

Uma transposição luciferina de Hellblazer/Constantine: dos quadrinhos para o cinema¹

A luciferian transposition of *Hellblazer/Constantine*: From comic book to film

Denise Azevedo Duarte Guimarães²
denise.guimaraes@utp.br

RESUMO

O artigo aborda o processo de tradução/adaptação das narrativas sequenciais de *Hellblazer*, publicadas desde 1988 até hoje, para o filme *Constantine* (2005), dirigido por Francis Lawrence. É discutido o tema da sedução das visões infernais e dos pactos diabólicos, um fenômeno que por muitos séculos tem impregnado o imaginário cristão e cujas imagens têm sido exploradas pela indústria cinematográfica. A motivação filosófica deste texto vem do livro de Vilém Flusser *A História do Diabo*. O aporte teórico inclui o conceito de tradução como “transluciferação” (Haroldo de Campos), os estudos de Lotte Eisner e Gilles Deleuze sobre o cinema expressionista alemão, as teorias da adaptação e da intertextualidade, bem como as pesquisas de autores reconhecidos sobre Histórias em Quadrinhos e sobre Cinema.

Palavras-chave: cinema, Histórias em Quadrinhos, adaptação, mito fáustico.

ABSTRACT

The article intends to focus on the process of translation/adaptation of the sequels of *Hellblazer*, published since 1988 until now, for the movie *Constantine* (2005), directed by Francis Lawrence. It discusses the theme of seduction for the hellish visions and devilish pacts, a phenomenon that for many centuries has permeated the Christian imaginary and whose images have been exploited by the cinema industry. The philosophical motivation of this text comes from Vilém Flusser's book, *The Devil History*. The theoretical frame includes the concept of translation as “transluciferation” (Haroldo de Campos), the studies by Lotte Eisner and Gilles Deleuze about the German expressionist cinema, and the theories of adaptation and intertextuality, as well as the researches by renowned authors in the field of Comic Books and Cinema.

Keywords: movie, Comic Books, adaptation, faustian myth.

Introdução

Um repertório específico de imagens decorrentes das diferenças socioculturais delinea os estilos de época, permitindo que nos discursos das mídias sejam forçados

os elementos que compõem as narrativas e as expressões simbólicas da contemporaneidade. Dentro do campo da Comunicação, tanto as narrativas da Arte Sequencial ou Nona Arte, quanto o Cinema ou Sétima Arte, objetos de estudo deste artigo, constituem fenômenos tecnoestéticos

¹ Este artigo, agora reformulado, foi apresentado ao Grupo de Trabalho Imagem e Imaginários Midiáticos do XXII Encontro Anual da Compós, na Universidade Federal da Bahia, Salvador, em junho de 2013.

² Universidade Tuiuti do Paraná. Rua Sydnei Antonio Rangel Santos, 238, Santo Inácio, 82010-330, Curitiba, PR, Brasil.

que envolvem a chamada cultura de massa e o terreno do entretenimento – conceitos a serem relativizados no contexto atual, onde se diluem as fronteiras entre o popular e o erudito.

O imaginário contemporâneo está impregnado de um forte apelo ao sobrenatural, correspondendo não apenas às aspirações e aos desejos, mas também aos seus negativos: os receios e os terrores. Tudo isso pode ser constatado nas telinhas de vários tamanhos e nas telas dos cinemas, diante de uma invasão de vampiros, demônios, zumbis e seres equivalentes, constituindo todos eles atribuições do simbólico, do fantasmagórico, do irreal e do surreal. Associados ao cinema, desde sua invenção, tais personagens tornaram-se extremamente recorrentes nas últimas décadas.

Em se tratando dos temas sobrenaturais e esotéricos, a modernidade avançada tem se rendido à sedução dos temas infernais, mas o fenômeno não é novo. A figura do demônio foi explorada metaforicamente pelo filósofo Vilém Flusser, de forma altamente irônica, em seu livro *A História do Diabo*³ (2005)⁴. Tema central da mitologia cristã, o inerente dualismo “bem-mal” constitui o cerne da referida obra que serve de motivação seminal para as escolhas teóricas e temáticas do presente artigo. Considero instigante a forma como o autor classifica as etapas do conhecimento e do processo civilizatório, identificando-as com os sete pecados capitais do cristianismo, porém num tom mais neutro e sob influência da filosofia budista. No prefácio da edição publicada em 2005, pela Editora Annablume, a pesquisadora Eva Batlickova afirma que “*A História do Diabo* é um “épico” sobre a peregrinação do intelecto humano em direção à sabedoria suprema” (Batlickova, 2005, p. 14).

Com ênfase na reiteração do referido tema nas mídias contemporâneas, a indagação que norteia este artigo gira em torno de uma possibilidade de diálogo intenso entre as narrativas ficcionais e a temática do pacto com o demônio, que ronda de forma ancestral o imaginário humano. Proponho aqui uma leitura crítica e analítica sobre a adaptação das narrativas sequenciais impressas de *Hellblazer*, publicadas desde 1988 até hoje, no filme *Constantine* (2005) dirigido por Francis Lawrence. A partir da problematização da temática satânica dos textos de origem, procuro indagar sobre as seleções qualitativas

percebidas no processo da referida adaptação fílmica, com aporte teórico nas teorias da adaptação e no conceito de tradução como “transluciferação”, desenvolvido por Haroldo de Campos (1985).

De início, desenvolvo considerações sobre o fascínio dos temas esotéricos na narrativa de ficção, com ênfase na temática do pacto com o demônio. Tal viés leva-me às relações intertextuais com o mito fáustico, em duas obras cronologicamente distantes e produzidas em contextos diversos: o romance *Dr. Fausto* (1806) de Johann Wolfgang von Goethe e as narrativas em quadrinhos *Hellblazer*, com seu anti-herói Constantine (criado pelo britânico Alan Moore, em 1984, como personagem da revista *O Monstro do Pântano*). Proponho-me também a investigar interlocuções com outras obras de arte, e, em especial, com narrativas cinematográficas que abordam o tema, com base nos estudos de Lotte Eisner e Gilles Deleuze sobre o cinema expressionista alemão; bem como nas pesquisas de reconhecidos autores sobre Histórias em Quadrinhos e sobre Cinema.

As forças satânicas e seu fascínio

Demônios, vampiros e outras criaturas malévolas são vivências milenares às quais foram atribuídas significações simbólicas, tais como luz (bem, céu, paraíso) e ausência de luz (a escuridão e as sombras ligadas a seres e espaços malignos). Como são continuamente reafirmadas em seu maniqueísmo original, segundo o conceito junguiano seriam “imagens primordiais” associadas aos arquétipos, tendências instintivas para formar as “mesmas representações de um motivo – representações que podem ter inúmeras variações de detalhes – sem perder a sua configuração original” (Jung, 2000, p. 67).

Apesar de polêmico, Alan Moore, conhecido como o “Bruxo de Northampton”, é considerado pela crítica como um dos melhores escritores a se dedicarem às narrativas gráficas, nos últimos 50 anos. Da leitura de suas obras, revela-se sua inegável erudição e seu envolvimento com os temas ligados à magia, às ciências ocultas, aos rituais e às questões metafísicas. Embora o personagem tenha sido criado por Moore em 1984, as histórias de John

³ O vocábulo DIABO (muito usado no artigo) aparece algumas vezes com minúsculas e outras com a inicial em caixa alta, dependendo do autor que estiver sendo citado ou referenciado nos respectivos trechos.

⁴ Este é o primeiro livro de Flusser escrito originalmente em alemão (1957) e traduzido para o português, pelo próprio autor, em 1965, tendo tido sucessivas reedições. Vilém Flusser (Praga, 1920-1991) foi um filósofo tcheco, naturalizado brasileiro.

Constantine foram desenvolvidas por diversos roteiristas e artistas gráficos, desde 1988 até hoje, na revista *Hellblazer*. Observe-se que, a expressão: “Do mundo macabro de Alan Moore” destacava-se na capa das edições iniciais.

Assinalo que, na esteira de Goethe e guardadas as devidas proporções, o artista britânico rende-se também à sedução dos temas demoníacos e das imagens do inferno, ao criar o personagem Constantine, em 1984. Não por acaso, o episódio 1 (1988) da série *Hellblazer*, revista criada para o personagem, denomina-se *Origens: Pecados Originais*, história que mescla o horror de exorcismos, fantasmas e seres sobrenaturais a um tom de forte ironia e de críticas sociais e políticas.

Embora parodiando os textos sagrados, Flusser estuda a figura demoníaca seguindo a trilha da Igreja Católica, o que é fundamental nas narrativas de *Hellblazer* e do filme *Constantine*, repletas de padres, exorcismos e rituais cristãos. O que impressiona no pensamento do filósofo é que, pelo viés da ironia, ao identificá-lo com o conceito de História, ele tenta anular os preconceitos cristãos sobre o diabo, ligando-o à história e à vida.

[...] a divindade é intemporal. Ela simplesmente é [...]. O diabo é possivelmente imortal, mas certamente surgiu um dado momento. Ele nada na correnteza do tempo, quicá a dirige, ele é histórico no sentido estrito do termo. [...] Assim poderíamos afirmar que a nossa tentativa de fugir do diabo é a um outro aspecto da nossa tentativa de emergir da temporalidade e ingressar no reino das Mães Imutáveis (Flusser, 2005, p. 21).

Nesse sentido, acabar com o diabo significaria acabar com o universo, pelo menos como o concebemos no Ocidente, uma vez que se é dever do diabo manter o mundo no tempo, no caso contrário, o mundo seria dissolvido. Diz ele: “[...] é possível a afirmativa de que o tempo começou com o diabo, que o seu surgir ou a sua queda representam o início do drama do tempo, e que *diabo e história* sejam dois aspectos do mesmo processo” (Flusser, 2005, p. 21). Assim, quando Deus criou céus e terra, arrancou um pedaço do puro ser para mergulhá-lo na correnteza do tempo. Por oposição, confirmando sua visão confessadamente maniqueísta, o autor considera “influência divina” tudo aquilo que procura liberar o mundo do tempo, transformá-lo em puro Ser, ou seja, em algo intemporal. Para o filósofo, o diabo seria o responsável por

tornar a vida líquida e cuja correnteza arrasta o ser para longe da Divindade. Assim sendo, o demônio é perigoso porque cria leis para poder infringi-las e as infringe para poder criar outras e outras. Obviamente que entendo como metafórica ou alegórica, a utilização do tema do diabo por Flusser em termos de uma ficcionalidade filosófica.

O romance *Fausto* de Goethe, por sua vez, resumidamente é a história de um médico que faz um pacto com o Diabo — Mefistófeles — em troca de conhecimento e poder. O grande feito de escritor alemão foi transformar uma lenda em mito literário. Em *Mitos do Individualismo Moderno*, Ian Watt (1997, p. 20-21) ressalta que a história da magia é relevante para uma compreensão mais completa do mito de Fausto. Na época da personagem histórica, diz Watt, tanto os analfabetos quanto os letrados viam-se como habitantes de um mundo, em larga medida, governado por forças espirituais invisíveis.

Sabe-se que o Fausto passa por várias transmutações. A primeira, que se insere no movimento literário e romântico *Sturm und Drang*, é a obtenção do conhecimento, o “virar-se” para dentro de si mesmo em busca das respostas/soluções para os problemas existenciais. A segunda transmutação é o amor que Fausto, rejuvenescido por Mefistófeles, sente por Margarida. A terceira é a do arrependimento, do remorso por ser o responsável pela morte da jovem, da sua mãe e do seu irmão. A última transmutação é o sentimento de humanitarismo que o invade e o leva a sonhar com um país novo, paradisíaco, onde haja felicidade ligada às “Potências Celestiais”.

Goethe serve-se das figuras do “Espírito da Terra” e de Mefistófeles para nos prevenir contra pessoas e espíritos adversos que se oferecem para satisfazer os nossos desejos. A vinda de Mefistófeles serve, também, para ilustrar outro princípio esotérico: a via pela qual um espírito entra num determinado espaço é a mesma por onde tem de sair. “Para o demo e os espectros há um preceito: Por onde entram voltam a sair; à primeira são livres, à segunda obedecem”⁵ (Goethe, 1999, v. 1410-1412).

Nas aventuras de *Hellblazer*, este princípio esotérico está fortemente presente e o protagonista vê-se responsável, justamente, por cuidar daquelas vias por onde o Demônio transita entre os dois mundos.

Mutatis mutandi, similarmente ao Fausto goethiano, John Constantine também passa por transmutações sucessivas e sua imagem, como um herói problemático e angustiado, revela-se distante dos maniqueísmos.

⁵ Utilizo aqui a tradução do Fausto, de Goethe (1999), feita por João Barrento.

***Hellblazer* na mídia impressa**

Inicialmente, Constantine surgiu como coadjuvante para a HQ *O Monstro do Pântano*, sendo totalmente recriado por Alan Moore a partir da vigésima edição da revista, em 1984. Devido à ótima recepção e ao sucesso do novo personagem, em 1988 foi aprovada pela Vertigo, selo da DC Comics, a ideia de criar uma revista exclusiva denominada *Hellblazer*⁶. Nela, as histórias do caçador de demônios são roteirizadas por Jamie Delano, entre as edições 1 a 24. Hoje, as edições da editora Vertigo já passam do n°. 300. Observe, na Figura 1, a primeira

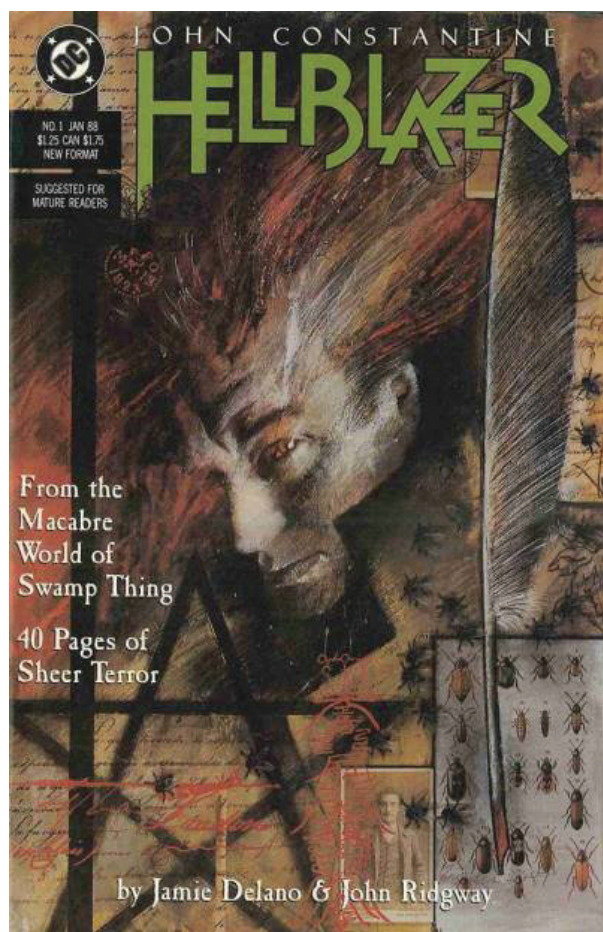


Figura 1. Capa *Hellblazer*. DC Comics, nº 1, 1988.

Figure 1. *Hellblazer* cover. DC Comics, n. 1, 1988.

Fonte: Constantine (1988).

capa (de 1988) e, na Figura 2, a capa recente da edição brasileira (de 2015).

Com pele clara, cabelo loiro e olhos azuis, Constantine foi desenhado por John Ridgway, com a fisionomia do cantor Sting (da banda britânica *The Police*), a pedido dos então desenhistas da revista Steve Bissette e John Totleben. Depois, houve vários roteiristas consagrados. Com o passar dos anos, Garth Enis e o ilustrador Steve Dillon formaram uma parceria sólida para continuar narrando as peripécias de Constantine.

Como a autoria de *Hellblazer* é pulverizada porque o personagem já foi representado por diversos



Figura 2. Capa *Constantine* de 2015.

Figure 2. 2015 *Constantine* cover.

Fonte: Constantine (2015).

⁶ Todos os personagens e títulos citados de *Hellblazer* são copyright © da DC Comics/Vertigo e/ou de seus respectivos autores.

roteiristas e desenhistas⁷, considero que esta exposição a tratamentos diversos abre um leque de possibilidades de atribuições de sentido que se interrelacionam e se enriquecem reciprocamente. Assim também, coexistem propostas estéticas diversificadas, com reelaborações intertextuais presentes na formatação do personagem, durante várias décadas.

Contudo, pode-se considerar que os traços utilizados pelos inúmeros ilustradores de *Hellblazer* expressam a inquietação do personagem Constantine inserido em um cenário impregnado pelo demoníaco. Em suma, embora tenha tido diversos escritores e tenha sido desenhado por

vários artistas, o protagonista mantém suas características visuais básicas, como a capa de chuva detetivesca e os cabelos loiros despenteados; além de estar algumas vezes bebendo e sempre fumando, como na imagem abaixo.

Os ambientes insólitos e deletérios, pelos quais Constantine transita nas diversas narrativas impressas, têm suas opções cromáticas definidas pelos tons terrosos e escuros, também explorados no filme, aliados à incidência dos jogos de luzes e sombras, em torno do protagonista. Em alguns momentos mais associados aos espaços infernais, a cor vermelha torna-se relevante e impregnada de simbolismos.



Figura 3. John Constantine na página da revista de 2015.
Figure 3. John Constantine in the 2015 magazine page.

Fonte: Constantine (2015).



Figura 4. Página da revista de 2015.
Figure 4. 2015 magazine page.

Fonte: Constantine (2015).

⁷ Cronologicamente, os principais desenhistas de Constantine são John Ridgway, Mark Buckingham, Dave McKean, Willian Simpson, Sean Phillips, Warren Pleebe, Honh Higgins, Marcelo Frizin e Tim Bradstreet. Atualmente Steve Dillon atua em parceria com o roteirista Garth Enis

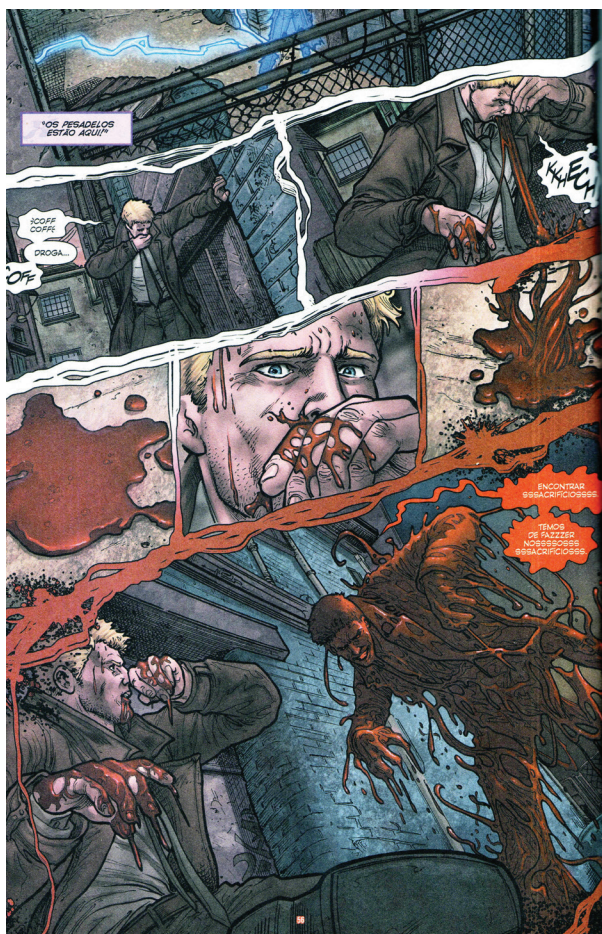


Figura 5. Página da revista de 2014.

Figure 5. 2014 magazine page.

Fonte: Constantine (2014).

Como se vê nas Figuras 4 e 5, o movimento é o elemento visual que se encontra mais implícito nas composições das páginas das HQs, a exemplo da utilização dos enquadramentos oblíquos - que sugerem a instabilidade e as incertezas diante do sobrenatural. Quando se trata da transposição para o filme, procura-se preservar a sintaxe visual das narrativas impressas, por meio da movimentação da câmera.

A adaptação para o cinema

Em termos de ordem funcional, Thierry Groensteen reconhece como o único elemento ontológico dos quadrinhos a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias, que ele denomina ‘a solidariedade icônica’;

ou seja, seriam solidárias “as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas [...] e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia*” (Groensteen, 2015, p. 28). Em suma, para o pesquisador, a condição necessária para que se possa falar sobre os quadrinhos é que, neles, imagens diversas são correlacionadas de alguma forma. O espaço fragmentado e compartimentado de uma página de HQ pode ser descrito, fisicamente como “uma coleção de ícones apartados e solidários” (Groensteen, 2015, p. 31). As imagens fixas dos quadrinhos são unidimensionais, ou seja, são definidas pela especificidade de suas vinhetas em si e por suas coordenadas no contexto da página.

No cinema, por outro lado, o espaço próprio da sequência é aquele individualizado pela soma das imagens ou fotogramas, e daí surgem conotações diversas; o que importa é a dinâmica de seus componentes, aglutinados em sua iconicidade.

Tendo sido um dos primeiros a tratar das relações entre o Cinema e as HQs, Will Eisner define a arte sequencial como “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia. [...] Não importa se o meio é um texto, um filme ou quadrinhos. O esqueleto é o mesmo. O estilo e a maneira de se contar pode ser influenciado pelo meio, mas a história em si não muda” (Eisner, 1999, p. 13).

O processo de adaptação de *Hellblazer* para o Cinema não pode ser compreendido como uma relação de subordinação a um determinado texto fonte, mas sim como um processo dialógico dentre formas expressivas cujas coordenadas básicas seriam quase as mesmas, com alterações devidas às mudanças dos narradores e desenhistas, na mídia impressa. O filme é inspirado, em parte, numa história antiga de *Hellblazer*, *Hábitos Perigosos*, em que John Constantine descobre que tem câncer de pulmão já em estado terminal, por fumar 30 cigarros por dia desde os 15 anos. O filme não adapta diretamente uma obra determinada, mas sim efetiva uma transposição complexa e sintética de um protagonista dos quadrinhos, com todo o universo esotérico que o cerca, das páginas para as telas.

Julie Sanders explica que a apropriação não precisa ater-se ao cânone, nem meramente aceitar o texto precursor sem questões ou críticas.

Certamente o estudo da apropriação no contexto acadêmico tem sido parcialmente estimu-

lado pela reconhecida habilidade da adaptação de responder ou retornar à informação original a partir de uma nova ou revista posição política e cultural, e pela capacidade das apropriações de iluminar falhas perturbadoras, ausências e silêncios, dentro dos textos canônicos aos quais se referem. Muitas apropriações integram o investimento político e literário para dar voz a personagens ou posições subjetivas percebidas como oprimidas ou reprimidas no original (Sanders, 2008, p. 98, tradução minha).

No filme analisado, ocorre uma apropriação de fragmentos de narrativas prévias de *Hellblazer*, que vão sendo mimetizados e alterados, reorganizados e reapresentados, muito embora seja mantida a ancoragem na recriação da imagem do protagonista. *Hábitos perigosos* (nº. 41) é o exemplar da revista do qual o filme mais se aproxima visualmente.

Enfatizo que é difícil estabelecer um texto primário básico, que seja realmente fundamental para a composição do John Constantine, apesar de ser possível conceber a existência de uma estrutura complexa que abarque as características essenciais do personagem. Cabe, portanto, deixar de lado as aporias da fidelidade, como diria Robert Stam (2008), ao considerar que a fidelidade não é um princípio metodológico determinante nas adaptações. Segundo o autor, a adaptação torna-se, inexoravelmente, original e ao mesmo tempo diferente da obra na qual se baseia, devido à alteração do meio de comunicação. O ato de adaptação sempre envolve re/interpretação e re/criação. Essa é, sem dúvida, uma das razões pelas quais a retórica da fidelidade revela-se inadequada para discutir o processo de adaptação.

Nesse sentido, lembro que Haroldo de Campos (1981, p. 5-8), em extrato de seu livro *Deus e o Diabo no Fausto de Goethe* (1981), ao comentar o conceito de Walter Benjamin sobre a tradução, diz que o pensador inverte a relação de servitude que normalmente impregna as concepções ingênuas da tradução como tributo de fidelidade. Corroborando a estigmatização benjaminiana da concepção de tradução servil, Campos propõe o conceito de “tradução luciferina”, ou seja, uma empresa satânica, pois nada seria mais alheio à tarefa de traduzir do que a busca de uma hiperfidelidade a outra forma.

Em sua teoria da tradução intersemiótica, Júlio Plaza aponta três matrizes, sendo a primeira ligada ao conceito de ícone para Peirce. De acordo com o autor, a tradução icônica pauta-se pela semelhança de estrutura,

onde se pode configurar diferentes elementos em sistemas similares (isomorfismo) ou elementos similares em sistemas diferentes (paramorfismo).

A Tradução Icônica tende a aumentar a taxa de informação estética. Conseqüentemente, a tradução como ícone, estará desprovida de conexão dinâmica com o original que representa; ocorre simplesmente que suas qualidades materiais farão lembrar as daquele objeto, despertando sensações análogas. A Tradução Icônica produzirá significados sob a forma de qualidades e de aparências entre ela própria e seu original. Será uma transcrição (Plaza, 2001, p. 33).

O conceito de Haroldo de Campos, embora mantenha ligações com o conceito de transcrição em termos de tradução criativa, revela-se mais radical, muito embora seu uso seja marcadamente metafórico.

Flamejada pelo rastro coruscante de seu Anjo instigador, a tradução criativa, possuída de demônismo, não é piedosa nem memorial: ela intenta, no limite, a rasura da origem, a obliteração do original. A essa desmemória parricida chamarei de “transluciferação” (Campos, 1985, p. 8).

O percurso do raciocínio do autor, além de ligado à etimologia do termo (a palavra Lúifer significa “o portador da luz” ou “o portador do archote”, do latim, *lux* ou *lucis*; *ferre* tem o significado de “carregar”), revela-se uma defesa da tradução criadora como subversiva e não sujeita à humildade, que negaria o direito a um estilo próprio, como afirma o autor “Nesse sentido, o Anjo da tradução bem poderia chamar-se ANGESILAUZ SANTANDER, como o “*Angelus Novus*” de W.B., anagrama cabalístico de DER ANGELUS SATANAS, na exegese de Gershom Scholem” (Campos, 1985, p. 6).

O protagonista John Constantine tenta um plano para escapar da morte, que o levará direto para o Inferno; e, lá, faz um trato com três demônios e tenta jogar um contra o outro. A cura do câncer, na narrativa impressa, se dá pelo fato do chamado “desbravador do inferno” ter conseguido enganar os três imperadores do mal. No filme, a cura se dá no momento em que ele se sacrifica para conseguir salvar a jovem.

Outro ponto que não segue a texto original é que, em lugar da Londres gótica, a cidade de Los Angeles foi escolhida para ser o espaço da trama. O protagonista do

filme é um cidadão americano, porém seu mundo continua um lugar soturno e melancólico, sempre registrado por ângulos oblíquos e iluminação próxima dos filmes expressionistas. Visualmente, aproxima-se também de um filme *noir*, com as cenas urbanas noturnas, sombras profundas, cacos de lâmpadas no asfalto molhado e fumaça em volta. Gilles Deleuze comenta e exemplifica o processo, em filmes paradigmáticos.

O expressionismo é essencialmente o jogo da luz com o opaco, com as trevas. A sua mistura é como o poder que leva à queda das pessoas no buraco negro ou à sua subida para a luz. [...] o brilho sai das sombras, passa-se da intensificação para a reflexão. É um fato que esta operação pode ser ainda a do diabo na forma infinitamente melancólica de um demônio que reflete as trevas num círculo de chamas em que arde a vida não-orgânica das coisas (o demônio do “Golem” de Wegener ou do “Fausto” de Murnau) (Deleuze, 2007, p. 144-145).

Importa considerar que, também no filme de Lawrence, a exploração das formas e dos efeitos de iluminação mantém reverberações visuais expressionistas. Nesse sentido, a história de John Constantine possui uma forte carga simbólica, de caráter místico e esotérico. São signos que a própria fábula ajudou a consolidar na cultura ocidental. São sentidos suscitados através de uma convenção formada a partir de experiências compartilhadas socialmente e propensos a provocar determinados sentimentos e reações psíquicas.

É possível perceber que o próprio entrecruzamento de textos, a que toda obra estética é submetida no momento de sua produção, traz em si certa transformação signífica processada pelo autor. Por exemplo, nas narrativas de *Hellblazer*, percebe-se a inscrição de uma série de saberes sobre demonologia, exorcismos e ciências ocultas, já existentes na mídia impressa e que a adaptação fílmica, por sua vez, procurou representar a seu modo. Robert Stam explica que, nas adaptações cinematográficas, ocorre um processo de transformação e transmutação de sucessivas referências intertextuais, “de textos que geram outros textos num interminável processo de reciclagem” (Stam, 2008, p. 22).

Para Sanders, uma adaptação é uma operação cultural, com seu inerente senso de jogo que provoca expectativa e surpresa.

Eu pretendo sugerir nessas páginas, que é a verdadeira força e sobrevivência do texto-fonte que

possibilita o andamento do processo de leituras justapostas que são cruciais para as operações culturais de adaptação, e o andamento de experiências de prazer para o leitor ou espectador ao traçar as relações intertextuais (Sanders, 2008, p. 25, tradução minha).

Como assinala a autora, é inerente a qualquer processo de adaptação ou apropriação, a dependência do cânone literário ou do repertório mítico ou folclórico, entre outros.

Adaptação e apropriação são dependentes de um cânone literário para a provisão de um corpo compartilhado de histórias, temas, personagens, como ideias sobre as quais suas variações criativas podem ser feitas. O espectador ou leitor deve ser capaz de participar do jogo de similaridade e diferença percebido entre o original, fonte ou inspiração para apreciar inteiramente a reformulação ou a reescrita empreendida pelo texto adaptado. Há corpos específicos de textos e material de origem, tais como mito, contos de fadas, e folclore que por sua natureza dependem de uma compreensão coletiva (Sanders, 2008, p. 45, tradução minha).

Nas HQs de origem, por estar sempre fumando ou bebendo, Constantine é um verdadeiro herói problemático ou anti-herói: amargo, negativista, enganador e egoísta. Já no filme, ele representa o vício e a virtude; a escolha e as consequências da escolha. Amaldiçoado porque se preocupa ou duplamente amaldiçoado quando não se preocupa; ele, porém, tem a esperança de garantir um lugar no céu, se continuar praticando exorcismos e mandando os demônios de volta para o inferno.

Na ânsia por provar que sua irmã gêmea não se suicidou, a agente do FBI, Angela, vai ao encontro de Constantine em busca de ajuda. O exorcista, amargo e antipático, assim como os detetives do cinema *noir*, nega-se a ajudá-la; porém, ao entender, pelos reflexos nas paredes e no chão, a presença de criaturas demoníacas perseguindo a jovem, ele resolve auxiliar.

Além dos espelhos, o filme utiliza outros recursos marcantes da fotografia dos filmes *noir*, como closes bastante próximos, numa tentativa de retratar o desespero dos personagens. Tais recursos são próprios também das *GNs*, em suas propostas originais, desde Will Eisner, o criador do gênero e relevante teórico sobre o tema dos

quadrinhos. A direção de *Constantine* explora ainda uma série de reflexos e sombras fortemente marcadas, que escondem parte do que se vê na tela, criando assim um mistério visual profundo, como acontece nos filmes expressionistas, como assinalado por Deleuze:

Os diretores e operadores alemães irão brincar com as luzes [...]. Chegarão mesmo a recortar os contornos e a próprias superfícies para torná-los irracionais, exagerando as cavidades das sombras e os jatos de luz; por outro lado, acentuarão alguns contornos, moldando as formas por meio de uma faixa luminosa para criar, assim, uma plástica artificial (Deleuze, 2007, p. 67).

Tanto na imagem do protagonista Constantine na mídia impressa, quanto nos filmes expressionistas e nos filmes do estilo *noir*, perfis delineados por sombras criam contrastes dramáticos com a luz. Similaridades explícitas são provocadas pelas trocas sinérgicas entre as HQs e os estilos cinematográficos em questão.

De acordo com Lotte Eisner, a sombra é vista como o Destino que se projeta sobre a personagem a ser atacada. Confirma-se, portanto, que a configuração visual do filme *Constantine* aproxima-se da preferência pelo trágico e sombrio, com ênfase na predominância das formas plásticas representativas dos sofrimentos e dramas humanos.

Totalmente imerso nesta atmosfera mística e envolvido com seres demoníacos, o exorcista muda sua postura ao ajudar Angela, porque vai descobrindo, aos poucos, o que é amar uma mulher. Recria-se aqui o amor de Fausto pela jovem Margarida, fato que aparece em todas as inúmeras releituras do mito fáustico. Na peça de Goethe, o protagonista Fausto representaria o ideal romântico do homem que, insatisfeito com a sua condição de mortal, ironicamente quer chegar a Deus pela ajuda do Demônio, renunciando à própria alma. Tem-se a representação do mundo de uma forma dialética: de um lado, a tese do amor angelical, personificado em Margarida; de outro lado, a antítese do mundo sinistro de Mefistófeles.

Na esteira de Flusser, penso ser central, neste momento da narrativa mística, a questão do “reconhecimento”, uma espécie de epifania que leva à transcendência. “O problema ontológico do amor à mulher é um problema de reconhecimento. Se não reconheço a mulher que amo, ela é, para mim, uma ficção pecaminosa; se a reconheço, torna-se caminho rumo ao transcendente” (Flusser, 2005, p. 81).

O filósofo considera que, enquanto para o cristão medieval a mulher é o próprio pecado, é possível reconhecer por detrás do rosto da mulher amada o fundamento intemporal: é como se as portas do céu se entreabrissem junto com os olhos dela. O instante em que isso acontece é fugaz, mas precioso, ameaçando o próprio diabo – é o que acaba acontecendo na narrativa do filme analisado, pois o protagonista percebe ser possível uma autêntica dedicação e um autêntico sacrifício no amor. Por essa razão, no final do filme, revoltado, Lúcifer cura todas as enfermidades de Constantine e o obriga a ficar na terra, para seguir sofrendo.

O Arcanjo Miguel liderou as hostes de Deus na luta contra Lúcifer e suas legiões de anjos revoltosos; já os anjos leais a Deus o derrotaram e o expulsaram do céu, juntamente com seus seguidores. Desde então, o mundo vive esta guerra eterna, entre Deus e o Diabo. No filme, Constantine fica no meio desta batalha, e tem que lutar contra os mestiços do inferno que tentam ajudar demônios a atravessar para o plano terreno. Esta situação mediadora do personagem Constantine reflete um conjunto de crenças comentadas na filosofia flusseriana da religião. Nela, o objeto da luta entre o ser divino e o ser diabólico seria a distinção entre Bem e Mal, ilusão e realidade. O diabo, princípio negativo, foi criado para criar o mundo que, no entanto, é um mundo de aparências, cuja razão de ser é afastar as mentes humanas da sua origem transcendente. Diz o filósofo: “O fim do caminho do diabo aponta o seu começo. [...] O diabo, essa ilusão, e as representações ilusórias que ela cria, é tudo. O diabo e suas artimanhas, isto é o que é a realidade toda. O seu pretenso autor não existe. O diabo é tudo, e tudo é absurdo” (Flusser, 2005, p. 189).

Filosoficamente, embora reconhecendo o lugar central que o símbolo sempre ocupou no seu pensamento, o autor discriminava nele várias dimensões. Segundo Flusser, o símbolo substitui o significado dialeticamente, porque representa outro fenômeno e ao mesmo tempo o encobre, “o símbolo é *significativo*, do que resultará, então, que simbolizar é conferir significado ao mundo, vindo o símbolo a ser a mediação entre o sujeito e o objeto concreto” (Flusser, 2005, p. 186-187). Elementos simbólicos são presença constante nas narrativas impressas de *Hellblazer* e também em sua versão cinematográfica, como se vê na Figura 6.

Outro exemplo está nas tatuagens dos antebraços de Constantine que, quando unidas como na Figura 7, formam um símbolo de poder.



Figura 6. Foto de divulgação do filme de 2005.
Figure 6. Film release photo (2005).

Fonte: Constantine (2005).

Além dos símbolos cristãos, percebe-se uma tentativa de incorporar o uso de símbolos místicos e esotéricos ao filme, como uma espécie de mensagens a serem decifradas. Constantine e Ângela descobrem, também, que a marca na mão do padre morto é o símbolo de Mamom, o único filho do diabo, que está tentando passar para o plano terreno. Daí em diante, tramas diabólicas e assassinatos são enfrentados pelo casal de protagonistas, até que Mamom incorpora em Angela e nela gera um filho – o que remete ao mito do Anticristo e deflagra o clímax do filme.

Em muitas das sequências fílmicas são reproduzidas as nuances cromáticas do desenho dos quadrinhos de *Hellblazer*, aliadas ao tom lúgubre e ao



Figura 7. As tatuagens simbólicas nos pulsos.
Figure 7. The symbolic tattoos on the fists.

Fonte: Constantine (2005).

cenário decadente, bem como à imagem angustiada do protagonista. A razão de toda esta morbidez, indicaria que a salvação é tão desejada quanto postergada, o que poderia ser explicado pelo artigo “O Diabo irônico de Flusser”, de Gustavo Bernardo.

Para Flusser não devemos filosofar com sede de iluminação, conhecimento ou felicidade; devemos fazê-lo ironicamente resignados. Não interessa tanto o que filósofos dizem, mas como o dizem; a essência da filosofia reside não nos enunciados, mas no seu clima. Captar leve aroma desse clima é o que se precisa (Bernardo, 2005).

Acredito que as similaridades, não de cenas, mas sim de episódios com o mesmo contexto, são responsáveis pela atmosfera soturna do filme. Cores escuras estão presentes em cerca de 80% do longa-metragem. Como no original impresso, a maioria das cenas se passa à noite e em locais de pouca iluminação. Nota-se a ausência de luz também em cenas que se passam de dia. Nas vestimentas dos personagens, desde os principais, passando pelos figurantes, os tons escuros estão presentes na maioria das vezes. No final do filme, um dado visualmente irônico seria a presença do próprio

Lúcifer sob a forma humana e trajado de branco, o que contrasta com o traje negro de Constantine.

É no terreno de indução de emoções que as cores têm grande participação na composição das mensagens e são capazes de despertar inúmeras possibilidades criativas, podendo ser analisadas como estímulos sensoriais que sugerem diversos significados. Da mesma forma, o uso da câmera, no trabalho com os planos mais complexos, pode associar-se aos afetos, como assinala Gilles Deleuze.

[...] assim que abandonamos o rosto e o grande plano, assim que consideramos planos complexos que excedem a distinção demasiado simples entre grande plano, plano médio e plano de conjunto, parece que entramos num 'sistema de emoções' muito mais sutil e diferenciado, menos fácil de identificar, capaz de induzir afetos não-humanos (Deleuze, 2007, p. 170).

Nada mais adequado a uma narrativa que trata do sobrenatural e, portanto, daquilo que o autor considera afetos “não-humanos”. Nesse sentido, as imagens do inferno reforçam o repertório de imagens judaico-cristãs, e sua opção cromática pelos tons avermelhados. Deleuze também comenta o papel do vermelho, associando-o ao espírito do mal, numa alusão ao trágico pacto de Fausto com Mefistófeles:

[...], segundo Goethe, o vermelho flamejante não é só a terrível cor em que ardemos, mas a cor mais nobre que contém todas as outras e engendra uma harmonia superior como círculo cromático total. É de fato isto o que acontece, ou que tem uma hipótese de acontecer, na história que o expressionismo nos conta do ponto de vista do sublime dinâmico: a vida não-orgânica das coisas culmina num fogo, que nos queima e queima toda a Natureza, e que atua como o espírito do mal ou das trevas. [...] (Deleuze, 2007, p. 88).

Referindo-se aos recursos cromáticos do filme *Nosferatu* (1922), Deleuze assinala que, para Goethe, o vermelho vivo é uma luz terrível que queimava o mundo e suas criaturas, pura incandescência ou flamejamento luminoso:

São os momentos do sublime, o reencontro com o infinito no espírito do mal: em Murnau, sobretudo, 'Nosferatu o vampiro' não passa só por todos os

aspectos do claro-escuro, da contra-luz e da vida não orgânica das sombras, não produz só todos os momentos de um reflexo avermelhado, mas culmina quando uma potente luz (um vermelho puro) o separa de seu fundo tenebroso, o faz surgir de um sem-fundo ainda mais direto e lhe confere uma aparência de onipotência para lá de usa forma achatada (Deleuze, 2007, p. 92).

Sob o impacto do vermelho é que, como a única forma de salvar Angela de dar à luz ao filho do Demônio, Constantine comete outro suicídio e consegue invocar a presença do Diabo para vir buscá-lo, através do próprio sangue. Quando Lúcifer toma o protagonista nos braços para levá-lo, ele descobre que, ao cortar os pulsos para ajudar a amada, Constantine teria feito um sacrifício, ato que lhe garantiria um lugar no céu. Diante da constatação, condena-o a uma vida humana normal, para continuar penando.

Ponderações finais

Sabe-se que, ao trabalhar com estereótipos, as narrativas ficcionais buscam determinadas formas de identificação com o público, servindo-se da produção de sentido de uma determinada mensagem de modo a contextualizar a situação apresentada. Para isso, levam em consideração não somente o repertório comum ao público, mas também a capacidade de imaginar, como uma premissa para a compreensão da história humana como uma grande narrativa. Valho-me de Flusser para concluir:

A vontade autoconsciente sabe que Deus e o diabo são criações suas. Mas sabe que são criações úteis. [...] É o diabo a contrapartida de Deus, uma contrapartida necessária para a manutenção do equilíbrio estético da representação que estamos montando. Assim continuarão funcionando essas duas obras-primas da nossa vontade a nosso pleno contento (Flusser, 2005, p. 179).

Dentro deste clima da ilusão e do absurdo, as narrativas de *Hellblazer* também desenvolvem teorias em um mundo complexo, que podem ser consideradas como uma quebra de paradigma no modo tradicional como os quadrinhos abordavam contextos, conjunturas e temáticas sociais, nas primeiras décadas do século XX.

A sofisticação estética e a abordagem ideológica fizeram de Alan Moore um dos mais considerados autores

de quadrinhos. Hoje, o artista britânico não faz mais a arte gráfica, porém as características literárias e a qualidade de seus textos continuam marcas expressivas do erudito, místico e esotérico universo ficcional por ele criado.

Referências

- BATLICKOVA, E. 2005. Ensaio Diabólico. In: V. FLUSSER, *A História do Diabo*. São Paulo, Annablume, p. 13-17.
- BERNARDO, G. 2005. O Diabo irônico de Flusser. Disponível em: <http://www.revistatropico.com.br/tropico/html/textos/2568,1.shl>. Acesso em: 10/03/2012.
- CAMPOS, H. 1985. Transluciferação. In: J. PLAZA (org.), *Transcriar*. São Paulo, Museu de Arte Contemporânea/USP, p. 5-8.
- CAMPOS, H. 1981. *Deus e o Diabo no Fausto de Goethe*. São Paulo, Perspectiva, 214 p.
- CONSTANTINE. 1988. *Hellblazer*. EUA, DC Comics, nº 1, 40 p. Disponível em: [http://guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/hellblazer-\(1988\)-n-1/127/3899](http://guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/hellblazer-(1988)-n-1/127/3899). Acesso em: 15/04/2017.
- CONSTANTINE. 2015. *A Voz do Fogo*. São Paulo, DC/Panini Comics, nº 1, 92 p.
- CONSTANTINE. 2014. *Bem-vindo ao Inferno*. São Paulo, DC/Panini Comics, nº 1, 92 p.
- CONSTANTINE. 2005. 21 best Constantine the movie images on Pinterest. Disponível em: <https://br.pinterest.com/yoajenjo/constantine-the-movie>. Acesso em: 15/05/2017.
- DELEUZE, G. 2007. *A imagem-tempo*. São Paulo, Brasiliense, 339 p.
- EISNER, L. 1985. *A tela demoníaca*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 283 p.
- EISNER, W. 1999. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo, Martins Fontes, 154 p.
- FLUSSER, V. 2005. *A história do Diabo*. São Paulo, Annablume, 214 p.
- GOETHE, J.W. 1999. *Fausto*. Lisboa, Relógio D'Água Editores, 590 p.
- GROENSTEEN, T. 2015. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu, Marsupial, 184 p.
- JUNG, C. 2000. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis, Vozes, 408 p.
- LAWRENCE, F. 2005. Constantine. EUA/Alemanha, Village Roadshow Pictures, 122 min. [Baseado no HQ John Constantine].
- PLAZA, J. 2001. *Tradução intersemiótica*. São Paulo, Perspectiva, 232 p.
- SANDERS, J. 2006. *Adaptation and Appropriation*. New York, Routledge, 184 p.
- STAM, R. 2008. *A Literatura Através do Cinema: Realismo, magia e arte da adaptação*. Belo Horizonte, Editora UFMG, 511 p.
- WATT, I. 1997. *Mitos do Individualismo Moderno*. Rio de Janeiro, Zahar, 320 p.

Submetido: 15/03/2017

Aceito: 08/10/2017