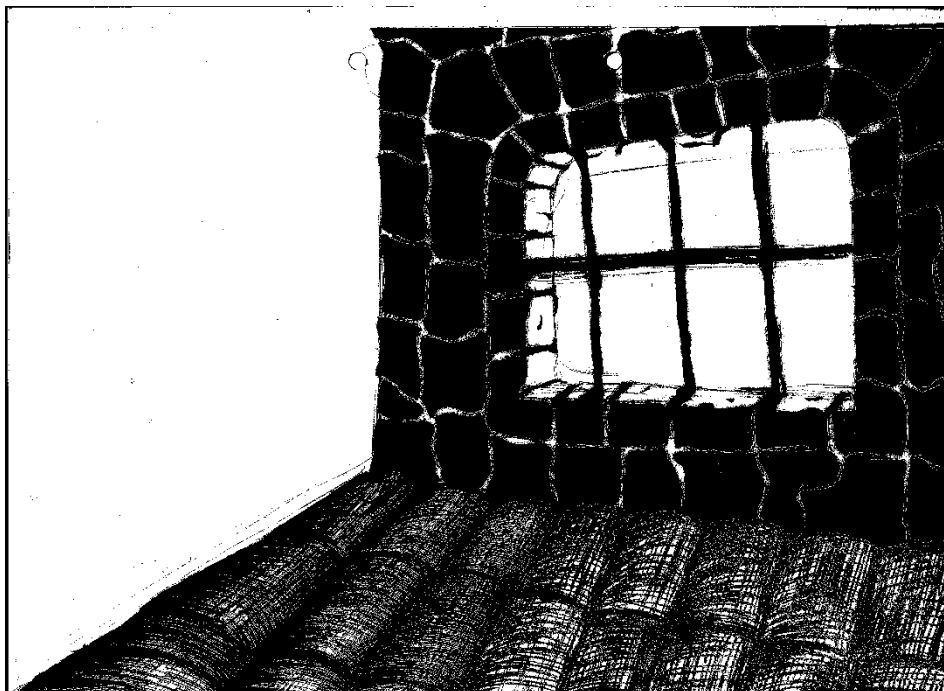


Figura 198: Vista externa do atelier de Gascon a partir de referência da HQ.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

O cenário acima é sintomático das dificuldades na produção do desenho animado *O retrato do mal*. Mesmo com uma estrutura relativamente simples, a arte-final inviabilizou o seu uso, por não guardar nenhuma semelhança com a arte de Jayme Cortez. Existem as grandes, os tijolos e muitas hachuras. Mesmo assim, o cenário em nada remete ao trabalho do artista, tendo que ser refeito por outro membro da equipe.

5.2.4.3 A criação de cenários inéditos

Por fim, a animação exigia ainda cenários para os quais havia minúscula – ou nenhuma – referência. Nestes casos, era necessário criá-los praticamente do zero, tendo como critério principal a ação a se desenvolver na tela. A identidade com o traço de Cortez, portanto, seria definida pela arte-final.

A cena da adega é um exemplo claro. Após concluir sua *magnum opus*, Gascon busca um garrafão de vinho para comemorar. Na HQ, este movimento se restringe a um único quadro.



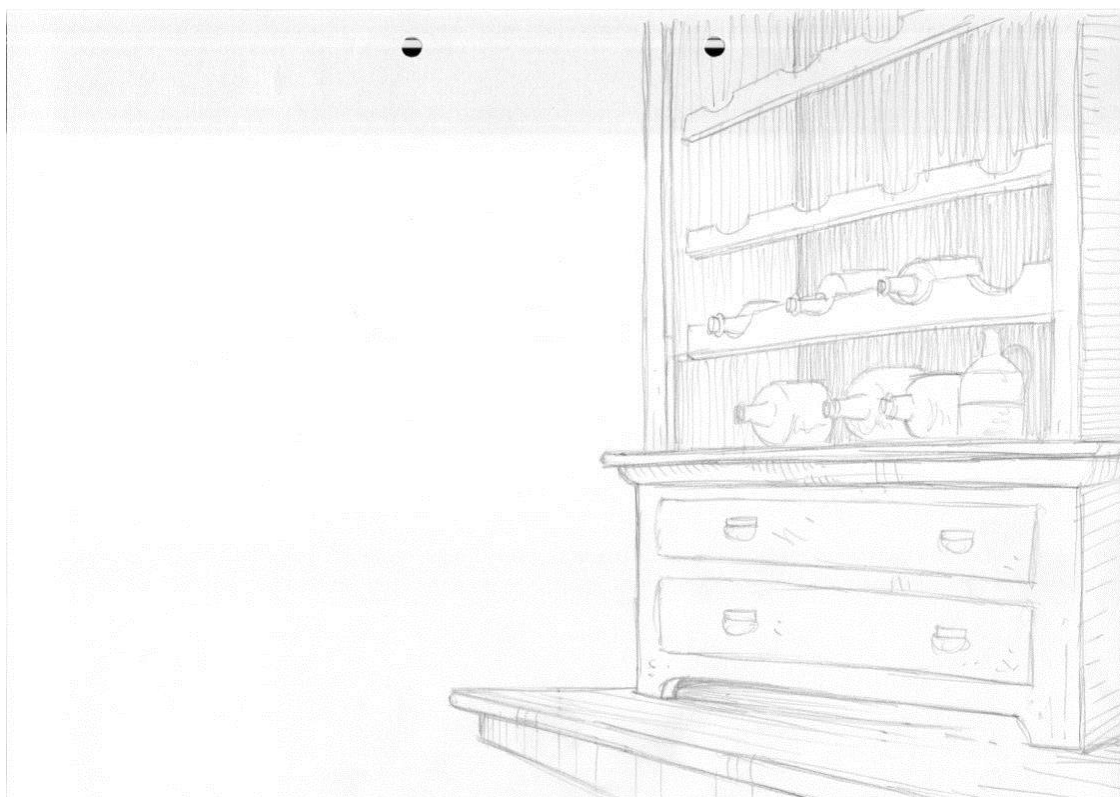
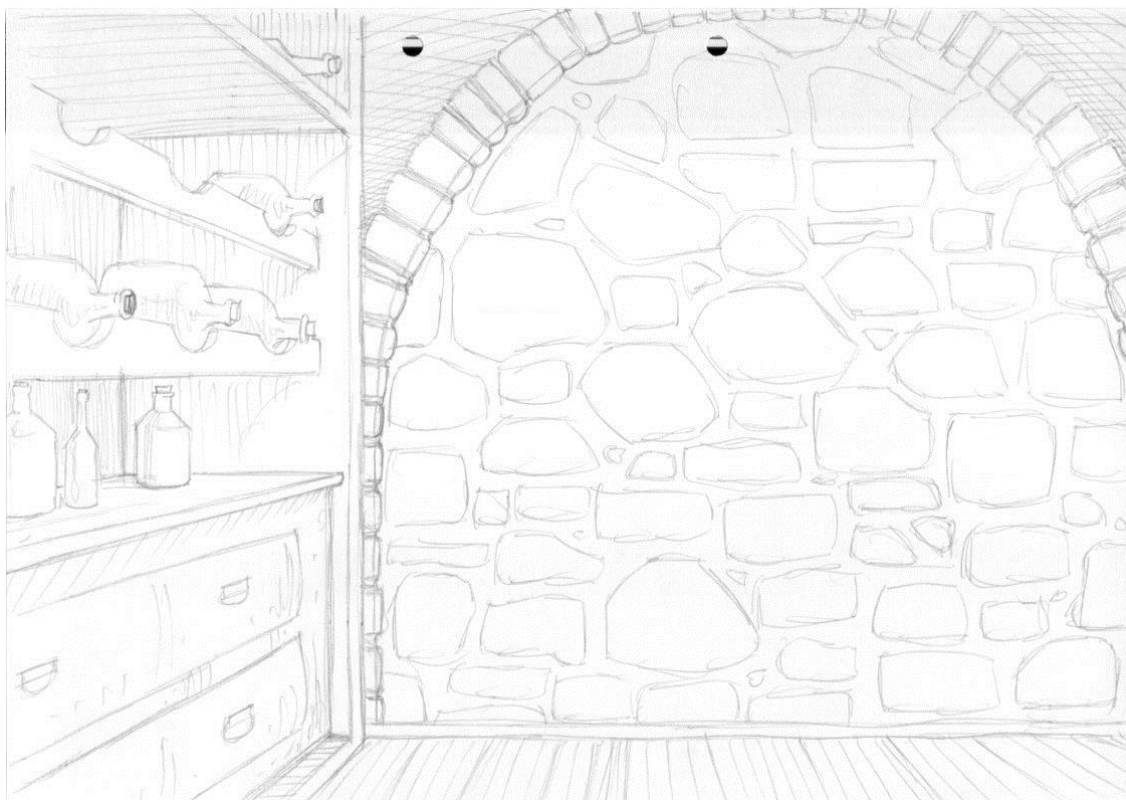
Figura 199: Adega de Gascon, como representada na HQ original.
Fonte: Acervo Fabio Moraes.

Pela diferença de luminosidade, deduz-se que o pintor saiu da sala onde estava o quadro recém-terminado e se dirigiu a uma escura adega em busca da bebida com a qual brindaria o trabalho de anos. A adega propriamente dita está sintetizada em um simples armário. Novamente, temos o autor lançando mão de um cenário teatral e impressionista. O leitor é capaz de inferir tudo aquilo que Cortez sutilmente lhe propõe.

Na animação, entretanto, mais recursos são necessários para traduzir visualmente esta cena. É preciso que o personagem se mova rumo à adega, e que esta seja um ambiente distinto da sala onde Gascon abandonou sua pintura. Ou seja, é necessário que um cenário seja criado para que a ação transcorra em seu interior.

Foi o próprio diretor de animação que produziu, muito apropriadamente, este cenário – através da combinação de duas ilustrações. O uso de mais de uma ilustração para a criação de cenários decorre de quantas camadas – também chamadas de *layers* – se pretende na cena. As camadas oferecem a ilusão de profundidade.

Os desenhos de Emerson para a adega de Gascon são especialmente adequados. Além disso, preservam a coerência histórica da narrativa. É de fato uma pena que sua posterior arte-finalização, ainda que bem realizada, tenha fugido do estilo de Cortez.



Figuras 200 e 201: Adega de Gascon, ainda no lápis de Emerson Rodrigues.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

5.2.5 Além dos cenários

As dificuldades impostas pelas idiossincrasias da arte de Jayme Cortez – e pela própria linguagem das histórias em quadrinhos – não se restringiram à criação dos cenários para o curta-metragem. Como discutido anteriormente, o trabalho do artista luso-brasileiro não foi concebido tendo em vista sua tradução para o formato de desenho animado. Deste modo, se a produção de elementos estáticos – os cenários – que remetessem ao estilo do autor já representavam um desafio, isso se amplificava na lida com os elementos animados em cena.

Diante da complexidade de se animar personagens originalmente criados com densas tramas de hachuras, optou-se por simplificar sua arte-final. As figuras 190 e 192 mostram o desenho a lápis de Cortez, antes de receber o meticuloso acabamento em nanquim. A ideia era justamente essa: manter os cenários o mais próximo possível do autor, e simplificar o acabamento dos personagens. Além disso, como cerca de metade da narrativa se fixa no diálogo entre Gascon e o Demônio, ambos envoltos nas etéreas flâmulas emanadas pela maléfica criatura, animar estas cenas – de estilo *art nouveau* – seria um eficiente artifício a remeter o visual do filme ao estilo do quadrinista.

Grosso modo, a tradução visual de *O retrato do mal* dos quadrinhos para animação consistia em dois eixos: fidelidade nos cenários e nas flâmulas bruxuleantes do Demônio – que, em última instância, seriam uma espécie de cenário animado –; e simplificação dos personagens – que se aproximariam da arte-final de Cortez apenas em momentos-chave do filme. Um plano sólido que, infelizmente, não funcionou.

Antes mesmo de se chegar à etapa de arte-finalização, a interpretação de alguns personagens fugiu ao próprio lápis de Jayme Cortez. É o caso do Gato Preto.

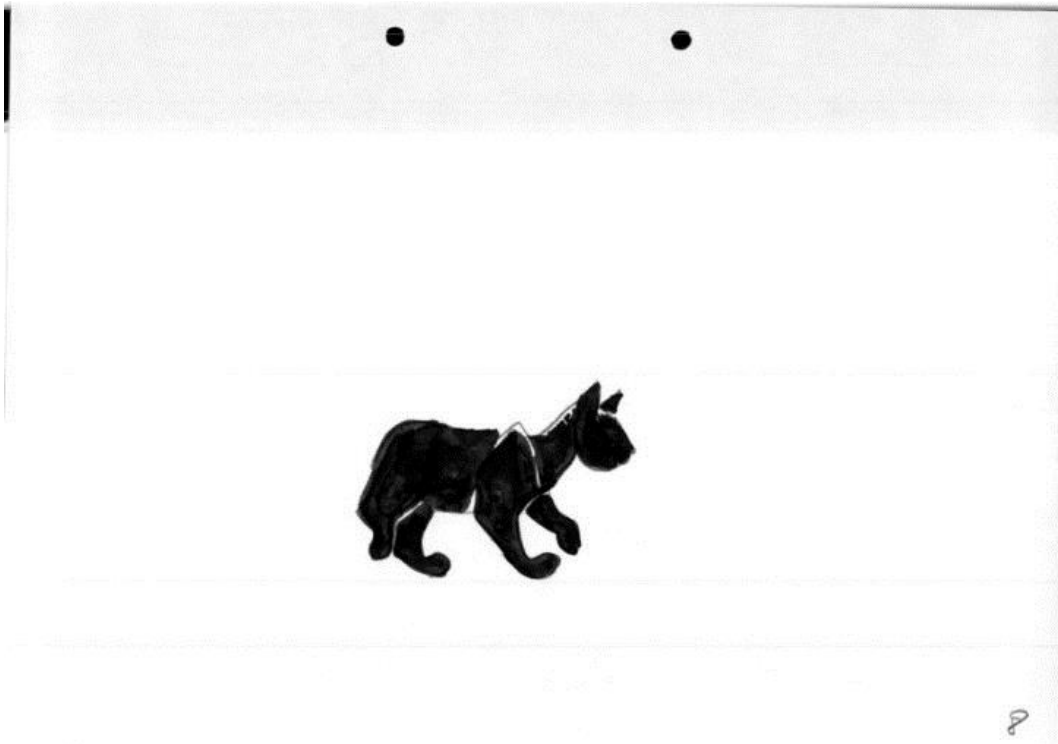


Figura 202: *Frame* de um ciclo de caminhada do Gato Preto.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

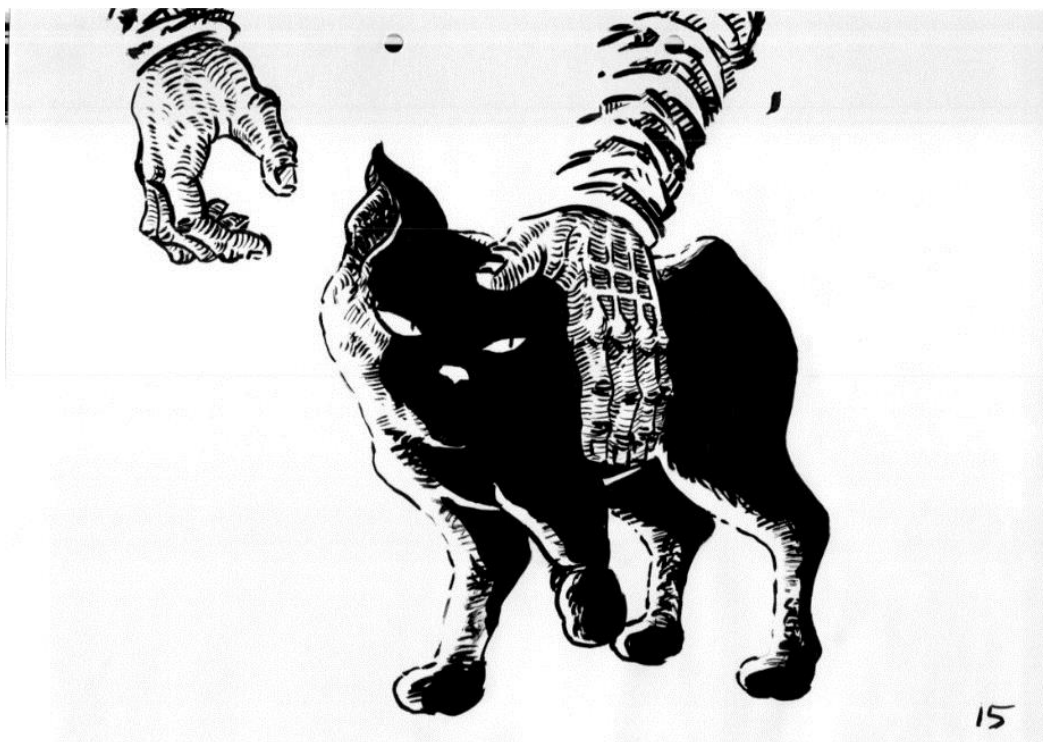


Figura 203: Gascon prepara-se para pegar o Gato Preto.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

As figuras 202 e 203 lançam luz sobre a questão. Mesmo já tendo recebido o nanquim, elas mostram que o próprio desenho que lhes serve de base não obedece às proporções e ao estilo de Jayme Cortez. Mais que isso, tendo sido feitas por diferentes membros da equipe de animação, além de não parecerem o Gato Preto²² de Cortez, sequer aparentam se tratar do mesmo personagem. Ou seja, a todas as dificuldades enfrentadas, somaram-se ainda problemas de continuidade.

Gascon também sofreu grotescas variações de proporção e traço ao longo dessa primeira versão animada de *O retrato do mal*. As cenas foram distribuídas sem cuidado entre a equipe de animadores. O resultado foi uma falta de continuidade fatal para qualquer obra audiovisual animada. Uma falha da direção de animação e, sobretudo, da direção do filme.

Nos quadrinhos, as proporções dos personagens podem sofrer um certo nível de variação sem comprometer a leitura – e a qualidade – da obra. A própria HQ de Cortez comprova isso, bastando prestar um pouco mais de atenção ao personagem Gascon ao longo da narrativa. O Gascon do quarto quadro da página 2 (figura 158) traz diferenças anatômicas em relação, por exemplo, àquele que aparece no penúltimo quadro da página 6 (figura 162). São, contudo, diferenças aceitáveis dentro de uma HQ – com grandes chances, inclusive, de não serem notadas. Em uma animação isso não é possível. Variações dessa natureza em uma mesma cena provocam deformações gritantes nos personagens. E em cenas diferentes, gritam ao espectador a ausência de uma continuidade sólida.

A estratégia da simplificação de personagens foi um pouco mais exitosa com o Demônio. Exclusivamente animado por Emerson Rodrigues, a diabólica criatura não apresentou deformações ou problemas de continuidade. A estratégia seguida foi definir e sintetizar o personagem para depois, em outras camadas, adicionar as flâmulas *art nouveau* ao seu redor. Mesmo com a simplificação, Emerson conseguiu manter atributos gráficos que remetiam ao Demônio dos quadrinhos.

²² Nos dois *frames* apresentados, o gato encontra-se sem sua cauda. Isso porque ela foi animada em uma folha de papel separada, como uma camada (*layer*) a ser posteriormente sobreposta na etapa de edição.



Figuras 204 e 205: O Demônio no lápis do diretor de animação.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

Apesar dos esforços perpetrados por Emerson na animação do Demônio, a arte-final posteriormente aplicada terminou por afastá-lo de uma boa tradução visual do personagem da HQ original. Enquanto Cortez utiliza seu bico de pena com espontaneidade e rica variação na espessura dos traços, o acabamento dado ao Demônio no desenho animado foi realizado com caneta técnica. Como

resultado, temos um estilo muito limpo, definido e – pode-se dizer – asséptico, que trai a essência gráfica de seu criador. Restava então o paliativo das chamas bruxuleantes ao redor do personagem, mas nem essas foram feitas ao modo de Jayme Cortez.

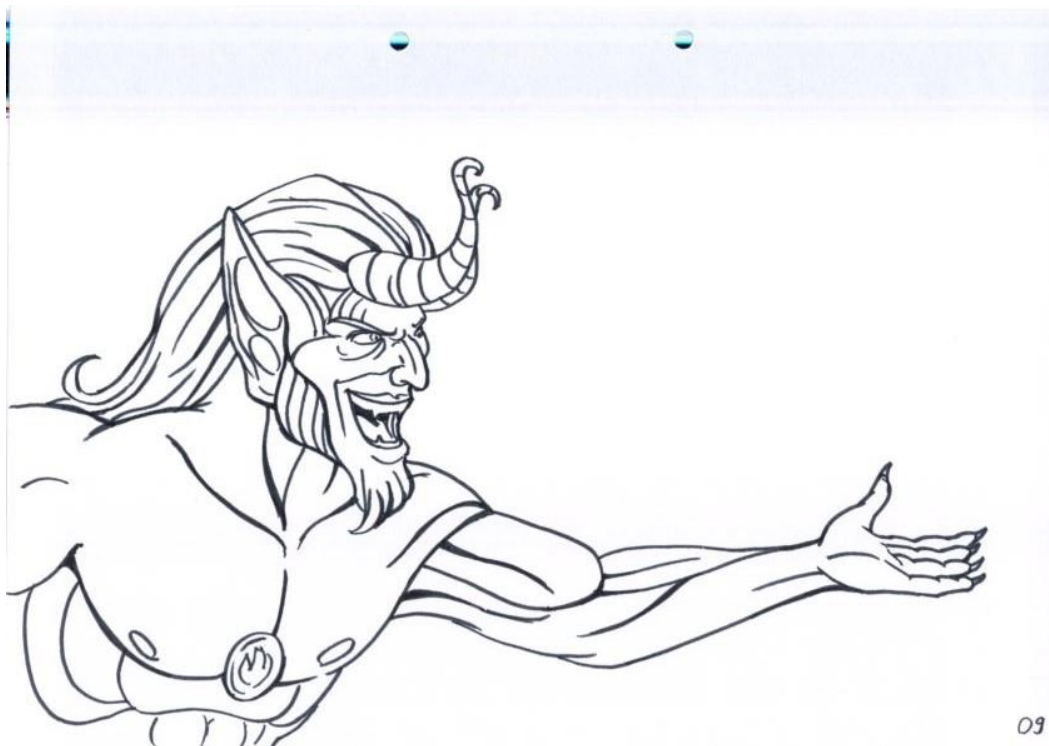


Figura 206: O Demônio após asséptica arte-finalização.
Fonte: Acervo MMarte Produções.



Figura 207: *Frame* da primeira versão do curta: nem as chamas foram fiéis a Cortez.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

5.3 Assumindo o fracasso

O final de 2014 demarcava aproximadamente um ano dedicado à produção de *O retrato do mal*. O cronograma estava atrasado e o orçamento – ao contrário do filme – chegara ao fim. Uma quantidade considerável de material havia sido produzida. Ironicamente, sua totalidade não formava um conjunto harmonioso e coeso, mas sim uma espécie de *frankenstein*.

Naquele momento, eu e Márcia – também produtores executivos do projeto – tínhamos a clareza de que a ambição central do curta jamais seria atingida se continuássemos trabalhando nos mesmos moldes. A animação que se esboçava não era – e nem poderia vir a ser – uma tradução minimamente adequada da clássica história em quadrinhos de Jayme Cortez. Insistir pelo mesmo caminho seria aumentar o desgaste e os prejuízos. Suspendemos a produção e dissolvemos a equipe.



Figuras 208 e 209: Os sérios problemas de continuidade em *O retrato do mal*.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

Ao longo deste capítulo, discutimos as complexidades técnicas intrínsecas ao projeto, assim como foram apresentadas possíveis soluções a elas. A questão é que as soluções não foram aplicadas a contento, de modo que o fracasso da primeira versão de *O retrato do mal* não é responsabilidade exclusiva de problemas objetivos. O curta era possível, mas não da maneira equivocada com que foi conduzido. Falharam a direção de arte – um tópico que iremos trabalhar mais adiante –, a direção de animação e, acima de tudo, a própria direção/produção do filme. Para este conjunto de falhas, a inexperiência foi um fator determinante.

O *Ogro* – curta-metragem lançado em 2011 pela MMarte Produções, também baseado em uma HQ nacional – havia sido um projeto extremamente bem-sucedido. Com relação a *O retrato do mal*, existia uma diferença fundamental: o trabalho de animação realizado basicamente pela mesma pessoa, Wesley Rodrigues. A adaptação de Jayme Cortez, por outro lado, trazia como novidade a presença de uma equipe de animadores. Seria uma experiência inédita.

A decorrência imediata do trabalho de animação feito por um mesmo indivíduo é a facilidade de se manter a unidade do traço ao longo da obra. No caso de uma equipe, isso se complica, exigindo uma supervisão constante por parte do diretor de animação. Considerando-se a inexperiência do grupo aglutinado em *O retrato do mal* – formado por egressos da Escola Goiana de Desenho Animado – a atuação do diretor de animação tornava-se ainda mais crítica.

Diante de um grupo tão heterogêneo de jovens animadores, a observação das aptidões individuais seria imprescindível para a eficiência da produção. Alocar os membros da equipe em funções compatíveis com estas mesmas aptidões é uma das prerrogativas para o bom funcionamento dos trabalhos. E esta identificação de funções deveria ter sido realizada o quanto antes, para que se alcançasse o ritmo adequado de produção no menor intervalo de tempo possível.

Como animador e diretor de animação, Emerson Rodrigues acumulava, já àquela altura, uma expressiva trajetória. Era isso que esperávamos trazer para *O retrato do mal*. Todavia, comandar uma equipe relativamente numerosa era também uma nova experiência para ele.

5.3.1 Relações confusas

Um fator subjetivo atravessou a produção de *O retrato do mal*, afetando-a de forma que não pode ser desconsiderada: a amizade entre os membros da equipe. Integralmente constituído a partir da Escola Goiana de Desenho Animado, o coletivo envolvido no curta era formado por animadores que haviam sido alunos de Emerson. Além disso, eu e Márcia Deretti éramos os coordenadores da EGDA. Tal proximidade – um fator positivo a princípio – poderia trazer complicações à medida em que questões pessoais e profissionais se confundissem. Foi o que aconteceu.

A inexperiência de Emerson Rodrigues em liderar uma equipe mais numerosa de animadores terminou por dar vazão à sua amistosa personalidade. Logo, ao invés de detectar as aptidões dos membros da equipe – organizando os circuitos de trabalho a partir delas –, a direção de animação deixava a critério dos próprios animadores definir quais tarefas eles iriam individualmente desempenhar.

Por vezes, sequências de animação – cuja abordagem se mostrava inadequada desde o princípio – só eram descartadas depois de inteiramente realizadas. O mesmo valia para a produção de cenários. Tempo e trabalho perdidos, diante da dificuldade de se abordar o problema sob uma perspectiva estritamente técnica e profissional.

A camaradagem se espalhava também para o campo da produtividade e assiduidade. Posto que não havia uma cobrança permanente dessas questões, a equipe foi progressivamente se tornando negligente. A situação melhorou um pouco quando atribuímos a Rafael Franco a função de assistente de produção. Todavia, não foi possível reverter o quadro a uma situação próxima do razoável.

Paralelamente às fragilidades no exercício da coordenação da equipe de animadores, uma outra se manifestou na direção de animação durante os trabalhos em *O retrato do mal*. Exímio animador, Emerson carregava vasta experiência na produção de peças publicitárias, mas quase nenhuma em filmes autorais de ficção. Ainda que as duas modalidades sejam produtos audiovisuais animados, tratá-las como algo da mesma natureza é um equívoco.

O diretor de arte de uma peça publicitária é contratado para gerar um produto específico, atendendo demandas específicas. A relação que se

desenvolve em produções dessa natureza é do tipo cliente/prestador de serviços. Nesses casos, como diz o ditado, “o cliente sempre tem razão”. O *retrato do mal*, por sua vez, era o projeto de um curta independente e autoral. Buscávamos no diretor de animação, antes de tudo, uma parceria criativa. Como dito anteriormente, o modelo de direção adotado por mim e Márcia Deretti era de total abertura ao diálogo e às contribuições – viessem de onde viessem. Dado o nosso amadorismo como animadores propriamente ditos, esse modelo de direção não significava generosidade *a priori*, mas sim uma necessidade pragmática.

A concepção daquilo que era esteticamente inegociável em *O retrato do mal* sempre esteve presente para nós: uma digna tradução visual da HQ de Jayme Cortez. Tínhamos relativamente claras as estratégias para se alcançar este objetivo. Porém, dentro do processo concreto de produção de um desenho animado, problemas técnicos surgem a todo momento. Os meios para se atingir uma ideia são tão ou mais importantes que a própria ideia – podendo, inclusive, transformá-la.

Como autores do projeto, sempre trouxemos à produção a intenção de cada cena. Por vezes, seu desenvolvimento esbarrava em uma dificuldade técnica que estabelecia a questão: de que maneira realizar esta cena sem sacrificar sua intenção? Em tese, caberia ao diretor de animação buscar soluções para tal questão. Caso fôssemos tecnicamente capazes de oferecer estas respostas, assumiríamos nós mesmos o papel da direção de animação.

Para trazer soluções às demandas técnicas de um curta animado, é indispensável que o diretor de animação esteja envolvido criativamente com a obra, que dela se aproprie e se veja como um de seus coautores. Tal postura é, em certa medida, a antítese da relação cliente/prestador de serviços de uma animação publicitária – justamente o campo em que Emerson Rodrigues exibia grande experiência. Em um comercial, o profissional é pago para cumprir uma função. Em um filme de ficção, ele recebe para participar de sua criação. Infelizmente, os valores praticados pelo audiovisual autoral goiano são, via de regra, inferiores àqueles do mercado publicitário. Logo, sem afinidades artísticas com o projeto, torna-se quase impossível a realização de um trabalho digno de nota.

Com o decorrer do tempo, tornou-se perceptível a dissolução da direção de animação dentro de *O retrato do mal*. Emerson atuava basicamente como mais um membro – o mais experiente – da equipe de animadores, concentrado nas sequências que assumia para animar. Nesse sentido, a qualidade de seu trabalho se destacava, como não poderia deixar de ser. Mas a imprescindível função para a qual ele havia originalmente sido contratado, estava desocupada e sem rumo.

Os limites difusos entre questões pessoais e profissionais não se limitaram à relação entre o diretor de animação e sua equipe. De forma ainda mais grave, ela também atingiu a direção e, principalmente, a produção executiva do filme – funções desempenhadas por mim e Márcia Deretti. Os problemas foram se avolumando e não fomos eficientes em nossas tentativas de solucioná-los. De modo que não há nada mais correto que assumirmos a responsabilidade pelo fracasso desta primeira versão de *O retrato do mal*.

Num primeiro momento, percebemos que a produção não encontrava o ritmo desejado. O problema não se resumia à produtividade pura e simples: o material criado não atendia às exigências que estabelecemos como essenciais ao projeto. Em um complexo trabalho de animação como o que se colocava diante de nós, é natural ceder um tempo à equipe para que erros comecem a se converter em acertos. Existe um período para que as engrenagens se ajustem e passem a funcionar de modo mais eficiente. As engrenagens, contudo, nunca chegaram a operar de modo satisfatório.

Na posição de produtores executivos do filme, falhamos em estabelecer os parâmetros sob os quais a produção deveria funcionar. Falhamos, principalmente, em envolver de forma adequada o diretor de animação escalado para *O retrato do mal*. Inexperientes, não soubemos estabelecer com clareza um diálogo mais profícuo. Fomos também vítimas da confusão entre aspectos pessoais e profissionais.

Houve várias tentativas de recuperar as rédeas da produção. Fizemos reuniões, discutimos o projeto e os métodos de trabalho, traçamos novos cronogramas. O fôlego reconquistado, contudo, era perdido pouco adiante – sinal claro da falta de uma presença mais efetiva de nossa parte.



Figura 210: Reunião de produção de *O retrato do mal*. Da esquerda para a direita: Letícia Tannus, Rafael Franco, Márcio Jr., Calebe Alves, Emerson Rodrigues e Guilherme Rossiny.
 Fonte: Fotografia de Márcia Deretti - acervo MMarte Produções.

Aspectos econômicos não podem ser negligenciados. Ao contrário do que pressupõe o senso comum, os recursos financeiros disponíveis para a produção de animações no Estado de Goiás estão abaixo do que seria considerado ideal. Diante dessa realidade, a MMarte nunca pôde se dedicar exclusivamente a um único projeto. A sobreposição de trabalhos é uma realidade comum na produção cultural goiana. Uma realidade que afetava, inclusive, o diretor de animação, bem como membros da equipe de animadores. Entretanto, dado que esta era uma condição usual, cabia inteiramente a nós, diretores e produtores do filme, criar alternativas para que a produção de *O retrato do mal* não fosse tão afetada por ela.

5.3.2 O sucesso que só o fracasso proporciona

O papel da produção executiva de um filme é criar as condições para que ele se concretize. Tais condições não se restringem ao universo material –

tecnologia, ferramentas, capital. É também de sua responsabilidade a articulação dos elementos humanos – objetivos e subjetivos – envolvidos na criação da obra audiovisual. Foi justamente nesta articulação que a MMarte Produções fracassou em *O retrato do mal*.

Fracassos, contudo, são fenômenos dialéticos que exigem ser enxergados sob perspectiva. O curta-metragem resultante dessa primeira empreitada não cumpriu sua ambição primeira de vir à luz como uma tradução digna da HQ de Jayme Cortez. Em contrapartida, o processo envolvido em sua produção não pode, de forma alguma, ser considerado uma experiência negativa ou dispensável.

Ainda que o curta não traga fidelidade ao estilo gráfico do quadrinista luso-brasileiro, boas sequências foram produzidas. O trabalho envidado ao longo de quase um ano converteu membros de uma equipe sem bagagem pregressa no campo da animação em profissionais da área. Alguns deles, inclusive, assinando a direção de seus próprios filmes.

Thiago Ottoni dirigiu o curta *Insustentarte* (2015), enquanto Rafael Franco esteve à frente do premiado *A noiva do coelhinho* (2016), adaptação lisérgica da fábula homônima dos Irmãos Grimm. No momento, Rafael trabalha em seu novo desenho animado, *O espírito na garrafa*, também adaptado dos Irmãos Grimm e com finalização prevista para 2021. Produzidos pela MMarte, estas animações lançaram mão de um expediente em comum: diante dos problemas que surgiam, recorria-se ao que fora feito, em situação semelhante, na malfadada epopeia do pintor Gascon. Uma anedota tornou-se recorrente na produtora: “Erramos tudo o tínhamos direito em *O retrato do mal*”.

Obviamente, a anedota não corresponde à realidade. Em suas produções posteriores, a MMarte cometeu novos equívocos. Todavia, até aqui, todos os trabalhos da produtora foram concluídos atendendo nossos autoimpostos critérios artísticos. Isso vale, principalmente, para a versão final de *O retrato do mal*, desenvolvida dentro do processo de doutoramento no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG – do qual esta tese é parte integrante. Se me ocupo em discutir minuciosamente a primeira produção do curta é por uma razão imprescindível e incontornável: sem ela, jamais chegaríamos ao filme definitivo.

Se tomarmos um caminho errado, é preciso reconhecer o erro, voltar e retomar o bom caminho. A obra sairá acrescida, pois *i (sic)*, guarda todos estes traços. O erro no processo de instauração da obra, não é engano: é *aproximação*. Errar é a dissipação das possibilidades da obra, apontando caminhos para aquela, ou talvez, para outras obras que virão. Duchamp, não sem ironia, estabelece seu “coeficiente de arte” na “distâncias entre a intenção do artista e a obra acabada”. (REY, 2002)

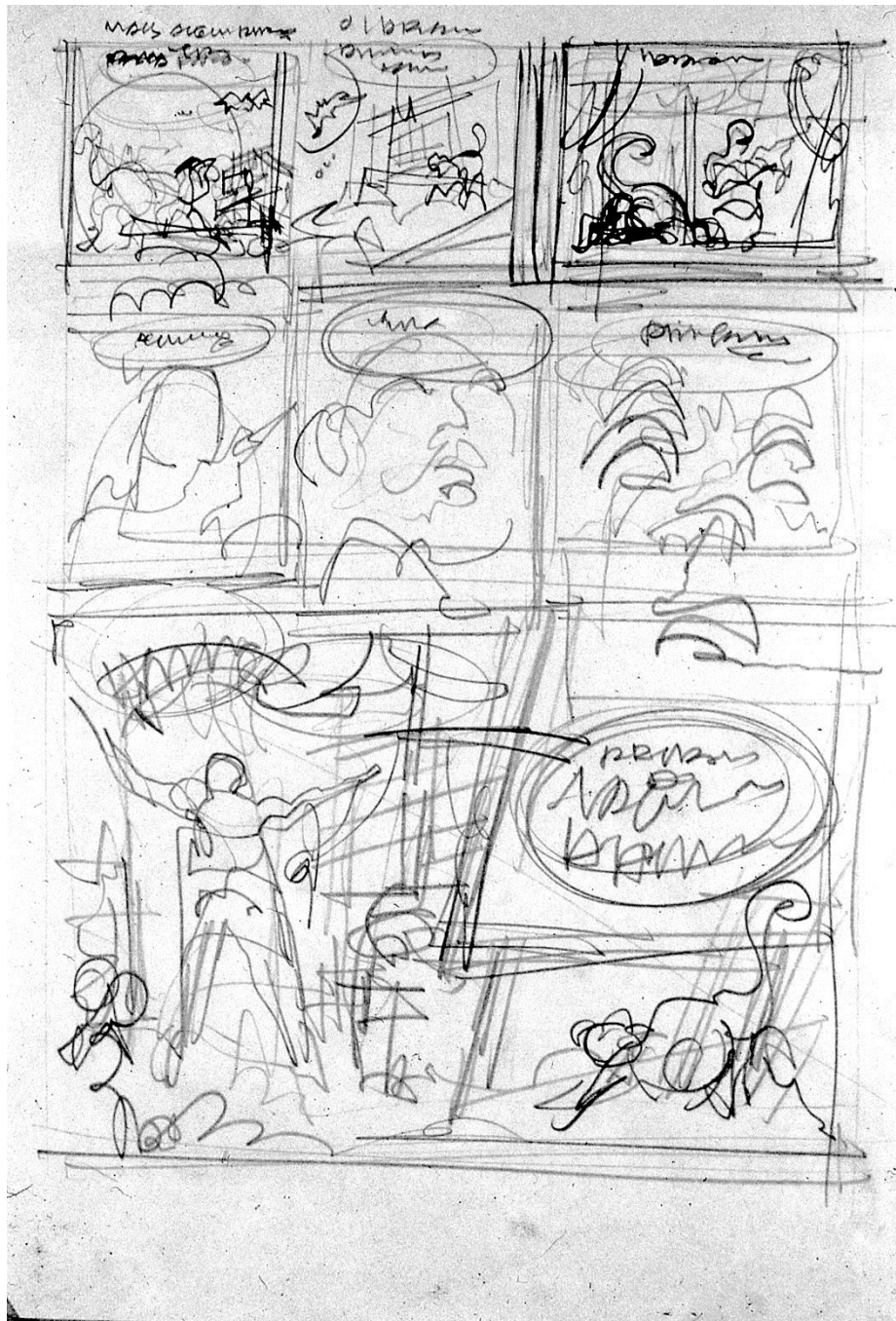


Figura 211: Esboço de Jayme Cortez para a página 2 da HQ *O retrato do mal*.
Fonte: Acervo Fabio Moraes.

6 UM VALIOSO INTERVALO

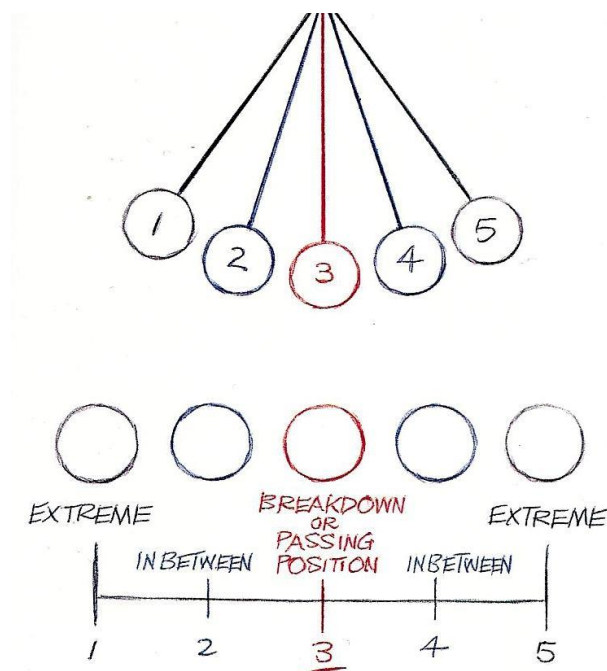


Figura 212: O intervalo (*inbetween*) na animação.

Fonte: WILLIAMS, R. *The animator's survival kit - expanded edition*. London: Faber and Faber, 2009: p. 49.

Na animação tradicional quadro-a-quadro, divide-se a sequência de desenhos em quadros-chave (*keyframes*) e intermediários (*inbetweens*). A hierarquia entre eles é explícita até mesmo em seus nomes. Isso, contudo, não quer dizer que os quadros intermediários sejam pouco importantes. Pelo contrário, o que existe é uma relação de interdependência entre *keyframes* e *inbetweens*, de modo a se produzir a mais crível ilusão de movimento. Deste modo, os intervalos entre os quadros-chave devem ser adequadamente preenchidos para que tudo funcione. Não por acaso, no Brasil, o animador responsável pelos quadros intermediários é chamado de intervalador.

Um simbólico paralelo pode ser estabelecido entre a relação quadros-chave/intervalos e as duas versões de *O retrato do mal*: só foi possível partirmos de uma experiência malfadada e chegarmos a uma outra – que atende as pretensões poéticas estabelecidas no projeto – após percorrermos e vivenciarmos o intervalo entre elas. Foi essa etapa intermediária que propiciou muitos dos ajustes de curso rumo ao filme definitivo.

6.1 Finalizando o primeiro retrato

A dissolução da equipe e a suspensão dos trabalhos relativos a *O retrato do mal* foram uma decisão difícil de ser tomada ao final de 2014. Difícil, mas acertada. Orçamento e prazos estavam estourados e não havia o menor indício de que persistir no projeto, sob os mesmos parâmetros, poderia resultar em uma obra que se aproximasse minimamente de Jayme Cortez.

Findado o estressante processo, optamos – eu e Márcia Deretti – por nos afastar temporariamente do material. Foi um intervalo importante para que conseguíssemos restabelecer algum distanciamento crítico de tudo que fora produzido – afinal teríamos, mais adiante, que montar o filme para a prestação de contas da Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Goiânia.

Diante da heterogeneidade daquilo que foi criado em *O retrato do mal*, optamos por uma edição que trouxesse uma abordagem eminentemente experimental. A história propriamente dita estava lá: o drama do pintor que passa a vida devotado a uma obra maligna – e que se arrepende de tudo tão logo atinge seu diabólico intento. Contudo, meramente contar essa história não constituía o cerne do filme que sempre quisemos produzir. O motor por trás do curta era criar uma animação que traduzisse visualmente a HQ original – algo, àquela altura, impossível.

A primeira versão de *O retrato do mal* narra a trajetória de Gascon através de uma espécie de bricolagem animada. O curta lança mão de sequências a nanquim e outras a lápis. Os estilos variam. Efeitos diversos foram adicionados na pós-produção. Havia, enfim, um desenho animado que cumpria pragmaticamente suas responsabilidades em relação ao edital municipal de incentivo à cultura. E que poderia ter colocado um ponto final na minha ambição particular de realizar um trabalho baseado em Jayme Cortez.

Não foi o que ocorreu. A malsucedida experiência seguia a me afetar, estimulando o desejo por novas tentativas. Poeticamente, *O retrato do mal* me assombrava.

O eu, quer tenha êxito, quer falhe, não faz apenas restabelecer-se em seu estado anterior. O ímpeto cego é transformado em um propósito; as tendências instintivas convertem-se em empenhos planejados. As atitudes do eu são impregnadas de sentido. (DEWEY, 2010: p. 145)

Artisticamente, o filme que havíamos entregado não me satisfazia. Nele, não reconhecia Jayme Cortez, e nem a mim mesmo. Melhor dizendo, identificava ali todas as minhas falhas, mas nenhuma das qualidades que porventura eu pudesse oferecer. Ao mesmo tempo, a experiência acumulada durante o processo parecia confluir a energia para seguir adiante. O filósofo e educador norte-americano John Dewey tratou do tema em seu texto *O ato de expressão*:

Que a tensão convoca a energia e que a falta total de oposição não favorece o desenvolvimento normal são fatos conhecidos. De modo geral, todos reconhecemos que o equilíbrio entre as condições que as promovem e que as retardam é o estado de coisas desejável – desde que as condições adversas tenham uma relação intrínseca com aquilo que obstruem, em vez de serem arbitrárias e extrínsecas. Mas o que se evoca não é apenas quantitativo, ou apenas mais energia, e sim qualitativo – uma transformação da energia em ação refletida, mediante a assimilação dos sentidos vindos do leque de experiências passadas. A junção entre o novo e o velho não é uma simples composição de forças, mas uma recriação em que a impulsão atual ganha forma e solidez, enquanto o material antigo “armazenado” é literalmente ressuscitado, ganha vida e alma novas por ter de enfrentar uma nova situação. (DEWEY, 2010: p. 146-147)

Para enfrentar novamente *O retrato do mal*, tomei duas frentes. A primeira delas foi inscrever o novo projeto em outro edital de incentivo à cultura – no caso, a Lei Goyazes²³. Aprovado, surgiram as condições financeiras mínimas para se produzir a versão definitiva do filme. A segunda frente tornou as coisas ainda mais instigantes: a admissão no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás.

O retrato do mal me atirou em uma espécie de turbulência. Realizar o filme transformou-se em um desejo ainda mais potente, de modo que entendi ser importante canalizar essa energia para um processo de pesquisa *em arte*. Uma investigação poiética, em última instância. Como disse Dewey: “Não há expressão sem agitação, sem turbulência. (...) Descarregar é livrar-se de algo, descartá-lo; expressar é ficar com a turbulência, levá-la adiante em seu desenvolvimento, elaborá-la até sua conclusão.” (DEWEY, 2010: p. 148-149)

²³ No capítulo 4 foi dito que *O retrato do mal* teve amparo tanto da Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Goiânia quanto da Lei Goyazes. Faz-se necessário esclarecer que os amparos não foram simultâneos, mas em períodos distintos, com os certificados emitidos respectivamente em 2012 e 2016.

6.2 Wesley Rodrigues assume *O Retrato do mal...* por pouco tempo

Os primeiros meses do ano de 2016 foram marcados pelo retorno de *O retrato do mal* à linha do horizonte. A aprovação do projeto apresentado ao Programa Goyazes tornava progressivamente mais concreta a viabilidade financeira da produção. Os trâmites burocráticos dos mecanismos de amparo à cultura, todavia, nunca são simples – de modo que a captação dos recursos só aconteceu durante o segundo semestre. Paralelamente, tinha início minha pesquisa de doutoramento, cujo objeto era justamente a criação do curta-metragem em animação.

A realização do filme e a investigação acadêmica sobre ele não constituíam ações independentes e isoladas. Pelo contrário, eram entrelaçadas e interdependentes, num constante exercício de influências mútuas e recíprocas. Um jogo de retroalimentação se estabeleceu entre pesquisa e produção cinematográfica. Estavam dadas as condições para uma criação poética.

Um dos maiores problemas da primeira versão de *O retrato do mal* foi a ausência de unidade visual e estilística ao longo do filme. À dificuldade de se adaptar a arte de Jayme Cortez, somou-se a heterogeneidade dos traços da equipe de animadores. Posto que a tradução visual de Cortez sempre ocupou posição central no projeto, para a nova empreitada tínhamos uma estratégia clara e consciente, fruto da experiência anterior: o trabalho de animação deveria ser feito por uma única pessoa. Por sorte, Wesley Rodrigues estava disponível no início de 2016.

Naquele mesmo período, Wesley trabalhava em outro projeto da MMarte Produções: o desenho animado *O evangelho segundo Tauba e Primal* (lançado em 2018), sob a direção de arte de Fabio Zimbres. O curta também adaptava uma HQ – no caso, a *graphic novel Música para antropomorfos* – e, portanto, Wesley interpretava, com grande proximidade, o desenho de Zimbres. Mimetizar a expressão gráfica de Jayme Cortez parecia um desafio ainda maior. A dificuldade imposta pelo peculiar estilo do ilustrador era um fator de desconforto que se colocava. Mesmo assim, em 28 de abril de 2016, Wesley Rodrigues assumia a animação de *O retrato do mal*.

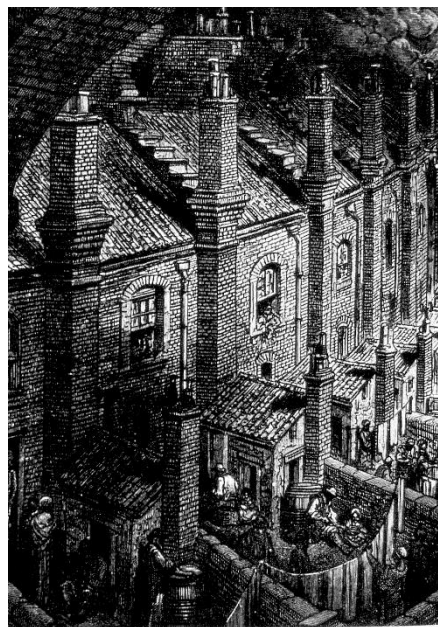
O primeiro momento da pré-produção foi marcado pela ampla discussão do projeto. Uma vez que Wesley não estava morando em Goiânia, reuniões

virtuais foram realizadas onde tudo era debatido em detalhes – do roteiro adaptado ao *storyboard* inicial, passando pela experiência anterior perpetrada pela MMarte. O animador foi municiado não só da HQ original, mas de várias outras do autor. E mesmo imagens usadas pelo próprio Jayme Cortez como referência para a história em quadrinhos passaram a ter importância para a concepção do filme.

THE EIGHTEENTH CENTURY
WATTEAU TO TIEPOLO



Bourgeois prosperity was shared by Dutch painters who generally had a good market for their work. Artists found it useful and profitable to become specialists—one in canal views, another in portraits, or household scenes or nudes. Above, Arnold Houbraken shows a painter's studio, featuring the Dutch idea of an attractive nude; below, Jous van Craesbeeck shows a determinedly convivial group.



Bleak House of Industrialism

Figuras 213, 214, 215 e 216: Imagens usadas como referência por Jayme Cortez na criação da HQ *O retrato do mal*.

Fonte: Acervo Fabio Moraes.

Como visto no capítulo *Jayme Cortez: uma vida dedicada à ilustração*, o artista era um fervoroso adepto do uso de referências fotográficas. As quatro imagens acima, ainda que não sejam fotografias, cumpriram função similar na criação da HQ *O retrato do mal*. Fabio Moraes – responsável pelo acervo de Cortez – fez a gentileza de me repassá-las como substrato para a vindoura animação. No processo de imersão no projeto, tais imagens forneceram pistas importantes no que diz respeito à atmosfera pretendida. Logo, resolvemos utilizar a ilustração que traz a legenda *Bleak House of Industrialism* como um dos cenários do curta.

O fato é que Wesley Rodrigues se embrenhou vivamente no universo de *O retrato do mal*. Sendo o responsável exclusivo pela animação, acumulava os papéis de animador e diretor de animação. Como em todos os outros filmes em que trabalhamos juntos, Wesley assumiu imediatamente uma postura ativa, trazendo sua visão, experiência e repertório artístico para o projeto. Isso ficou ainda mais claro quando entregou, ao dia 3 de maio, o *animatic* do curta.

Animatic é o nome dado ao *storyboard* inserido em uma linha de tempo – onde cada um de seus quadros fica exposto na tela pelo intervalo que se supõe que a cena correspondente ocupará no filme acabado. Tal procedimento é útil sob vários aspectos, mas principalmente para se criar uma estimativa da duração e do ritmo da peça audiovisual. Através do *animatic*, é possível se aferir também a dinâmica narrativa, bem como a transição entre diferentes cenas.

Ao invés de usar as versões anteriores do *storyboard*, Wesley criou um *animatic* inteiramente novo, impregnado de diversas propostas e contribuições ao projeto. Estava saciada a necessidade por um diretor de animação artisticamente envolvido com o filme. Wesley Rodrigues atuava como eu e Márcia, os diretores, acreditávamos ser o único caminho num curta de ficção: se assumindo como coautor e parte integrante dele – e não um mero prestador de serviços burocraticamente contratado.

O *animatic* de Wesley trazia – além de muito do que havíamos discutido anteriormente – dois aspectos que mereciam atenção especial: suas concepções visuais para *O retrato do mal*; e as mudanças de roteiro que julgava adequadas. Estava estabelecida ali a almejada parceria criativa, cujo propósito maior era a produção do melhor desenho animado possível.

6.2.1 Uma outra tradução visual?

Transbordava do *animatic* de Wesley Rodrigues sua bem-vinda apropriação de *O retrato do mal*. Ainda que os elementos ali trabalhados usassem como matéria-prima os quadros da HQ, era perceptível a impressão de seu estilo no projeto. A questão passaria a ser como administrar o equilíbrio entre as identidades do animador e de Jayme Cortez.

A etapa seguinte ao *animatic* foi a concepção dos cenários do filme.



Figuras 217 e 218: Cenários de Wesley Rodrigues baseados em *Bleak House of Industrialism*.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

As figuras 217 e 218 apresentam a abordagem adotada por Wesley na construção dos cenários de *O retrato do mal*. Em discussões anteriores, eu havia proposto ao animador que utilizássemos a ilustração *Bleak House of Industrialism* (figura 216) de forma direta, como um dos cenários do curta. O propósito disso seria trazer para a materialidade do filme uma referência utilizada

pelo próprio Cortez – algo que acabou acontecendo na versão definitiva da animação. Wesley, em contrapartida, optou por usar a imagem também como referência, reinterpretando-a sob seu próprio traço – agora sob a influência do autor da HQ.

A figura 218 acrescenta um *layer* (com troncos de madeira) à imagem anterior. Sobre eles, o Gato Preto faria parte de sua caminhada rumo ao estúdio do pintor Gascon. Esta nova camada, trazida ao primeiro plano, tem como consequência a criação de profundidade de campo para a cena.



Figuras 219 e 220: Cenários de Wesley Rodrigues baseados em quadros da HQ original.
Fonte: Acervo MMarte Produções.



Figuras 221 e 222: Outros cenários de Wesley baseados em quadros da HQ original.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

Mesmo quando possível usar desenhos originais da HQ como cenário – complementando-os onde fosse necessário –, Wesley Rodrigues preferiu recriá-los. O resultado foi o estabelecimento de uma sólida unidade visual à narrativa. Em *e-mail* enviado ao dia 10 de maio de 2016, o animador trata das suas escolhas:

Eu pensei em usar aquele cenário [*Bleak House of Industrialism*] como referência mesmo. Eu acho meio ruim usar um cenário em que a gente

nem sabe quem foi o autor e colocar no filme. E pode ficar um cenário meio fora, uma vez que só terá este assim e os outros serão diferentes. Tentei chegar ao máximo no traço e no estilo dele [Jayme Cortez], mas como havíamos conversado, mesmo nos cenários o traço é muito aberto e penso que talvez possa não encaixar com a animação depois. Sempre que vou pensar na arte para um filme, essa é uma das coisas que julgo ser importante. O personagem tem de parecer que está encaixado no cenário, senão para mim não faz muito sentido. Fazendo esse cenário assim, consegui visualizar e enxergar como posso resolver várias coisas na animação. E se você for olhar, todo esse cenário está feito com hachuras, tentando simular ao máximo o bico de pena. (RODRIGUES, 2016)

Wesley deixa claros os seus esforços em se aproximar do estilo de Jayme Cortez, ao mesmo tempo em que apresenta profunda preocupação com a unidade visual do curta-metragem. Eis uma marca constante de sua carreira: seja em obras autorais ou em produções de outros diretores, os esforços do animador são invariavelmente envidados na qualidade do filme. Ao iniciar os trabalhos em *O retrato do mal*, essa característica veio imediatamente à tona.

A tradução interlinguística é caracterizada por um esforço de fidelidade ao original. Traduzimos (ou se traduz) textos que admiramos por conta de seu sucesso, de sua importância, sua beleza e a tradução não deve perder nenhuma dessas qualidades. A fidelidade ao original, ou seja, a submissão ao texto, parece também caracterizar a *ilustração*. Ela funciona como uma figura de estilo de amplificação: repete, sublinha, reforça sem nada adicionar de novo – aqui está a primeira impressão de um desenho de Doré diante de uma página de *Dom Quixote* ou de uma fábula de La Fontaine: a ilustração como tradução visual. Todavia, a ilustração não é, de forma alguma, a tradução exata de um texto, não importando qual outra imagem dele se inspire. Para estar convencido disso, basta enumerar as gravuras produzidas por artistas diferentes para os mesmos conhecidíssimos textos. Se a tradução interartística literal fosse possível, Oudry, Grandville, Doré teriam realizado ilustrações absolutamente idênticas para qualquer fábula de La Fontaine. O fato deles terem optado para soluções diferentes parece mostrar que toda transposição necessita de uma parte da interpretação pessoal. (VARGA apud SILVA-REIS in HANNA e SILVA-REIS (org.), 2020: p. 123)

Em consonância com Áron Kibédi Varga, a presença de Wesley Rodrigues como animador de *O retrato do mal* implicava uma nova interpretação da história em quadrinhos. Wesley efetivamente trazia consigo sua bagagem pregressa, assumindo os riscos e responsabilidades de se colocar na obra que se instaurava. Ainda que os diretores do filme fossem os mesmos, a presença de um novo e incisivo diretor de animação atravessava sua realização.

A escala de valores de Wesley trazia uma pungente questão: para ele, o filme era mais importante que a tradução visual de Jayme Cortez. Em sua visão, não haveria maiores problemas em sacrificar um tanto do estilo do ilustrador, desde que isso trouxesse potência à obra fílmica. Apesar de não antagônicas, tal perspectiva não coincidia *ipsis litteris* com a da direção.

O curta-metragem, antes de mais nada, deveria funcionar por si só – e nisso havia fina sintonia entre os pontos de vista da direção e da direção de animação. O objetivo, desde o princípio, era que *O retrato do mal* fosse uma animação autônoma, que não exigisse nenhum conhecimento pregresso – da HQ ou do próprio Jayme Cortez – para que pudesse ser apreciado pelo público. Essa foi, inclusive, a mesma abordagem adotada em *O Ogro*. Em contrapartida, como realizador, não me interessava meramente contar a história presente no quadrinho, mas sim trazer à tela uma tradução visual de seu criador. Esse sempre foi o desafio que pessoalmente me norteou na produção do desenho animado.

A sutil – porém sensível – diferença em relação a como construir *O retrato do mal* estava colocada: de um lado, a direção queria um filme autônomo, mas que obrigatoriamente fosse uma consistente tradução visual da HQ de Jayme Cortez; de outro, um reconhecido talento da animação buscava emular o que fosse possível do quadrinista, desde que isso não se tornasse um obstáculo ao filme propriamente dito. Tais visões, contudo, não se contrapunham, mas estabeleciam uma rica tensão criativa. Equacioná-las adequadamente seria, em última instância, determinar o sucesso ou o fracasso da empreitada.

Os 13 cenários produzidos por Wesley foram aprovados. Há neles um certo distanciamento do estilo de Cortez, mas não um abandono ou ruptura. As figuras 221 e 222 são provas de uma tradução visual que carrega também a identidade do animador. Em contrapartida, o conjunto de cenários criados constituíam um chão sólido e coerente sobre o qual a animação seria erigida. E era justamente na animação que outros elementos da arte de Jayme Cortez deveriam vir à tona.

Não se pode perder de perspectiva que *O retrato do mal* é uma história em quadrinhos situada no âmbito do gênero terror. Seus equivalentes cinematográficos seriam os clássicos filmes de monstro da década de 1930, produzidos pela Universal Studios – tais como *Drácula*, de Tod Browning ou

Frankenstein, de James Whale, ambos lançados em 1931. É possível também traçar paralelos com as populares releituras destes mesmos monstros produzidas pelo estúdio britânico Hammer Films, entre o final da década de 1950 e os anos 1970. Tais filmes possuíam caracterização de época e acento gótico – características que se repetem na HQ de Jayme Cortez. Ainda que fossem considerados assustadores à altura em que ganharam as telas de cinema mundo afora, é natural que hoje já não consigam amedrontar o público – que continua a assisti-los movido por outros interesses que não o medo que outrora provocaram.

A adaptação animada de *O retrato do mal* pretendia manter essa fidelidade em relação ao quadrinho: um filme de terror cujo objetivo primeiro não era amedrontar. Wesley Rodrigues divergia quanto a isso. Seu maior incômodo com a HQ original era justamente a representação dada por Jayme Cortez ao Demônio.

Mais Lúcifer que Satã, o Demônio de Cortez é uma figura de luz, etérea e esvoaçante. Traçado sob linhas claras ao estilo *art nouveau*, o personagem é maléfico sem ser necessariamente assustador. Tal e qual visto anteriormente, a versão de *O retrato do mal* de 1974 difere daquela de 1961 em um contundente aspecto: enquanto essa é sombria e carregada de trevas, aquela é translúcida, com raras massas de nanquim preto na página. Wesley, inclusive, preferia a versão de 1961, e em suas pesquisas de pré-produção, acabou encontrando uma interessante referência para a composição do personagem:



Figura 223: Uma sombria referência para o Demônio de Wesley.
Fonte: Acervo Wesley Rodrigues.

A concepção de Wesley Rodrigues para um filme de terror é que ele deveria, obrigatoriamente, ser tenebroso e assustador. Nesse sentido, nossas visões eram, de fato, divergentes. Era uma questão prioritária que o filme como um todo transmitisse uma luminosidade ao menos próxima àquela encontrada nas páginas da história em quadrinhos. E para além disso, nos distanciarmos demais do personagem mais icônico da HQ – no caso, o Demônio – era um problema sensível. Obviamente, a referência trazida por Wesley carregava muito mais nas tintas do horror que a entidade infernal criada pelo quadrinista luso-brasileiro. Todavia, de que adiantaria produzir uma animação mais assustadora ao custo de abrir mão da razão de existir do projeto?

Infelizmente, nunca chegamos a um termo quanto a este dilema. Não por divergências intransponíveis, mas pela realidade concreta da produção cultural no país. Em 10 de fevereiro de 2017, recebi o seguinte *e-mail* de Wesley:

Fala Márcio, beleza?

Pois é, tô meio sumido dessas redes sociais. Dando um tempo pra não ficar doido, hehehe. Mas tudo de boa por aqui.

Vou retomar para finalizar o Tauba e Primal, mas gostaria de voltar só quando o Zimbres mandar todo o material, até o ultimo quadro. Quanto ao Retrato do mal, não vai rolar de finalizar. É que eu estou com um projeto aqui que está me exigindo concentração total e exclusiva, e não quero colocar energia em outros projetos que não sejam este que estou desenvolvendo agora. Seria impossível porque teria muita sobrecarga de trabalho. (RODRIGUES, 2017)

Duas semanas depois, viria a confirmação definitiva: “Lamento não poder continuar com o Retrato do mal também, mas como eu disse, está impossível, cara. Eu realmente não conseguiria estar no projeto como deveria.” (RODRIGUES, 2017)

O segundo semestre de 2016 assistiu tanto a MMarte Produções quanto Wesley Rodrigues serem tragados por demandas mais urgentes, de caráter eminentemente financeiro. Esta é uma questão cotidiana enfrentada pelos trabalhadores da cultura: uma vez que os projetos raramente conseguem remunerar com valores que garantam a dedicação exclusiva das equipes envolvidas, o acúmulo de atividades acaba se tornando uma realidade inescapável. Neste hiato de tempo, *O retrato do mal* perdeu a colaboração de Wesley – ainda que ele tenha concluído *O evangelho segundo Tauba e Primal*, outra animação produzida pela MMarte.

Especular como seria *O retrato do mal* com a participação integral de Wesley é um intrigante exercício de imaginação. Suas idiossincrasias certamente teriam levado o filme – e também a pesquisa acadêmica a ele enredada – rumo a outras direções. O conjunto de parcerias já realizadas com o hoje renomado animador sinalizam forte tendência de que conseguiríamos realizar uma obra que guardasse qualidade próprias e autônomas, ao mesmo tempo que constituísse uma digna tradução visual da história em quadrinhos original.

O fato é que a passagem de Wesley Rodrigues pelo projeto deixou marcas profundas no longo e errático processo de criação do curta-metragem. Ao se colocar de forma autoral e criativa no projeto, apresentando ideias, questões e alternativas, o animador provocou, inclusive, mudanças no roteiro. A versão definitiva de *O retrato do mal* carrega em seu DNA a incontornável contribuição de Wesley.

6.2.2 O legado de um *animatic*

A saída de Wesley Rodrigues de *O retrato do mal* não impediu sua contribuição à versão final do desenho animado. Os cenários criados por ele foram, de fato, descartados. Uma vez que carregavam uma interpretação muito particular do universo visual de Jayme Cortez, fazia mais sentido produzirmos outros, mais próximos da identidade gráfica do ilustrador luso-brasileiro. As propostas de Wesley, contudo, continuaram afetando o filme – o que revela a importância de um *animatic* bem executado como valiosa ferramenta na produção audiovisual de animação. Algumas dessas propostas terminaram incorporadas à obra.

A página 3 da HQ original (figura 159) apresenta a seguinte sequência: Com o Gato Preto no colo, Gascon esboça uma figura demoníaca representando seu mestre. Na primeira versão do filme, optou-se por um desenho que se formava magicamente no papel, a partir de traços que guardavam relação com o *Homem Vitruviano*²⁴ de Leonardo da Vinci. A sequência foi proposta e executada pelo animador Calebe Alves, mas o resultado deixou a desejar: não

²⁴ O *Homem Vitruviano* é um icônico desenho do polímata italiano Leonardo da Vinci, feito ao final do século XV e que representava as proporções do corpo humano masculino.

havia fidelidade a Cortez e tampouco rigor técnico na animação – algo necessário em se tratando da referência utilizada. O *animatic* de Wesley, contudo, apresentava uma ideia totalmente nova.

Sobre uma folha de papel, enquanto fala com intensa verborragia, Gascon traça linhas simples que ganham vida própria. As linhas então se abrem como um portal que deixa à vista diferentes imagens demoníacas. Trata-se de uma iconografia formada por representações do Demônio feitas em diversas épocas – todas em domínio público. Gravuras e pinturas se sucedem até que, na última delas, tem início um *zoom in* (aproximação da câmera) em direção ao olho diabólico que toma a tela por inteiro. Ocorre então uma fusão: o olho do diabo se torna o olho do gato – o que é revelado por um *zoom out* (afastamento da câmera) –, que em seguida salta, assustado, dos braços de Gascon.

A versão final de *O retrato do mal* preserva esta proposta, aliada a uma outra trazida pelo animador. A assustadora criatura (figura 223) apresentada por Wesley como possível referência para o Demônio que pretendia criar era, na verdade, parte de um pequeno *gif* animado que tinha por característica a simulação de imagens cinematográficas do início do século passado: foco arredondado, extremidades escuras, baixa nitidez e uma poluição visual que emula a granulação de filmes antigos. Difícil não associá-la a obras clássicas do expressionismo alemão como *O gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920) e *Nosferatu* (F. W. Murnau, 1922).

O Demônio de Wesley não foi adiante, mas utilizamos a impactante ideia da sucessão de imagens diabólicas – agora filtradas pelo efeito visual de um velho filme expressionista. Em sua versão definitiva, a sequência mostra Gascon atirando tinta negra sobre o papel, tal qual um Jackson Pollock²⁵ de séculos passados. A tinta se espalha sobre a superfície, que passa a exibir diferentes representações de demônios – com características que remetem ao cinema expressionista alemão. Há então a transição entre os olhos do diabo e do gato, e retoma-se a ação no atelier do pintor.

A sequência acima é a presença mais incisiva de Wesley Rodrigues na versão final de *O retrato do mal*. Mas não a única. Mesmo quando não trazia

²⁵ Jackson Pollock (1912-1956) foi um artista norte-americano conhecido por obras pintadas através do gotejamento da tinta sobre a tela, sem que essa passasse pelo contato direto com o pincel. É um dos precursores do expressionismo abstrato e da *action painting* (pintura gestual).

uma ideia necessariamente nova, o *animatic* produzido nos obrigava a repensar determinados aspectos da narrativa, uma vez que oferecia elementos mais sólidos para vislumbrar o que de fato viria a ser o filme. Ao articular roteiro e *storyboard* numa linha de tempo, o *animatic* traz uma visão mais clara do que pode ou não funcionar na obra acabada.

A segunda sequência do curta, em que o Gato Preto caminha pelos telhados rumo ao atelier de Gascon é um bom exemplo. No roteiro, o felino se dirige ao estúdio do pintor caminhando sobre telhas de barro em um breve trajeto. Já na primeira versão, sabíamos que o caminho percorrido pelo gato deveria ser ampliado – com vistas tanto a situar o ambiente da trama quanto a estabelecer um clima de suspense. Wesley dilatou ainda mais este percurso – e o mesmo foi feito no desenho animado, de modo que o *animatic* se mostrou um instrumento útil para percebermos que a abordagem que já havíamos tomado realmente agregava valor do ponto de vista cinematográfico.

O final do filme proposto pelo *animatic* produziu um efeito semelhante, mas em sentido contrário. A base sobre a qual Wesley montou sua narrativa foi a versão inicial do roteiro do filme. Nela, após destruir sua obra-prima, Gascon morre aos pés do cavalete, enquanto o sinistro Gato Preto se aninha próximo a ele. A câmera então se aproxima lentamente do felino, até um *superclose* em seu rosto, que olha fixamente para o espectador.

Wesley seguiu fielmente a estrutura do roteiro, com uma mudança de tons excessivos: Gascon terminava decapitado. Sua proposta foi rejeitada, pois destoava do clima mais sóbrio da história em quadrinhos – clima este que buscamos continuamente preservar. Como já discutido, não era interesse da adaptação se tornar um filme de terror contemporâneo, de caráter violento ou apelativo. O projeto de *O retrato do mal* sempre teve como meta conservar a atmosfera de horror clássico claramente definida na HQ.

A questão, contudo, não passa necessariamente pela sugestão de aumento da violência explícita proposta pelo diretor de animação. O *animatic* nos ofereceu a segurança que precisávamos quanto a uma profunda alteração no roteiro que havia sido estabelecida já na primeira versão do curta – sobre a qual trataremos no próximo capítulo. Logo, aí também o trabalho de Wesley Rodrigues se converteu numa peça de fundamental importância para as feições finais de *O retrato do mal*.

7 O RETRATO, AFINAL

Mas quando Robert Bresson, antes de levar às telas *Journal d'un curé de campagne*, que é sua intenção seguir o livro página por página, se não frase por frase, vemos que se trata de algo totalmente diferente e que valores novos estão em jogo. O cineasta já não se contenta em plagiar – como fizeram no final das contas, antes dele – Corneille, La Fontaine ou Molière; propõe-se a transcrever para a tela, numa quase identidade, uma obra cuja transcendência ele reconhece *a priori*. (BAZIN, 1991: p. 83)

No ensaio *Por um cinema impuro: Defesa da adaptação*, o notório crítico francês André Bazin (1918 – 1958), fundador da seminal revista *Cahiers du Cinéma*, aponta que, via de regra, o cinema busca em outras fontes (como a literatura e o teatro) personagens, tramas e, quando muito, uma atmosfera. Mais raras seriam as adaptações que buscam um alto índice de fidelidade em relação à matéria-prima original. Não deixa de ser interessante notar que, mais de meio século depois, este *modus operandi* continue em vigor.

Bazin prossegue: “Como o romance, a literatura dramática sempre se deixou violentar pelo cinema”. (BAZIN, 1991: p. 83) A elas juntaram-se, mais recentemente, as HQs. As duas últimas décadas assistiram a uma torrente de filmes adaptados de histórias em quadrinhos – dentro e fora do *mainstream* hollywoodiano. Personagens, tramas e atmosferas, antes restritos às páginas dos gibis, saltaram para a tela grande – ou pequena, a se considerar o grande volume de séries que vêm sendo produzidas tanto para a TV quanto para os canais de *streaming*. Permanecem raros, contudo, os casos em que tais transcrições perseguem uma estrita identidade em relação ao material que lhes deu origem – caso, por exemplo, de *Sin City* (2005), filme dirigido por Robert Rodriguez, Frank Miller e Quentin Tarantino, baseado no quadrinho homônimo de Miller.

Não há aqui nenhum juízo de valor. Filmes que se propõem espelhos absolutos das obras que lhes serviram de matriz – algo, inclusive, inalcançável – não são necessariamente melhores que aqueles que tomam maiores liberdades no processo de adaptação. Ao contrário, é sabido que elementos que funcionam muito bem em uma linguagem podem não ter o mesmo desempenho em outra.

A potência da HQ *O retrato do mal* não reside em sua trama ou personagens – que, a bem da verdade, não escapam do campo do clichê. São o prodigioso domínio da linguagem quadrinística e a originalidade do traço de Cortez que terminaram por inscrever a breve narrativa no cânone dos quadrinhos de terror nacionais. É dessa poderosa combinação que nasce a dita transcendência da obra – *a priori* reconhecida por mim, nos termos de André Bazin. Logo, na tradução visual perseguida pelo desenho animado, o foco repousa em captar essa atmosfera, enquanto ao roteiro foram reservadas liberdades que têm por fim aprimorar a qualidade do filme.

7.1 De volta ao roteiro

O roteiro é o primeiro passo material no longo processo de produção de uma obra cinematográfica. Antes dele, tudo permanece confinado no abstrato campo das ideias. Neste trabalho de migração da imaginação para o papel, o filme começa a tomar forma. É um erro, contudo, acreditar que sua função esteja restrita apenas a essa etapa inicial: o roteiro acompanha o filme até a sua finalização, sofrendo as alterações que se julguem necessárias. É, portanto, uma peça dinâmica, em constante mutação.

A primeira versão do roteiro para a animação *O retrato do mal* foi escrita ainda em 2012. De lá para cá, passou por mudanças cuja intenção foi, desde sempre, agregar valor à obra definitiva. Afinal, a força da HQ não está diretamente vinculada ao roteiro quadrinístico de Jayme Cortez.

Uma leitura crítica da história em quadrinhos desvela as fragilidades de sua trama. Ali, Cortez tenta criar um mistério que, de fato, não existe. Tudo é previsível.

Sabe-se, de antemão, que o “mestre” ao qual Gascon dedicou sua obra máxima é o próprio Demônio, assim como é notório que o pacto exigido lhe custará a alma. Do mesmo modo, é difícil não intuir que a maneira encontrada pelo artista para escapar à sua sina – à qual se dedicou anos a fio – reside na destruição da pintura. A esta previsibilidade, soma-se ainda um canhestro desfecho de redenção cristã: Ao dilacerar a tela, Gascon recupera sua alma. Como em um conto de fadas, o “bem” triunfa e todos os problemas deixam de existir.

As ressalvas existentes em relação ao roteiro da HQ foram apontadas e discutidas ao longo da tese. Mais ainda, foi exaustivamente explicitada a motivação central para a produção do desenho animado: a tradução visual da obra de Jayme Cortez. Foi nesse aspecto que os esforços de fidelidade ao material original foram empregados de forma contínua. Contudo, jamais saiu de perspectiva a busca por um filme autônomo e potente, que não exigisse do espectador conhecimento pregresso do material de origem. O filme deve funcionar por si só.

7.1.1 Um outro final: Quem é o Demônio?

Mascarado pela trama previsível, há um teor mais profundo que subjaz à história em quadrinhos *O retrato do mal*: seu caráter fáustico. Amplificá-lo foi uma das pretensões da animação.

Outro personagem mítico muito relevante é Fausto, “o doutor que obra milagres e tem, em contrapartida, o demônio”, conforme o descreve o especialista Erich Kahler. De origem incerta e remota, sua história foi contada em diferentes versões ao longo dos últimos séculos. Em todas elas, porém, de acordo com a análise do crítico estadunidense Marshall Berman, “a tragédia ou comédia se produz quando Fausto perde o controle das energias de sua mente, que passam a adquirir vida própria, dinâmica e altamente explosiva”. Animado por uma vontade de crescimento infinito e pelo desejo de superar suas próprias possibilidades, Fausto compactua com o Diabo e assume o risco de desatar, com isso, as potências infernais. (SIBILIA, 2015: p. 45)

Gascon é – mesmo na HQ – um personagem fáustico. Tomado por ambições desmedidas – seja como artista ou como alguém a ser regamente recompensado pelo Demônio –, o pintor libera as mais sombrias forças das profundezas. Todavia, conforme apresentada por Cortez, a resolução da trama reduz drasticamente essa dimensão. Salvando-se ao final do embate, o pintor retira de si – e da própria história – qualquer nuance trágica. Não se pode esquecer que o título da obra do escritor alemão Johann Wolfgang von Goethe, publicada em 1808, é justamente *Fausto, uma tragédia*.

Se na primeira versão do roteiro adaptado me mantive fiel ao final exibido no quadrinho, tão logo a produção teve início, optamos pela morte de Gascon. A

condição fáustica do assoberbado personagem parecia solicitar um final definitivamente trágico. Mas a grande alteração do roteiro viria a seguir.

O *animatic* apresentado por Wesley Rodrigues terminava com o pintor morto e decapitado – um exagero prontamente descartado. A última cena da animação consistiria então num close do misterioso Gato Preto. Tal e qual a história em quadrinhos, a diabólica pintura atravessaria a trama sem jamais se revelar.

Esta sequência final, por si só, trazia um ganho de profundidade em relação ao material original. Todavia, para além disso, ela nos ofereceu a total convicção de que deveríamos adotar uma sugestão anteriormente apresentada pela também diretora Márcia Deretti. Após o soturno felino se aninhar entre as pernas do corpo sem vida de Gascon, a câmera se desloca rumo à tela recém-destruída, revelando do que se tratava a obra-prima do horror: um autorretrato.

Pequena, mas radical, esta alteração no roteiro acrescenta novas camadas de significado ao filme. Na HQ de Cortez, o sobrenatural é um fato indiscutível. Existem Gascon e o Demônio – invocado pelo artista através de uma diabólica obra na qual empenhou todo o seu devasso talento. O retrato do mal era o retrato do Demônio.

Ao revelarmos, ao final do filme, que o retrato do mal era de fato um autorretrato, abre-se espaço para a ambiguidade – e, conseqüentemente, para uma participação mais ativa por parte do espectador na construção de sentidos da narrativa. O sobrenatural não pode – e nem deve – ser descartado *a priori*. Todavia, outras leituras tornam-se possíveis.

O autorretrato escancara, antes de mais nada, a profunda vaidade do artista. Uma vaidade obsessiva que pode, inclusive, tê-lo conduzido à loucura e à morte. Que demônio é maior e mais perigoso que aquele que se carrega dentro de si?

Para Gascon, a arte é algo superior. Por conseguinte, o artista situa-se acima do dito homem comum. Sob tais perspectivas, *O retrato do mal* é capaz de suscitar interessantes debates no campo da Cultura Visual – que carrega consigo o questionamento crítico das hierarquias na arte e mesmo nas imagens (AGUIRRE in MARTINS e TOURINHO, 2014: p. 69-111)

Havia algo de engenhoso na escolha de Jayme Cortez em não exibir a pintura de Gascon em momento algum da HQ. Tal expediente estabelecia a ideia

de um horror tão inominável que sequer poderia ser vislumbrado pelo leitor. Um horror indizível e *lovecraftiano*²⁶. Mas a complexidade morria aí, dando lugar a uma trama cujo desenlace é por demais previsível. Ao estabelecer no filme que a obra máxima de Gascon era um autorretrato, buscou-se abrir uma possível rota de fuga dos clichês maniqueístas que marcam o quadrinho original.

7.1.2 Evitando a língua do Mal

A primeira versão do roteiro adaptado de *O retrato do mal*, escrita ainda no início de 2012, trazia um pequeno acréscimo que por tempos foi motivo de discussão dentro da produção do curta-metragem. A cena em questão corresponde ao momento em que o Demônio cochicha sua “misteriosa” proposta ao ouvido de Gascon – representado na quinta página da HQ (figura 161).

Na trama original, Gascon se apavora com o pedido do Demônio. Tomado pelo pânico, numa tentativa desesperada de escapar da maligna criatura, destrói a tela à qual dedicara grande parte de sua vida. Como resultado de seu ímpeto, “consegue salvar o que tinha de mais importante... A SUA ALMA!” – conforme atesta o texto da última página da história em quadrinhos (figura 164).

A intenção narrativa de Jayme Cortez é evidente: ao ocultar o que o Demônio deseja de Gascon em troca de fama e riquezas, o quadrinista busca surpreender o leitor com sua revelação ao final da história. O esforço de Cortez carrega uma considerável dose de ingenuidade. Que narrativa de terror envolvendo pactos satânicos não tem como objeto da negociação a alma de quem invocou o Demônio?

Diante da previsibilidade destes encadeamentos narrativos, me ocorreu acrescentar uma nova dimensão ao Demônio: a sexualidade. Me interessava a ideia de um personagem diabólico que tivesse um caráter sórdido e depravado – mas que isso não fosse entregue ao espectador de forma explícita e apelativa. Acrescentei então a seguinte sequência: Após falar ao ouvido de Gascon, o Demônio lhe lambe, lascivamente, a face esquerda.

Sob minha perspectiva, a lambida daria a entrever a perversa sexualidade do Demônio. A questão da alma, em contrapartida, permanecia facilmente

²⁶ Howard Phillips Lovecraft (1890 - 1937) é um dos maiores nomes da literatura de terror do século XX. Sua obra é marcada por horrores ancestrais e cósmicos, diante dos quais o ser humano beira o irrelevante.

dedutível – algo que deveria ser previsto, inclusive, pelo próprio personagem Gascon. Minha proposta tinha a ver justamente com isso: ainda que o pintor pudesse imaginar que o custo da invocação do Demônio fosse a danação eterna, somente ao se deparar com os comportamentos obscenos da maligna entidade é que veio a tomar ciência da gravidade da situação na qual estava enredado. Ou seja, de um lado teríamos um Demônio mais repulsivo, e de outro, uma motivação um pouco mais forte para o súbito arrependimento de Gascon.

Prevista no roteiro desde o início, a cena acabou não sendo produzida na primeira versão da animação. Márcia Deretti jamais gostou da ideia. Para o filme definitivo, contudo, a sequência foi animada.



Figura 224: A controversa lambida do Demônio.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

Uma das leis da produção executiva de desenhos animados – e um dos aprendizados mais dolorosos do primeiro curta – é que as questões relativas a cenas acerca das quais não se tem certeza se permanecerão no corte final do filme devem ser resolvidas na etapa de planejamento – que envolve roteiro, *storyboard* e *animatic*. Depois de produzida, os prejuízos de uma sequência descartada podem impactar severamente tanto o orçamento quanto o cronograma de um projeto. Após analisar cuidadosamente estes aspectos, diante da brevidade da cena, concluí que os riscos valiam a pena.

Inserida no contexto do filme, a sequência da lambida do Demônio na face de Gascon voltou a ser discutida pela direção. A desaprovação de Márcia

permanecia intacta: para ela, a cena imprimia ao filme novos contornos que o desviavam de seu caráter original. Os sentidos que eram agregados à animação não potencializavam a narrativa, apenas a dispersavam em direções imprecisas.

Fabrizio Rodrigues de Castro, o novo diretor de animação de *O retrato do mal*, foi convidado a participar deste debate. Sua perspectiva sobre a cena era semelhante à de Márcia: a sexualidade sugerida apenas retirava a trama dos trilhos de uma narrativa horrífica clássica, sem oferecer nada valioso em troca. Optamos então por cortá-la do filme.

As aspirações que eu pessoalmente tinha em relação à cena não se confirmaram na tela. A sexualidade instaurada se mostrou artificial, dúbia e mal elaborada. A profundidade e ambiguidade pretendidas não vieram à tona.

A história criada quadrinisticamente por Jayme Cortez opera dentro de clichês do gênero terror. Ao se estabelecer, na animação, que a pintura de Gascon era um autorretrato, uma certa complexidade foi adicionada à trama. A cena da lambida do Demônio, todavia, não amplificou essa complexidade. Seu resultado se mostrou um obstáculo difuso ao filme, afastando-o demais do seu material de origem – sem que isso sequer desse lugar a uma obra mais rica. Assumimos os clichês, deixando a ambiguidade para o final. E constatamos, uma vez mais, que uma direção aberta à contribuição criativa dos demais membros da equipe pode trazer ganhos efetivos à obra que se instaura.

7.2 Construindo a versão definitiva de *O retrato do mal*

Agosto de 2017. Àquela altura, *O retrato do mal* já havia atravessado todo um universo de experiências. A primeira tentativa, ainda que resultando em fracasso estético, trouxe aprendizados que se tornariam fundamentais – não só para o filme, mas para a própria MMarte Produções. A passagem do animador Wesley Rodrigues pelo projeto também deixou marcas perenes. Era perceptível a musculatura acumulada ao longo do processo de produção do curta e uma nova e definitiva investida se insinuava de forma cada vez mais clara. Faltava apenas uma peça nesse quebra-cabeças: o diretor de animação.

7.2.1 Fabrício de Castro: o filme se anima

A trajetória profissional de Fabrício Rodrigues de Castro no campo da animação possui estreita conexão com a Escola Goiana de Desenho Animado e com a MMarte Produções. Experiente ilustrador ligado ao mercado publicitário goiano, Fabrício produzia experimentos animados de forma autodidata até participar de um módulo avançado oferecido pela EGDA e ministrado por Emerson Rodrigues. O passo seguinte foi integrar a equipe de *A noiva do coelhinho*, premiada animação dirigida por Rafael Franco e produzida pela MMarte, lançada em 2016.

O talento mostrado por Fabrício na clássica técnica de animação 2D quadro-a-quadro fez com que a MMarte produzisse sua primeira experiência como diretor: o curta de terror/humor autoral *A última encruzilhada da Terra*. Lançado em 2019, o filme causa impressão sobretudo pela qualidade do trabalho de animação realizado ao longo de seus 19 minutos e 34 segundos de duração.

Em um curto espaço de tempo, Fabrício apresentou um notável desenvolvimento técnico. Com isso, a MMarte conseguiu encaixá-lo em dois trabalhos curtos, mas nacionalmente muito representativos: o animador produziu pequenas sequências do longa-metragem *A Cidade dos Piratas* (2018), dirigido por Otto Guerra e baseado nos quadrinhos da cartunista Laerte; e, juntamente com Márcia Deretti, criou o *Minuto Animado* de um episódio (ainda inédito) da série *Angeli – The Killer*, sob direção geral de Cesar Cabral.

Já em 2017, todo o potencial de Fabrício de Castro era evidente aos nossos olhos, culminando no convite para que assumisse a animação da versão definitiva de *O retrato do mal*. A partir das experiências pregressas, a direção do filme estava convicta da necessidade de que a animação fosse concentrada em uma única pessoa – por mais que isso implicasse em um tempo maior para a sua produção. A questão da unidade do traço ao longo do curta era algo que não seria perdido de vista.

Três cenas-teste foram entregues pelo novo diretor de animação em 5 de setembro de 2017. Uma delas retratava o Demônio, com ondas bruxuleantes percorrendo seu corpo, atendendo totalmente as expectativas daquilo que havíamos discutido acerca da busca de fidelidade em relação ao traço de Jayme Cortez. A pequena sequência, inclusive, permaneceu no corte final do filme.

Os outros dois testes tinham o pintor Gascon como personagem. A animação era eficiente, mas a tradução visual de Jayme Cortez trazia incongruências.



Figura 225: A primeira interpretação de Gascon por Fabrício de Castro.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

Diferentemente de sua primeira versão, o novo *O retrato do mal* não seria produzido sobre papel. Fabrício desenharia diretamente sobre uma mesa digitalizadora Wacom Cintiq 13hd, utilizando os programas Photoshop e TVPaint Animation. Tais ferramentas têm por característica abreviar o trabalho que seria empregado na mesa de luz.

No processo analógico, desenha-se cada *frame* em uma folha de papel individual – que é posteriormente escaneada e inserida em um *software* de edição. Com a mesa digitalizadora, cada *frame* é desenhado diretamente sobre a tela e é possível criar diversos *layers*, bem como acessá-los e flipá-los ao simples toque de um botão. Correções, portanto, são muito mais fáceis de serem feitas. O trabalho de animação, portanto, obedece às mesmas regras do meio analógico – o que muda no processo é justamente a praticidade ganha digitalmente.

As ferramentas digitais de desenho permitem ao animador simular virtualmente quaisquer instrumentos, tais como lápis, pincéis e canetas. Como visto em capítulo anterior, Cortez arte-finalizou sua HQ utilizando bico de pena. Contudo, em sua primeira interpretação de Gascon, os traços de Fabrício se

assemelharam mais àqueles feitos com pincel. Além disso, a tentativa de se aproximar do estilo solto e gestual do quadrinista não funcionou de forma adequada. Era de se esperar, dada a dificuldade da tarefa. Levaria algum tempo até que o diretor de animação encontrasse a expressão gráfica e os meios técnicos apropriados para a tradução visual da história em quadinhos em um desenho animado.

Foi em virtude dessa necessidade de uma maior adaptação ao estilo de Cortez que optamos por deixar a cena de abertura de *O retrato do mal* – aquela que apresenta o demoníaco atelier de Gascon e onde o título do filme surge alegórica e sobrenaturalmente na tela de pintura – para um momento posterior da produção. Considerando-se sua importância e dificuldade, era conveniente iniciarmos o processo de animação com outra sequência, para que Fabrício pudesse, gradativamente, se tornar mais íntimo do estilo artístico utilizado na HQ. Começamos então a planejar a caminhada do Gato Preto pela noite da cidade.

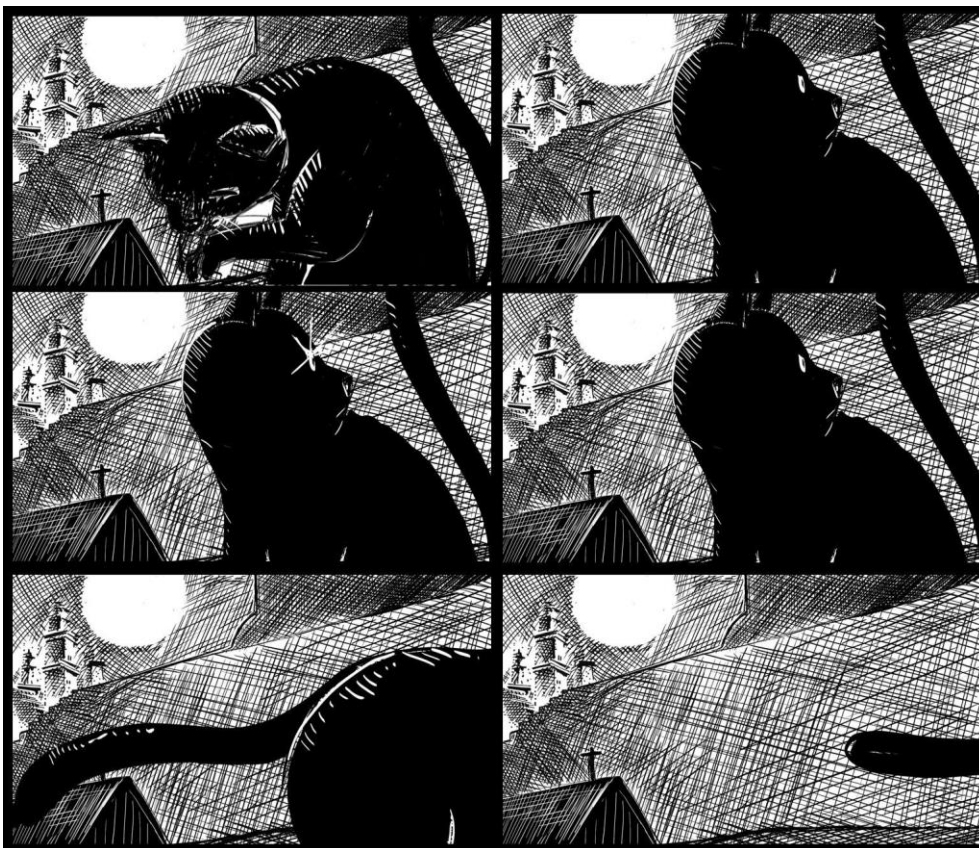


Figura 226: *Storyboard* do aparecimento do Gato Preto, por Fabrício de Castro.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

O *storyboard* acima foi apresentado pelo diretor de animação para darmos início ao planejamento da cena do Gato do Preto. Abandonamos a proposta por dois motivos distintos. O felino é um personagem-chave da narrativa. Ele atravessa do início ao fim, de modo misterioso e ambíguo. Não se sabe se é um simples gato ou uma presença sobrenatural. Para que essa carga de mistério sombrio fosse preservada, era fundamental que o Gato Preto não assumisse hora alguma um comportamento afável. Neste sentido, uma sequência com o animal se lambendo era indesejável. O segundo motivo diz respeito à própria interpretação visual do personagem. O modo como Fabrício lhe aplicou hachuras não condizia com a identidade de Jayme Cortez.

Retornamos então ao que estava previsto no roteiro: a cena começa com a tela completamente escura. A câmera se afasta lentamente e revela que o escuro, na verdade, era um hiperdetalhe do gato – que caminha sobre as edificações da cidade. Ao dia 12 de outubro, Fabrício entrega a cena animada. Alterações, contudo, foram necessárias. Manter uma direção de arte constantemente ativa era uma necessidade imperiosa para se evitar os erros cometidos no passado.

7.2.2 Direção de arte e animação de recortes

Em seu manual prático *Fazendo cinema*, o cineasta Tristan Aronovich declara:

Se o diretor é o “visionário” ou o “contador de histórias” por trás de cada filme, o diretor de arte (ou “production designer”) é o responsável por criar e dar vida a todo o universo onde a história/filme acontece: explorar estilos e paletas de cores, criar cenários, figurinos, verificar precisão histórica de costumes estéticos, estabelecer maquiagens e determinar estilo de cabelos e penteados etc. Além disso, é do diretor de arte uma tarefa estética verdadeiramente hercúlea: unir a proposta artística e de linguagem criada pelo diretor com a pesquisa verossímil e factual exigida pelo roteiro. (ARONOVICH, 2014: p. 71)

Apesar das colocações de Aronovich se mostrarem mais voltadas para filmes de ficção *live action*, é possível extrapolá-las para o cinema de animação. De um modo geral, a direção de arte determina o caráter estético e estilístico da obra audiovisual. É função do diretor de arte estabelecer que tipo de visualidade

o filme exibirá. Uma analogia com os quadrinhos pode ser esclarecedora: se o mesmo roteiro decupado de *O retrato do mal* fosse entregue a outro desenhista, a HQ seria visualmente muito distinta daquela criada por Jayme Cortez.

Quando da realização do curta-metragem animado *O Ogro*, tivemos um grande privilégio: seu diretor de arte foi o próprio Julio Shimamoto – o autor da HQ. Shima realizou um trabalho excepcional, pelo qual foi, inclusive, premiado. Posto que a HQ possuía um forte caráter expressionista, com a maioria dos quadros focados em detalhes e primeiros planos, o quadrinista ampliou todos eles, desenhando o que havia ao redor de cada cena. Isso criou profundidade de campo e facilitou sobremaneira o trabalho do animador Wesley Rodrigues.

A ausência de Jayme Cortez impossibilitou que a animação *O retrato do mal* contasse com auxílio tão importante. Observando-se agora, a função de diretor de arte ficou flutuando na primeira tentativa de realização do filme, sem que ninguém a assumisse de fato. Decorreu disso um desenho animado sem unidade visual e que nem de forma remota se converteu numa tradução à altura de Cortez. Uma falha que não seria repetida.

O maior objetivo do curta *O retrato do mal* é que ele se configure uma tradução visual à altura da HQ que lhe serviu de origem. Nas empreitadas realizadas anteriormente para a sua produção, tal ambição foi amplamente discutida com todos os membros que compuseram as diferentes equipes. Com Fabrício de Castro no comando da nova animação, a perspectiva da adaptação imagética de Cortez jamais saiu de vista.

A realização da animação *O retrato do mal* nasce como um forte desejo pessoal. Minha ligação com os outrora populares quadrinhos de terror brasileiros me levou a elaborar este projeto – sempre com a indispensável parceria da também diretora/produtora Márcia Deretti. A questão é que a considerável intimidade que tenho com a obra e o estilo de Cortez me levaram a assumir o papel de diretor de arte no filme. É uma responsabilidade que pesa sobre meus ombros, mas da qual não posso me furtar – afinal de contas, como disse ainda há pouco, eu mesmo estabeleci os critérios artísticos pelos quais o projeto tomou forma.

Voltemos então à cena do Gato Preto para discutirmos o modo como a direção de arte atuou na produção.



Figura 227: *Frame* do salto do Gato Preto.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

A sequência entregue por Fabrício de Castro mostrava o Gato Preto caminhando sobre um muro, com a cidade ao fundo. Ao chegar à extremidade do muro, o felino salta e segue adiante, na próxima cena.

O primeiro aspecto notado e que deveria ser refeito diz respeito ao cenário. A caminhada do gato se dá durante a noite e as edificações ao fundo apresentam muita claridade. Seria necessário adensar as tramas de hachuras – não só para denotar o período noturno, mas também para se aproximar um pouco mais do estilo de Jayme Cortez. O problema principal, contudo, dizia respeito ao uso excessivo de linhas de movimento. Tal recurso é usado principalmente em desenhos animados de caráter cartunesco – algo que pretendíamos evitar a qualquer custo.



Figura 228: Novo *frame* do salto do Gato Preto, com alterações feitas.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

A figura 228 apresenta as correções feitas por Fabrício, tanto em relação às linhas de movimento quanto ao cenário noturno. O Gato Preto, porém, manteve-se o mesmo da primeira versão entregue. Ele já era fruto de discussões que tivemos acerca da caracterização do personagem suscitadas pelo *storyboard* descartado (figura 226). O gato mostrado naquele material guardava pouco parentesco com o da história em quadrinhos.

Uma das questões levantadas pelo animador era a dificuldade de se animar hachuras. A conclusão a que chegamos foi simplificar o corpo do gato – fazendo-o mais escuro e sólido – e detalhar mais os traços da cabeça do animal. Nesta sequência, Fabrício já havia desenvolvido uma animação em que o torso do felino apresentava muitas hachuras brancas representando a incidência da luz sobre seu torso. Ainda que o tipo de hachura não fosse inteiramente semelhante ao utilizado por Jayme Cortez, optamos por mantê-las.

Outro problema dizia respeito à própria fisionomia do Gato Preto. No *storyboard* supracitado, o personagem era por demais genérico. Na versão animada, todavia, a cabeça do gato era baseada em um quadro específico da HQ – reproduzido nesta tese como figura 193 – de forma a torná-la uma tradução visual mais eficiente da obra de Cortez. Ou seja, mesmo que suas hachuras não reproduzissem o exato estilo do artista, a cabeça do personagem trazia à tona essa proximidade. Instaurava-se assim o uso da técnica conhecida como animação de recortes – também chamada de animação *cut out*, ou ainda animação econômica.

O uso de recortes seria uma maneira de agilizar a produção de animações sem a necessidade de se ter de fazer 24 desenhos ou mais por segundo de filme. Sem dúvidas, constituiu-se numa das primeiras e mais eficientes (ainda que de emprego limitado) tentativas em direção à automatização. (LUCENA JR., 2002: p. 149)

A explanação de Alberto Lucena Jr. trata do surgimento desta técnica, ainda em períodos analógicos. Um expediente que consiste basicamente em, ao invés de se desenhar integralmente a imagem a ser animada *frame a frame*, desenhar essa mesma imagem em partes (ou recortá-la) e mover apenas a parte necessária – daí a ideia de economia.

A estratégia até então adotada para a tradução visual da história em quadrinhos de Jayme Cortez estava ancorada em dois aspectos: a fidelidade aos

cenários e chamadas emanadas pelo Demônio; e a simplificação dos personagens, deixando para emular a complexa arte-final do artista apenas em quadros-chave do filme. A incorporação da técnica de animação de recortes tornou possível uma maior aproximação entre o filme e o estilo gráfico utilizado na HQ.



Figura 229: *Frame* utilizando animação de recortes.
Fonte: Acervo MMarte Produções.



Figura 230: Quadro original da HQ.
Fonte: Acervo Fabio Moraes.

Comparar as figuras 225, 229 e 230 é fundamental para a compreensão do processo e os ganhos por ele trazidos à tradução visual no desenho animado *O retrato do mal*. A figura 225 mostra a tentativa de Fabrício de Castro animar –

através da técnica 2D quadro-a-quadro – o personagem Gascon dando os últimos retoques em sua pretensa obra-prima. Ainda que a animação quadro-a-quadro usualmente resulte em um movimento mais fluido, Fabrício não conseguiu trazer a identidade de Cortez para a cena de um modo que atendesse à direção de arte do curta-metragem.

A cena definitiva é aquela que possui um *frame* aqui reproduzido como figura 229. Ao invés do uso do quadro-a-quadro, optou-se pela animação de recortes. Logo, foi possível utilizar a própria arte de Jayme Cortez presente na HQ (figura 230), o que tornou a tradução visual mais efetiva nos termos que sempre buscamos para o filme. Observe-se que o diretor de animação completou o quadro buscando se aproximar ao máximo do traço do quadrinista.

O gato na janela, ao fundo da cena, é sintomático do processo de adaptação da HQ para desenho animado. Com a liberdade que é típica da linguagem dos quadrinhos, Cortez representou em branco o Gato Preto. A intenção foi torná-lo imediatamente identificável aos olhos do leitor, principalmente por estar em quadro de dimensões bastante reduzidas dentro da página (figura 158). Por questões de continuidade, tal liberdade impressionista é impossível em uma animação. Logo, Fabrício desenhou o felino como ele é: preto.

A animação de recortes apresenta, de modo geral, um movimento mais mecânico se comparada à técnica quadro-a-quadro. Na sequência em questão, contudo, optou-se por priorizar a identidade gráfica de Cortez. Posto que a ação da cena é reduzida e não desempenha grande papel narrativo, não faria sentido investir em um movimento mais orgânico ao custo de uma tradução visual mais eficiente – outra dura lição aprendida durante a produção da primeira versão de *O retrato do mal*.

Compreender quando priorizar o movimento mais elaborado e quando focar na aproximação plástica de Jayme Cortez passou a ser um trabalho contínuo e conjunto realizado pela direção, direção de arte e direção de animação. Em outras palavras, cada sequência passava pela escolha de qual técnica seria a mais apropriada – sempre tendo como finalidade o filme e sua pretensão de ser uma tradução visual digna do quadrinho original. O fato é que o uso – ora alternado e ora simultâneo – tanto da animação quadro-a-quadro

quanto da animação de recortes ofereceu uma nova gama de possibilidades ao projeto.



Figura 231: *Frame* de cena utilizando animação de recortes e quadro-a-quadro.
Fonte: Acervo MMarte Produções.



Figura 232: Quadro original da HQ.
Fonte: Acervo Fabio Moraes.

A figura 231 corresponde a um *frame* de uma sequência que articula, simultaneamente, animação quadro-a-quadro e animação de recortes. Comparando-a ao quadro da HQ que lhe serviu de base (figura 232), percebe-se que o personagem Gascon foi retirado diretamente do original de Cortez. Sua animação, portanto, foi feita através de um eficiente uso de *cut out*. O Demônio, por sua vez, foi reinterpretado por Fabrício de Castro. Sofrendo um necessário

processo de simplificação, ele pôde ser animado de forma mais fluida e orgânica, no processo quadro-a-quadro.

Diferentemente da história em quadrinhos, as labaredas do Demônio não tomam todo o quadro. Como temos animações acontecendo em diferentes pontos da tela – e, conseqüentemente, em diferentes profundidades de campo –, corria-se o risco da seqüência se tornar confusa e achatada. O estabelecimento de um campo negro de sombras ao redor de Gascon, ainda que fugisse à trama de traços *art nouveau* criados por Jayme Cortez, destacou a fidelidade absoluta com que o pintor foi representado na cena.

Um outro fator reforçou as escolhas feitas. Na HQ (figura 162), o quadro seguinte à figura 232 apresenta o Demônio já ao lado de Gascon, sem que o percurso entre as duas posições tenha sido mostrado. Tal procedimento é comum nas histórias em quadrinhos, onde o leitor é levado a concluir o que aconteceu entre um quadro e outro. Na animação, a situação é distinta, sendo necessário que a ação seja mostrada na tela. A proposta da direção era que o Demônio se convertesse numa espécie de espectro e voasse rapidamente até o pintor, materializando-se novamente ao seu lado. Nessa seqüência, então, o movimento se mostrava mais importante que a tentativa de mimetizar com maior precisão o traço de Cortez – que sequer ofereceu pistas de como resolveria graficamente a cena. Diante disso, a técnica utilizada foi a animação quadro-a-quadro – dando continuidade ao modo como o Demônio havia sido animado na cena anterior.



Figura 233: *Frame* do voo do Demônio.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

O curta-metragem *O retrato do mal* é produto do constante diálogo entre direção, direção de arte e direção de animação. A direção apontou os rumos do filme, estabelecendo com a máxima clareza possível a natureza artística e narrativa da obra pretendida. O papel da direção de arte foi buscar, dentro das condições materiais dadas, a melhor tradução visual possível do trabalho de Cortez. Coube então à direção de animação – exercida com afinco por Fabrício de Castro – encontrar soluções que garantissem tanto a tradução visual quanto a natureza artística do curta.



Figura 234: *Frame* do Demônio apresentado por Fabrício de Castro.
Fonte: Acervo MMarte Produções.



Figura 235: *Frame* do Demônio refeito por Fabrício de Castro.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

Por mais que haja um planejamento prévio das cenas, algumas refeições são incontornáveis – quer em virtude da qualidade da animação propriamente dita, quer pela coerência visual exigida pela direção de arte. As figuras 234 e 235 exemplificam o último caso. Fabrício apresentou uma sequência animada com um close no rosto do Demônio, enquanto fala com Gascon. Ainda que a animação estivesse fluida e dinâmica, o visual do personagem apresentava uma liberdade muito grande em relação a Jayme Cortez. Como o rosto da criatura ocuparia toda a tela por um considerável intervalo de tempo, essa discrepância de estilos ficaria sublinhada.

A solução foi lançar mão de um quadro da história em quadrinhos (figura 161), ao qual o diretor de animação aplicou simultaneamente as técnicas de *cut out* e quadro-a-quadro. O resultado conseguiu grande fidelidade ao quadrinista, sem que se perdesse a fluidez da animação. Aliás, é importante assinalar que a animação de recortes não é obrigatoriamente inferior àquela realizada no método quadro-a-quadro. É possível criar movimentos complexos e orgânicos através de seu uso apurado – como comprova o próprio *O retrato do mal*.

O uso de animação de recortes no curta-metragem foi orientado por dois critérios fundamentais: a economia de trabalho que a técnica possibilita; e as facilidades oferecidas no sentido de potencializar a tão desejada tradução visual da HQ de Jayme Cortez. Se na primeira tentativa de produzir o filme fomos atropelados pela dificuldade de reprodução do traço do quadrinista – amplificada tanto pela inexperiência da equipe quanto pelas lacunas deixadas pela direção de arte, direção de animação e direção geral –, com Wesley Rodrigues seria obrigatória uma direção que mediasse o equilíbrio entre sua expressão autoral e aquela de Cortez.

A satisfatória tradução visual obtida na versão definitiva de *O retrato do mal* deve muito ao eficiente uso da animação de recortes feito pelo diretor de animação. Some-se a isso sua total compreensão dos objetivos do projeto. Dotado de forte estilo pessoal – que pode ser conferido em seu próprio desenho animado *A última encruzilhada da Terra* (2019) –, Fabrício de Castro soube habilmente neutralizá-los tanto quanto possível. Tal atitude pode dar a entender que o animador tenha se colocado pouco no filme, mas é o contrário: seus esforços foram continuamente aplicados no sentido de buscar soluções para a questão da devida tradução visual da HQ de Jayme Cortez.

Outra opção estética – deliberada em conjunto pela direção de arte e direção de animação – foi a de usar pequenos quadros da HQ original ampliados na tela. Tratam-se de quadros que mostram o rosto dos personagens em close. Para além da fidelidade ao traço do ilustrador, um interessante efeito dramático surgia daí: ao serem muito ampliadas, estas imagens acabam por adquirir uma visualidade que flerta com a abstração.



Figura 236: Rosto de Gascon retirado da HQ e ampliado na tela.
Fonte: Acervo MMarte Produções.



Figura 237: Detalhe do rosto do Demônio retirado da HQ e ampliado na tela.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

As sequências que se valem desse expediente foram animadas aos moldes de um anime²⁷. A imagem permanece estática na tela, enquanto apenas alguns elementos são animados – como olhos que piscam, pupilas que vibram ou lábios que se movem (caso da cena relativa à figura 236). Ou ainda, a câmera se move sobre a imagem (figura 237). Eventualmente, as luzes da cena possuem uma animação mais incisiva que os próprios personagens.

O emprego de tais técnicas de animação econômica é bastante usual nos desenhos animados japoneses. Desenvolvidas ao longo de décadas, terminaram por se converter numa linguagem particular, hoje difundida e assimilada pelo mundo todo. Fora o fato de seu emprego possibilitar uma produção mais rápida e barata, tais técnicas geralmente acrescentam suspense e drama à cena.

Ainda que tenha se desenvolvido sobremaneira no Japão, o econômico uso de pausas, enquadramentos e movimentos de câmera – reduzindo a necessidade de maior animação de personagens e objetos propriamente ditos – não nasceu naquele país. Há tempos os Estados Unidos já lançavam mão desses artifícios, criando obras audiovisuais nas quais a atmosfera se sobrepõe ao movimento puro e simples. Uma delas, lançada originalmente em 1953, se tornou fundamental referência para *O retrato do mal*.

Muito pouca animação aparece na tela. Os movimentos de câmera sobre a arte estática sugerem movimento, ao invés de representá-lo. Otis Guernsey Jr. escreveu que o filme “parece um cruzamento entre Salvador Dali e ilustrações em xilogravura para uma história de terror, e isso é totalmente fascinante”²⁸ (SOLOMON, 1994: p. 222, tradução minha)

Dirigido por Ted Parmelee, *The tell-tale heart* é uma adaptação do conto homônimo de Edgar Allan Poe, traduzido no Brasil como *O coração delator*. Produção da UPA (United Productions of America), o curta utilizava os elementos que caracterizavam o emblemático estúdio: animação econômica e design sofisticado. A diferença em relação a outros desenhos animados da mesma cepa

²⁷ Anime é o nome dado aos mundialmente populares desenhos animados produzidos no Japão.

²⁸ No original: Very little animation appears on the screen. Camera movements over static artwork suggest motion, rather than depict it. Otis Guernsey, Jr., wrote that the film “looks like a cross between Salvador Dali and woodcut illustrations for a horror story, and it is thoroughly fascinating.”

era que *The tell-tale heart* não se tratava de uma narrativa infantil, mas de uma obra de terror psicológico.



Figura 238: Cena de *The tell-tale heart*.
Fonte: *The international animation database*
(<https://www.intanibase.com/shorts.aspx?shortID=881#page=screenshot>)

Passados quase 70 anos, o curta-metragem ainda impressiona. O movimento é menos um trabalho de animação tradicional que o uso precioso de câmera, luz e fusões entre cenas. Em outras palavras: o movimento é mais sugerido do que mostrado. E todos os elementos estéticos trabalham para criar a densa atmosfera que percorre os cerca de oito minutos de duração do filme – que, inclusive, foi indicado ao Oscar.

Cientes da dificuldade de se animar *O retrato do mal* inteiramente através da técnica 2D quadro-a-quadro – por razões já exaustivamente discutidas, sendo a maior delas a complexidade do traço de Jayme Cortez –, sabíamos da importância de se criar uma atmosfera que ajudasse a conduzir a narrativa. É neste sentido que a animação de Ted Parmelee tornou-se referência e inspiração, ainda que os dois filmes não apresentem grande proximidade formal.

O uso de quadros da HQ ampliados, mostrando de forma quase estática o rosto dos personagens, bebe na fonte de *The tell-tale heart*. Há nestas cenas a ausência de cenários definidos, com os emaranhados traços que formam o desenho das faces – de Gascon ou do Demônio – convertendo-se numa espécie

de relevo abstrato que toma a tela. A câmera se fixa ou passeia pela imagem, sempre à procura de estabelecer e amplificar uma atmosfera que remeta aos clássicos filmes de terror dos estúdios Universal e Hammer. A animação se reduz praticamente aos olhos e lábios – afinal, ao contrário do curta de 1953, inteiramente narrado em *off*, aqui os personagens falam. E muito.

7.2.3 Atores, pintores e demônios

Selecionar vozes para um filme é como criar uma orquestração. Adquirir o hábito de não olhar para as pessoas enquanto elas estão trabalhando. Eles não vão aparecer na tela, então concentre-se na qualidade da voz. Evite como uma praga qualquer semelhança entre as vozes que você escolher.²⁹ (CULHANE, 1990: p. 85, tradução minha)

As dicas do emblemático animador Shamus Culhane (1908 – 1996) quanto ao trabalho com atores em desenhos animados parecem simples, mas são fundamentais – a ponto de terem praticamente sido convertidas em regra. O *retrato do mal*, todavia, é uma exceção no que diz respeito à semelhança entre vozes.

O curta adaptado da HQ de Jayme Cortez possui falas dos personagens Gascon e Demônio. Além disso, há a voz em *off* do narrador onisciente que abre a história. A alteração do roteiro original – revelando que a pintura de Gascon era, de fato, um autorretrato – trouxe uma nova perspectiva para o filme ao considerar a eventual possibilidade do Demônio ser uma manifestação do próprio inconsciente do vaidoso artista.

Com isso em mente, decidimos que um mesmo ator faria os dois personagens, buscando interpretações particulares para cada um deles. O processo de edição e desenho de som aplicaria então filtros e manipulações às falas do Demônio, de modo a ressaltar seus aspectos sobrenaturais. A concepção por trás desses procedimentos foi tornar as vozes de Gascon e do Demônio simultaneamente próximas e distintas, sublinhando a ambiguidade implicada pela maneira como a narrativa se resolve.

²⁹ No original: Selecting voices for a picture is something like creating orchestration. Get into the habit of not looking at the people while they are working. They are not going to appear on the screen, so concentrate on the voice quality. Avoid like a plague any similarity among the voices you choose.

Em sua primeira versão, *O retrato do mal* contou com as vozes do experiente radialista Everson Cândido. Sempre existiu a dúvida se iríamos ou não manter a narração em *off* que introduz a história. Na HQ, o narrador onisciente retorna ao final para concluir a saga de Gascon – algo que, já naquela empreitada, consideramos absolutamente redundante e dispensável para o filme. O próprio Everson gravou a voz de abertura, de modo que tivéssemos a opção de usá-la ou não no corte final da animação.

Registrar as vozes antes de dar início aos trabalhos de animação é sempre a melhor opção. A interpretação vocal dos atores pode oferecer muitos elementos à expressão física dos personagens a serem animados. Fora isso, é mais fácil o animador produzir uma adequada sincronia labial a partir da voz já gravada que o ator tentar encaixar as palavras em um personagem previamente animado – o que, de antemão, limita sobremaneira seu trabalho de interpretação.

Apesar de não ser um ator propriamente dito, Everson Cândido possui longa carreira como locutor de rádio e de comerciais publicitários. Outro fator – deveras pitoresco – também contribui para a sua versatilidade vocal e capacidade de interpretação: desde de 1989 ele é vocalista da banda U2Cover, uma das mais prestigiadas do país.

O trabalho de direção de atores – um único ator, no caso – coube a mim. A intimidade com a HQ original – e também com o roteiro adaptado – produzia uma visão relativamente clara de como cada personagem deveria se comportar. Logo, minha função consistia em transmitir essa visão ao ator, ao mesmo tempo em que me mantinha aberto às suas contribuições.

Vale a pena ressaltar que, nos parâmetros da produção cinematográfica goiana, os valores reservados aos atores de uma animação são consideravelmente mais baixos que aqueles dos filmes *live action*. Faz sentido: dos atores não é exigida a sua imagem, expressão corporal ou atuação em set de filmagem. As falas sequer precisam estar decoradas, e o tom dos personagens pode, inclusive, ser encontrado no próprio estúdio de som, pouco antes da gravação. Daí que a presença do diretor de atores se faz extremamente necessária.

A relativa experiência que tenho com direção de atores para animação (em filmes como *O Ogro*, *Faroeste: um autêntico western* e *A noiva do coelhinho*) terminou por criar uma abordagem pessoal acerca da questão: a interpretação

teatral é geralmente mais apropriada aos desenhos animados que a interpretação cinematográfica naturalista. Uma vez que o que se vê na tela de uma animação não são pessoas – ou um registro minimamente direto delas –, mas a sua representação gráfica através do desenho, o exagero contribui para tornar mais claras as ações e emoções dos personagens.

As vozes de *O retrato do mal* foram gravadas sob esta perspectiva. Everson estabeleceu um tom solene e sombrio para a narração em *off*, e criou interpretações distintas para Gascon e o Demônio. A diretora Márcia Deretti, todavia, sempre manifestou certo desconforto em relação à sequência em que o pintor manifesta medo do pacto imposto pela criatura infernal. Nestas amedrontadas falas de Gascon, o exagero teatral ultrapassou os limites, tornando-as cômicas – e a comicidade nunca foi uma intenção do curta-metragem. Além disso, havia a questão do timbre da voz de Everson não ser perfeitamente compatível com a idade estimada do pintor.

O retrato do mal, em sua primeira encarnação como desenho animado, não atingiu os parâmetros de qualidade autoimpostos pela direção. Ao se retomar a produção, agora com Fabrício de Castro assumindo a direção de animação, havia a possibilidade de continuarmos com as vozes de Everson Cândido, desde que feitas as devidas correções. Optamos, entretanto, por contratar um novo ator.

Duca Rodrigues começou sua carreira no teatro em 1968. Desde então, trabalhou com diretores do quilate de Eid Ribeiro e Jota Dangelo, em Minas Gerais; Amir Haddad, no Rio de Janeiro; Antunes Filho e Ulysses Cruz, em São Paulo; e Sandro Di Lima e Marcos Fayad, em Goiás. No cinema, participou de filmes como *Dois homens para matar*, (Paulo Leite Soares, 1984), *O grande mentecapto* (Oswaldo Caldeira, 1986) e *Jorge, um brasileiro* (Paulo Thiago, 1988). A experiência de Duca abarca também o campo da formação, tendo sido professor de interpretação e improvisação da Fundação Clóvis Salgado – Palácio das Artes, e também do SESI, ambos em Belo Horizonte.

O desejo de trabalhar com Duca não era novo dentro da MMarte Produções. Havíamos tentado escalá-lo ainda em *O Ogro*, mas a parceria acabou não se concretizando. Agora, *O retrato do mal* abria novamente esta possibilidade. Em virtude da idade, sua voz era naturalmente mais adequada ao personagem Gascon. E seu perfil teatral se encaixava como uma luva ao filme.

Duca, inclusive, fez questão de realizar uma leitura/ensaio do texto antes de irmos ao estúdio gravar as vozes definitivas.

Ator profissional, Duca Rodrigues trabalhou considerando atenciosamente a minha direção. Por outro lado, não se furtou em adicionar sua vasta experiência, criando ricas nuances de interpretação tanto como Gascon quanto como o Demônio. Os personagens ganharam profundidade com sua atuação e o objetivo de criar uma simultânea proximidade/distância entre eles foi atingido, segundo nossa avaliação de diretores. A voz do Demônio viria a receber tratamento especial na etapa relativa aos efeitos sonoros, com o intuito de estabelecer sua aura maligna. E, por fim, optamos por manter a narração da abertura, tal e qual fora gravada por Everson Cândido.

7.2.4 Voltando a falar da animação

A esta altura, não restam dúvidas acerca das dificuldades e desafios presentes na produção de um desenho animado como *O retrato do mal*. Ao longo da tese, muitas especificidades foram discutidas. A possibilidade de esgotá-las, contudo, permanece distante. A cada dia, surgem novos problemas na feitura de uma obra audiovisual animada – todos eles exigindo solução. A criação de um cenário em particular é um interessante exemplo de como as dinâmicas de produção atuam.

Em outubro de 2017, Fabrício de Castro ainda enfrentava a sequência do Gato Preto caminhando pela noite da cidade, rumo ao atelier de Gascon. A animação do personagem foi se resolvendo à medida que o animador assimilava o desenho e a arte-final de Jayme Cortez, bem como incorporava a técnica de *cut out* ao processo. Todavia, a ausência de referências para os cenários noturnos externos mostrou-se um problema.

É importante lembrar que o trajeto noturno do Gato Preto não existe na HQ original. Logo, era necessário criar todos os cenários que a sequência demandava. Em uma das cenas, a animação funcionava perfeitamente bem sobre a elaborada arquitetura de escadas, telhados e torres. A profundidade de campo era adequada e o felino transitava com desenvoltura sobre aqueles elementos. O cenário, contudo, foi rejeitado.

A dificuldade maior residia no fato de que Fabrício ainda não havia mimetizado adequadamente a arte de Cortez. E não podíamos incorrer nos mesmos erros do passado: aprovar cenas que não fossem compatíveis com a direção de arte do filme; ou atravancar o fluxo de trabalho com incessantes refações – principalmente no caso de um diretor de animação que estava apenas no início de sua jornada dentro da produção.

Era questão de primeira ordem manter a energia e empolgação de Fabrício de Castro no início de nossa colaboração. O trabalho em animação é longo e extenuante, de modo que perder motivação ou confiança poderia colocar tudo a perder – mais uma vez. Minha opção foi seguir adiante, partindo para novas cenas e buscando outras soluções para o referido cenário. Uma delas passava pelo responsável pelo espólio de Jayme Cortez, o designer e ilustrador Fabio Moraes.

Especialista na obra de Jayme Cortez – e principal responsável pela sua preservação –, Fabio Moraes se disponibilizou a arte-finalizar o cenário elaborado pelo diretor de animação. Organizadas as instruções necessárias, a ilustração de Fabrício foi repassada para que Moraes a cobrisse de nanquim ao modo do artista luso-brasileiro.

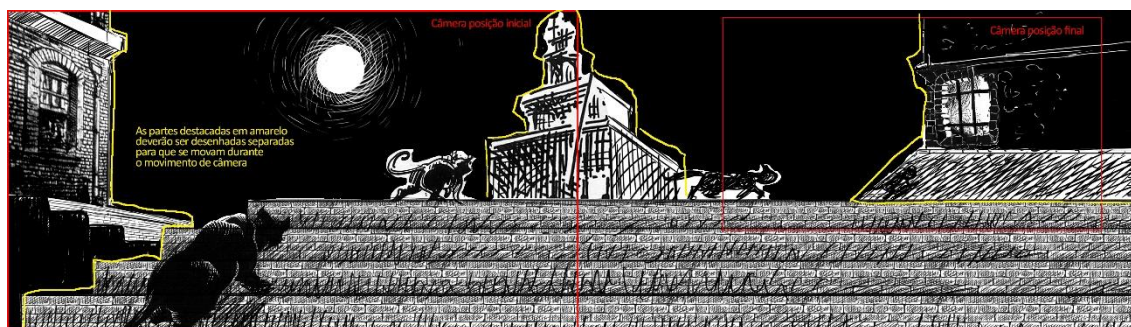


Figura 239: Cenário rejeitado de Fabrício de Castro, com as devidas marcações para Fabio Moraes.

Fonte: Acervo MMarte Produções.

O cenário do diretor de animação recebeu todas as marcações de camadas e movimentos de câmera. A ideia era que Fabio desenhasse separadamente cada um dos elementos constitutivos do cenário, que posteriormente ocupariam planos distintos na tela, produzindo a ilusão de profundidade de campo.

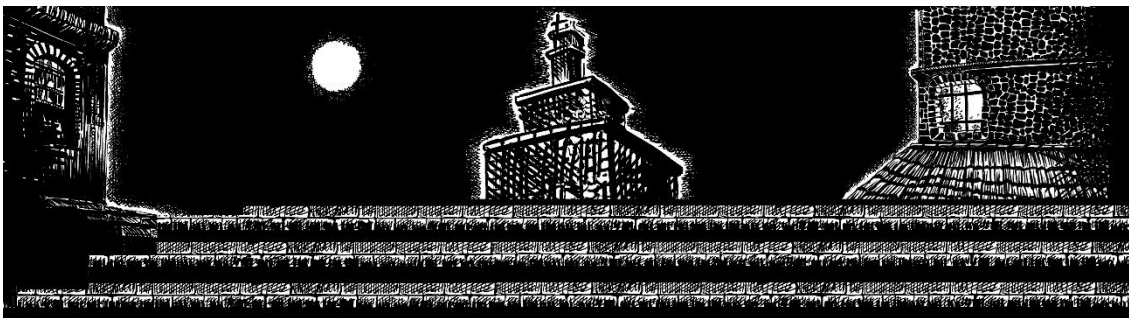


Figura 240: Versão do cenário por Fabio Moraes.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

Cerca de dois meses depois, Fabio Moraes envia sua versão arte-finalizada do cenário. Além do longo tempo consumido – afinal, o designer possuía outras atribuições profissionais no período –, a experiência não foi exitosa. Sua interpretação também não ficou próxima de uma boa tradução do estilo de Jayme Cortez. Confirmou-se, uma vez mais, a dificuldade de se adaptar o complexo bico de pena do criador do *Zodiako* – mesmo por parte de um ilustrador profissional que dedicou grande parte de sua vida ao estudo da arte do notório quadrinista.

O cenário definitivo para a cena só veio a ser entregue, pelo próprio Fabrício de Castro, em fevereiro de 2021. Foi praticamente um dos últimos trabalhos do filme relativos à etapa de animação, antes do material seguir para a edição e montagem. Fabrício tornou-se, então, tão íntimo quanto possível do traço de Cortez. E mesmo considerando que o cenário não seja uma reprodução exata de sua expressão gráfica, a proximidade é visível – tanto quanto a própria beleza plástica da ilustração.



Figura 241: Versão definitiva do cenário por Fabrício de Castro – lateral esquerda.
Fonte: Acervo MMarte Produções.



Figura 242: Versão definitiva do cenário por Fabrício de Castro – lateral direita.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

A estratégia de não estacionar em refações deste cenário em particular provou-se acertada. Era preciso que o diretor de animação tivesse tempo para se adaptar ao projeto. A demora entre a primeira e a última versões, contudo, teve outro motivo: Fabrício de Castro foi obrigado – por questões financeiras e burocráticas – a priorizar sua curta-metragem autoral *A última encruzilhada da Terra* – também produzido pela MMarte. Isso acabou impondo outro longo hiato a *O retrato do mal*.

Entre o início de 2018 e 2020, o filme avançou pouco no trabalho de animação – ainda que não tenha sido completamente interrompido. Durante o período, o ator Duca Rodrigues foi escalado para o filme, gravando as vozes dos personagens Gascon e Demônio. O retorno mais efetivo e intenso de Fabrício só foi possível após o lançamento de seu próprio desenho animado, em 2019.

A complexidade desse aspecto sazonal nas produções audiovisuais locais decorre, como já discutido, de uma realidade que ainda se mostra longe da ideal. Tal característica se aprofunda no campo da animação em virtude da carência de mão de obra qualificada. Some-se a isso uma remuneração incompatível com mercados mais desenvolvidos, e temos animadores trabalhando – sempre que possível – em mais de um projeto ao mesmo tempo. Diante do panorama político e econômico brasileiro atual, a situação não apresenta a menor perspectiva de melhora. Muito pelo contrário.

Circunstâncias dessa natureza ocorrem dentro da própria MMarte Produções. Após a conclusão de *A última encruzilhada da Terra*, Fabrício dividiu, por um período, os trabalhos entre *O retrato do mal* e *O espírito na garrafa* (de Rafael Franco). Na mesma época, o animador era ainda obrigado a assumir outros afazeres profissionais. Equacionando a realidade na medida do possível, a MMarte optou por concentrar Fabrício no curta derivado de Jayme Cortez, aguardando sua conclusão para que possa finalmente retomar o filme de Rafael.

Esclarecidas as indesejáveis condições que forçaram novo atraso na produção de *O retrato do mal*, o fato é que o diretor de animação Fabrício de Castro voltou o curta de forma indiscutivelmente intensa desde o início de 2020. Além disso, ele havia se tornado um animador ainda mais experiente.

Um eficiente método de trabalho foi desenvolvido entre direção e direção de animação. Apesar de existir um roteiro adaptado que trazia diferenças em relação a HQ, dividimos a estrutura do curta a partir das páginas de quadrinhos – tratando-as como blocos narrativos. Discutíamos então como seria determinado trecho do filme a partir da página correspondente.

A etapa seguinte consistia no planejamento da sequência a ser animada. Quando necessário, Fabrício apresentava um *storyboard* ou mesmo um *animatic* para nova discussão. Com as principais questões resolvidas, tinha início a animação das cenas.

Após animada a sequência, eu e Márcia, como diretores, analisávamos o que eventualmente precisaria de ajustes, correções ou mesmo refação. Após tomar nota de tudo, eu retomava a discussão do material com Fabrício. Definíamos então o que deveria ser imediatamente corrigido e aquilo que poderia ficar para um momento posterior – no sentido de priorizar sempre o melhor e mais produtivo fluxo de trabalho. Cumpridas estas etapas, passávamos a debater a página – bloco narrativo – seguinte.

O método funcionou de forma eficiente. A bem da verdade, ele sistematizou um importante *modus operandi* da produção: o diálogo constante entre direção e direção de animação. Ainda que o traço de Fabrício de Castro esteja mascarado pela presença de Jayme Cortez, o trabalho do diretor de animação cumpriu as necessidades impostas pelo filme. Ao longo de todo o processo, Fabrício buscou soluções, apresentou ideias e apontou alternativas –

sempre na perspectiva daquilo que julgávamos o melhor para *O retrato do mal*. Um trabalho que, inclusive, avançou até a etapa seguinte: a montagem.

7.2.5 Montando o retrato

Durante o processo de animação, trabalhamos as sequências separadamente, a partir de blocos narrativos que correspondiam, cada um, a uma página da HQ original. Somente após Fabrício animar todas as cenas é que elas foram organizadas sequencialmente, dando origem a uma guia de montagem. Com ela, era possível ter uma ideia do filme como um todo, compreender seu ritmo, acertos e problemas – cujas soluções, em particular, poderiam se dar em dois âmbitos distintos: na própria animação, com a inclusão de novas cenas animadas; ou na montagem.

O trabalho de montagem em desenhos animados é diferente dos filmes *live action* em um aspecto capital: a ausência de tomadas (*takes*) extras. Durante as gravações em um set de filmagem, é normal o diretor repetir e registrar a ação mais de uma vez – com um aumento de custos praticamente irrisório, principalmente após o surgimento das câmeras digitais. Com isso, no momento da edição do filme, pode-se escolher o material mais apropriado. Um procedimento semelhante na produção de um desenho animado afetaria negativamente tanto o orçamento quanto o cronograma da obra. Daí a importância de um planejamento rigoroso.

A montagem da versão definitiva de *O retrato do mal* ficou sob a responsabilidade de Rildo Farias de Sousa (Animatriz Studio). Além de montador, Rildo é um animador experiente, com passagens por estúdios como a Mandra Filmes e a própria MMarte Produções, além de ter filmes autorais em seu currículo – como é o caso de *História de guerra* (2013) e *Fome* (2017). Ao receber a guia feita por Fabrício de Castro, o profissional optou por montar o filme em sequência cronológica. Deste modo, começaria os trabalhos pela última cena animada pelo diretor de animação: a abertura do curta.

Escolher uma cena tão importante e complexa para o início da montagem foi um acerto de Rildo. Em virtude dos prazos apertados, era apropriado dedicar mais tempo à sequência de abertura – cuja pretensão é capturar e manter a atenção do espectador. Após enviar sua primeira versão da cena, passamos a

discutir quais alterações e ajustes seriam necessários, num caminho de várias idas e vindas. Minhas primeiras observações, a partir da edição apresentada, foram as seguintes:

PROPOSTA DE MONTAGEM PARA ABERTURA - 1

A cartela “MMarte apresenta” escurece lentamente até tela em black.

A tela lentamente vai ficando mais clara, apresentando o sombrio atelier. O enquadramento é o mesmo que temos aos 00:08 da sua montagem.

A câmera sobe lentamente pelo lado direito e vemos, de longe, o rato entrando em cena e começando a se mover.

Corte para o rato caminhando rumo à esquerda, num enquadramento não tão próximo quanto o que você apresentou. Ou seja, a câmera está mais próxima, acompanhando o rato, mas não tão próxima.

A câmera desce lentamente pelo lado esquerdo da tela, retornando ao enquadramento do começo do filme (aquele dos 00:08). Só então o rato surge no cenário, à esquerda, e começa seu movimento rumo à tela de pintura.

A câmera só se move para cima APÓS a luz incidir sobre a tela. Este é o momento em que as criaturas se revelam no ambiente. Para garantir tensão, o movimento de câmera pode ser um pouco mais rápido, na sequência: dragão, morcego e retorno à tela.

A câmera permanece fixa diante da tela enquanto surge o título do filme “O retrato do mal”.

O zoom in vai começar apenas quanto o primeiro filete de sangue começar a escorrer das letras. Esse zoom é lento, até a tela escurecer por completo.

Rildo nos devolveu uma nova montagem da sequência, à qual novos ajustes foram solicitados:

PROPOSTA DE MONTAGEM PARA ABERTURA - 2

Rildo, estamos quase lá!

A Márcia irá te enviar as cartelas de abertura.

A cartela “MMarte apresenta” escurece lentamente até tela em black.

A tela **lentamente** vai ficando mais clara, apresentando o sombrio atelier. Fiz umas contas aqui, e acho que tem que levar 3 segundos até o cenário aparecer. Na sua versão, está ficando tudo nítido com menos de 1 segundo.

A sequência que acompanha o rato está perfeita até o momento em que ele começa a descer do lado esquerdo, atrás da cortina. Aí, é preciso que a câmera desça não só na vertical, mas se afastando num zoom out até o seguinte enquadramento (obviamente, sem o rato):



Figura 243: *Print* utilizado para orientação da montagem de Rildo Farias.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

Quando chegamos a este enquadramento é que o rato vai aparecer na caixa de pincéis e pular para a tela.

Também está perfeito o movimento de câmeras a partir do feixe de luz incidir sobre a tela. A única coisa é que quando o lagartão se move a abre a boca, está cortando um pouquinho a parte de baixo da boca e língua dele. O ideal é não cortar.

Quando a câmera retorna para o rato sobre a tela, os efeitos sobre as criaturas nas laterais da tela de pintura ficaram muito exagerados e artificiais. Usar o mesmo que estava na versão anterior.

A câmera permanece **fixa** diante da tela enquanto surge o título do filme “O retrato do mal”.

O zoom in vai começar apenas quanto o primeiro filete de sangue começar a escorrer das letras. Esse zoom é lento, até a tela escurecer por completo. Esse zoom in, repito, é lento. É uma entrada nas trevas – isso tem um aspecto simbólico importante. Aí, ficar uns 4 segundos com tudo em black e começar um zoom out do gato.

As propostas reproduzidas acima demonstram como o diálogo entre direção e montagem foi intenso e profícuo – não apenas na sequência de abertura, como em todo o filme. Nos trabalhos de animação, finalmente havíamos conseguido chegar a uma tradução visual de Jayme Cortez em consonância com nossas pretensões estéticas. Agora, na montagem, era necessário dar origem a um curta que tivesse apelo autônomo junto ao público. Ou seja, a ambição de *O retrato do mal* é que ele seja, simultaneamente, um filme calcado na arte de Cortez e também um curta de terror que funcione mesmo para aqueles que não conheçam a HQ original e seu autor. Não deixa de ser curioso pensar que, na sequência de abertura, abri mão da ideia do título do filme surgir em pinceladas sobrenaturais na tela de pintura – conforme havia escrito no longínquo roteiro de 2012. Optamos, na versão definitiva, por uma tipografia que também surge sobrenaturalmente, mas que reproduz aquela criada por Cortez na página de abertura de sua história em quadrinhos.



Figura 244: Sangue escorre da tela na abertura de *O retrato do mal*.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

Montada a cena de abertura, Rildo deu prosseguimento ao filme de modo sequencial. Os aspectos relativos a movimentos de câmera não impuseram maiores problemas. O método de produção adotado entre direção e direção de animação entregou a maioria das cenas já devidamente resolvidas neste sentido – de modo que coube à edição os ajustes mais finos e delicados.

O trabalho de direção de arte, todavia, acompanhou todo o processo de montagem. Opções que haviam sido deixadas em aberto durante a animação foram resolvidas nessa etapa. A visão geral do filme – cujo ritmo se impôs progressivamente – colaborou sobremaneira nas escolhas finais.

Se em algum momento dos longos anos de produção de *O retrato do mal* chegou-se a considerar o uso de cores – como referência à primeira publicação da HQ na revista *Crás!* (1974) –, a versão definitiva trouxe a absoluta clareza de que o filme deveria ser realmente em preto e branco, tal e qual a tradição dos quadrinhos de terror brasileiros. Para além disso, optamos por um preto e branco puro e de alto contraste, sem tons de cinza intermediários.

Um dos experimentos feitos por Fabrício de Castro foi a aplicação de um efeito de neblina na cena em que o gato chega à janela do pintor Gascon. Optamos por retirá-lo. O mesmo aconteceu com a sequência em que o artista vai até sua adega buscar um garrafão de vinho. Ali, foi feito o teste de desfocar o cenário para que se criasse um efeito de diferenciação entre planos. A ideia também foi consensualmente abandonada durante a montagem.



Figura 245: Efeito de neblina na janela de Gascon, posteriormente retirado na montagem.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

Durante a sequência – idealizada por Wesley Rodrigues – na qual diferentes imagens de demônios surgem e se alternam sobre uma folha de papel, Rildo sugeriu que elas tivessem um tom sépia. A proposta era demarcar quão antigas eram aquelas imagens, bem como estabelecer simbolicamente que elas não faziam parte do *continuum* de Gascon. A mesma intenção foi atingida pelo uso de foco e filtros que remetem a câmeras de cinema do início do século XX. Deste modo, pudemos abrir mão do sépia e manter a presença do preto e branco de alto contraste durante toda a duração do curta-metragem.

Um problema surgiu na sequência imediatamente posterior ao momento em que Gascon termina de pintar sua obra-prima, aos gritos de “O retrato do mal!”. Neste exato instante, o atelier é iluminado por um relâmpago, cujo estrondo assusta o Gato Preto. O felino corre então para debaixo do cavalete de pintura. Gascon caminha em sua direção e se agacha, dando início a um diálogo com o animal.

O trajeto de Gascon até o cavalete, contudo, estava muito mecânico e artificial. Por mais que tentássemos alterar a sequência de planos, a cena continuava com um aspecto pouco crível. A opção – sem apelar para uma longa refeição da animação – foi cortar a caminhada de Gascon, mas para isso era necessário um elemento de transição entre as cenas. Quem surgiu com a solução foi Márcia Deretti: um novo relâmpago. Todavia, o raio não poderia ser visualizado dentro do atelier, mas sim fora dele – afinal, como cena de transição, não poderíamos ter os personagens Gascon e Gato Preto em quadro.

Uma alternativa seria solicitar a Fabrício que produzisse a animação do relâmpago. Rildo, em contrapartida, poderia criar o raio a partir de algum *software*. Nenhuma dessas duas opções foi utilizada. Márcia trouxe do filme *O Ogro* um relâmpago animado por Wesley Rodrigues, logo inserido na montagem. A edição de Rildo funcionou perfeitamente e estabeleceu um vínculo simbólico entre *O retrato do mal* e a animação que adaptou a HQ de Julio Shimamoto. Passamos, inclusive, a cogitar a presença do mesmo raio num sonhado terceiro desenho animado da série, agora baseado em Flavio Colin.

O trabalho de montagem é a busca de um ajuste preciso de todos os elementos constituintes da animação. Após montada a primeira versão completa do curta, eu e Márcia repassamos nossas considerações para que Rildo pudesse fazer os ajustes e nos devolver um novo corte. Repetimos, então, o processo,

produzindo cortes mais e mais lapidados. Para trabalhar cenas específicas e breves, eu geralmente conversava com o montador por telefone. Já nos casos de verificar o filme por completo, dando origem a um novo corte, enviava anotações bem específicas.

Logo abaixo, a título de demonstração, reproduzo uma série de orientações para a montagem de *Rildo*. O primeiro conjunto de observações está digitado em preto. Com base nelas, o montador criou um novo corte do filme. Após verificar cuidadosamente esta versão atualizada, as alterações já aprovadas foram marcadas com (OK). Enviei então outras orientações, agora escritas em vermelho, bem como passei a incluir *prints* de tela de modo a facilitar a identificação de problemas específicos. Outro corte foi montado e o material corrigido recebeu (OK).

Orientações para Montagem - Rildo

01:12 – Já está aceitável, mas veja se é possível retirar os últimos tracinhos em branco da tela de pintura. O ideal é que o sangue escorrido deixe a tela completamente preta. (OK)

01:40 – Na sequência abaixo, o layer do cenário está vazado, dá para ver o prédio de trás através do muro. (OK)

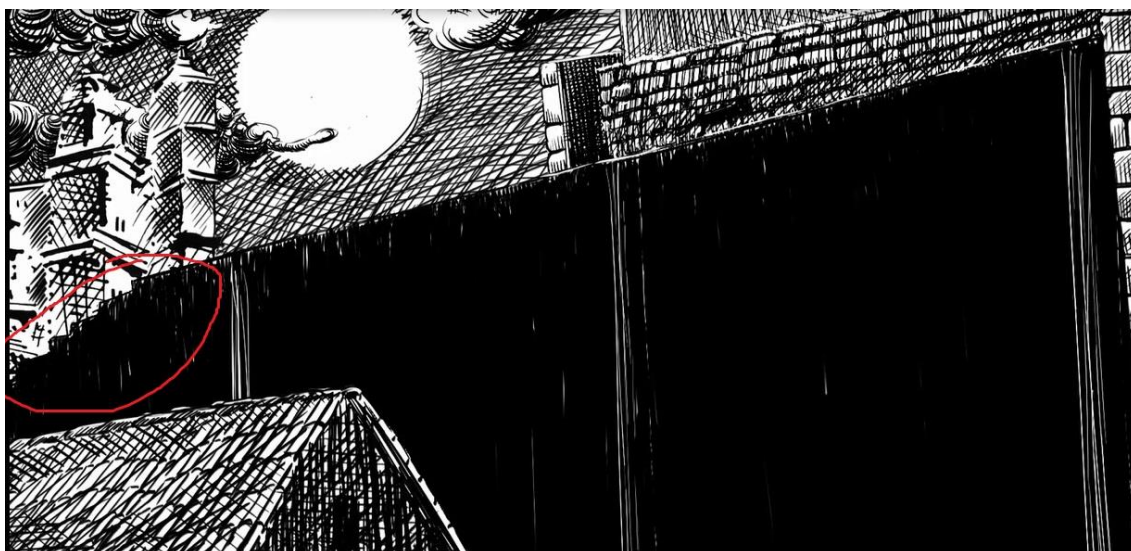


Figura 246: *Print* utilizado para orientação da montagem.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

02: 13 – A cabeça do gato entre as grades está num tom de preto diferente do resto do corpo e da cena. (OK)

02:27 – A perna esquerda do cavalete não está muito pixelada? (OK)

02:28 – 02:33 – Rildo, essa sequência tem alguns problemas. Está faltando a cena do Gascon com o gato no colo, antes de jogar a tinta no papel. Vou te mandar uma sequência guia do Fabrício. Ele até melhorou a animação posteriormente, mas a sequência é aquela ali.

Aos 02:55, subir um pouco o foco. Do jeito que está, os chifres do demônio estão meio que cortados, enquanto que sobra espaço embaixo, aparecendo até uns escritos.

A terceira imagem (02:58 – 03:02) pode ser melhor explorada. São muitas criaturas horrendas na imagem. Dá para andar com o foco sobre elas.

Na quinta imagem (03:11 – 03:15) ajustar o foco para não ficar cortando o topo da cabeça dos demônios.

Na sexta imagem (03:16 – 03:18) aproximar do morcegão quando ele falar “Tem asas assombrosas”.

(03:19 – 03:23) O zoom in/zoom out do olho do demônio/olho do gato deve ser mais lento para dar o clima da associação que estamos fazendo. O olho do gato também está muito pixelado. Temos que corrigir isso – imagino que dê para fazer, afinal são poucos frames.

Por fim, nessa sequência toda você fez muitas variações entre a passagem de uma imagem para outra. Teve fusão, corte seco, fade. Acho que é legal padronizar. O que você acha de padronizarmos com o foco se fechando e se abrindo de novo quando muda a imagem, tipo os filmes do começo do séc XX?

Rildo, você picotou a voz na sequência dos demônios, atrasando a entrada da fala “E magníficos chifres”. Isso cria intervalos muito artificiais no discurso do personagem. Como só teremos sincronia labial com a volta do Gascon, sugiro adequar os tempos à fala colada integralmente na sequência. Desse modo, a mudança que pode ser necessária é bem pequena. Vamos cortar a figura do Morcego, de modo que o “Tem asas assombrosas” já será na imagem do Baphomet.

A passagem do olho do demônio Baphomet para o olho do Gato Preto também não pode ser feita com o foco de filme antigo porque é o momento em que voltamos à realidade. Ou seja, o foco se fecha sobre o olho do demônio da

ilustração, mas quando a câmera se afasta a partir do olho do gato, não podemos mais ter o filtro e nem o foco de filme antigo.

03:35 – 03:36 - O gato se esconde atrás de uma parede. Ela está desfocada. (OK)

Na sequência inteira em que o Gascon caminha até a garrafa de vinho e depois volta em sentido contrário com ela em mãos, a lamparina e a mão estão cinza, e não no preto do restante do filme. (OK)

03:45 – 03:47 – O cenário está opaco e desfocado. (OK)

03:52 – 03:54 – Parece que os frames em que o Gascon fala os fonemas “a” estão sem foco. (OK)

03:55 – 03:57 – O desenho da taça parece pixelado. (OK)

04:11 – 04:14 – Os braços do Gascon estão aleijados. O Fabrício ficou de corrigir. Acho que ele só corrigiu na sequência seguinte (de 04:17 – 04:19) (OK)

04:18 O ciclo de animação do Demônio tá com a mão transparente, conforme imagem abaixo. (OK)

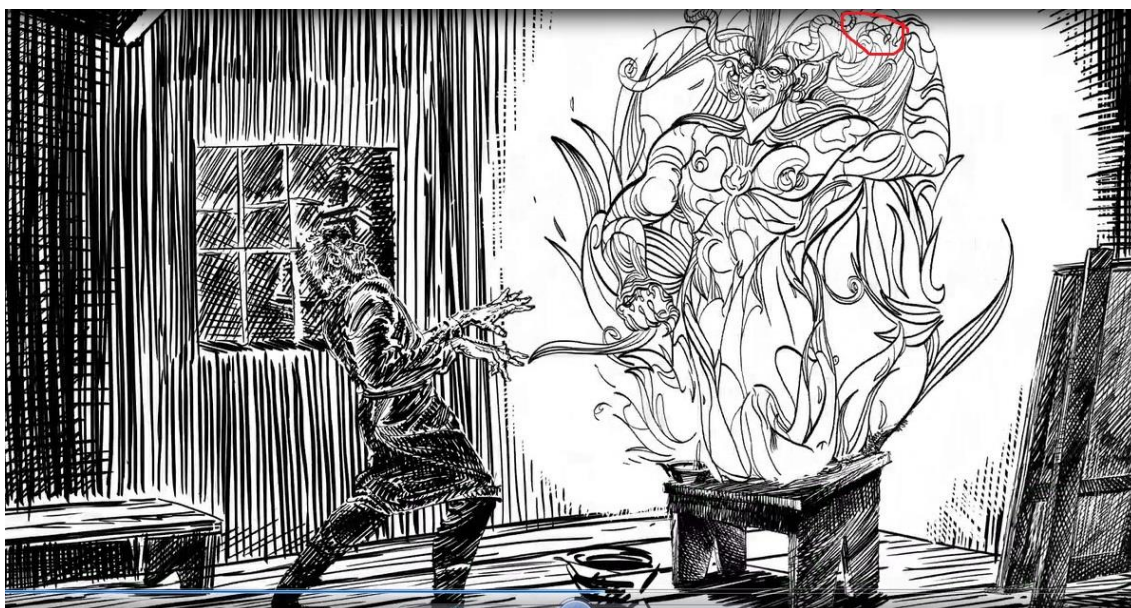


Figura 247: Print utilizado para orientação da montagem.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

04:23 – Ao final da fala “Nunca meu talentoso artista”, imediatamente antes de mudar para o plano do Gascon, a animação do Demônio fica estática por um momento. (OK)

04:33 – A labareda indicada abaixo está ficando estática.



Figura 248: *Print* utilizado para orientação da montagem.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

Aos 05:41 temos uma mudança de cena. Acho que uma pequena fusão fica melhor que o corte seco. (OK)

05:41 – Tem alguma transparência no layer da mão do Gascon, algo que dá para ver o brilho sobre ela. Marquei na imagem abaixo. (OK)



Figura 249: *Print* utilizado para orientação da montagem.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

05:46 – Tem alguma transparência no layer do chifre do Demônio, algo que dá para ver a brilho sobre ele. Marquei na imagem abaixo. (OK)



Figura 250: *Print* utilizado para orientação da montagem.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

06:10 – A perna esquerda do cavalete ainda está um pouco pixelada. (OK)

06:15 – O rosto do Demônio está meio opaco, como se estivesse numa resolução menor. (OK)

06:19 – 06:29 – Está dando para ver aquela linhazinha do recorte do layer do Gascon durante toda a sequência. (OK) O Demônio está pixelado (principalmente a boca) na sequência. Inclusive, aparece um troço ali do lado esquerdo do rosto dele aos 06:29 que não entendi o que seria. Nessa mesma hora aparece um buraco de layer nos lábios do Demônio. (OK)

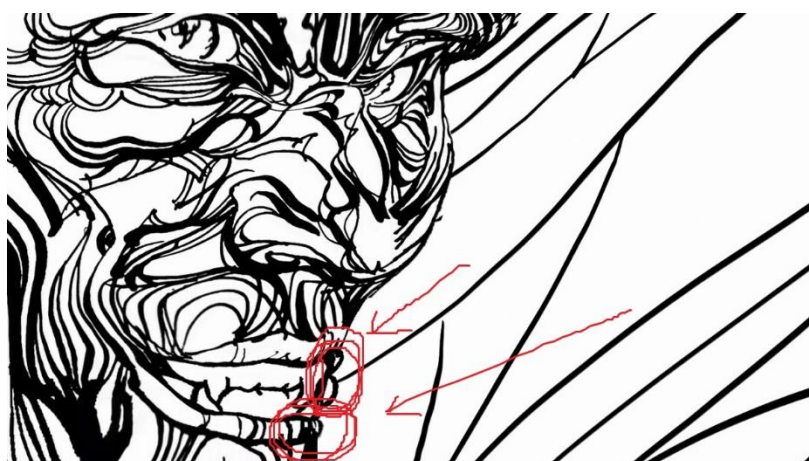


Figura 251: *Print* utilizado para orientação da montagem.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

06:31 – 06:36 – *É possível diminuir um pouco a vibração dos olhos de Gascon nessa sequência? Acho que está muito rápido. (OK)*

06:39 – 06:44 – *Estão aparecendo uns recortes de layers no Demônio. (OK)*

Por volta de 06:52, a mão com a faca do Gascon e a extremidade lateral esquerda da tela estão meio borradas. O Gascon está com aquela linha de layer ao redor da mão. Os encaixes dos layers devem ser mais precisos. Talvez seja esse o problema. (OK)

07:05 – *A mão do Gascon aparece no pé do cavalete. (OK)*

07:09 – *A cena começa com esse zoom out no Gascon, mas parece que a imagem está em baixa. (OK)*

Gostaria de propor um teste aqui – se for simples de ser realizado: Depois que o Gascon cai aos pés do cavalete não seria o caso de escurecer para depois mostrar a cena que começa em 07:09? Digo, fazer um fade in, fade out.

A transição entre essas duas cenas está em corte seco. Então, se o fade in / fade out não for uma boa solução, o que acham de uma fusão? (OK)

Quando o Gascon surge do fade out, morto aos pés do cavalete, tem um efeito que desfoca a imagem. Retirar. (OK)

Para a sequência final, o gato poderia piscar uma segunda vez enquanto a câmera enquadra o quadro e revela ser um autorretrato. A partir dali, pensei na câmera continuar se aproximando lentamente do quadro, e ir rolando um fade out até a tela ficar completamente escura e começarmos os créditos. (OK)

Quando a câmera revela que o quadro é um autorretrato e então começa o fade in final do filme, tem um efeito que desfoca a imagem. Retirar. (OK)

O sucessivo conjunto de orientações reproduzido acima dá a dimensão – ainda que parcial – da intensidade e acuidade do trabalho de montagem, bem como do diálogo estreito estabelecido pela direção do curta – do qual fez parte, também, a direção de animação. Discussões aprofundadas sobre o teor e as pretensões de *O retrato do mal* foram praxe durante o processo – que consumiu mais de um mês de trabalho exclusivo por parte do Animatriz Studio. Assim como Fabrício de Castro, Rildo Farias se colocou no projeto de forma participativa, em busca das melhores alternativas possíveis para o filme. O que se vê na tela deve muito a estes dois profissionais.

7.2.6 – Na trilha das trevas

A intenção primordial de qualquer animação é dar vida – através da ilusão de movimento – à narrativa que se pretende construir. *A priori*, quanto mais ação possui um desenho animado, maior sua capacidade de estabelecer vínculos imediatos com o espectador – e, por conseguinte, maiores as chances de que este mesmo espectador adentre a narrativa proposta.

Comparado a *O Ogro*, *O retrato do mal* é um curta que apresenta menor carga de ação. Diante disso, elementos para além da animação propriamente dita assumem importância redobrada na construção da narrativa fílmica. Neste panorama, a trilha sonora desempenha um papel de primeiríssima ordem.

Músico, produtor e arranjador musical, o premiado goiano Dênio de Paula é o responsável pela trilha sonora original de *O retrato do Mal*. Sua escolha se deu em virtude de uma longa parceria com a MMarte Produções, tendo ele sido o responsável pela maioria das trilhas dos filmes da produtora.

Os modos e relações de trabalho entre diretores e compositores de trilha são distintos e variam de acordo com as necessidades de cada projeto. Em *O retrato do mal*, por também ser músico com experiência em estúdio, assumi a interlocução com Dênio de Paula. O primeiro passo, então, foi discutir o direcionamento estético da trilha.

O Retrato do mal é o segundo filme de uma pretensa trilogia baseada em quadrinhos de terror nacionais iniciada em *O Ogro*. Os dois curtas comungam vários aspectos, entre eles o fato de se tratarem de narrativas de horror de tipo clássico. Suas relações com o cinema deste gênero foram, inclusive, objeto de análise em capítulo anterior. De modo que se pode afirmar que as duas histórias são conceitualmente lineares e tradicionais, com pouca – ou nenhuma – ousadia narrativa de caráter experimental. Quase tudo nestas duas animações paga tributo às convenções do gênero, desde as tramas até a tipografia utilizada nos créditos finais. A trilha sonora, contudo, é a grande exceção.

Em *O Ogro*, a música criada para o filme se caracterizou por uma abordagem experimental, contrária aos clichês esperados – o que lhe rendeu o prêmio de melhor trilha na 9ª Mostra ABD-GO (Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas – Seção Goiás), em 2011. Em *O retrato do mal*, buscou-se novamente uma trilha disruptiva, cuja palavra de ordem na

composição era o estranhamento. Posto que os dois filmes se pretendem partes de uma mesma série, optamos por repetir aqui a abordagem que contrapõe narrativa tradicional à trilha sonora experimental.

Tão logo o diretor de animação terminou sua montagem-guia, imediatamente a repassei para o compositor Dênio de Paula. A partir dela e de nossas discussões conceituais acerca do filme, as primeiras ideias musicais começaram a surgir. Uma vez que o curta ainda não tinha sua duração definida – algo que só acontece ao final do processo de montagem –, o produtor musical deu início ao desenvolvimento de temas e atmosferas sonoras.

À medida que a montagem avançava, as cenas eram enviadas para que Dênio tivesse mais elementos para trabalhar. Desse modo, assim que um primeiro corte completo do filme foi editado, o produtor musical logo em seguida enviou uma versão integral para a trilha. As influências apontadas por ele passam por John Cage – no que tange à criação de ruídos – e Brian Eno – nas texturas sonoras. Dênio apontou também a presença de elementos típicos do rock progressivo. Mas uma referência realmente inesperada foi a música barroca, agregando densidade às atmosferas desenvolvidas na trilha. Sob um aspecto instrumental, o compositor utilizou piano, violões e guitarras, além de efeitos por meio de *samplers* e sintetizadores – estes, operados por seu filho, o também músico Daniel de Paula.

A trilha foi então entregue como uma faixa contínua, sem intervalos, que cobria o filme do início ao fim. Após assistir ao desenho animado por diversas vezes, alguns problemas foram constatados. Nas sequências iniciais, a música acompanhou as cenas de forma sincronizada – o que corresponde aos primeiros trechos enviados para o produtor musical. Após a sequência de imagens de demônios se alternando, contudo, a trilha passou a ter menos variações, se descolando da narrativa fílmica.

Como discutido há pouco, *O retrato do mal* é um curta onde a ação não possui muitos picos de intensidade. Deste modo, a função da trilha não pode se restringir a criar a atmosfera das cenas: ela precisa potencializar a narrativa. Demarcar sequências, dinamizar ações, estabelecer tensão e suspense: a música passa a assumir responsabilidade capital sobre todos estes aspectos narrativos. De posse do corte definitivo do filme, encaminhei para o produtor musical as seguintes orientações:

OBSERVAÇÕES SOBRE A TRILHA SONORA

Grande Dênio!

Chegou o momento de fazermos aquele ajuste mais fino na trilha sonora.

A abordagem é essa mesma que você propôs: uma trilha mais experimental. Aliás, uma vez que o curta é um filme de terror bem clássico e convencional, a trilha é o componente que irá provocar estranhamento – tal e qual aconteceu no nosso O Ogro.

Como O retrato do mal é um filme de pouca ação, a trilha cumpre dois papéis importantíssimos: criar atmosferas e climas (de suspense, terror, mistério, etc.), e auxiliar/conduzir a narrativa. Por isso a necessidade de determinadas cenas e momentos serem especificamente pensadas individualmente. Além disso, pontos-chave da trama devem ser indicados e sublinhados pela trilha.

Gosto de várias coisas que você já apresentou. Acho que o pensamento por trás do conceito geral da trilha está corretíssimo. O que vou fazer aqui é dividir o filme em sequências, como um roteiro, para as minhas observações ficarem mais claras. O mais importante para mim é você entender a intenção de cada sequência, o que o próprio filme demanda naquele momento. E aí você traz as suas contribuições. Tenho certeza que vai ficar excelente!

SEQUÊNCIA 1 (00:00 – 01:15 aprox.) - Das cartelas de abertura até a tela de pintura ficar negra

Gosto muito do que você fez aí. O clima e acentuações estão ótimos. Minha sugestão seria apenas sintetizar um pouco mais aquela nota de violão ou guitarra que aparece nas cartelas de abertura. A repetição cria um clima repetitivo de suspense – o que é excelente –, mas acho que se passar por uns filtros e manipulações ela pode ficar mais estranha.

Ao final da sequência, quando a tela fica coberta de sangue e a câmera se aproxima, existe um som grave que logo é silenciado. Acho que esse fade poderia demorar um pouco mais, fazer a transição para a sequência seguinte – que você colocou uns ruídos interessantes quando a tela ainda está preta e o gato não apareceu. Acho que daria pra esticar esse fade até por volta de 01:18.

SEQUÊNCIA 2 (01:16 – 02:26 aprox.) – Da caminhada do gato até o momento em que Gascon grita “O Retrato do Mal!”

Também gosto muito da trilha nessa sequência. Minha única sugestão seria que o arranjo de cordas (feito com guitarra e pedal chorus, imagino) talvez passasse por um pouco mais de efeito.

SEQUÊNCIA 3 (02:26 – 02:45 aprox.) – De gato no colo de Gascon até a mão se levantar com o pincel

Acho que está boa essa trilha mais discreta. Essa sequência é só uma passagem mesmo, rumo a uma cena importante.

SEQUÊNCIA 4 (02:45 – 03:43 aprox.) – Gascon joga a tinta no papel, as ilustrações do Demônio surgem, o Gato se assusta e pula do colo de Gascon indo se esconder atrás de uma parede

Essa sequência em particular precisa ser refeita, Dênio. Pelas imagens dos demônios serem gravuras antigas, entendi que você quis criar um clima meio solene e barroco. Mas não é essa a intenção da cena. Aqui, precisamos de algo pesado! É a primeira vez no filme que surge a ideia de pacto com o Demônio. Então, a trilha deve ser densa e dramática. O ritmo com que as imagens se alternam pode ser uma guia importante para você. O clima deve ficar assustador e incômodo. A coisa culmina com o gato pulando, amedrontado, do colo do Gascon, e deve ser acentuada.

SEQUÊNCIA 4 (03:43 – 04:07 aprox.) – Gascon pega a lamparina, busca o vinho e serve dizendo “Que pena que terei que brindar sozinho.”

Neste trecho, a trilha mais barroca se encaixou perfeitamente. O trecho também é uma transição, que liga uma sequência tensa (em que os demônios surgiram no papel) a outra também tensa (o aparecimento do Demônio). Tem uma coisa que você fez mais pro final dessa sequência e que acho muito legal: tem umas notas de violão que dão um suspense, como se fosse o prenúncio de algo ruim por vir. Acentue isso aí. Porque a cena seguinte é muito importante.

SEQUÊNCIA 5 (04:07 – 04:26 aprox.) – Do momento em que a fumaça sai da mesa e surge o Demônio até Gascon se afastando de costas

Dênio, essa parte precisa ser refeita. Uma coisa eu acho muito importante agora: tirarmos isso que estou chamando de trilha mais barroca (que tem até uns efeitos que parecem “vozes”) até o final do filme. Chegamos num momento muito dramático da narrativa: Surge o Demônio! Ele deve ser assustador. Isso cabe muito ao papel desempenhado pela trilha, pois o desenho propriamente dito é claro e até bonito. Então a trilha é que vai estabelecer o tom maligno. Lembre-

se da aparição do Ogro. A trilha mais barroca tem uma atmosfera etérea que acaba diminuindo a tensão ao invés de amplificá-la – que é o que queremos. De 04:07 até 04:18 (momento em que o Demônio finalmente surge na tela) existem muitas mudanças de plano. Você pode usar isso para aumentar o suspense – que deve EXPLODIR com o aparecimento do Demônio.

SEQUÊNCIA 6 (04:27 – 06:38 aprox.) – Diálogos entre Gascon e Demônio

Nosso Demônio fala mais que o “homem da cobra”. Então agora teremos cenas pontuadas pelo discurso dele para Gascon. A trilha mais barroca não serve aqui também. Ela cria uma melodia melancólica que não contribui para a sequência. Mas você produziu outras sonoridades que podem ajudar a construir a trilha por aqui. Como o Demônio fala sem parar, acho importante ter uma trilha que crie uma atmosfera sombria. E os momentos mais importantes que devem ser acentuados são os seguintes:

- Gargalhada do Demônio (04:42)
- A cochichada do Demônio no ouvido de Gascon (05:32)
- Sequência em que Gascon diz “Não, isso não” e desaparece em meio às sombras do Demônio gargalhante (05:37 – 05:48). Essa é uma sequência importante e que deve ficar bem acentuada pela trilha.
- Voo do Demônio rumo a Gascon (06:13 – 06:18). Essa cena também merece algum destaque – ainda que ela possa ser mais acentuada com efeitos sonoros.

SEQUÊNCIA 7 (06:38 – 06:55 aprox.) – Gascon pega a faca

A trilha deve aumentar a tensão e o suspense. Estamos próximos da explosiva conclusão da narrativa. Gascon pega a faca e o Demônio, enganado, acha que é para atacá-lo. Na minha opinião, o suspense deve ir ao máximo.

SEQUÊNCIA 8 (06:55 – 07:15 aprox.) – Gascon destrói a tela e surge um redemoinho de demônios

Este é o ápice do filme. Aqui temos que ter intensidade máxima na trilha. Gosto do tipo de coisa caótica que você cria, então aqui é o lugar para você se esbaldar, Dênio. Tanto nas primeiras facadas na tela, quanto no clímax com o redemoinho de demônios. Ao final dessa sequência, você deve criar uma transição mais suave e sombria rumo à sequência final.

SEQUÊNCIA 9 (07:15 – FINAL) – Gascon morto e a pintura se revela um autorretrato

Dênio, depois do caos da sequência anterior, precisamos estabelecer um clima bem sombrio para o encerramento do filme. Fizemos uma mudança muito importante na história: antes, o retrato pintado nunca aparecia. Agora, revelamos ao final que, na verdade, era um autorretrato. Ou seja, a ideia é que o espectador seja surpreendido. Então a trilha tem que dar esse clima sombrio e acentuar a revelação ao final.

CRÉDITOS

Gostei muito do que você fez ao final da trilha, para que fosse usado na hora dos créditos. O clima demoníaco está ali, no meio de texturas e colagens sonoras. Acho, inclusive, que alguma abordagem parecida pode ser utilizada na SEQUÊNCIA 6. Gostei bastante do modo como costurou as vozes, mas precisamos que sejam as vozes do Duca e não as do Everson.

Dividir o curta em sequências particulares foi um modo de oferecer os arcos dramáticos para a construção de uma narrativa sonora. Mais do que dizer especificamente o que o diretor musical deveria fazer, a ideia era apresentar o clima projetado para cada momento. A partir daí, o diálogo prosseguiu e o processo de composição tomou seu rumo final.

Em alguns momentos, Dênio acatou mais diretamente as sugestões. Em outros, defendeu suas decisões criativas. Foi o caso, por exemplo, da sequência 5. Para ele, o uso da música com elementos barrocos agregava tons muito sombrios à passagem. O trecho não permaneceu inalterado. Dênio adicionou outros elementos, amplificando a atmosfera da cena, mas sem sacrificar o tema barroco. Existiu, portanto, uma tensão entre a direção e a direção musical. Uma tensão, todavia, exclusivamente criativa – onde perspectivas não exatamente coincidentes entram em diálogo com o propósito de produzir o que é melhor para a obra final: o filme.

7.2.7 Desenhando sons

O desenho de som correspondeu à última etapa na produção de *O retrato do mal*. Estão nele envolvidos tanto a criação de efeitos sonoros quanto a mixagem final do áudio do filme, isto é, efeitos, vozes e trilha sonora. Tal e qual

a produção musical, buscamos para o desenho de som um antigo parceiro da MMarte Produções: Thiago Camargo, da Mandra Filmes.

A Mandra Filmes é uma importante produtora audiovisual do Estado de Goiás, com mais de quinze anos de trajetória e um portfólio que inclui curtas, séries de TV e até longas-metragens. A produção de desenhos animados é o foco prioritário do estúdio, que tem Thiago Camargo como diretor de áudio. Eventualmente, Thiago assume a direção de filmes, como o curta animado *A caça* (2015) e o longa *live action Atrás da sombra* (2020).

Antes do corte final de um filme, o trabalho do desenho de som se dá principalmente no estudo dos efeitos sonoros a serem aplicados – uma decorrência direta da necessidade de total sincronia entre som e imagem. Logo, a função desempenhada por Thiago se intensificou no trato direto com o curta somente após sua montagem definitiva.

No campo dos efeitos sonoros em *O retrato do mal*, chamarei a atenção para duas tarefas específicas do trabalho desenvolvido por Thiago. Como visto anteriormente, em busca de se produzir um final ambíguo para a animação, tanto o pintor Gascon quanto seu mestre, o Demônio, foram interpretados por um mesmo ator, Duca Rodrigues. Ainda que a interpretação de Duca tenha conferido nuances distintas a cada um dos personagens, o registro das vozes permanecia próximo um do outro. Logo, aplicar efeitos especiais na voz do Demônio serviria para afastá-lo o suficiente de Gascon. E não só. Os efeitos utilizados por Thiago atribuíram ao personagem sua precisa dimensão sobrenatural e maléfica.

A outra tarefa diz respeito a uma mudança no roteiro realizada já nas etapas finais de produção. Tendo acesso ao corte final da animação, chegamos à conclusão definitiva de que não fazia sentido esconder a proposta de pacto que o Demônio oferecia a Gascon. Na HQ original, havia a malfadada intenção de revelar somente no último quadro da narrativa o interesse da criatura infernal: a alma do pintor. Difícil imaginar um leitor incapaz de adivinhar isso tão logo surge o Demônio.

Durante a animação da cena em que o Demônio cochicha seu pedido ao ouvido de Gascon, havíamos decidido que os movimentos labiais seriam aqueles correspondentes à fala “A sua alma!”. Com o filme montado, abandonamos a ideia de cochicho e assumimos que o Demônio sussurraria com clareza as suas

palavras. A questão é que Duca Rodrigues não havia gravado este diálogo, uma vez que ele não estava originalmente previsto no roteiro.

Para solucionar tal problema, uma alternativa seria o ator retornar ao estúdio e registrar a breve frase. Em tempos de pandemia, não parecia uma ideia muito apropriada. Uma outra se mostrou melhor: o próprio Thiago Camargo gravaria as três breves palavras em sussurro e intensificaria os efeitos sobre a voz do Demônio, acentuando simbolicamente o horror do pacto proposto. Foi o que fizemos.

Definidos todos os efeitos sonoros do curta, a etapa seguinte é a mixagem do áudio final, ajustando vozes, efeitos e a trilha sonora. Surge então nova tensão criativa. A trilha concebida por Dênio de Paula não possui espaços vazios. Isso, contudo, não obriga o desenho animado a ter música o tempo todo. Ao menos não em primeiro plano.

O desenho de som, em última instância, é a equação entre os vários elementos sonoros presentes no filme. Escolher o que deve ter destaque em determinada cena – se a música ou o efeito – faz parte de suas responsabilidades – compartilhadas, obviamente, com a direção. Em uma animação, o som não é adereço, mas peça fundamental para a estruturação da própria narrativa fílmica. Daí a importância de um trabalho próximo e criterioso da direção junto ao diretor musical e ao *sound designer*.

7.2.8 Sobem os créditos

A produção audiovisual é, antes de mais nada, fruto de trabalho coletivo. Nas condições em que se produz cinema de animação em Goiás, não são muito frequentes os modelos fordistas, serializados, onde cada profissional se ocupa exclusivamente da parte que lhe cabe ser ter uma visão acerca da obra como um todo. No caso específico da MMarte Produções, esses modelos sequer são desejáveis. Nos interessa o trabalho em equipe, participativo e aberto às contribuições de todos os seus membros. Quando o trabalho se burocratiza, os resultados invariavelmente deixam a desejar. A prova mais concreta disso é a primeira versão de *O retrato do mal*.

Posto que o trabalho não é burocrático, as fronteiras entre as funções se tornam positivamente flexíveis. O trabalho de Fabrício de Castro como diretor de

animação, por exemplo, avançou sobre a direção de arte e também sobre a montagem. A trilha sonora interferiu no desenho de som, e vice-versa. Logo, para atribuir o devido crédito a cada membro da equipe responsável pela criação de *O retrato do mal*, fizemos a seguinte pergunta: Como você gostaria de ser creditado? As respostas foram todas consensuais.

Para além do reconhecimento das funções desempenhadas pelos profissionais que fizeram com que *O retrato do mal* finalmente se tornasse uma realidade, houve também a questão plástica de como esses créditos apareceriam na tela, ao final do filme. Conceitualmente, tínhamos por princípio exibir as imagens da própria história em quadinhos de Jayme Cortez, de modo similar ao que havia sido feito em *O Ogro*. Mesmo nisso Cortez oferecia mais obstáculos que Shimamoto: dada a qualidade gestual de seu traço, não seria tão simples isolar os quadros – e os desenhos neles contidos – da HQ.

O montador Rildo Farias surgiu então com uma proposta interessante. Na tela completamente escura, ao mesmo tempo em que surgem os créditos, pinceladas abrem espaço revelando uma imagem original de Jayme Cortez.

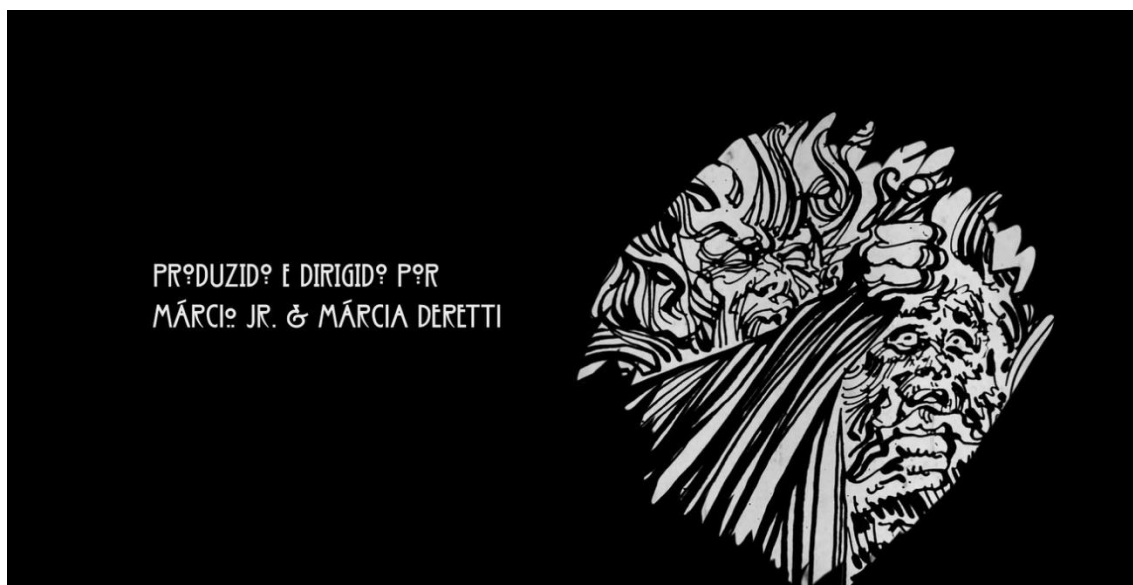


Figura 252: Proposta de Rildo Farias para os créditos finais.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

Uma vez que Rildo Farias experimentou o uso de filtros sobre a imagem de Cortez, dando a impressão de um velho filme em película, cogitei retomarmos a ideia do foco das antigas câmeras de cinema – tal e qual aquele usado na

animação, na sequência de demônios que se alternam sobre o papel. O teste foi feito e optamos por seguir nesta direção.



Figura 253: Abordagem definitiva para os créditos finais.
Fonte: Acervo MMarte Produções.

As figuras 252 e 253 mostram a fonte utilizada nos créditos do filme. Com características *art déco*, ela foi fruto de extensa pesquisa tipográfica feita pela diretora Márcia Deretti. Em um único momento a fonte foi preterida: na primeira cartela dos créditos finais – na qual optamos por não inserir nenhuma ilustração –, onde se lê “Baseado na obra de Jayme Cortez”, o “Jayme Cortez” é a própria e emblemática assinatura do artista. Configurava-se, assim, mais um esforço no sentido de garantir que a versão animada de *O retrato do mal* fosse uma tradução visual digna tanto da clássica HQ quanto de seu autor.

7.3 Pinceladas finais

O ato expressivo que constitui a obra de arte é uma construção no tempo, e não uma emissão instantânea. E essa afirmação significa muito mais do que dizer que o pintor leva tempo para transferir sua concepção criativa para a tela, ou que o escultor leva tempo para completar seu cinzelamento do mármore. Significa que a expressão do eu em e através de um meio, constituindo a obra de arte, é *em si* uma interação prolongada de algo proveniente do eu com as condições objetivas, processo em que ambos adquirem uma forma e uma ordem que de início não possuíam. (DEWEY, 2010: p. 153)

Quase uma década depois dos primeiros esboços, *O retrato do mal* finalmente foi concluído. O filme existe e, a partir de agora, passa a cumprir uma outra etapa: o encontro com o público. Logo, não estamos diante de um encerramento, mas sim do início de uma nova jornada – a qual, espero, seja tão rica quanto a que me trouxe até aqui.

Recorro novamente a John Dewey:

Conclui-se uma obra de modo satisfatório; um problema recebe sua solução; um jogo é praticado até o fim; uma situação, seja a de fazer uma refeição, jogar uma partida de xadrez, conduzir uma conversa, escrever um livro ou participar de uma campanha política, conclui-se de tal modo que seu encerramento é uma consumação, e não uma cessação. Essa experiência é um todo que carrega em si seu caráter individualizador e sua autossuficiência. Trata-se de *uma* experiência. (DEWEY, 2010: p. 110)

É sob essa perspectiva que enxergo o encerramento de um trabalho tão longo e errático: como consumação, e não cessação. *Uma* experiência.

O que me moveu a adaptar a HQ *O retrato do mal* para animação foi, desde o princípio, a paixão pelo quadrinho popular brasileiro de terror. Por razões amplamente discutidas nessa tese, Jayme Cortez é um dos expoentes dessa tão expressiva quanto relegada tradição. Qualquer tentativa de se estabelecer um cânone deste gênero específico será obrigada a incluir *O retrato do mal* como um de seus marcos.

A potência da HQ original de Cortez não reside em seu roteiro – que muitas vezes beira o ingênuo. É o amplo domínio da linguagem dos quadrinhos, aliado a uma abordagem gráfico-narrativa única e inconfundível que transforma meras oito páginas em um clássico da arte sequencial produzida no Brasil. E são estas mesmas características que impuseram dificuldades de toda ordem à sua tradução como desenho animado.

O projeto de animação *O retrato do mal* teve como cerne a tradução visual da história em quadrinhos que lhe serviu de matéria-prima. É preciso ressaltar que estávamos trabalhando em um campo singular: a tradução de imagens em outro tipo de imagens. Ou, mais precisamente, de imagens estáticas em imagens em movimento. O que se pretendeu, desde sempre, foi que a identidade imagética de Jayme Cortez se visse, tanto quanto possível, referenciada na tela.

A tradução visual de Cortez, todavia, não poderia se tornar o critério único para o filme. O desenho animado resultante também tem como meta se constituir uma obra autônoma, capaz de ser fruída por um público que não disponha do conhecimento prévio da HQ e de seu autor. Foi em virtude disso que a fidelidade do roteiro adaptado se ateve mais à trama central e à atmosfera da história. Mudanças foram feitas tendo em vista adicionar novas camadas de leitura à narrativa. Como dito anteriormente, somente no encontro de *O retrato do mal* com seu público é que será possível aferir quão bem (ou mal) sucedida foi a empreitada.

Os parâmetros exigidos para a tradução visual da HQ de Jayme Cortez foram estabelecidos pela direção do filme – em particular pela direção de arte exercida por mim. Foram eles, em primeira instância, que fizeram com que a primeira versão da animação não viesse à luz do dia. Agora, contudo – e com todos os riscos aí envolvidos –, *O retrato do mal* assumiu uma fisionomia que considero digna da obra original, de seu autor e da própria tradição dos quadrinhos brasileiros de terror. Ou seja, no que tange a esse aspecto, mesmo a essa altura, considero o desenho animado definitivo uma experiência consumada.

Assumimos desde sempre: a primeira tentativa de se produzir o curta resultou em fracasso. Um fracasso, contudo, de características muito singulares: foi ali que se estabeleceram as bases para que a versão final pudesse ser materializada. O erro como aproximação – sem o qual, a obra de arte não teria condições de se instaurar.

A produção cinematográfica é, antes de mais nada, uma realização coletiva. Decorre daí que, se considero bem-sucedida a versão recém-concluída de *O retrato do mal*, isso deriva da sinergia e do processo colaborativo de todos os profissionais envolvidos. O modo como a equipe se colocou no projeto – participando ativa e criativamente de sua feitura –, converteu-se no grande vetor para o resultado final da animação. Logo, os méritos pertencem muito mais a ela que à direção propriamente dita. Por outro lado, cabe à produção/direção do curta a responsabilidade pelas falhas que provocaram o fracasso de sua primeira versão. Pagamos o preço de nossa ausência e inexperiência diante de um projeto que apresentava todo um conjunto de desafios.

Paralelamente às questões artísticas e criativas envolvidas em sua realização, *O retrato do mal* foi capaz de traçar um interessante – ainda que idiossincrático – panorama das condições de produção do cinema de animação em Goiás. O curta foi feito dentro dos parâmetros usuais daquilo que se considera profissional no audiovisual local. E ao longo dos quase dez anos empregados para tornar o projeto uma realidade concreta, uma perspectiva da MMarte Produções manteve-se irredutível: trabalhar com uma equipe formada exclusivamente por colaboradores goianos. Na produtora, jamais houve dúvidas de que este é um dos caminhos incontornáveis para o desenvolvimento do cinema regional, bem como de toda a cadeia produtiva a ele relacionada.

Tanto as histórias em quadrinhos quanto a animação permanecem em posições marginais dentro dos campos mais amplos aos quais estão relacionadas – quer sejam, respectivamente, a literatura e o cinema. Isso, nem de longe, é garantia de que tais linguagens sejam naturalmente contra-hegemônicas. Os gibis e filmes animados de super-heróis nos bastam como exemplos de como estas formas de expressão podem ser produzidas em escala industrial e, sobretudo, a serviço do capital. *O retrato do mal*, todavia, trafega por outras vias: as vias da liberdade.

A liberdade de criação que o cinema de animação sempre apresentou mostra sua vocação irresistível para ser a forma de expressão capaz de refletir esse milenar anseio de liberdade do Homem: só uma Arte Livre poderá ser uma Arte do Homem. (MIRANDA, 1971: p. 14)

Segundo a Profa. Dra. Sandra Rey (REY, 1996: p. 90), a liberdade (como expressão da singularidade) é também um dos três parâmetros fundamentais da poética – ao lado da errabilidade (o direito de errar) e da eficácia (reconhecer o erro para corrigi-lo). O filme e a pesquisa acadêmica que ora se consumam, foram realizados sob uma perspectiva eminentemente poética.

Dentre tantos outros privilégios, a produção de *O retrato do mal* me trouxe de volta à pesquisa acadêmica, no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. A linha de pesquisa escolhida foi, apropriadamente, Poéticas Visuais e Processos de Criação – posteriormente renomeada como Poéticas Artísticas e Processos de Criação.

Logo no início da pesquisa, fui acometido por uma série de questões acerca daquilo que, de fato, significava uma investigação acadêmica em Poéticas Visuais. A intenção de produzir o filme era óbvia, mas a natureza da reflexão teórica com a qual eu iria lidar permaneceu confusa para mim por um bom tempo. Num primeiro momento, caminhei com duas pesquisas em paralelo: de um lado, fazer o filme; de outro, discutir os motivos pelos quais toda uma tradição do quadrinho brasileiro vem sendo negligenciada e, até mesmo, apagada.

Neste processo de atrito com a própria natureza da pesquisa foi um alento perceber que toda obra de arte contém em si mesmo sua própria dimensão teórica. E, mais ainda, que a reflexão teórica deve existir para transformar a obra em curso e não apenas para justificá-la (AFONSO, 2008)

(...) admiti que ela não deveria ser uma pesquisa calcada estruturalmente em matrizes teóricas da história, da filosofia, da sociologia, dos estudos culturais ou outras. Percebi que o meu referencial teórico deveria apenas transitar poeticamente entre a arquitetura, a literatura, a filosofia, a história, a história da arte, os escritos de artistas. Ou seja, eu não precisaria falar como alguém que ocupa o lugar do arquiteto, do escritor, do filósofo ou do historiador. Enquanto pesquisadora em arte eu deveria me colocar no lugar do artista e procurar a compreensão do meu objeto de pesquisa a partir do meu fazer artístico. (AFONSO, 2008)

Foi durante a própria pesquisa que compreendi a relação umbilical entre fazer artístico e investigação teórica, num processo contínuo de retroalimentação. A ideia de produzir um filme que fosse a tradução visual de uma HQ sempre esteve presente. Todavia, apenas no percurso de doutoramento consegui, por exemplo, sistematizar onde eu havia falhado na primeira versão da animação, bem como de que maneiras eu poderia me valer dessa experiência pregressa para realizar uma nova e bem-sucedida investida artística.

Não que os referenciais teóricos não fossem importantes para a pesquisa. Foram fundamentais. O papel que John Dewey assumiu no decorrer dos trabalhos não estava – mais uma vez – previsto de antemão. A questão é que, progressivamente, tornou-se clara a necessidade de não se estabelecer uma hierarquia estrutural entre os referenciais teóricos e outros instrumentos. Um diário de anotações aberto em 2014 – com o início da produção da primeira versão de *O retrato do mal* – constituiu-se peça de fundamental utilidade. Nele,

ao longo de todo o processo, realizei o registro histórico da obra – com seus avanços e percalços –, bem como tomei nota de *insights*, esboços e reflexões acerca da animação se fazendo.

A alternância entre saber e não saber, na obra em processo de instauração, nos coloca às voltas na construção de códigos que se *inventam à medida que se enunciam*, estabelecendo a ideia de jogo como parte integrante do processo. Jogo não como algo determinado por regras estabelecidas *a priori*, mas um jogo onde as regras são inventadas e transformadas à medida que a obra se faz. (REY, 1996: p. 89)

Eis o jogo que me dispus a jogar. Um jogo sem vencedores ou vencidos, cujo resultado é *O retrato do mal*: pesquisa teórica e obra fílmica – entrelaçadas e interdependentes. Seria eu capaz de produzir uma nova versão da animação fora da investigação acadêmica procedida no doutorado? Possivelmente sim. Contudo, uma das poucas certezas que guardo é que em hipótese alguma ela seria idêntica à que agora vem à luz do dia.

REFERÊNCIAS

Almanaque do Malu. Disponível em

<<http://almanaquedomalu.blogspot.com/2011/11/bau-do-malu-34-raio-vermelho-n-49.html>> Acesso em 31/07/2018.

AFONSO, M. A. Pesquisa em arte: apontamentos e reflexões. **Anais do I Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual da FAV/UFG.** Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2008. Disponível em <<https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/p/9357-2008>> Acesso em 20/02/2021.

AGUIRRE, I. Cultura visual, política da estética e educação emancipadora. In: MARTINS, R. e TOURINHO, I. (org.) **Educação da cultura visual: conceitos e contextos.** Santa Maria: Editora UFSM, 2014, p. 69-111.

ARONOVICH, T. **Fazendo cinema.** São Paulo: Criativo, 2014.

AUGUSTO, W. (org.) **A arte de Jayme Cortez.** São Paulo: Press Editorial, 1986.

BAZIN, A. **O cinema: ensaios.** São Paulo: Brasiliense, 1991.

BROWNSTEIN, C. **Eisner/Miller: uma entrevista cara a cara conduzida por Charles Brownstein.** São Paulo: Criativo, 2014.

CHOMSKY, N. **Noam Chomsky: “Se não conseguirmos um ‘Green New Deal’, ocorrerá uma desgraça”.** Entrevista a El País publicada em 17/05/2020. Disponível em <<https://brasil.elpais.com/ideas/2020-05-17/noam-chomsky-se-nao-conseguirmos-um-green-new-deal-ocorrera-uma-desgraca.html>> Acesso em 18/01/2021.

Cineplayers. Disponível em <<http://www.cineplayers.com/filme/o-estranho-mundo-de-ze-do-caixao/2759>> Acesso em 04/07/2018.

CIRNE, M. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros.** Rio de Janeiro: Editora Europa, 1990.

CORTEZ, J. **Saga de terror.** São Paulo: Martins Fontes, 1988.

_____. **Curso completo de desenho artístico, 4 vols.** São Paulo: Divisão Artística, 1983.

_____. **Zodiako.** São Paulo: Saber, 1975.

_____. **Zodiako.** São Paulo: Press Editorial, 1987.

_____. **Fronteiras do Além.** São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2020.

CULHANE, S. **Animation from script to screen.** New York: St. Martin's Press, 1990.

- DEWEY, J. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- _____. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.
- FAGUNDES FILHO, A. A. **O livro dos demônios: manual de identificação de cada demônio e as defesas necessárias**. Porto Alegre: L&PM, 1997.
- FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma filosofia da fotografia**. São Paulo: É Realizações, 2018.
- FRANCO, E. Histórias em Quadrinhos e Hiperfídia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: Lucio Luiz (org.) **Os Quadrinhos na Era Digital – HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013, p.15-34.
- HALAS, J.; MANVELL, R. **Design in motion**. New York: Visual Communication Books, 1962.
- Hitchcock Gallery: storyboards**. Disponível em
<<https://the.hitchcock.zone/wiki/Hitchcock%20Gallery:%20image%203228>>
Acesso em 09/02/2021.
- LEITE, S. (Org.) **Maldita animação brasileira**. Belo Horizonte: Favela é isso aí, 2015.
- _____. (Org.) **Diversidade na animação brasileira**. Goiânia: Mmarte, 2019.
- LUCENA JR., A. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2002.
- MARTINS, A. F.; PAIXÃO JR., M. M. Na trilha da trash: questões sobre identidade no cinema e a mostra internacional de cinema fantástico. In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. **Anais [...]** Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p. 632-645.
- MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MELO, C. H. (org.) **O design gráfico brasileiro: anos 60**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MIRANDA, C. A. **Cinema de animação: artenova/ arte livre**. Petrópolis: Vozes, 1971.
- MORAES, F. **Jayme Cortez**. Disponível em
<<http://jaymecortez.blogspot.com.br/>> Acesso em 09/09/2016.

_____. (org.) **Zodiako Premium**. São Paulo: Opera Graphica, 2014.

_____. **M. Penteado**. Disponível em <<http://mpenteado.blogspot.com/>>
Acesso em 11/07/2018.

MOYA, A. **História das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

NESTERIUK, S. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Animatv, 2011.

O gato alfarrabista na sua loja de papel. Disponível em
<<https://ogatoalfarrabista.wordpress.com/tag/antonio-cardoso-lobes-jr-tiotonio/>>
Acesso em 04/07/2018.

OLIVEIRA, R. **La Selva – Pequena história de uma editora popular**. São Paulo: Editora Sublime Ltda., 1987.

_____. **24 Ilustradores**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1983.

O ovo d'O Mosquito. Disponível em
<<https://ovoodomosquito.wordpress.com/tag/antonio-cardoso-lobes-jr-tiotonio/>>
Acesso em 04/07/2018.

PAIXÃO JR., M. M. O retrato do mal: Duas versões de um clássico dos quadrinhos brasileiros. In: FRANCO, E.; SILVA, C. A. (org.) **A arte dos quadrinhos**. Leopoldina: Aspas, 2017. p. 160-174.

_____. **O retrato do mal: projeto para leis de incentivo à cultura**. Goiânia, 2012.

_____. **Storyboard de produção**. Goiânia, 2012.

_____. **Diários de anotações para O Retrato do Mal**. Goiânia, 2014 – 2021.

PORTO, H. (org.) **O grande livro do terror!** São Paulo: Editora Argos, 1978.

REY, S. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (org.) **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre: E. Universidade/UFRGS, 2002. p.123-140. Disponível em
<<http://www.grupogaia.art.br/Sandra%20Rey%20-%20Por%20uma%20abordagem%20metodolgica%20da%20pesquisa%20em%20Artes%20Visuais.pdf>>

_____. Da teoria à prática: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em Poéticas Visuais. Porto Arte, v. 7, n. 13. Porto Alegre: E. Universidade/UFRGS, 1996. p.81-95.

RODRIGUES, T. **MeMo – a revista da memória gráfica nº 5**. São Paulo, 2014. Disponível em <<http://memomagazine.com.br/>> Acesso em 10/09/2016.

_____. **MeMo – a revista da memória gráfica nº 6**. São Paulo, 2015. Disponível em <<http://memomagazine.com.br/>> Acesso em 10/09/2016.

RODRIGUES, W. **Retrato do mal**. Mensagem recebida por <marciomechanics@hotmail.com> em 10/05/2016.

_____. **Feliz ano novo e bóra retomar nossos projetos?** Mensagem recebida por <marciomechanics@hotmail.com> em 10/02/2017.

_____. **Feliz ano novo e bóra retomar nossos projetos?** Mensagem recebida por <marciomechanics@hotmail.com> em 24/02/2017.

SANTAELLA, L. **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. São Paulo: Hacker, 2001.

SHIMAMOTO, J.; RODRIGUES, A. ...O Ogro! In: **Calafrio nº 27**, São Paulo: D-Arte, 1985.

SIBILIA, P. **O homem pós-orgânico: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

SILVA, N. **Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos**. (Trabalho apresentado na Intercom, 2001). Campo Grande: Intercom, 2001.

SILVA-REIS, D. A tradução visual em história em quadrinhos no Brasil. In HANNA, K.; SILVA-REIS, D. (org.) **A tradução de quadrinhos no Brasil: princípios, práticas e perspectivas**. São Paulo: Lexikos, 2020. p. 121-150.

SOLOMON, C. **The history of animation: enchanted drawings**. New York: Wings Books, 1994.

TRUFFAUT, F. **Hitchcock/Truffaut: entrevistas, edição definitiva**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

WILLIAMS, R. **The animator's survival kit - expanded edition**. London: Faber and Faber, 2009.

FILMES:

A cidade dos piratas (Otto Guerra. Porto Alegre: 2018, 01:30:00 h).

A noiva do coelhinho (Rafael Franco. Goiânia: 2016, 11 min).

A última encruzilhada da Terra (Fabrício de Castro. Goiânia: 2019, 19:34 min).

Faroeste: um autêntico western (Wesley Rodrigues. Goiânia: 2013, 18:35 min).

Fome (Rildo Farias. Goiânia: 2017, 02 min).

História de Guerra (Rildo Farias. Goiânia: 2013, 07 min).

Insustentarte (Thiago Ottoni. Goiânia: 2015, 03:40 min).

O evangelho segundo Tauba e Primal (Márcia Deretti & Márcio Jr. Goiânia: 2018, 11:35 min).

O Ogro (Márcio Jr. & Márcia Deretti. Goiânia: 2011, 08 min).

Rascunho da Bíblia (Márcio Jr. & Márcia Deretti. Goiânia: 2015, 01:35 min).

The tell-tale heart (Ted Parmelee. EUA: 1953, 07:46 min).

Wood & Stock: sexo, orégano e rock'n'roll (Otto Guerra. Porto Alegre: 2006, 01:21:00 h).