

Universidade Federal de São Carlos - UFSCar
Departamento de Artes e Comunicação – DAC
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som - PPGIS

***THE CROW* (1994): JAMES O'BARR REVISTO POR ALEX PROYAS**

Fernando Martins Fiori

São Carlos
2017

Universidade Federal de São Carlos - UFSCar
Departamento de Artes e Comunicação – DAC
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som - PPGIS

***THE CROW* (1994): JAMES O´BARR REVISTO POR ALEX PROYAS**

Fernando Martins Fiori

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos como requisito para a obtenção do grau de mestre em Imagem e Som.

Linha de Pesquisa: Narrativas Audiovisuais

Orientadora: Profa. Dra. Josette Maria Alves de Souza Monzani

São Carlos
2017

Because we don't know when we will die, we get to think of life as an inexhaustible well. Yet everything happens a certain number of times, and a very small number, really. How many more times will you remember a certain afternoon of your childhood, some afternoon that's so deeply a part of your being that you can't even conceive of your life without it? Perhaps four or five time more. Perhaps not even that. How many times will you watch the full moon rise? Perhaps twenty. And yet it all seems limitless.

(Brandon Lee).

*The key to immortality is first living a life worth remembering.
(Bruce Lee)*



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

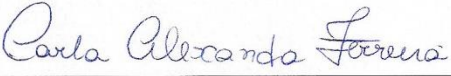
Centro de Educação e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som

Folha de Aprovação

Assinaturas dos membros da comissão examinadora que avaliou e aprovou a Defesa de Dissertação de Mestrado do candidato Fernando Martins Fiori, realizada em 13/02/2017:



Profa. Dra. Josette Maria Alves de Souza Monzani
UFSCar



Profa. Dra. Carla Alexandra Ferreira
UFSCar



Profa. Dra. Edina Regina Pugas Panichi
UEL

Agradecimentos

Agradeço, primeiramente, aos meus pais, Eliana e Fernando, por me apoiarem sempre, inclusive na minha desistência profissional em São José do Rio Preto para vir a morar em São Carlos e seguir o meu sonho na pós-graduação, além de todo o respaldo.

Agradeço à minha orientadora, Prof^a Dr^a Josette Monzani, por ter tornado possível este sonho de ingressar na academia, além das conversas e todas as contribuições intelectuais.

Agradeço ao Sr. Rubens Francisco Lucchetti por todo o interesse, receptividade e suporte com os materiais que utilizei nesta dissertação.

Agradeço à Prof^a Dr^a Carla Ferreira pelas aulas sobre Poe, além do acolhimento nas dúvidas e disposição de material; ao Prof^o Dr^o Leonardo Andrade, pelo suporte e contribuições bibliográficas para a pesquisa, e à Profa. Dra. Edina Panichi que aceitou participar de meu exame de defesa.

Agradeço aos meus colegas Gilmara, Mário, Paulinho, Gui, Tony, Alline e Kátia, pelos bate-papos e contribuições de material para pesquisa.

Agradeço ao meu cliente e amigo, Fábio Franchi, pela paciência nos atrasos dos serviços e pela manutenção de nossa parceria. Teria sido muito difícil essa jornada, sem o seu respaldo.

Não poderia deixar de agradecer, também, aos bons professores do período do ensino médio e da graduação que despertaram, em mim, o interesse pelo conhecimento verdadeiro, muitas vezes encapsulado pela simples obrigação do papel social que desempenhamos.

Por fim, agradeço à minha irmã, Júlia, meu sobrinho, Enzo, familiares e amigos de Itajobi que sempre estiveram comigo nos momentos de sufoco, renovando minhas forças para que eu retomasse às atividades acadêmicas.

Resumo

Este trabalho procura investigar o processo de criação e transposição sígnica entre duas obras artísticas, apresentando o diálogo entre a linguagem dos quadrinhos e a do cinema. O *corpus* principal consiste na *graphic novel*, *The Crow* (1988), concebida por James O'Barr, e sua transposição para o cinema, em 1994, sob a direção de Alex Proyas. Serão abordados mitos antigos entre outras representações, tais como o poema *The Raven*, de Edgar Allan Poe, que envolvem a simbologia do corvo em diferentes linguagens. De alguma forma, eles interferem e são relevantes para do *corpus* escolhido. A bibliografia utilizada consiste, principalmente, nos livros *Gesto Inacabado* (1998) de Cecilia Almeida Salles e *Tradução Intersemiótica* (2013) de Júlio Plaza.

Palavras-chave: *O Corvo*, Alex Proyas, James O'Barr, tradução intersemiótica,

Abstract

This work investigates the process of creation and transposition between two artistic works, presenting the dialogue between the language of comics and cinema. The main *corpus* consists of the graphic novel, *The Crow* (1988), conceived by James O'Barr, and its transposition for the cinema, in 1994, under the direction of Alex Proyas. It will be approached ancient myths and other representations, such as the poem, *The Raven*, by Edgar Allan Poe, that involve the symbolism of crow in different languages. Somehow, they interfere and are relevant for the chosen *corpus*. The methodology consists, mainly, of the books *Gesto Inacabado* (1998) by Cecilia Almeida Salles and *Intersemiotic Translation* (2013) by Júlio Plaza.

Keywords: The Crow, Alex Proyas, James O'Barr, intersemiotic translation

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO 1- Mitos e tradições embutidos na imagética do corvo	5
1.1. Mitos e representações culturais	5
1.1.1. <i>Corvus corax</i>	6
1.1.2. Os mitos ameríndios segundo Levi-Strauss	7
1.1.3. O corvo na antiguidade clássica	8
1.1.4. O corvo na mitologia escandinava	11
1.1.5. O corvo na mitologia céltica	13
1.1.6. O corvo no ideário cristão	14
1.2. <i>The Raven</i> , de Edgar Allan Poe: o poema, suas traduções e transcrições.....	17
1.2.1. As traduções de <i>The Raven</i>	22
1.2.2. As traduções pictóricas.....	27
1.2.3. <i>The Raven</i> , de Poe, no audiovisual.....	34
CAPÍTULO 2 - Tradução intersemiótica: relações entre a <i>graphic novel</i>, de James O’Barr, e o filme, de Alex Proyas	52
2.1. O cinema e os quadrinhos	52
2.2. <i>The Crow</i> , de James O’Barr.....	53
2.3. Enredo	58
2.3.1. Bloco 1: Prólogo.....	61
2.3.2. Bloco 2: Retorno à vida.....	63
2.3.3. Bloco 3: Caça a Tin Tin	65
2.3.4. Bloco 4: Recuperação do anel.....	68
2.3.5. Bloco 5: Morte de Funboy	70
2.3.6. Bloco 6: Encontro com Albretch.....	72
2.3.7. Bloco 7: Morte de <i>T-Bird</i>	73
2.3.8. Bloco 8: Encontro com Sarah.....	74
2.3.9. Bloco 9: Eliminação dos gangsteres.....	75
2.3.10. Bloco 10: Epílogo.....	76
2.3.11. Cenas excluídas	79
2.3.12 . Morte de Brandon Lee.....	81
2.4. Personagens	83
2.4.1 Eric Draven	83

2.4.2. O corvo.....	88
2.4.3. Gabriel.....	90
2.4.4. Shelly Webster	91
2.4.5. Sarah, Darla e Albretch	92
2.4.6. Top Dollar, Myca e Grange.....	94
2.4.7. A gangue	95
2.4.8. Gideon	98
2.5. Espaço cenográfico	99
2.5.1. A cidade.....	99
2.5.2. O <i>Loft</i>	102
2.5.3. A igreja e o cemitério	103
2.6. Fotografia.....	105
2.6.1. Fotografia do passado: <i>Flashbacks</i>	109
2.7. A música	111
2.7.1. <i>Dead Souls</i>	114
2.7.2. <i>Burn</i>	115
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	118
BIBLIOGRAFIA	124
FILMOGRAFIA	128
FICHA TÉCNICA.....	129
ANEXOS	130

INTRODUÇÃO

O processo de tradução intersemiótica traz a possibilidade de interação entre as artes, seus meios e linguagens específicas. Assim, este trabalho tem o objetivo geral de apresentar um diálogo entre a linguagem dos quadrinhos e a do cinema, buscando entender o cruzamento desses códigos. Nosso *corpus* consiste na *graphic novel* *The Crow* (1988), de James O'Barr e sua transposição para o cinema, em 1994, sob a direção de Alex Proyas.

Objetivos específicos vão nos ajudar a compreender o ato tradutório em profundidade. No primeiro capítulo, pretendemos levantar os mitos e representações do corvo em algumas culturas, para tomarmos conhecimento de como tornou-se símbolo enigmático no imaginário coletivo ocidental. Ainda que não sejam expostas exaustivamente, outras obras artísticas - tais como *The Raven*, de Edgar Allan Poe, e suas traduções para diferentes linguagens - serão abordadas. De alguma forma, estes textos interferem e são relevantes no processo de significação do *corpus* proposto. No segundo capítulo, temos outros objetivos específicos: o processo de criação envolvendo a *graphic novel* e, posteriormente, sua transposição para o filme. Pretendemos identificar também os referenciais artístico-culturais entre outras questões subjetivas do quadrinista, James O'Barr, que ressoam neste ato criativo.

Nosso arcabouço teórico é formado por duas metodologias. Trabalharemos com o livro *Tradução Intersemiótica* (2013), de Júlio Plaza, o qual, a partir dos conceitos de tradução propostos por Roman Jakobson, engendrou uma teoria que visa o estudo da intersecção entre suportes e linguagens. A outra teoria é sobre crítica genética, proposta por Cecilia Almeida Salles, no livro *Gesto Inacabado* (1998), que investiga o processo de criação do artista e considera também fatos biográficos que possam ter contribuído para a concepção de sua obra.

Iniciaremos o primeiro capítulo evidenciando algumas características comportamentais e anatômicas da espécie *Corvus corax*, já que tais descrições repercutem no seu processo de significação perante uma determinada cultura. Além disso, traremos alguns conceitos de Levi-Strauss sobre o corvo na cultura ameríndia. O antropólogo coloca a ave negra numa posição intermediária diante da oposição vida vs. morte, segundo seu método de análise estruturalista.

Depois, na cultura grega, apontaremos o mito de Prometeu como o primeiro registro cultural a trazer o embate entre uma ave e um ser antropomórfico. Prometeu é conhecido pela sua dedicação com a humanidade, presenteando-a com o fogo de Héstia e, conseqüentemente, contrariando os desígnios de Zeus. Como punição, o titã foi acorrentado no monte Cáucaso onde, diariamente, uma águia dilacerava seu fígado que se regenerava para que fosse submetido ao flagelo, no dia seguinte. Outro mito grego a ser mencionado é a tragédia que envolve a

mudança de cor da plumagem do corvo para preto. Originalmente branco, o corvo havia visto a amante de Apolo, Coronis, traindo-o com um jovem e, mais do que depressa, correu para informar a seu amo. Furioso, Apolo derrubou sua ira contra Coronis, matando-a com uma flechada no peito e, arrependido, puniu o corvo por trazer más notícias, tornando-o preto.

Na mitologia escandinava, dois corvos empoleirados no ombro de Odin simbolizam o pensamento e a memória. O deus supremo permanece em *Asgard*, enquanto os corvos Huginn (pensamento) e Munin, (memória) vigiavam o mundo dos homens, *Midgard*, e relatam todos os acontecimentos diários para seu amo. Na mitologia céltica, os corvos são representados em vários mitos, mas, aqui, nos concentraremos nas deusas da guerra, Badb e Mórrigan, que, metamorfoseadas na forma de corvo, sobrevoam os campos de batalha, sedentas por carne. Por fim, é no pensamento medieval europeu que o corvo se tornará o símbolo do mal através da iconografia de Santo Expedito pisando na ave negra que tenta persuadir o mártir a adiar a sua conversão ao cristianismo.

Expostos os mitos, adentraremos a representação magistral do corvo na cultura erudita do século XIX, precisamente o poema *The Raven*, de Edgar Allan Poe. A obra é narrada por um rapaz que expressa todo o seu sofrimento pela perda da amada, Lenore, numa atmosfera assustadora composta pelo frio e pela noite. Enquanto o eu-lírico medita sobre o infortúnio que o acomete, um corvo falante pede entrada no seu aposento e, repetindo *nevermore* a cada indagação do eu-lírico, intensifica o seu sofrimento pelo luto. Veremos alguns fatos da vida deste importante escritor para a literatura mundial e especificidades desta complexa obra expostas por Poe em *A Filosofia da Composição* (1846). *The Raven* foi, e ainda é, traduzido para diversos idiomas, inclusive para o português, o que suscitará discussões profundas sobre a teoria da tradução argumentadas por teóricos como Roman Jakobson e Haroldo de Campos, este último trazendo o conceito de transcriação.

Continuando com *The Raven*, abordaremos, adiante, as traduções intersemióticas que envolvem a transposição da linguagem verbal do poema para outra linguagem como a pintura, por exemplo. Apontaremos o trabalho tradutório em conjunto de Mallarmé e Manet em 1875, as xilogravuras de Gustave Doré, em 1884, entre outros exemplos de traduções e recriações na contemporaneidade. Por fim, daremos destaque às transposições de *The Raven* para o cinema, desde a era silenciosa até o atual século, entre elas: *Edgar Allen Poe* (1909) de David W. Griffith; *The Raven* (1915) de Charles Brabin; *The Raven* (1935) de Lew Landers; *The Raven* (1963) de Roger Corman; *The Raven* (1999) de Tinieblas Gonzáles; *The Raven* (2003) de Peter Bradley; *The Raven* (2012) de James McTeigue e o episódio *The Treehouse Horror I* da série televisiva, *Os Simpsons* de 1990.

Iniciaremos o segundo capítulo com questões pertinentes aos rastros criativos que deram origem à história de amor e vingança - criada por James O'Barr - sobre o casal Eric Draven e Shelley Webster e, conseqüentemente, sua transposição para o cinema. O enredo gira em torno do assassinato brutal do casal às vésperas de seu casamento pela gangue formada por T-Bird, Tin Tin, Funboy e Skank. Inexplicavelmente, um ano após o incidente, Eric Draven é ressuscitado por um corvo que irá guiá-lo e guardá-lo até que encontre todos os assassinos e, completada a sua vingança, finalmente possa retornar à Shelly e descansar em paz.

Perscrutaremos alguns acontecimentos da vida de James O'Barr, criador da *graphic novel*, em paralelo com as infelicidades de Edgar Allan Poe. De alguma forma, estes fatos serviram como catalisadores de suas dramáticas criações. Sobre a *graphic novel*, estaremos usando a edição especial de 2011 que reúne todos os volumes e material extra num único livro. Sobre o filme, recorreremos ao livro *The Crow: the movie* (1994), que contém entrevistas e informações técnicas dos envolvidos na produção cinematográfica. Este material oficial é fundamental para observarmos questões pertinentes ao processo de transposição como, por exemplo, as fases de pré-produção, produção e pós-produção, entre outras curiosidades.

Ao entrarmos na análise crítico-comparativa entre os dois meios, recorreremos ao estudo dos quadrinhos proposto por Will Eisner em *Quadrinhos e arte sequencial* (2001) em paralelo com teorias da linguagem cinematográfica. Veremos as possibilidades de correspondência entre os dois meios específicos, levando-se em conta parâmetros de tempo, enquadramento, ritmo, fruição. Também intentamos uma possível aproximação de elementos narrativos do filme com alguns critérios definidos por Poe em *A Filosofia da Composição*.

O enredo será dividido em dez grandes blocos pertinentes à obra cinematográfica para que possamos comparar estas passagens com seus equivalentes na *graphic novel*, levando-se em conta similaridades e digressões no processo de transposição. O filme se tornou conhecido pelo infortúnio acidente que envolveu o ator, Brandon Lee, morto durante as filmagens. Observaremos como esta fatalidade abalou o término da produção, acarretando a utilização de efeitos visuais para suprir a ausência do ator, além de cenas e personagens excluídos durante a fase de pós-produção.

Em seguida, nos debruçaremos, detalhadamente, em cada personagem retomando os conceitos da crítica genética e identificando as referências a outros textos imbricados em suas construções. O protagonista, Eric Draven, sofre grande influência do movimento gótico da música dos anos 1980, principalmente pelo vocalista Peter Murphy do grupo Bauhaus, além de outros elementos que compõem sua iconografia, como a máscara da ironia do teatro inglês. Em seguida, analisaremos em detalhes as mudanças ocorridas entre o corvo do filme e o da *graphic*

novel, retomando alguns dos mitos estudados no Capítulo I; pois, de alguma forma, ampliam a significação do corvo fílmico. Outras personagens como Shelly, Gabriel, Sarah, Albretch, Top Dollar, Myca, Grange, Gideon e a Gangue também serão esmiuçados.

O espaço cenográfico será explorado, primeiramente, através da cidade e suas alusões à Detroit, além dos relatos de produção e locação para as filmagens. Por outro lado, o espaço periférico será explorado através da igreja e do cemitério, sendo que o interno é pertinente ao *loft* onde Eric relembra sua vida com Shelly. Notaremos que o local traz alguns elementos sugeridos por Edgar Allan Poe no ensaio *A Filosofia do Mobiliário*. Com relação à fotografia, traçaremos paralelos entre as imagens monocromáticas de James O'Barr e sua relação com as imagens sombrias trazida pelo diretor, Alex Proyas. Também veremos como os *flashbacks* nas duas obras se contrastam com o tempo presente através da alteração das cores para o cinema e da mudança de técnicas e materiais nos quadrinhos.

Por ser um texto sincrético, o cinema possibilita outras formas de expressão como o som e, conseqüentemente, a trilha musical. A música foi preponderante na *graphic novel*, já que foi a partir de alguns elementos do *rock underground* que James O'Barr se influenciou para a criação da história. Adiante, notaremos trechos de canções de bandas como The Cure e Joy Division, presentes em algumas páginas da *graphic novel* e que serviram de referência para a seleção das bandas que iriam compor a trilha do filme. Brevemente, mencionaremos as duas principais canções: *Burn*, do The Cure, e *Dead Souls*, composta originalmente por Ian Curtis, do Joy Division, e rearranjada pelo Nine Inch Nails.

CAPÍTULO 1- Mitos e tradições embutidos na imagética do corvo

1.1. Mitos e representações culturais

Quando pensamos em um corvo, sempre nos vêm a ideia de algo misterioso, negativo ou mágico. Neste capítulo, procuramos mapear os mitos, tradições e as representações desta ave negra, a fim de entendermos como se engendrou sua simbologia enigmática no imaginário coletivo ocidental, presente até os dias atuais. De modo geral, o mito é uma história permeada de alegorias e metáforas envolvendo seres fantasiosos, deuses, heróis e tem por objetivo a explicação do desconhecido e do mundo por um determinado povo. “Um mito diz respeito, sempre, a acontecimentos passados: 'antes da criação do mundo', ou 'durante os primeiros tempos', em todo caso, 'faz muito tempo’”. (STRAUSS, 1967, p. 241). Complementando, segundo Stuart Hall (2006), o mito é um dos atributos de uma cultura nacional:

As culturas nacionais são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações. Uma cultura nacional é um *discurso* – um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos [...] As culturas nacionais, ao produzir sentidos sobre “a nação”, sentidos com os quais podemos nos identificar, constroem identidades. Esses sentidos estão contidos nas histórias que são contadas sobre a nação, memórias que conectam seu presente com seu passado e imagens que dela são construídas. (HALL, 2006, p. 50-51).

No conjunto de convenções de uma dada cultura, os animais sempre estiveram atrelados a uma simbologia a partir do momento em que o homem foi capaz de articular a linguagem e criar conceitos. Com isso, desde os tempos remotos, os animais foram representados diante da relação estreita com o homem, seja esta relação de reciprocidade ou de conflito, como bem explica Hugo Schlesinger em *Crenças, seitas e símbolos religiosos*:

O homem primitivo, por estar em contato mais íntimo com os animais, começou a admirá-los pela destreza, agilidade, força e segurança de instinto, e a formar elevado conceito a respeito deles. Esse sentimento de admiração, aos poucos, passou ao de veneração, repassada de confiança e temor para com esses seres que lhe proporcionavam benefícios e danos. Daí surgir um sentimento de inferioridade e dependência religiosa, por esses animais fabulosos, dotados de propriedades sobrenaturais e de força extraordinária e divina. (SCHLESINGER, 1983, p. 35).

A seguir, investigaremos as diferentes formas com que algumas culturas representaram em determinadas épocas, especificamente, o corvo. A partir desta última citação, veremos como a representação da ave negra oscilará entre admiração para a de desconfiança e temor diante do contexto sociopolítico de um determinado povo.

Devemos levar em conta como tais simbologias estão amplificadas até hoje através de textos midiáticos que, de alguma forma, ecoam os mitos e representações pretéritas de uma reclusa comunidade. Além do mais, com a globalização e os meios de comunicação de massa, estas tradições remotas, até então, são revistas em narrativas ficcionais pelo cinema e jogos virtuais. Em plena “era da informação”, uma profusão de conhecimento é patente e, à medida que certos conteúdos são convencionados por uma dada cultura nacional, tornam-se parte de seu imaginário coletivo. Assim sendo, como diz Hall, atualmente: “As nações modernas são, todas, híbridos culturais”. (HALL, 2006, p. 62).

1.1.1. *Corvus corax*

Devido à presença do corvo em diversas partes do mundo, vários povos ocidentais e orientais representaram esta ave em sua cultura e, portanto, seria uma tarefa árdua rastreamos de forma criteriosa todos os mitos que a envolvem. Priorizaremos aquelas que, de alguma forma, podem nos ajudar a entender a construção simbólica do corvo representado, nas obras artísticas que selecionamos para o *corpus* de nossa pesquisa.

Antes de tudo, para compreendermos essa ave misteriosa, precisamos saber um pouco sobre seus hábitos, entre outras características. Os corvos pertencem à família dos corvídeos (*Corvidae*) que inclui gaios e gralhas e apresentam uma taxionomia ampla que reúne cerca de 40 espécies. “São aves que chamam a atenção pela notável inteligência e pela capacidade de algumas espécies de imitar sons e até mesmo de pronunciar palavras”. (SILVEIRA, 2013, p. 50). Estão distribuídos em *habitats* variados, formam casais monogâmicos e sua alimentação é onívora¹ em algumas espécies, ou necrófaga² em outras. Das diversas espécies, a mais conhecida é o *Corvus corax*, encontrado em quase todo o hemisfério norte e um dos maiores passeriformes existentes. Na terminologia não científica, é atribuído ao *Corvus corax* o nome *raven* e *crow*, este último abrange uma gama maior de corvídeos. Segundo algumas análises de Claudio Weber Abramo sobre as raízes terminológicas:

C. *Corax* tem um repertório vocal variado, mas sempre rascante, sem melodia, como acontece com todos os corvos. O mais frequente é algo como *cróo* (daí, claramente, o nome *crow*, que vem do baixo alemão). A palavra inglesa *raven* decorre, através do alemão *Rabe*, do antigo islândes, *hrafn*, que evoca a mesma onomatopeia. A origem

¹ [Do lat. *omnivoru*.] **Adj. Ecol.1.** Que se alimenta de carne e de vegetal; polífago. **2.Fig.** Que tudo absorve, devora. (FERREIRA, 2004, p. 1440).

² [Do gr. *nekrophágos*.] **Adj. S. m.** Diz-se de, ou animal que se alimenta de cadáveres. (FERREIRA, 2004, p. 1391).

etimológica do português “corvo” é o latim *corvus*, que, se pronunciada guturalmente, chega perto. (ABRAMO, 2011, p. 57)³.

Dicionários de símbolos trazem, de forma breve, o significado do corvo para algumas culturas que não estudaremos; mas, mesmo assim, vale a pena ressaltarmos de passagem. Por exemplo, para os japoneses o corvo é o símbolo da família; para os chineses é considerado o deus-sol de três pernas. Algumas tribos africanas consideram-no como espírito protetor e entre os índios do Pacífico é figura divina central criadora do mundo.

1.1.2. Os mitos ameríndios segundo Levi-Strauss

Não é raro encontrarmos a figura de um animal com uma forte carga simbólica nas narrativas desses povos e com o corvo não é diferente. São reconhecidos os estudos do Levi-Strauss sobre mitos e culturas de tribos indígenas das Américas, segundo o seu método de análise estruturalista. No livro, *O pensamento selvagem* (2008), o antropólogo descreve duas situações sobre o corvo:

Os índios do sudoeste dos Estados Unidos, que vivem da agricultura, consideram o corvo, sobretudo como um saqueador de hortas, ao passo que os índios da Costa Noroeste do Pacífico, exclusivamente caçadores e pescadores, vêem a mesma ave como um comedor de carniça e de excrementos, portanto. A carga semântica de *Corvus* é diferente nos dois casos, vegetal ou animal; e de rivalidade com o homem, na similaridade, ou de antagonismo, numa conduta inversa. (STRAUSS, 2008, p. 72).

Nas duas considerações do antropólogo, nota-se o confronto entre corvo e homem. Mas, no segundo caso é mais expressiva a significação do corvo, pois essa pode ser encarada não apenas como uma rivalidade, mas também pela repulsa que a ave gera diante de seus hábitos alimentares, distintos daqueles dos seres humanos.

Em *A estrutura dos mitos* (1967), o antropólogo propõe que o pensamento mítico sempre funciona a partir de oposições. Destas oposições, Levis Strauss considera duas condições fundamentais: os animais herbívoros relacionados à agricultura e vida, *versus* os predadores relacionados à caça e morte. “Estabelecemos, pois, que dois termos, entre os quais a passagem parece impossível, sejam inicialmente substituídos por dois termos equivalentes que admitem um outro intermediário”. (STRAUSS, 1967, p. 259). Nessa terceira condição, que surge na intermediação dos dois polos opostos, aparecem os animais necrófagos como o corvo. Caracterizam-se como intermediários, pois se alimentam da carne de outros animais, assim

³ Apesar da contribuição do autor, sentimos falta da referência donde esta informação foi extraída.

como os predadores, porém, pelo fato de não caçarem o seu alimento, aproximam-se dos animais herbívoros. Esta relação proposta pelo antropólogo nos ajuda a irmos mais além. Os animais necrófagos se relacionam com a morte porque dependem dela para a sua própria sobrevivência, ou seja, sua alimentação. Por outro lado, contribuem com o ciclo da vida, já que ao ingerirem matéria orgânica, estes animais devolvem o húmus que traz fertilidade para a terra. Tais inferências servem de exercício para entendermos a simbologia do corvo como mediador entre a vida e a morte que será representada no filme *The Crow*, objeto de nosso estudo.

1.1.3. O corvo na antiguidade clássica

Quando se trata de estudarmos a cultura ocidental, é primordial que nos enveredemos na mitologia grega. Portanto, ao que se sabe, o primeiro registro cultural do embate envolvendo uma ave que impinge o sofrimento a uma entidade de gênero masculino é o mito de Prometeu. O titã é considerado o benfeitor dos homens ao qual criou através do barro. Pierre Brunel, explica que “[...] o mito de Prometeu, inseparável da questão da origem do fogo, deve situar-se dentre aqueles mais antigos e universais, pois encontramos seus equivalentes na mitologia indiana, germânica, céltica, eslava etc”. (BRUNEL, 1997, p.784).

Seja o que for, esses relatos puderam ser transmitidos oralmente antes que fossem codificados em obras. Homero, que certamente conhecia a lenda (nele, encontramos a figura de Jápeto e dos Titãs), não fala de Prometeu, cuja existência literária somente acontecerá no decorrer do século VIII com os poemas de Hesíodo. (BRUNEL, 1997, p. 785).

Ana Paula Quintela Sottomayor explica:

O mito de Prometeu aparece, pela primeira vez, em Hesíodo, tanto na Teogonia como nos Trabalhos e Dias. Conta ele que Prometeu, filho de Jápeto e de Clímene, um dia ludibriou Zeus, ao pretender lhe destinar, em um sacrifício, um montão de ossos cobertos de gordura, reservando, por outro lado, para os mortais a melhor parte da vítima. Como castigo deste dolo, Zeus privou os homens do fogo que, mais tarde, Prometeu conseguiu roubar, servindo-se de novo ardil. Então, Zeus, irritado, acorrentou o Titã, condenando-o, além disso, a suportar o flagelo de uma águia que lhe devorava o fígado continuamente renovado, consentindo, mais tarde, que seu filho Hércules o abatesse. Aos mortais deu como castigo a primeira mulher – Pandora. (In: *Prometeu Acorrentado*, 2009, p. 17).

Outra versão muito conhecida foi a de Ésquilo, *Prometeu Acorrentado*. No entanto, desconhece especificamente a data da representação da peça e alguns autores divergem nas aproximações que giram em torno de 467 e 459 a.C.:

A peça fazia parte da trilogia dos *Prometeus*. Um catálogo antigo das obras de Ésquilo menciona, além do *Prometeu Acorrentado*, o *Prometeu Libertado* e o *Prometeu Portador do Fogo*.

Destas últimas peças restam-nos, infelizmente, escassos fragmentos e não podemos, por isso, estar certos quanto ao seu conteúdo. Nem sequer se conhece, com segurança, a ordem na qual foram apresentadas. (In: *Prometeu Acorrentado*, 2009, p. 12).

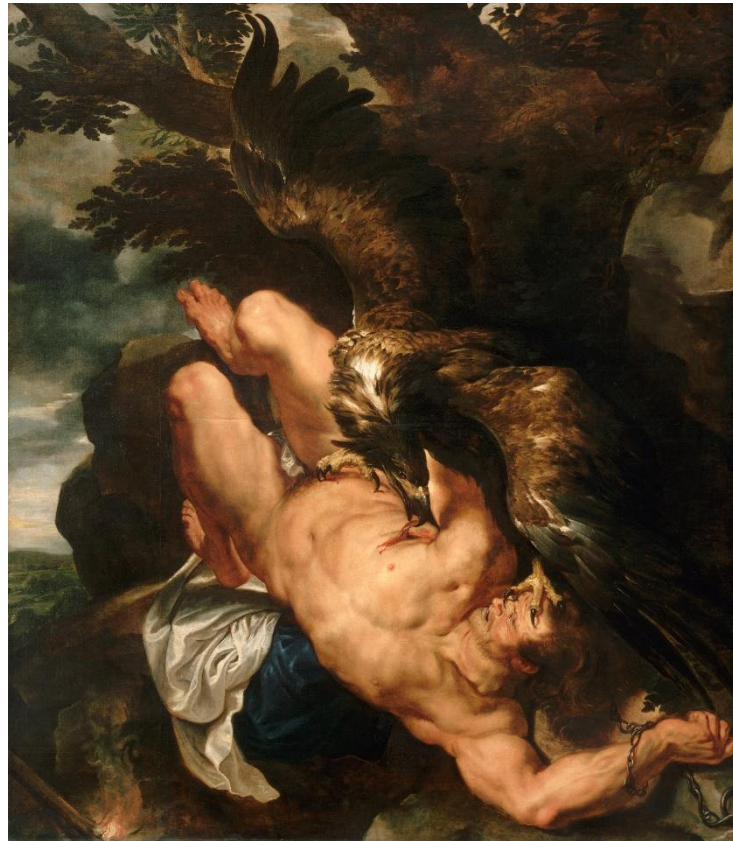


Figura 1 – *Prometeu acorrentado* (1618), pintura a óleo iniciada entre 1611 e 1612 por Peter Paul Rubens e finalizada por Frans Snyders em 1618. Fonte: <http://www.jrav.com.br/wp-content/uploads/2015/08/Snyders.jpg>
Acesso em: 03/04/2015

Um mito grego relevante para nós, e que envolve um corvo, é encontrado na famosa obra do poeta Ovídio. *Metamorfoses* é formada por 15 livros que incluem 250 narrativas em doze mil versos latinos que remontam ao século VIII d.C. Os temas desta obra abordam o desenvolvimento do mundo, do homem e dos deuses, revelando suas paixões e imperfeições. É no segundo livro de *Metamorfoses* que está presente a história do corvo e a intriga que ocasionou a mudança da cor de sua plumagem.

Originalmente branco, o corvo havia visto a amante de Apolo, Coronis, traindo o deus com um jovem e, mais do que depressa, a ave correu para informar seu amo. A gralha que o acompanhava, advertiu-o que ficasse calado, pois a mesma um dia fora branca e, ao noticiar péssimas notícias a Atenas, fora tingida de preto pela deusa. Sem hesitar, o corvo comunicou a

seu amo sobre a traição e este, furioso, derrubou sua ira contra Coronis, matando-a com uma flechada no peito. Agonizando, a amante informa ao deus que está grávida e junto dela o filho de Apolo irá perecer também. Apolo, arrependido, deseja sua amante de volta, porém não tem o poder para tal feito. Enquanto a fogueira é preparada para a cremação da jovem:

Apolo soluça e geme – nenhum deus consegue chorar – e seu lamento
 Era piedoso, quase como o lamento tristonho
 De uma fêmea animal, quando sua cria
 Cai ante a machadada do açougueiro.
 Sobre seu seio, agora inerte, Apolo
 Coloca incenso, e dá-lhe um último abraço. Fez tudo
 O que tinha de ser feito, e nada lhe pareceu suficiente.
 Uma coisa não conseguia suportar, saber que seu próprio filho
 Ia morrer naquela pira, sem ter nascido; e então ele o arranca
 Do ventre da mãe, e leva o bebê
 Para a caverna do Centauro, aos cuidados de Chiron
 E para o corvo, sentado ali, e à espera
 De alguma recompensa por ter vindo fazer intriga,
 O que sobrou foi o castigo divino
 Que o mantém afastado de todos os pássaros brancos, para sempre. (OVÍDIO, 2003, p. 45).



Figura 2 - *Apollo matando Coronis* (1580), Hendrik Goltzius. Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cc/Apollo_Killing_Coronis_LACMA_M.71.76.14.jpg
 Acesso em: 10/07/2016

Portanto, já no século VIII d.C. a dualidade cromática é evidenciada com o branco em oposição ao preto. Como narrado, a inversão das cores do corvo está atrelada a uma sentença, ou seja, a plumagem negra veio como punição pela intriga que o corvo fizera e que culminou em uma tragédia. “Ele falava demais e essa era a sua ruína”. (OVÍDIO, 2003, p.42). A cor preta passa, então, a ser uma característica pejorativa sobre a qual a ave deveria se envergonhar.

Porém, mais do que isso, na leitura que pretendemos para este mito, a mácula negra do corvo já pode ser vista desde esta época como um índice de infortúnio, de fatalidade e morte. O negro não é consequência da ação do corvo de 'fofocar', mas da notícia lastimável da traição que ele notifica (daí sua simbologia também atrelada a maus presságios). A causa de seu tingimento é resultado da ira e da melancolia de Apolo que matou Coronis e depois se lamenta. Veremos, adiante, ecos destes elementos na poesia de Edgar Allan Poe.

1.1.4. O corvo na mitologia escandinava

A mitologia escandinava corresponde aos povos pré-cristãos, mais conhecidos como vikings, que povoaram a Escandinávia (região que compreende a Noruega, Suécia e Dinamarca) e a Islândia. Tornaram-se conhecidos pelas viagens marítimas e pelo expansionismo na Europa, sendo barrados após o domínio cristão, durante a Idade Média. Seu grande legado cultural foi a religião politeísta e seus mitos que se alastraram em outras regiões como as germânicas e saxônicas. Seus costumes chegaram a fundir-se com festividades e simbologias monoteístas, presentes até hoje na cultura ocidental.

Um dos problemas em relação à originalidade dessas tradições vêm do fato de que os registros mais antigos ocorreram vários anos após a invasão romana. De forma tendenciosa, a nova religião do império romano deturpou os mitos diante da conjuntura contra o paganismo que ocorria no momento. “Cada conquista subjugou povos conquistados e suas culturas, costumes, línguas e tradições, e tentou impor uma hegemonia cultural mais unificada”. (HALL, 2006, p. 60). As principais fontes sobre a mitologia nórdica são as duas *Eddas*, a primeira em prosa e a outra em verso.

No século XIII (cerca de trezentos anos após a conversão da Islândia ao cristianismo), o islandês Snorri Sturluson (1179 - 1241) codificou grande parte destes mitos no livro *Edda* em Prosa. Nesta obra, o poeta e historiador islandês registrou algumas das principais lendas relativas aos deuses e heróis dos tempos pagãos que recolheu em suas andanças por todo o país. Acrescentou também um extenso tratado de arte poética, onde ensinava a métrica e o elaborado sistema de metáforas dos escaldos (poetas que difundiam, oralmente, as antigas lendas). (FRANCHINI; SEGANFREDO, 2009, p. 7).

A obra de Snorri é única, devido a sua sistematização e ao tratamento que concede à poesia e a mitologia escandinava. Ele foi a primeira pessoa a tratar a mitologia escandinava de uma perspectiva acadêmica e a selecionar o material de forma sistemática. As atitudes de Snorri para com os mitos nunca são moralistas, não fazem juízo de valor, condenando os antigos pagãos nem os equalizando com demônios, atitudes típicas do cristianismo de sua época. (LANGER, 2015, P. 144).

No *Dicionário de mitologia nórdica: símbolos, mitos e ritos*, são citadas considerações de estudiosos sobre a representação do corvo relacionadas com rituais xamânicos, atos proféticos e viagens a outros mundos. Outros ainda citam representações do corvo nas bandeiras levadas pelas tropas durante a Alta Idade Média. Porém, são os dois corvos que acompanham Odin (deus supremo, criador do universo e do homem) os mais conhecidos nesta mitologia:

Dois corvos sentam-se em seus ombros [de Odin] e dizem em seu ouvido tudo o que veem ou ouvem. Seus nomes são Hugin e Munin. Ele os envia ao amanhecer para sobrevoar todo o mundo e retornam na hora do almoço. Com isso, ele fica ciente de muitos eventos e, por isso, ele é chamado de Deus Corvo. (STURLUSON apud LINDOW, 2001, p. 187-188, tradução nossa)⁴.



Figura 3 - *Odin, o pai dos deuses* (1882) - Carl Emil Doepler. Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f8/Odin,_der_G%C3%B6ttervater.jpg
Aceso em: 15/03/2016

Enquanto o deus permanecia em *Asgard* (recinto dos deuses), os dois corvos Huginn (pensamento) e Munin, (memória) vigiavam o mundo dos homens, *Midgard*. Desde a época das migrações, até o século XIX, Odin aparece representado com seus animais, dois corvos e

⁴*Two ravens sit on his [Odin's] shoulders and say into his ear everything they see or hear. Their names are Hugin and Munin. He dispatches them at daybreak to fly over all the world and they return at breakfast time. From this he becomes wise about many events, and thus he is called the Raven-god.* (STURLUSON apud LINDOW, 2001, p. 187-188).

dois lobos. Snorri Sturluson cita os corvos na segunda parte dos *Edda* em prosa (após o prólogo), conhecida como *Gylfaginning* (As alucinações de Gylfi).

1.1.5. O corvo na mitologia céltica

Os celtas podem ser considerados um dos povos mais antigos que povoaram a Europa, divididos em vários grupos que dominavam a região oeste e central no primeiro milênio a.C. Ficaram mais conhecidos devido às histórias de fadas e magia provenientes de suas tradições que inspiraram as fábulas dos Irmãos Grimm e, até hoje, vemos seus reflexos em filmes e romances contemporâneos. Assim como outros povos antigos, possuíam seus próprios mitos repletos de deuses para explicar os mistérios do universo.

Em *The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore* (2004), ficamos sabendo que os celtas foram reconhecidos por seus inimigos pela brutalidade e habilidade com que agiam durante as guerras o que resultou na expansão de sua civilização. No auge de sua força, no século IV a.C., os celtas dominaram o Império Romano, o que ocasionou grande abalo na sua cultura. Após vários anos de guerra, os romanos reverteram a expansão bárbara adquirindo o controle da Grã-Bretanha, no século I d.C. Com isso, a miscigenação de crenças comprometeu a autenticidade da cultura que, por fim, veio a sucumbir com a imposição do cristianismo durante a Idade Média, religião que condenava qualquer prática pagã. Os celtas não possuíam escrita, o que prejudicou a estabilidade da cultura que era transmitida oralmente para as gerações subsequentes. O que sabemos sobre eles é, segundo Patricia Monaghan:

[...] baseado, em parte, a literatura tendenciosa escrita pelos inimigos dos Celtas, e, em parte, pelas tradições orais escritas nos tempos medievais ou mais tarde, em terras onde os Celtas se misturaram com outros povos tribais; ambas as fontes levantam questões assim como as respondem. Mas os estudiosos têm outras maneiras de encontrar informações sobre os Celtas que não são dependentes destas fontes potencialmente contaminadas. Eles são escavações arqueológicas dos sítios Celtas (cultura material) e análise de línguas Celtas (cultura não material). (MONAGHAN, 2004, p. VI, tradução nossa).⁵

Dentre as culturas europeias, é na Celta que a figura do corvo aparece em vários mitos em que tem papel profético. Desde as histórias do Rei Arthur e outros reis, o folclore que

⁵ [...] is based in part upon biased literature written by enemies of the Celts, and in part upon oral traditions written down in medieval or later times in lands where the Celts mingled with other tribal people; both sources raise questions even as they answer them. But scholars have other ways of finding information about the Celts that are not reliant upon these potentially tainted sources. They are archaeological excavations of Celtic sites (material culture) and analysis of Celtic languages (nonmaterial culture). (MONAGHAN, 2004, p. VI).

envolve o corvo é preservado até hoje. Na torre de Londres, atribuem sua sustentabilidade aos seis corvos que lá permanecem, desde o reinado de Charles II, no século XVII. No entanto, para nos ajudar a entender a sua forte associação com a morte, recorreremos ao trio de deusas conhecidas como Mórrígná:

Este era o nome coletivo para as deusas da guerra irlandesas Badb, Macha e Mórrígná. Todas as três eram associadas com a guerra. Badb e Mórrígná frequentemente visitavam os campos de batalha, às vezes tomando a forma de um corvo, açoitando os guerreiros em um frenesi assassino. A deusa da batalha Nemain, que às vezes é parte do Mórrígná, também tomava a forma de um corvo e causava transtornos na batalha. Ela executava os guerreiros de forma tão frenética que às vezes erroneamente matava seus amigos ao invés de seus inimigos. (MATSON, 2004, p. 9, tradução nossa).⁶

Elas incitavam a carnificina entre os guerreiros e decidiam quais dos inimigos iriam morrer. Portanto, a associação do corvo com guerra e morte é, possivelmente, sustentada pela característica necrófaga da ave, que aparecia nos finais das batalhas, devorando os cadáveres dos derrotados. Macha é a única deusa do trio que não é representada pelo corvo, mas, sim, por um cavalo que conduzia os guerreiros para o campo de batalha.

1.1.6. O corvo no ideário cristão

Apesar dessas representações mais brandas, na Europa medieval o corvo perderá sua valorização se as compararmos com as culturas setentrionais citadas entre outras culturas orientais que propusemos a não abordar neste trabalho. Ele será depreciado assim como qualquer deus ou manifestação pertinentes às tribos bárbaras, ou seja, que não fossem cristãs. Desde os primórdios bíblicos, o corvo já foi censurado por Noé por não ter retornado à arca, após o dilúvio, mas é na história de Santo Expedito que seu rebaixamento e associação ao mal se tornou mais conhecido. Ainda assim, encontramos algumas representações mais brandas da ave negra nas histórias de alguns mártires e santos católicos, auxiliando-os:

Na arte cristã, o corvo por vezes simboliza a Providência divina. Um corvo alimentou o profeta Elias e Santo Osvaldo tem na mão um corvo de cujo bico pende um anel; São Benedito tem um corvo a seus pés e São Paulo, o Eremita, costuma ser representado ao receber uma cõdea de pão de um corvo. (ABRAMO, 2011, p. 58).

⁶*This was the collective name for the Irish war goddesses Badb, Macha, and Mórrígná. All three were associated with war. Badb and Mórrígná often visited battlefields, sometimes taking form of a crow, to whip warriors into a murderous frenzy. The battle goddess Nemain, who is sometimes part of the Mórrígná, also took the form of a crow and caused trouble in battle. She made warriors so frenzied that they sometimes mistakenly killed their friends instead of their foes. (MATSON, 2004, p. 9).*

Sobre os fatos da vida desse santo muito pouco é sabido e os registros que suscitaram esse mito advém de citações históricas esparsas. A origem do nome incomum vincula-se às categorias dos soldados romanos divididas entre *expeditus* e *impeditus*. “Presume-se que a tropa comandada por Santo Expedito era um corpo de *expediti*, de onde seu nome teria surgido por antonomásia”. (MARIE-EXPÉDIT, 1998, p. 8). Ele teria vivido no final do século III, durante a resistência romana às invasões bárbaras. Além das investidas externas, foi uma época conhecida como a “era dos mártires”, devido às perseguições aos cristãos que ameaçavam a religião politeísta dominante.

Santo Expedito era comandante da XII Legião Romana composta por cerca de 7.000 homens imbuídos em defender a fronteira oriental. Concentravam-se na cidade de Melitene, localizada na província romana da Armênia e sua legião era chamada de *Fulminante* cujo nome provinha de uma façanha militar milagrosa, segundo a fé cristã. Em uma dura campanha na Germânia, o exército romano foi surpreendido pelos bárbaros deixando-os acuados, e em pleno calor do verão e com pouca água, os soldados estavam morrendo de sede e não tinham força para guerrear. No desespero, recorriam aos ritos dos sacerdotes pagãos que acompanhavam as tropas, fazendo presságios a partir do vôo e do canto das aves.

Enquanto o resto do exército se dedicava a estéreis invocações, a *Fulminante* saiu a campo, ajoelhou-se na planície e, com um fervor intensificado pela provação fez elevar ao Deus todo-poderoso a única e verdadeira prece que sobe aos céus... [...] Quando acabaram a oração, os soldados ergueram-se num só impulso e investiram contra os bárbaros. Nesse momento, uma chuva torrencial começou a cair. Os soldados recolheram em seus capacetes e escudos aquela água providencial, saciando-se a longos goles, sem parar de combater. (MARIE-EXPÉDIT, 2014, p. 15).

O que ocorreu adiante foi uma forte tempestade com pedras de granizo e raios que atingiram os inimigos do Império Romano. A intervenção divina resultou no massacre dos bárbaros e na preservação dos cristãos que compunham o exército.

A partir desta história milagrosa, notamos a incidência de ritos considerados pagãos relacionados a aves através do olhar tendencioso da religião católica e, por sua vez, estas concepções ecoam na representação de Santo Expedito. Conseqüentemente, o paganismo alegorizado através da figura do corvo, veio a compor a iconografia do mártir em sua luta a favor da fé cristã:

Geralmente se retrata Santo Expedito vestido como legionário romano. Na mão direita, ele empunha a palma do martírio e na esquerda mostra a cruz, sobre a qual se pode ser a palavra latina *Hodie*, que significa “hoje”. Com o pé ele esmaga um corvo que crocica a palavra *Cras* (“amanhã”). *Hodie*, lema de Santo Expedito, significa que

jamais devemos adiar para amanhã o tempo de render a homenagem de amor a Deus [...] (MARIE-EXPÉDIT, 2014, p. 17).



Figura 4 - Pintura a óleo de Santo Expedito por um pintor desconhecido de Palermo no século XIX.
 Fonte: [https://fthmb.tqn.com/lBIOv-G5sYCGcXTeHlxBazDKD7c=/768x0/filters:no_upscale\(\)/about/Saint-Expeditus-1-571bb3c85f9b58857dd2be54.jpg](https://fthmb.tqn.com/lBIOv-G5sYCGcXTeHlxBazDKD7c=/768x0/filters:no_upscale()/about/Saint-Expeditus-1-571bb3c85f9b58857dd2be54.jpg) Acesso em: 20/08/2016

Da mesma forma como a serpente em alegoria a Lúcifer desvirtua Eva no Éden, o corvo representa o espírito do mal tentando dissuadir Santo Expedito na conversão ao cristianismo, decisão que sempre adiava. A palavra CRAS escrita na flâmula que sai do bico da ave, além de evocar a onomatopeia do crocitar, também representa a procrastinação. “O corvo que ele esmaga com seu coturno vencedor é a obscura imagem do anjo das trevas que não deixa de tentar deter-nos em nossa expansão para Deus [...] (MARIE-EXPÉDIT, 2014, p. 18) Após esse acontecimento, Santo Expedito foi batizado e assumiu a fé em Cristo. Isto acarretou sua perseguição pelo próprio governo de que fazia parte, sob o comando do imperador Diocleciano. Seu martírio ocorreu na Armênia, em 19 de abril de 303 d.C., na cidade de Melitene. Sofreu flagelos e, por fim, foi decapitado.

1.2. *The Raven*, de Edgar Allan Poe: o poema, suas traduções e transcrições

Até agora, estudamos alguns mitos que colocam em relevo um possível percurso da construção simbólica do corvo no imaginário coletivo ocidental. Adiante, evidenciaremos a representação do corvo nas artes e, no âmbito da literatura, a obra mais conhecida por trazê-lo é, sem dúvida alguma, *The Raven*, de Edgar Allan Poe. As obras de Poe influenciaram não só a literatura dos Estados Unidos, país onde o escritor nasceu e viveu a maior parte de sua vida, como foi e é até hoje referência a escritores de todo o mundo.

Mais conhecido pelo mistério e o macabro presentes em seus contos, de alguma forma suas obras refletem a vida conturbada desde a morte dos pais, enquanto ainda era um bebê. David Poe Jr, pai do escritor, morreu de tuberculose poucos meses após o nascimento do filho, devido à saúde já fragilizada pelo álcool. Elizabeth Arnold, mãe de Poe, faleceu aos 24 anos deixando Edgar, que não havia completado ainda três anos, em extrema miséria, aos cuidados de amigos da mãe até ser adotado pelo abastado comerciante, John Allan. Mesmo assim, sua adoção nunca foi oficializada e, pelos diversos desentendimentos que Poe travou com John Allan, este não o reconheceu no testamento.

A trajetória de Edgar Allan Poe foi marcada pela paixão seguida da privação da mulher amada, que tem início com a morte da mãe e, na fase adulta, com seguidas decepções. Ainda adolescente, Poe apaixonou-se pela mãe de um colega que também vem a falecer de tuberculose ensejando “uma interminável série de exaltações amorosas platônicas que se seguirão e se desencadearão desordenadamente por toda a existência do poeta”. (LUCCHETTI, 2009, p. 44). Casa-se secretamente com sua prima, Virgínia, de apenas 13 anos, provocando a relutância de alguns parentes devido à diferença de idade. Em 30 de janeiro de 1847, ela falece devido à saúde frágil que já a acompanhava há algum tempo e, em sua homenagem, Poe escreve o poema *Ulalume*. Após a morte da esposa, Poe se torna cada vez mais instável devido ao seu bloqueio criativo e consumo excessivo de álcool e ópio, o que lhe dificultou concretizar outros relacionamentos.

Além da perda da amada, a miséria, os jogos de azar e as frustrações profissionais o assombraram durante toda a vida e antecederam a sua morte em 7 de outubro de 1849, em Baltimore, durante uma viagem. Em delírio, foi encontrado trajando as roupas de outra pessoa e, assim que foi hospitalizado, não recobrou mais a consciência. Veio a falecer sem comunicar a ninguém o que ocorreu naquela misteriosa estada em Baltimore.

Foi como uma de suas próprias histórias; e, por mais bizarro e desconcertante que fosse, parece um fim apropriado para um escritor que prosperou no mistério, que via a vida como uma máscara e a morte como uma viagem para um outro mundo, mais verdadeiro. (GRAY, 2004, p. 124, tradução nossa)⁷.

Poe é considerado o pai do romance policial, porém reduzir sua maestria apenas aos seus contos seria inconsistente perante sua genialidade, também, na poesia. Convencionalmente situado no período romântico, deve-se entender a universalidade de Poe que abarca outros períodos literários, devido às inovações que proporcionou:

A frente de seu tempo e incompreendido por muitos, naquele momento, Poe traz questões importantes para a literatura norte-americana e antecipa traços das estéticas modernistas e pós-modernista ainda por vir, sem, contudo, abandonar elementos do romantismo que fundamentam seu trabalho ficcional. (FERREIRA; RODRIGUES, 2014, p. 40).

Além disso, as obras de Poe estão inscritas, também, na literatura gótica, movimento literário que estreia com o romance *O castelo de Otranto* (1765) do escritor inglês Horace Walpole. Fruto do Romantismo, esta vertente literária caracterizou-se por trazer como pano de fundo o antigo através de figuras medievais e o horror com a presença dos fantasmas e o sobrenatural. Poe viveu com seus pais adotivos um longo período da infância e adolescência na Inglaterra, o que teve forte repercussão no seu trabalho macabro. De forma um pouco diferente do gótico inglês, as histórias de Poe são consideradas *Southern Gothic*, segundo Richard Gray em *A history of the american literature*:

Era verdade, admitiu Poe, que muitas de suas histórias eram góticas porque tinham o terror como sua "tese". Mas esse terror, continuou ele, não era do tipo convencional, uma vez que pouco tinha a ver com a parafernália gótica usual; era, em vez disso, um terror "da alma". (GRAY, 2004, p. 122, tradução nossa)⁸.

Para o autor, Poe é o fundador do mito do Sul na literatura norte-americana (apesar dele ter vivido em Boston) que se opunha às correntes ufanistas e transcendentalistas de autores do nordeste dos EUA como Walt Whitman, Ralph Waldo Emerson e Henry David Thoreau. Este mito traz as inquietações perante a hipocrisia da democracia e das instituições, restando apenas o sentimento de culpa pela decadência humana em um momento histórico marcado pela

⁷*It was like one of his own stories; and, bizarre and disconcerting though it was, it seems an appropriate end for a writer who thrived on mystery, viewed life as a masquerade and death as a voyage into another, truer world.* (GRAY, 2004, p. 124).

⁸*It was true, Poe admitted, that many of his stories were Gothic because they had terror as their 'thesis'. But that terror, he went on, was not of the conventional kind, since it had little to do with the usual Gothic paraphernalia; it was, instead, a terror 'of the soul'.* (GRAY, 2004, p. 122).

escravidão e a ganância do país. “Tipicamente de Poe, que transformou sua própria vida em drama, essa dimensão do Sul também é uma questão de autoconsciência: as causas que ele abraçou, as opiniões que expressou, as histórias que contou sobre si mesmo”. (GRAY, 2004, p. 118, tradução nossa)⁹.

Apresentado de forma breve as circunstâncias em que Edgar Allan Poe viveu, nos debruçaremos, adiante, em seu magistral poema, *The Raven*, publicado, anonimamente, em 1845, no jornal *Evening Mirror*. De imediato, a obra provocou furor nos leitores e logo foi republicado com a autoria de Poe, marcando o início da conquista de sua fama e reconhecimento que nunca mais perderia, nem mesmo após sua morte. Foi criteriosamente planejado em rimas, aliterações, além do impetuoso estribilho. Sua leitura deveria ser sem interrupção, a fim de criar um suspense devido ao ritmo desconcertante. Há quem diga que o trabalho levou mais de quatro anos para ser concluído por causa do rigor e escolha requintada da linguagem que Poe, obcecadamente, almejava.

Formado por dezoito estrofes e cento e oito versos, *The Raven* é narrado por um rapaz que expressa todo o seu sofrimento pela perda da amada, Lenore, numa atmosfera assustadora composta pelo frio e pela noite:

A mente de Poe nunca ficou longe de terror e decadência, e notamos em cada conto, poema e diálogo filosófico a tensa ansiedade de investigar abismos insondáveis da noite, perfurar o véu da morte e reinar em fantasia como senhor dos mistérios apavorantes do tempo e espaço. (LOVECRAFT, 2007, p. 66).

Enquanto o eu-lírico medita sobre o infortúnio que o acomete, um corvo falante pede entrada no aposento e empoleira-se em uma estátua do busto de Palas Atenas. Engraçando-se com aquilo, o enlutado começa a indagar sobre a possibilidade de reencontrar Lenore, mas o corvo irá replicar somente, “*nevermore*”, refrão contundente que intensifica o sofrimento do eu-lírico. Irritado com as respostas dadas pelo corvo, o poeta ordena que a ave retorne à noite deixando-o em paz, mas ela continua imóvel no busto projetando sua sombra no chão.

O poema termina com a derrota psicológica do rapaz metaforizada pela alma imantada junto à sombra do corvo projetada no chão. Juntas, sombra e alma, não se erguerão nunca mais como notamos na última estrofe:

⁹*Typically of Poe, who turned his own life into drama, this Southern dimension is also a matter of self-consciousness: the causes he espoused, the opinions he expressed, the stories he told about himself.* (GRAY, 2004, p. 118).

*And the Raven, never flitting, still is sitting, still is sitting
 On the pallid bust of Pallas just above my chamber door;
 And his eyes have all the seeming of a demon that is dreaming,
 And the lamp-light o'er him streaming throws his shadow on the floor,
 And my soul from out that shadow that lies floating on the floor
 Shall be lifted - nevermore!*

Haroldo de Campos explica que:

Poe utilizou, como base rítmica de sua estrofe, um verso de 8 pés trocaicos (variando de 8 a 7 1/2 pés conforme o verso e reduzido a 3 1/2 pés no refrão). Trata-se de um verso deliberadamente longo, cujo andamento marca as hesitações, os ictos da emoção e da imagem, palpitando angustiadamente em torno do corvo que parece prestes a revoar de seu pouso mas, ao mesmo tempo, está como que soldado a ele por uma força demoníaca que lhe tolhe as asas. (CAMPOS, 1976, p. 31).

Por convenção, podemos interpretar a sombra como o oposto da luz, o terror, o luto. Contrariamente, a alma equivale à luminosidade que anima o corpo, à vida em si. Ao fazer a consubstanciação da sombra e da alma, o eu-lírico expressa de forma hiperbolizada sua tristeza profunda, pois a sombra impera sobre a alma que juntas estão presas ao chão. Pode-se inferir o substrato como o estado de depressão, em contradição ao verbo “erguer-se” que nos remete à superação da perda, da qual o eu-lírico nunca mais conseguirá alcançar.

Apesar do estranhamento com relação ao corvo repetir constantemente *nevermore*, isso não o torna um ser fantástico, já que uma das habilidades desta espécie passeriforme é a de aprender a proferir alguns sons e até mesmo palavras inteiras. Isto gera a hipótese do eu-lírico de que um antigo dono teria ensinado à ave tal expressão melancólica, possivelmente, diante de algum infortúnio de sua vida, como notamos no terceiro e quarto versos da 11ª estrofe:

*Caught from some unhappy master whom unmerciful Disaster,
 Followed fast and followed faster till his songs one burden bore —¹⁰*

Poe descreveu o seu passo a passo da composição de *The Raven* no ensaio *A Filosofia da Composição* (1846), onde desmitifica o frenesi intuitivo e explica o seu *modus operandi* regresso para a composição do poema. Roman Jakobson explica que:

¹⁰ De algum mestre infeliz e acabrunhado/
 Que o implacável destino há castigado (Tradução de Machado de Assis)

A intérmina estada do hóspede sinistro é expressa por uma cadeia de engenhosas paronomásias, parcialmente invertidas, como seria de esperar do *modus operandi* antecipatório, regressivo, desse experimentador, desse mestre do ‘escrever às avessas’, que foi Edgar Allan Poe. (JAKOBSON, 1970, p. 151).

Além disso, a escolha do corvo não foi aleatória. Era pretendido um ser que evocasse um tom lúgubre e, depois do que estudamos da construção simbólica da ave no imaginário coletivo ocidental, não é de se espantar a escolha feliz de Poe:

Daí, pois, ergueu-se imediatamente a ideia de uma criatura não racional, capaz de falar, e muito naturalmente foi sugerida, de início, a de um papagaio, que logo foi substituída pela de um Corvo, como igualmente capaz de falar e infinitamente mais em relação com o tom pretendido. (POE, 1987, p. 115)

A partir dos mitos e conceitos vistos até agora, pretendemos inferir sobre a simbologia do corvo nesta obra que, *a priori*, é a representação da inexorabilidade e inevitabilidade perante a morte. Como vimos desde a Idade Média, a associação do corvo com o mau agouro e o funesto continua presente no imaginário ocidental do século XIX, influenciado pelas religiões cristãs.

Voltando-se para a mitologia grega, de forma semelhante, *The Raven* também retrata um confronto entre uma entidade masculina e uma ave, esta última trazendo a tortura ao lembrar o rapaz sobre a impossibilidade de reencontro com a amada morta. No mito grego, existe o sofrimento físico pela dilaceração do fígado do titã, enquanto, no poema, tem-se o sofrimento psicológico causado pela presença do corvo alegorizando a morte e intensificando o luto do eu-lírico. “Então, um abutre insaciável - o cão alado de Júpiter -, virá arrancar de teu corpo enormes pedaços e - comensal não desejado -, voltará todos os dias para se nutrir de seu fígado negro e sangrento”. (ÉSQUILO, 2009, p. 54). Apesar da tradução em português de Ésquilo apontar uma ave necrófaga que, portanto, reforçaria a relação com o corvo, as demais referências de trabalhos traduzidos para o português, descrevem uma águia.

Além disso, no *Dicionário de mitos literários* são explicitadas as diversas interpretações do mito grego através dos séculos por teóricos da literatura e filosofia:

Depois do Romantismo, Prometeu tornou-se, para a cultura ocidental, o símbolo por excelência da revolta na ordem metafísica e religiosa, como se encarnasse a recusa do absurdo da condição humana. Por volta da metade do século XX, as expressões “homem prometeico”, “humanismo prometeico” entraram em moda para sugerir qualquer atitude desafiadora ou contestatória dos valores tradicionais. (BRUNEL, 1997, 784).

Portanto, podemos fazer outro paralelo entre *The Raven* e o mito de Prometeu não apenas pelo plano iconográfico, mas também através desta citação de Pierre Brunel. Assim como

Prometeu, interpretado por esta chave, o eu-lírico exprime a desolação e revolta por questões que escapam ao nosso conhecimento, ou seja, a inevitabilidade da morte.

Outra questão é o busto de Palas Atenas que, para nós, faz referência direta ao mito presente em *Metamorfoses*, de Ovídio. Desde sua etimologia, o português “corvo”, oriundo do latim *corvus*, remete ao grego *Coronis*. Conforme a narrativa grega exposta inicialmente, a gralha tenta dissuadir o corvo de fazer intrigas. Ela conta-lhe o acontecimento que envolvia a deusa Palas e que, por causa de sua ‘fofoca’, foi punida. De forma similar, o corvo de Poe e o da mitologia grega compartilham do mau agouro; ou, melhor dizendo, das trágicas notícias que trazem àqueles que mantém contato.

O diabolismo também é associado à ave como vemos, repetidamente, nos primeiros versos da 15ª e 16ª estrofes: “*Prophet!*” said I, “*thing of evil!—prophet still, if bird or devil!*”¹¹ Também é evocado na terceira estrofe do 18º verso: “*And his eyes have all the seeming of a demon’s that is dreaming*”.¹² A oscilação do eu-lírico entre a condição inofensiva da ave e a presença do diabo reflete, ainda, traços do mito de Santo Expedito que combateu o mal alegorizado pelo corvo. Estes foram alguns breves apontamentos diante de outras possibilidades de interpretações do corvo vinculada a essa obra. Portanto, em *The Raven*, percebemos que Poe sintetiza estas leituras mitológicas e acrescenta um novo olhar próprio de seu estilo e técnica.

Poe marcou um grande momento de transição e paradoxo entre um mundo clássico e moderno. Vale ressaltar que se criou um mito sobre ele devido a sua vida desregrada, porém o autor que se apresenta para nós através de seu trabalho meticulosamente calculado, é um Poe regrado com resquícios do homem clássico ainda. Ele acrescentou a toda esta tradição a questão psicológica presente em seus personagens que estão sempre no limite entre a razão e a desrazão.

1.2.1. As traduções de *The Raven*

Inegavelmente deve-se à França a difusão universal da obra de Poe. Foi através da tradução de Baudelaire que o mundo literário ocidental tomou conhecimento da novidade e do valor da mensagem do escritor norte-americano. As traduções que de seus contos surgiram em muitos países foram feitas sobre a tradução de Baudelaire e não sobre o original em inglês. (MENDES, 2001, p. 53).

Como sabemos, a repercussão mundial de Edgar Allan Poe foi póstuma, a não ser por *The Raven* (e alguns poucos contos) que triunfou com o autor em vida. O que ajudou a propagar o poema, desde seu surgimento no século XIX, fora dos Estados Unidos, foram as traduções

¹¹ “Profeta! ” Disse eu, “Coisa do mal! Profeta ainda, se pássaro ou diabo”. (Tradução nossa).

¹² “E seus olhos têm toda a aparência de um demônio que está sonhando”. (Tradução nossa).

em vários idiomas. Elas tornaram possíveis a exposição de conteúdos para públicos que não os compreenderiam dentro do idioma da obra original. No entanto, as discussões sobre traduções estão em pauta até hoje levando-se em conta critérios de fidelidade do tradutor acusado, muitas vezes, de deturpar ou depreciar a obra na qual se baseiam.

Seguindo os conceitos de Roman Jakobson, a “tradução interlingual”, ou seja, entre textos em idiomas diferentes, não é nada simples. Deve-se levar em conta tais dificuldades perante as especificidades linguísticas de cada idioma e o contexto histórico em que o texto de partida foi criado. Quando se pensa na tradução de poemas, a polêmica é inesgotável entre os que defendem a impossibilidade de uma correspondência formal e outros que defendem a preservação semântica do texto original. Sobre a poesia, Roman Jakobson defende que:

As categorias sintáticas e morfológicas, as raízes, os afixos, os fonemas e seus componentes (traços distintivos) — em suma, todos os constituintes do código verbal — são confrontados, justapostos, colocados em relação de contiguidade de acordo com o princípio de similaridade e de contraste, e transmitem assim uma significação própria. [...] quer esta dominação seja absoluta ou limitada, a poesia, por definição, é intraduzível. Só é possível a transposição criativa [...] (JAKOBSON, 1970, p. 71).

Portanto, para o linguista russo, é outorgado que se interprete o original pelo tradutor que, a partir de seu domínio intelectual, recriará levando-se em conta as equivalências do código lexical entre os dois sistemas de signos diferentes. No entanto, diante da amplitude de elementos que envolvem um poema como *The Raven*, torna-se um pesadelo para o tradutor levar em conta as correspondências de todos elementos linguísticos envolvidos. Segundo, Claus Clüver:

Se for a função da tradução representar um poema para um leitor estrangeiro, o tradutor que quer reconstruir o sentido do texto em forma de poema precisará decidir quais das práticas significantes no sistema literário do original têm o maior peso para determinar seu significado e então, encontrar equivalentes num sistema acessível à audiência. Isso pode envolver o sacrifício da equivalência semântica no nível linguístico para evidenciar a semântica do nível poético. (In: *Poéticas do visível*, 2006, p.117).

O que ocorre nas traduções da poesia é que, ora priorizam a métrica, ou as rimas, ou as aliterações em detrimento do sentido literal da obra, segundo alguns críticos conservadores. Por exemplo, Claudio Weber Abramo deprecia veementemente todas as traduções de *The Raven* em português e mesmo as versões de Baudelaire e Mallarmé.

É frequente ver traduções em que as exigências da métrica acabam por sobrepujar os requisitos da fidelidade semântica, quando não da própria inteligibilidade, como se a linguagem não passasse de uma sequência de ictos. Como consequência, o leitor do idioma de chegada, que por princípio não tem acesso ao original, toma por expressão do autor aquilo que o tradutor imaginou. (ABRAMO, 2011, p. 22).

Apesar das críticas, o autor não resolve as inquietações da tradução e, imbuído de fazer justiça a Edgar Allan Poe, expõe a sua própria. Sua intenção é a de preservar o conteúdo original deixando de considerar todos os outros recursos, daí o uso da prosa. Mas declara, de antemão, que sua tradução não tem pretensões literárias e deve ser considerada um suporte para críticas, ou seja, um manual. Por fim, seu trabalho *O Corvo: gênese, referências e traduções do poema de Edgar Allan Poe* pretende afirmar radicalmente a impossibilidade de traduzir *The Raven*. O crítico conclui: “Só a mais provável das coincidências permitiria que uma versão com a possível precisão semântica reproduzisse, com precisão equivalente, os desenhos rítmicos e melódicos presentes no original”. (ABRAMO, 2011, p. 21). Se considerássemos tal conservadorismo, estaríamos condenados à eterna “estagnação estética”. Assim, toda poesia precisaria ser lida dentro do sistema de códigos original em que foi criada, o que limitaria o seu acesso a outros públicos sem o domínio desses códigos. “Nessa medida, o problema da tão falada “fidelidade” é mais uma questão de ideologia, porque o signo não pode ser “fiel” ou “infidel” ao objeto, pois como substituto só pode apontar para ele”. (PLAZA, 2013, p. 32).

Em uma atitude quase apostólica, Charles Baudelaire em sua tradução de *The Raven*, não se viu digno de traduzir as rimas e sonoridades e, por isso, também optou pela prosa. Foi a primeira tradução do poema na França, publicada na revista *L'Artiste*, em 1853. Em cartas e artigos compilados no livro *Ensaio sobre Edgar Allan Poe*, é expressa a admiração que Baudelaire nutria pelos contos do mestre do horror. Ele dedicou-se a traduzi-los e divulgá-los. Além de admirar, o autor das *Flores do Mal* se identificava com as conturbações de Poe, já que ambos tinham em comum a vida desregrada e o abuso de álcool e drogas.

Na elaboração da prosa aplicada à poesia, há necessariamente uma terrível imperfeição; mas o mal seria ainda maior numa macaqueada rimada. O leitor compreenderá que me é impossível dar-lhe uma ideia exata da sonoridade profunda e lúgubre, da potente monotonia desses versos, cujas rimas longas e triplas soam como um dobre de melancolia. Esse é bem o poema da insônia, do desespero. Nada nele falta: nem a febre das ideias, nem a violência das cores, nem o raciocínio doentio, nem o terror gagá, nem mesmo essa alegria bizarra da dor que a torna mais terrível. (BAUDELAIRE, 2003, p. 20).

Contra qualquer dogmatismo nesta dissertação, defendemos a liberdade poética. Entendemos que as traduções, ao referirem-se à obra original, as mantêm vivas comunicando-as para um maior número de pessoas e atualizando-as, conforme as experiências e o contexto histórico do tradutor. Cada tradutor interpretará distintamente um mesmo texto de partida, segundo os seus critérios linguísticos. O resultado serão diversas traduções interlinguais como ocorre em *The Raven*, cada uma com suas peculiaridades e valores estéticos diferentes.

Haroldo de Campos foi um dos principais teóricos do Brasil que se posiciona a favor das transformações que ocorrem no ato tradutório e propôs os conceitos de *transcrição*, *transluciferação* e *recriação*. Em *Metalinguagem & outras metas* (1992), o autor afirma que “[...] a tradução de textos criativos será sempre recriação ou criação paralela e autônoma, porém recíproca. Quanto mais inçado de dificuldades esse texto, mais recriável, mais sedutor enquanto possibilidade aberta de recriação”. (CAMPOS, 1992. p. 35).

Segundo Carlos Daghljan, pode-se dizer que Poe começa a ser conhecido no Brasil através das traduções de *The Raven*, no século XX. Em *A recepção de Poe na literatura, brasileira* (2003), o autor expõe todos os escritores nacionais possivelmente inspirados por Poe, desde o romantismo até a contemporaneidade. Das várias traduções para o português que surgem, as duas mais conhecidas ainda são a de Machado de Assis, publicada no Rio de Janeiro em 1883, e a de Fernando Pessoa, publicada em 1924, na revista *Athena*. A versão do escritor lisbonense se tornou consagrada pelo seu esforço na preservação do ritmo e métrica, conforme o original:

E o corvo, na noite infinda, está ainda, está ainda
 No alvo busto de Atena que há por sobre os meus umbrais.
 Seu olhar tem a medonha cor de um demônio que sonha,
 E a luz lança-lhe a tristonha sombra no chão há mais e mais,
 Libertar-se-á... nunca mais!

Em *A operação do texto* (1976), Haroldo de Campos, à luz de estudos prévios de Roman Jakobson, analisa a última estrofe do poema e algumas de suas traduções, inclusive a de Pessoa, sobre a qual diz:

Sem esquecer que a escolha de palavras, em Pessoa, é geralmente eficaz na estrofe examinada, tendo o seu ponto alto no verso 3, onde, embora afastando-se do léxico do original (neste não existe a “medonha dor”), o poeta fica dentro do clima desejado e prepara as aliterações e rimas que configuram o referido verso 3 e o que se lhe segue; a bela imagem “um demônio que sonha” é assim integralmente preservada. (CAMPOS, 1976, p. 32).

Mesmo assim, Haroldo aponta nesse livro algumas escolhas indevidas por parte dos tradutores e tenta reproduzir o quanto possível os efeitos fônicos e a escrita regressiva da última estrofe do poema:

E o corvo, sem revôo, pára e poussa, pára e poussa
 No pálido busto de Palas, justo sobre meus umbrais;
 E seus olhos têm o fogo de um demônio que repoussa,
 E o lampião no soalho faz, torvo, a sombra onde ele jaz;
 Ergue o vôo - nunca mais!

A única tradução em prosa no Brasil de que temos conhecimento, ficou a cargo de Rubens Francisco Luchetti, que a publicou em 1976. Na França, além de Baudelaire, Stéphane Mallarmé dedicou-se à tradução do poema de Poe. Além disso, o poema despertou interesse devido ao trabalho em parceria com o pintor Édouard Manet. Enquanto o escritor dedicou-se à tradução interlingual, foi tarefa do pintor traduzir as palavras em imagens.

A publicação de “The raven/Le corbeau” foi, portanto, um acontecimento de vanguarda tanto na literatura como na pintura. Ambos lutaram para unir as artes num único objeto físico e é neste sentido que esta edição de “O corvo” avança a arte do livro, pois nela imagem e palavra estão em equilíbrio e podem ser vistas conjuntamente como um todo. (DINIZ; CADÔR, 2009, p. 331).

A terceira forma de interpretação do signo verbal, segundo Roman Jakobson, é chamada de tradução *intersemiótica* ou *transmutação* que consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais. Este postulado deu margem para estudos que trataram de analisar a correspondência entre diferentes linguagens como se propôs Júlio Plaza:

A operação tradutora como trânsito criativo de linguagens nada tem a ver com fidelidade, pois ela cria sua própria verdade e uma relação fortemente tramada entre seus diversos momentos, ou seja, entre passado-presente-futuro, lugar-tempo onde se processa o movimento de transformação de estruturas e eventos. (PLAZA, 2013, p. 1)

E, numa tradução intersemiótica, os signos empregados têm a tendência a formar novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas que, pela sua própria característica diferencial, tendem a se desvincular do original. A eleição de um sistema de signos, portanto, induz a linguagem a tomar caminhos e encaminhamentos inerentes à sua estrutura. (PLAZA, 2013, p. 30)

Portanto, muito próximo do pensamento de Haroldo de Campos, na teoria de Júlio Plaza é desvinculado qualquer critério de fidelidade ao original. Mais do que isso, devemos levar em conta o contexto histórico em que a obra foi recriada, além das peculiaridades do suporte e seus materiais de expressão.

1.2.2. As traduções pictóricas

1.2.2.1. Manet e Mallarmé¹³

O escritor francês, Stéphane Mallarmé, viajou em 1863 para a Inglaterra a fim de aprender a língua inglesa e conseguir ler plenamente as obras do admirado Edgar Allan Poe. Sua reputação como escritor aumentou nos anos 1870, principalmente com a tradução de *The Raven* para o idioma francês, em 1875. A sua publicação consiste num “livro de pintor”, forma de arte típica de Paris no século XIX, com edição limitada que unia textos e gravuras originais neste mesmo suporte. As ilustrações foram feitas pelo, não menos ilustre pintor, Édouard Manet, amigo íntimo do escritor. Claus Clüver propôs-se a estudar esta tradução e, segundo o teórico, ao descrever a obra:

O texto de Poe é reproduzido em inglês, com suas dezoito estrofes divididas em grupos de quatro, cinco, cinco e quatro. Cada grupo é impresso na página esquerda, tendo no lado oposto uma litografia de Manet, que também forneceu imagens da cabeça de um corvo, para o frontispício, e de um corvo voando, para o “ex libris”. Cada conjunto de duas páginas, com o texto de Poe e a ilustração de Manet, é seguido por um conjunto em que a página esquerda se encontra em branco e, na direita, está a tradução em prosa das estrofes de Poe por Stéphane Mallarmé. Este conjunto ocupa, então, a mesma posição do conjunto anterior. Ao leitor são oferecidas tanto uma tradução interlingual quanto uma transposição intersemiótica do texto de Poe. As quatro litografias de Manet, que podem ser lidas como correspondentes tanto ao conteúdo geral do texto da página ao lado como a um verso específico, ou a um grupo de versos, levar-nos-iam a refletir sobre sua adequação ao texto em inglês; elas parecem corresponder a ele no que podemos chamar de “qualidades essenciais”, enquanto empregam uma linguagem visual que aponta para o futuro ao invés de apontar para a retórica verbal da década de 1840, especificamente a de Poe. (In: *Poéticas do visível*, 2006, p. 140-142).

Mallarmé foi figura central do movimento simbolista enquanto, Manet, a sua revelia, foi considerado integrante do impressionismo. Independente de normas estéticas consagradas na história da arte, é patente que ambos os artistas se assemelhavam por não representarem as coisas em si mesmas, mas sugestões e sensações que estas coisas produziam. Desta forma, a relação entre a poética de Mallarmé e os traços de Manet são similares, demarcando a fronteira entre a arte clássica e moderna. Em outubro de 1873, os dois artistas se conheceram e, apesar da amizade de Manet com outros escritores franceses como Baudelaire, foi com Mallarmé que o pintor se identificou, chegando a homenagear o amigo com a famosa pintura de seu retrato fumando cachimbo.

¹³Para uma leitura mais ampla, sugerimos o artigo *A relação entre imagem e texto em “O Corvo”*, de Thaís Flores Nogueira Diniz e Amir Brito Cadôr que estudam estas imagens numa análise estética consistente.

Mallarmé sonhava criar algo que durasse além do efêmero: um eco de Baudelaire. O movimento simbolista, do qual se tornou o sumo sacerdote, já havia começado com Baudelaire. [...] Tal como os pintores impressionistas, os escritores simbolistas buscavam transmitir impressões, sugerir e não declarar, revelar o eterno no pessoal. As coisas comuns, memórias e sonhos, o intangível, o evanescente e o fragmentário deviam fundir-se num todo significativo”. [...] Além das origens semelhantes, do apego ao gênio Baudelaire, da dedicação à disciplina formal e da busca de uma nova expressão, Manet e Mallarmé parecem ter compartilhado uma visão semelhante de suas respectivas produções artísticas. (BROMBERT, 1998, p. 378).

Curiosamente, no livro biográfico *Edouard Manet: rebelde de casaca* (1998), fica explícita certa relutância do pintor em embarcar neste projeto desafiador que era a tradução pictórica de *The Raven*. Mallarmé escreve convidando Manet para que fizesse as ilustrações de algumas traduções de poemas de Poe, mas o amigo, insatisfeito com a sua saúde, responde negativamente. Apesar do gosto em participar de projetos com Mallarmé, Manet não se sente capaz de fazê-lo, naquele momento: “Não tenho modelo nem, sobretudo, imaginação. Não criaria nada de valioso. Perdoa-me”. (MANET apud BROMBERT, 1998, p. 497). Alguns dias mais tarde, o pintor muda de ideia e aceita a empreitada e, por meio da descrição de alguns elementos decorativos de seu ateliê, percebemos o encanto que este projeto provocou no pintor. “Sobre a lareira havia vasos orientais e uma Minerva de gesso com um corvo empalhado em seu capacete: o modelo das ilustrações que ele fizera um ano antes para a tradução em prosa de *O corvo*, de Poe, por Mallarmé”. (BROMBERT, 1998, p. 429).

Apesar do reconhecimento do pintor por sua variedade de cores através da tinta e do pincel - elementos típicos da estética impressionista - foi utilizando-se de técnicas litográficas que as gravuras da tradução pictórica foram criadas, conforme vemos nas figuras 5 e 6.



Figura 5 - À esquerda, o corvo adentrando o quarto do poeta. Figura 6 - À direita, a sombra do corvo.

Esta técnica faz uso do lápis gorduroso sobre a matriz e permitiu que Manet se expressasse através de traços tensivos, altos contrastes e ausência de cores. “Tanto na tradução interlingual quanto na transposição intersemiótica o sentido atribuído ao texto original, seja ele poema ou pintura, é o resultado de uma interpretação”. (In: *Poéticas do visível*, 2006, p. 117).

1.2.2.2. Gustave Doré

Paul Gustave Doré ficou conhecido, principalmente, por suas ilustrações extremamente detalhadas em formato de xilogravura¹⁴ produzidas em meados do século XIX. Também se enveredou na pintura e escultura, mas sem conquistar o mesmo reconhecimento, apesar de sua habilidade. O gosto pela literatura despertou-lhe o interesse em traduzir textos literários em ilustrações fantasiosas, resultando em seu portfólio mais de cento e vinte obras baseadas em narrativas consagradas da cultura europeia ocidental. Seu último trabalho ilustrado, publicado postumamente, foi *The Raven* (1884), que conta com quase trinta imagens, todas entalhadas em placas de madeira, que se alternam com versos do poema em idioma original. O destaque para esta magnífica recriação são os elementos extras que formam uma rede de outras referências textuais que o artista tomou a liberdade de incluir. Com isso, ele transgrediu as fronteiras do que está expresso no poema de Poe, resultando em algo novo e, portanto, amplificando a obra original. “No caso da função poética, contudo, um signo traduz o outro não para completá-lo, mas para reverberá-lo, para criar com ele uma ressonância” [...] (PLAZA, 2013, p. 27).

O ambiente é suntuoso, no interior e no exterior deduzimos que a moradia do poeta era um castelo ou palácio, ou seja, arquiteturas que colaboram para uma atmosfera mais sombria. O quarto ocupado pelo poeta é adornado com objetos os quais Edgar Allan Poe havia se referido em seu ensaio *Filosofia do Mobiliário* (1840) como, por exemplo, a poltrona acolchoada, a escrivaninha e o lampião. No quarto, o amante é assombrado pela alma de sua amada morta, juntamente com outras divindades angelicais citadas no quarto verso da 16ª estrofe do poema: “*It shall clasp a sainted maiden whom the angels name Lenore*”.

A lareira que Gustave Doré inseriu no aposento é fruto de sua liberdade para recriar, já que não há menção ou indício deste elemento no poema. Mais do que um recurso arquitetônico, a lareira enfatiza o estado reflexivo do eu-lírico, conforme notamos nas figuras 7 e 8.

¹⁴É uma técnica em que se entalha na madeira, com ajuda de um instrumento cortante, a figura ou forma (matriz) que se pretende imprimir. Após este procedimento, usa-se um rolo de borracha embebida em tinta, tocando só as partes elevadas do entalhe. O final do processo é a impressão em alto relevo em papel ou pano especial, que fica impregnado com a tinta, revelando a figura.



Figura 7 - À direita, o poeta e a alma da amada. Figura 8 - À esquerda, o poeta na companhia dos anjos.

A presença do Ceifador¹⁵, que não é expresso no poema, juntamente com o cemitério em destaque numa gravura exclusiva, são elementos que sugerem o diálogo com outro poema mais antigo. Mesmo sem a comprovação de Poe, existe a hipótese de que a sua escolha pelo nome Lenore não tenha surgido aleatoriamente. Em 1773, Gottfried August Bürger escreveu seu famoso poema *Lenore* que teve grande repercussão na época e marcou o pré-romantismo alemão, influenciando vários outros poetas sucessores.

O poema conta a história da jovem chamada Lenore que aguarda ansiosamente o retorno de seu noivo, William, que fora lutar na Guerra dos Sete Anos, embora a batalha já tenha terminado. Sem notícias de seu amado, enquanto os outros soldados retornam para suas casas, Lenore, cheia de angústia, renuncia a Deus porque se julga não merecedora de tamanho sofrimento. Um dia, à meia-noite, um homem misterioso, semelhante a seu noivo, aparece à procura da jovem, convidando-a para um passeio a cavalo. Ela aceita o convite e ambos cavalgam velozmente por paisagens misteriosas até o nascer do sol, quando a jornada termina às portas do cemitério. Enquanto o cavalo passa pelas lápides, o cavaleiro começa a perder sua aparência humana e é revelada a Morte, com a forma de um esqueleto segurando uma foice em

¹⁵ O *Grim Reaper*, mais conhecido como O Ceifador, no Brasil, é alegoria comum da morte no imaginário coletivo ocidental, representado por um esqueleto vestido de preto que carrega uma foice para desprender a alma de corpo. O Ceifador também “exprime a evolução importante, o luto, a transformação dos seres e das coisas, a mudança, a fatalidade irreversível [...]”. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1998, p. 622).

uma das mãos e uma ampulheta noutra. Ela é encaminhada ao túmulo onde residem os restos mortais de seu amado, William, com quem se juntará como punição por virar-se contra Deus.

Independente da confissão de Poe, a partir das figuras 9 e 10, notemos a sugestão que Gustave Doré faz à balada gótica. A figura à esquerda traz a Morte, alegorizada pelo esqueleto com a foice, abraçada com a alma de Lenore vagando pelo campo. A figura à direita, ao trazer a Morte segurando uma ampulheta, reforça ainda mais o diálogo com a obra de Bürger.



Figura 9 – À esquerda, a Morte levando Lenore. Figura 10 – À direita, a Morte segurando a ampulheta.¹⁶

Além disso, Gustave Doré recorre a elementos da mitologia grega para elaborar o tema, pois, além do busto de Palas Atenas no qual o corvo se empoleira, ele inclui imagens da deusa Ananke, controladora do destino dos mortais. Sua presença enfatiza a fatalidade e o enigma da morte sustentado, também, pela figura da esfinge presente na última gravura, como estátua decorativa do túmulo o qual presumimos ser de Lenore. Conforme podemos notar através das figuras 11 e 12, a última ilustração em *The Raven* parafraseia um trabalho anterior de Gustave Doré, o quadro *L'Enigme*, de 1871. Nas duas ilustrações notamos uma distribuição de elementos e figuras muito similares. Ou seja, há uma entidade em lamentos, à esquerda, com os braços estendidos abraçando a esfinge, ao pé de uma colina.

¹⁶ Estas duas imagens foram digitalmente editadas a fim de aproximarmos e enquadrarmos apenas os elementos de interesse para a comparação.

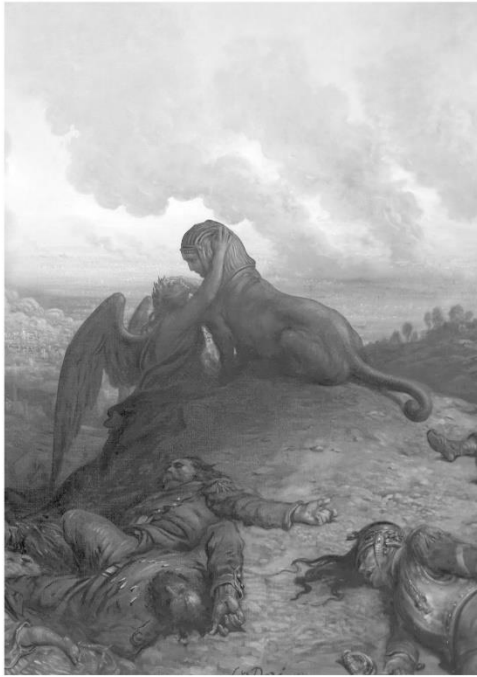


Figura 11 – À esquerda, *L'Enigme* (1871)¹⁷. Figura 12 - À direita, última gravura de *The Raven* (1884).

Nesta breve análise, notamos que Gustave Doré incorporou, em seu trabalho, outros variados elementos que o enriqueceram, revelando a autonomia que um tradutor deve usufruir para seu processo de criação. Ora identificados pela deusa Ananque, ora pela esfinge ou pelo Ceifador, todas estas alegorias reforçam, juntamente com o corvo, o tema sobre o mistério da inevitabilidade da morte.

1.2.2.3. Representações do corvo na contemporaneidade

Apesar da existência de algumas poucas espécies de corvídeos no Brasil, o *Corvus corax*, relativo ao poema de E. A. Poe, não é encontrado em nosso território. Mesmo assim, através da herança cultural europeia, sua presença é forte em nosso imaginário coletivo, bem como o poema *The Raven*. Portanto, existe sim uma tradição de Edgar Allan Poe no país, propagada por autores como Rubens Francisco Luchetti, grande divulgador do mestre do horror¹⁸. “Muitos críticos e criadores discutem a questão de que não há criação sem tradição: uma obra não pode viver nos séculos futuros se não se nutriu dos séculos passados. Nenhum artista, de nenhuma arte, tem seu significado completo sozinho”. (SALLES, 1998, p. 42).

¹⁷ A imagem do quadro *L'Enigme* (1871) foi digitalmente editada neste trabalho a fim de enquadrarmos apenas os elementos de interesse e facilitarmos a comparação com a última gravura de *The Raven* (1884).

¹⁸ Além dos vários contos escritos, Rubens Francisco Luchetti também é roteirista, conceituadíssimo, nos filmes de horror brasileiro. Trabalhou com cineastas como Ivan Cardoso e José Mojica Marins.

Um dos inúmeros trabalhos de R. F. Luchetti que exemplifica tal tradição, está presente no livro, *O Corvo: um livro colaborativo*, lançado em 2015 e que reúne 60 releituras entre contos e poemas. Aliás, o livro traz também 15 ilustrações com estéticas variadas e peculiares de cada ilustrador para expressar as perturbações provocadas por *The Raven*, de E. A. Poe. Os autores se apropriaram de elementos da obra original e a recriaram sob uma nova perspectiva:

“[...] o signo estético, quando é traduzido por outro signo estético, mantém com este uma conexão por similaridade e contiguidade por referência. A tradução mantém uma relação íntima com seu original, ao qual deve sua existência, mas é nela que “a vida do original alcança sua expansão póstuma mais vasta e sempre renovada”. (PLAZA, 2013, p. 32).

Por exemplo, o conto, *A única testemunha*, de autoria de R. F. Luchetti, trata-se de uma história criminal narrada pelo próprio assassino. Ou seja, em primeira pessoa, à maneira dos contos de Poe. O narrador revela seu plano sanguinário de matar a própria tia a fim de obter toda sua fortuna, já que é o único herdeiro e urge em quitar várias dívidas. Referências a outros trabalhos de Edgar Allan Poe são evocadas pela presença de um gato preto que acompanha o criminoso até o local do crime e, também, a admiração da tia pelo conto, *Ligea*. Como não poderia faltar, há a presença de um corvo de estimação da tia chamado Edgar, em homenagem ao escritor norte-americano.

Outro exemplo de recriação é o poema *O ponto de vista do corvo*, escrito por Caroline Policarpo Veloso, e que traz a ave relatando o conturbado encontro com o poeta, tratando-se de uma paródia da obra original. O corvo, na noite fria, avista uma janela iluminada e ali pensa em pedir abrigo, sem saber a desgraça que o esperava. À procura de um lugar para descansar, foi escorraçado e insultado por um maluco que se tratava de Edgar Allan Poe. Então o corvo diz que, diante de tantas grosserias, nunca mais voltará àquele aposento.

Fora do território nacional, vale a pena mencionarmos outros trabalhos que envolvem a presença do corvo em seus temas. Nos Estados Unidos, o renomado poeta Robert Frost, em *Dust of Snow*¹⁹ (1923), traz um olhar diferente em relação à proposta de Poe. Ao contrário dos cálculos rebuscados em *The Raven*, o curtíssimo poema de Robert Frost apresenta apenas duas estrofes, com quatro versos cada, esquemas de rimas convencionais e linguagem coloquial. O eu-lírico está sentado sob uma árvore de cicuta, chateado diante de um momento ruim pelo qual está passando. Quando um corvo sobre a árvore se mexe, derruba um pouco de neve que cai sobre o poeta e o simples gesto da ave, ao invés de irritá-lo, alivia seu humor e lhe salva o dia.

¹⁹ *The way a crow /Shook down on me/The dust of snow/From a hemlock tree
Has given my heart/A change of mood/And saved some part/Of a day I had rued.*

O autor nos mostra como os pequenos acontecimentos podem fazer grande diferença em nossas vidas e é curiosa sua escolha de figuras para representar isto. A cicuta é conhecida devido à sua toxicidade e pode ser interpretada, aqui, como o mau humor que, de alguma forma, envenena nossas vidas. Em oposição, temos a figura da neve representando leveza, frescor e pureza dos estados de alma. Diferentemente do que ocorre na obra de E. A. Poe, o ato do corvo em *Dust of Snow* atenua, ao invés de piorar o estado emocional do eu-lírico e, portanto, Robert Frost dá outro olhar simbólico para a ave, representando-a como algo positivo.

De forma análoga, a antológica banda de rock progressivo inglesa, Jethro Tull, também abordou o corvo como um benfeitor na canção *Jack Frost and the Hooded Crow* que se encontra no álbum *The Jethro Tull Christmas Album*, lançado em 30 de setembro de 2003. A letra conta que o corvo acompanha Jack Frost, entidade lendária pertencente ao folclore do norte europeu e cuja missão é trazer o inverno e, conseqüentemente, a neve. Juntos, eles despertam o ato de caridade dos mais abastados para com os pobres na época de Natal. O título, “*hooded crow*” sugere outra espécie da família dos corvídeos que se trata do *Corvus cornix*, mais conhecido como “corvo de capuz” ou “gralha cinzenta”, pelo fato de ter a cabeça e as asas pretas, enquanto o resto do seu corpo é cinza.

1.2.3. *The Raven*, de Poe, no audiovisual

Não foram somente algumas tradições antigas, mas a arte erudita também sofreu traduções ao longo do tempo e foi incorporada à cultura popular através dos meios de comunicação. Pensando no cinema, desde seu surgimento houve transposições de mitos, lendas e romances para o público comum. Assim que surgiu, o meio teve como prerrogativa abranger maior quantidade de espectadores do que um livro. Ao retratar estas obras, o cinema libertava esses textos do círculo recluso de intelectuais, para propagá-los à grande massa.

São inúmeras as obras audiovisuais existentes que foram inspiradas na literatura de Edgar Allan Poe. Suas origens remontam aos primeiros tempos do cinema, revelando o interesse e prestígio do escritor, já no início do século XX. Se levarmos em conta que Poe foi célebre não apenas pelo terror de suas obras, mas também pelo raciocínio lógico de seus contos policiais, a presença direta ou indireta de sua literatura impregnou filmes de vários gêneros, em várias épocas. Diante disso, citar todos eles iria estender demais nosso recorte e desvirtuaria o nosso foco. Portanto, nos concentraremos em obras que retratem o contato entre corvo e homem e que desta relação, suscite uma narrativa fílmica autônoma. Devemos levar em conta que cada

processo de tradução *intersemiótica* deve ser interpretado como uma nova experiência, levando-se em conta especificidades do meio em que é comunicada.

O processo tradutor intersemiótico sofre a influência não somente dos procedimentos de linguagem, mas também dos suportes e meios empregados, pois que neles estão embutidos tanto a história quanto seus procedimentos. [...] as formas da linguagem atual, junto com as formas técnicas produtivas, contaminam e semantizam a leitura da história assim como determinam a recepção, ao mesmo tempo em que elas definem sua própria historicidade. (PLAZA, 2013, p. 10).

No caso das traduções que veremos, trata-se da passagem entre a linguagem verbal e poética para a cinematográfica que envolve uma variedade de competências. Enquanto para escrever um conto, poesia ou romance vale-se, geralmente, de um autor, o cinema envolve uma rede de profissionais como diretor, roteiristas, produtores. Além disso, em sua linguagem sincrética, o cinema utiliza-se não só de palavras, como um escritor, mas de outros recursos expressivos como fotografia, montagem, música, efeitos sonoros e visuais. De forma alguma esta comparação pretende ser tendenciosa em favor do cinema, pois o que queremos é deixar claro que cada meio possui suas peculiaridades que devem ser levadas em conta nas análises dos processos tradutórios.

1.2.3.1. Edgar Allen Poe (1909)

A primeira obra cinematográfica a abordar o poema foi *Edgar Allen Poe* (1909) dirigido por D.W. Griffith, mestre da continuidade, no período em que trabalhou na American Mutoscope & Biograph Company, entre 1908 a 1913. Apesar das contribuições de Griffith para as técnicas cinematográficas, este curto filme preserva as características do primeiro cinema em um período anterior à formação da linguagem clássica. O filme está inscrito em um contexto de transposições de obras literárias e teatrais para o cinema a fim de atrair, principalmente, a classe média burguesa, ao invés da operária. Também é neste contexto que iniciam as experimentações narrativas para o cinema, até então voltado para o espetáculo, ao invés da narração.

De 1895 a 1908 temos um cinema preocupado em surpreender o espectador, estruturado em um ou mais planos autônomos, arranjados como os números de variedades, consumido em performances em que os exibidores têm grande participação na ordenação dos filmes e no acompanhamento sonoro, um cinema cujos eventuais atores utilizam uma gestualidade afetada e exagerada (proveniente do melodrama), muitas vezes se dirigindo ao espectador. (COSTA, 2005, p. 112).

O filme é constituído por apenas cinco planos-sequências enquadrados de um ponto de vista fixo da câmera. Uma nota inicial nos informa a ausência dos intertítulos originais perdidos

e sobre a confusão do nome do escritor. A empresa cinematográfica estava apressada em terminar o filme, a tempo, para a celebração do centenário de nascimento de Poe, o que acarretou o lançamento sem a correção do sobrenome de Allen para Allan.

A ação acontece frontalmente com o deslocamento dos atores em sentido horizontal à câmera e envolve questões biográficas de Poe. O primeiro plano-sequência apresenta Virgínia, enferma em seu leito, num cômodo simples. Ao entrar no quarto e se deparar com sua amada doente, Poe gesticula em lamentações pela miséria em que se encontram conforme vemos na figura 13. A cenografia do cômodo é muito simples, o escritor retira o casaco para cobrir sua amada e se desespera pela falta de comida em que se encontram. Em um truque simples de montagem, aparece um corvo sobre uma estátua. Devido à distância da câmera fixa, é difícil visualizarmos os detalhes do cenário, porém pressupõe-se ser o busto de Palas Atenas, mencionado em *The Raven*. O corvo não se movimenta, dando a entender que se trata de um boneco ou animal empalhado. Consternado e inspirado com o aparecimento da ave, o escritor inicia seu poema e, otimista, mostra-o à sua esposa que permanece deitada.



Figura 13 - Primeiro plano-sequência.

No próximo plano, o cenário muda para uma sala que pressupomos ser uma editora de revista ou jornal. Poe adentra o cômodo e mostra seu mais novo trabalho a dois rapazes, na intenção de publicá-lo, porém é menosprezado e deixa a sala, cabisbaixo. No plano seguinte, tem-se outra sala com mais dois editores. O escritor entra e mostra sua obra, primeiramente, a uma mulher que o trata com escárnio ao ler um trecho em voz alta. Já descrente e saindo da sala, o escritor é interceptado pelo outro editor presente, que pede para ler o poema. Ele gosta

muito e compra o direito de publicá-lo, entregando uma quantia de dinheiro a Poe que se despede sorridente.

O quarto e quinto planos mostra o mesmo cenário do primeiro: o cômodo simples do casal. A câmera mais próxima ressalta a agonia de Virgínia e, conseqüentemente, a morte. No último plano, em ângulo mais aberto, o escritor entra no quarto, feliz com alguns mantimentos em uma cesta. Porém, é tarde demais. Virgínia está morta e o corvo continua pousado no busto. O escritor gesticula enfaticamente contra a ave e o filme termina com ele caído, em prantos, sobre o cadáver de sua esposa.

Apesar de referir-se a momentos da vida de Poe, não devemos atrelar esta narrativa, fielmente, à biografia do autor. O filme é uma ficção na qual vida e obra se entrecruzam, condensando em um só momento duas ações em épocas distintas na vida de Poe, ou seja, a morte de Virgínia e a publicação de *The Raven*. Ao contrário do que muitos pensam, Virgínia estava viva quando o poema foi publicado e conquistou o seu esplendor. Mesmo com a sua saúde fragilizada durante anos, ela viria a falecer apenas em 30 de janeiro de 1947, na casinhola de Fordham, em Nova York, data posterior a publicação de *The Raven*.

1.2.3.2. *The Raven* (1915)

Assim como o antecessor, este outro filme, dirigido por Charles Brabin, também cria uma ficção a partir da biografia de Poe e seu poema seminal. A película, é uma transposição da peça teatral *The Raven: The Love Story of Edgar Allan Poe*, de George C. Hazelton. Não vem ao caso analisarmos os critérios da transposição e, sim, nos concentrarmos apenas nesta obra cinematográfica.

No início, o filme traça toda a linhagem irlandesa dos ancestrais de Poe, desde o seu nascimento, a adoção pela família de John Allan, até a vida de excessos na universidade, entre outros incidentes que não são o foco para esta pesquisa. O que nos importa é como foi retratado, ficcionalmente, o momento da composição do poema, *The Raven*. Após se embriagar de vinho, Poe tem o que parece ser uma alucinação. Neste momento, o escritor se torna o eu-lírico de sua própria obra e, enquanto as imagens retratam o encontro com a ave, os intertítulos apresentam trechos e versos do poema.

Sozinho, sentado na poltrona, Poe ouve uma batida ao lado de fora do aposento. A porta se move por conta própria e, em uma trucagem de fusão, vemos o esboço de um grande pássaro preto. Poe se levanta, abre a porta e não há ninguém lá fora. Em seguida, temos um plano que, a princípio, não faria relação direta com o poema. Em plano geral, notamos a silhueta do amante

se debruçando no que parece ser uma rocha e o aparecimento do fantasma de sua amada. Porém, mais do que isso, este plano é a primeira relação do filme com as xilogravuras de Gustave Doré. O eu-lírico se lamenta aparentemente no túmulo ornamentado com a escultura de uma esfinge, conforme a última xilogravura na obra de Doré. Notamos isto através das figuras 14 e 15.



Figura 14 - À direita, a estátua tumular presente no filme. Figura 15 - À direita, a estátua na obra de Doré.

O próximo plano mostra que a cena tumular não passou de um devaneio. Poe fecha a porta e enche sua taça com vinho que, no devaneio do escritor, se transforma em uma caveira, em outro truque simples de fusão. No poema, não vemos em momento algum a presença da morte representada por caveiras ou esqueletos. Mas, é com Doré que estas imagens grotescas contrastam com as imagens angelicais retratadas no filme, conforme vemos nas figuras 16 e 17.



Figura 16 – À esquerda, a caveira no filme. Figura 17 – À direita, o esqueleto na obra de Doré.

Finalmente, o corvo adentra o aposento após o amante perceber que as batidas vinham da janela e abri-la. Os próximos planos irão mostrar a ave e, em seguida, Poe em lamentações. Nos intertítulos, nota-se em evidência a palavra *nevermore*, estribilho marcante na obra. Presume-se que tais cartelas com a resposta do corvo tenham sido inseridas, posteriormente, nesta versão que analisamos, diante da diferença de deterioração com as outras. Provavelmente, acredita-se que os originais manteriam o mesmo padrão. No entanto, isto é apenas especulação e necessita de mais estudo.

Portanto, notamos nesta película, além da contemplação ao poema, outras referências aos desenhos de Gustave Doré diante da concepção dos enquadramentos e elementos de cena. Como dito anteriormente, Doré consegue representar de forma soturna as imagens poéticas do poema, com destaque para e dos anjos descritos no segundo e terceiro versos da décima quarta estrofe, conforme as figuras 18 e 19:

Swung by Seraphim whose foot-falls tinkled on the tufted floor.

“Wretched”, I cried, “thy God hath lent thee - by these angels he hath sent thee



Figura 18 – À esquerda, os anjos presentes na filme. Figura 19 – À direita, os anjos na obra de Doré.

O artista também consegue representar o espectro de Lenore a perturbar o eu-lírico, como fez Gustave Doré. Podemos notar tais similaridades através das figuras 20 e 21.



Figura 20 – À esquerda, o espectro de Lenore no filme. Figura 21 – À direita, o espectro de Lenore em Doré.

De forma análoga, Brabin evocou estes elementos sobrenaturais através das trucagens características dos recursos existentes de efeitos visuais, na época. Por fim, este trecho de maior interesse termina com o estranho plano de um anjo ou da alma de Lenore que surge e fica parada ao lado de Poe. Mais uma vez, temos uma forte referência à obra de Doré pela similaridade do enquadramento e elementos de cena conforme notamos nas figuras 22 e 23. Inerte na poltrona, sua alma sai de seu corpo. E, como numa projeção astral, o escritor olha assustado e sai de cena, acompanhando o espectro em um truque cinematográfico simples, de sobreposição. O plano permanece sem cortes com Poe ainda desmaiado na poltrona, até que seu corpo desliza e cai no chão, com os braços abertos, como numa crucificação. Sua alma não se erguerá do chão nunca mais, como é expresso no intertítulo que traz o último verso do poema.



Figura 22 – À esquerda, o enquadramento do filme. Figura 23 – À direita, a ilustração de Doré.

Em seguida, ocorre uma elipse temporal indicada pelo intertítulo e o filme irá retratar a miséria, doença e morte de Virgínia. Percebemos enquadramentos semelhantes com o *Edgar Allen Poe* (1908), porém com a adição de uma figura importantíssima na vida do casal, a tia e sogra do escritor, Maria Clemm. Ela esteve com o casal auxiliando-os durante as dificuldades

e cuidou de Poe, mesmo após a morte de Virgínia. Mesmo com algumas incoerências, outros incidentes neste filme correspondem à real história de Poe. Diante do frio e da prostração de Virgínia, destaca-se a inclusão do gato, além do capote retratado no filme de Griffith, que Poe usava para ajudar a aquecer sua esposa, como é ressaltado em sua biografia. “Jazia numa cama de palha, enrolada no capote de seu marido e com um gato de estimação no colo para fornecer-lhe calor”. (ALLEN, 2001, p. 40).

Presume-se que a película esteja incompleta e, portanto, desconhecemos o final. Ela termina com a introdução de outra personagem o que nos é informado pelos intertítulos ser Sarah Helen Whitman, escritora que Poe cortejava e com quem pretendia se casar. No entanto, o filme termina sem eles terem se conhecido e sem a morte de Poe, fato mais controverso na biografia do escritor e que jamais deveria ser isentado. Isto reforça a hipótese de perda do final.

Apesar da proximidade entre os filmes de Griffith e de Brabin, percebemos um aperfeiçoamento das técnicas narrativas em *The Raven* (1915). A câmera já se libertou do tripé para perscrutar a diegese através dos *travellings* e panorâmicas. Além disso, temos a cadeia de planos em diferentes ângulos entre eles, o uso de *close-ups* em expressões faciais e objetos que facilitaram o entendimento da narrativa. Percebemos no enredo destes dois filmes a insistência de “romancear” o processo criativo do poema, pois, ou a criação é associada ao vício de Poe pelo álcool, ou à morte de Virgínia. Como sabemos, estes fatos não têm relação, já que em *A filosofia da composição*, Poe exhibe seu processo de criação perfeitamente calculado em oposição à uma inspiração casual. O escritor explica que “[...] nenhum ponto de sua composição se refere ao acaso ou a intuição, que o trabalho caminhou, passo a passo, até completar-se, com a precisão e a sequência rígida de um problema matemático”. (POE, 2001, p. 912).

1.2.3.3. *The Raven* (1935)

Este outro filme, dirigido pelo americano Louis Friedlander e estrelado por Boris Karloff e Bela Lugosi, também faz referência ao poema. Antes de mais nada, vale ressaltar estes dois atores, ícones das histórias góticas transpostas para o cinema:

Foi o cinema que sustentou a ficção gótica no século XX, filmando sem parar versões dos clássicos romances góticos. A este respeito, o gótico, sempre alimentado na cultura popular, está perfeitamente em casa. As versões cinematográficas substituíram as ficções mais literárias e escritas da imaginação popular, na medida em que certos atores, Bela Lugosi e Boris Karloff em particular, praticamente usurparam os vilões que atuavam. (BOTTING, 1996, p. 101, tradução nossa).²⁰

²⁰*It has been the cinema that has sustained Gothic fiction in the twentieth century by endlessly filming versions of the classic Gothic novels. In this respect, Gothic, always nourished in popular culture, is perfectly at home. Film*

A história desta transposição gira em torno do Dr. Vollin, médico cirurgião renomado, obcecado por Poe e colecionador de instrumentos de tortura guardados no calabouço de sua mansão. O filme menciona também outras criações de Poe como, por exemplo, *O Poço e o Pêndulo* e, apesar do título homônimo ao célebre poema, esta transposição para o cinema refere-se à *The Raven* de forma muito singela.

O filme inicia mostrando o acidente de carro da bela jovem, Jean Thatcher. Ela fica hospitalizada entre a vida e a morte e, então os familiares e médicos conjecturam sobre como proceder diante de seu estado de saúde delicado. Dr. Vollin, interpretado por Bela Lugosi, seria o único profissional capaz de realizar uma cirurgia de tamanha delicadeza. A próxima cena será a única a mostrar a imagem de um corvo, como podemos notar a partir da figura 24. Vemos um plano estático da silhueta da ave refletida na parede, enquanto uma voz recita o poema de Poe. O plano se abre em movimento de *zoom out* e a figura do Dr. Vollin nos é apresentada. Neste enquadramento, nota-se a postura do médico como se fosse o narrador do poema a confrontar a ave que, no filme, não passa de um animal empalhado, adornando o aposento.



Figura 24 - Dr. Vollin e o corvo no aposento.

versions have supplanted the more literary, written, fictions in the popular imagination to the extent that certain actors, Bela Lugosi and Boris Karloff particularly, virtually usurped the villains they played. Bauhaus, among the post-Punk bands associated with the inception of 'Goth' musical and sartorial styles in the late 1970s in Britain, did not celebrate Dracula in their first single, but the actor: 'Bela Lugosi is Dead' and, of course, undead as well. (BOTTING, 1996, p. 101).

Adiante, Dr. Vollin aceita operar a garota, após a insistência do pai, o juiz Thatcher, apesar da relutância do médico. Ao se deparar com a paciente, Dr. Vollin se apaixona, perdidamente. Ele conclui a cirurgia com sucesso e passa a rever, constantemente, sua paciente. Após alguns flertes e investidas, o médico é advertido pelo pai da jovem, pois Jean está comprometida com o Dr. Jerry Halden. Indignado, Dr. Vollin planeja um plano vingativo a toda a família da jovem e conta com a ajuda do criminoso fugitivo, Edmond Bateman, interpretado por Boris Karloff. O bandido havia procurado o médico para que lhe fizesse uma plástica. Porém, o sádico Dr. Vollin desfigura o rosto de Edmond, obrigando-o a planos nefastos em troca da falsa promessa de restaurar sua aparência. A vingança irá ocorrer durante a estadia de Jean, Dr. Halden, o juiz Thatcher e outros convidados na casa de Dr. Vollin, após um jantar. Enquanto dormem, os dois comparsas tentarão pôr em prática os objetos de tortura em seus visitantes, porém não irão conseguir e serão detidos.

De forma semelhante aos dois outros filmes citados, neste também ocorre a insistência ingênua de associar a criação do poema de Poe com desilusões envolvendo donzelas. Durante a festa em sua mansão, convidados o indagam sobre o interesse obsessivo em Poe e sua interpretação de *The Raven* (1845). Então, Dr. Vollin responde:

Poe era um grande gênio. Como todo grande gênio tinha o desejo insistente de fazer algo grandioso e construtivo no mundo. Tinha a inteligência para fazê-lo. Mas se apaixonou. Ela se chamava Lenora. “Desaparecida Lenora”. Algo aconteceu... alguém a levou. Quando se nega um grande amor a um gênio, ele enlouquece. Sua mente em vez de estar arejada para fazer seu trabalho fica torturada. Então começa a pensar sobre tortura. Tortura para aqueles que o torturaram. (*The Raven*, 1935).

Desta forma, a personagem, além de distorcer, confunde vida e obra de seu ídolo, pois E. A. Poe jamais conheceu nenhuma mulher chamada Lenore e, como citado anteriormente, provavelmente tenha se inspirado em uma obra predecessora para a escolha do nome de sua donzela morta. Outro ponto controverso é que, apesar da relutância da família de Virgínia com seu casamento, devido à diferença de idade, o escritor não foi privado de consegui-lo e a sua única privação amorosa ocorreria com a Sra. Whitman. “Ela, ao que parece, na esperança de talvez salvá-lo, estava inclinada a casar com o poeta, mas a oposição dos parentes e outra volta à bebedice, da parte de Poe, finalmente levaram-na a despedi-lo”. (ALLEN, 2011, p. 41). Apesar dos pesares pela renúncia, não existem informações que Poe tenha torturado ou agredido ninguém, nem mesmo que suas inspirações em contos de assassinato teriam sido provocadas, devido a isto.

1.2.3.4. *The Raven* (1963)

O último filme que merece destaque é *The Raven* (1963), dirigido e produzido por Roger Corman. O elenco conta com Vincent Price, Peter Lorre e Boris Karloff que, novamente, reaparece depois de quase três décadas em um filme de mesmo nome, porém sem relação entre ambas as produções. Além disso, o elenco de apoio conta com Jack Nicholson no início da sua carreira. Este é o quinto filme da série de oito recriações para o cinema, do mesmo diretor, inspiradas nas obras de Edgar Allan Poe para a companhia cinematográfica estadunidense, American International Pictures.

Novamente, existe a referência ao poema no roteiro escrito por Richard Matheson. Um ponto relevante é a aproximação dos nomes do protagonista Erasmus Craven e Eric Draven, (personagem que veremos adiante, no próximo capítulo). Os dois nomes iniciam com a letra “E” como tônica da palavra, enquanto o “R” dá continuação às outras sílabas fracas seguintes. Além disso, nos sobrenomes está inserida a palavra *raven*, combinadas com as letras “D” e “C”, que faz menção ao poema de Edgar Allan Poe. Vale ressaltar que a palavra *craven* (que significa “covarde”) também está presente no poema, precisamente no terceiro verso da oitava estrofe: *‘Though thy crest be shorn and shaven, thou,’ I said, ‘art sure no craven.* Seu significado faz jus à personagem que demonstra certa omissão e falta de coragem contra os inimigos.

O filme tem início com a voz *off* do feiticeiro Erasmus Craven (Vincent Price), recitando os três primeiros versos do poema. Enquanto isso, imagens abstratas de substâncias líquidas, a silhueta de um corvo batendo asas e paisagens góticas são exibidas. O espaço cenográfico consiste, inicialmente, no castelo do feiticeiro remetendo a um período medieval. A primeira sequência mostrará o feiticeiro Craven em seu aposento, de luto pela morte da amada Lenore (Hazel Court). Após contemplar o quadro de sua esposa em uma câmara onde está sepultada, o enlutado volta para seu aposento, inicia uma leitura e, então, é surpreendido por uma batida. Ao abrir a porta, o feiticeiro não vê ninguém e se dá conta que o barulho é oriundo da janela. Ele se aproxima e vê, através do vidro, um lustroso corvo pelo qual fica maravilhado. Então, Craven pergunta para a ave se deseja entrar e, ela confirma a pergunta por meio de bicadas. O feiticeiro abre o vidro; a ave entra; pousa no busto de Palas Atenas e; depois, se empoleira sobre o braço de Craven conforme a figura 25.



Figura 25 – O corvo sobre o braço de Erasmus Craven.

Sentimos a atmosfera paródica pelos trejeitos engraçados de Erasmus durante o diálogo com a ave. No poema sabemos que o corvo sempre irá responder o enfático *nevermore*, porém no filme ele responderá à primeira pergunta: “Mas que diabos eu deveria saber? O que eu sou, um adivinho”? Percebemos o tom cômico atrelado a elementos góticos que perpassam toda a obra. Erasmus Craven atende ao pedido do corvo e lhe fornece vinho e ele conta que, na verdade, é Dr. Bedlo (outro feiticeiro) e que foi vítima da magia do Dr. Scarabus (Boris Karloff), diante de um duelo injusto. Juntos, eles preparam uma poção que restaura a forma humana de Bedlo que afirma ter visto a esposa de Erasmus Craven vivendo no castelo do inimigo. Então, ambos decidem ir ao encontro de Scarabus, Bedbo em busca de vingança e Erasmus em busca de sua amada.

Assim como no filme de 1935, é no início da história que as referências ao poema servirão de prenúncio para que a narrativa se desenvolva. Ocorrerá a descoberta de que Lenora havia forjado sua morte para morar com Scarabus. Depois de vários entraves e duelos, Craven derrota Scarabus e foge com seus amigos depois de rejeitar Lenore, que tentava a reconciliação. O castelo de Scarabus desmorona e ele e sua amante sobrevivem, embora Scarabus tenha sido despojado de sua magia. De volta ao escritório, depois de tudo resolvido, Bedlo transformado novamente em corvo, fica perturbando Craven com asneiras e tentando o convencer a ajudá-lo a voltar à forma humana, mais uma vez. Craven, indiferente com Bedlo diante de suas traições, manda-o retomar seu posto no busto de Palas Atenas e fecha-lhe o bico com um toque de mágica. Assim, o filme termina com as linhas famosas do poema recitadas pelo feiticeiro: "*Quoth the raven - nevermore*".

1.2.3.5. *The Raven* e os Simpsons

Não foi apenas em longas e curta metragens que o poema de Poe foi recriado. A famosa série televisiva, conhecida mundialmente, Os Simpsons, dedicou um episódio para homenagear o escritor americano. Dirigido por David Silverman, o episódio *The Treehouse Horror I* traz três histórias de horror, dentre elas: Casa dos pesadelos, Maldição dos famintos e O Corvo. Transmitido pelo canal FOX em 25 de outubro de 1990, este episódio pertence à segunda temporada da série que até hoje é produzida, ininterruptamente.

Em âmbito nacional, encontramos uma pesquisa feita por Olívia Ribas de Farias que, assim como nós, tem como arcabouço teórico a tradução intersemiótica. Um dos objetos da sua dissertação, *Paródia em Edgar Allan Poe: Releituras de o corvo e o coração revelador em os Simpsons*, ela se propõe a estudar detalhadamente *The Raven*.

Das dezoito estrofes contidas no texto literário, apenas dez foram transpostas para a animação, ou seja, constam do desenho da primeira à quarta, inclui-se a quinta; depois, foram apresentadas também a sexta, a sétima e a oitava, terminando a animação com a narrativa da décima quarta, décima sétima e décima oitava estrofes. Todas as dez estrofes são apresentadas dentro dos cinco minutos e treze segundos do episódio. (FARIAS, 2010, p. 92).

É noite de Halloween e os três irmãos, Bart, Lisa e Maggie, estão dentro da casa de madeira suspensa na árvore de seu quintal contando histórias de horror, enquanto o pai, Homer, escuta-as de fora. Uma dessas histórias é *The Raven*, narrado por Lisa. No entanto, assim que a garota começa a ler, uma segunda instância narrativa ilustra as ações entre a ave e o homem que são narradas por uma outra voz mais grave, em voz *over*. Os envolvidos no poema são representados pelos próprios personagens da série. O rapaz de luto é Homer, Marge, a mãe da família, interpreta Lenore e para as outras duas irmãs resta o papel de serafins e; por fim, sobra para o travesso Bart interpretar o corvo conforme as figuras 26 e 27.



Figura 26 – À esquerda, Homer (eu-lírico), Marge (Lenore). Figura 27 – À direita, Bart (corvo).

Homer está adormecido em uma poltrona de cor vermelha, detalhe cromático importante que Poe sugere no seu ensaio, *A Filosofia do Mobiliário*. Como descrito no poema, o cenário traz janelas com cortinas, muitos livros e uma porta sobre a qual se encontra um busto de Palas Atenas. No entanto, Homer está de frente a uma lareira, detalhe este que nos faz lembrar as ilustrações de Gustave Doré, já que em *The Raven* não temos menção a este detalhe. Apesar do teor da obra, na releitura dos Simpsons a comicidade sobrepõe-se ao lúgubre através dos diálogos engraçados entre Homer e Bart.

O corvo adentra o aposento, empoleira no busto e, então, Homer faz-lhe a primeira indagação. Esperamos que fosse “nunca mais”, porém, o que o corvo lhe responde é “vai te catar”. “Isso faz com que a ave de *Os Simpsons* seja um pouco mais brincalhona, irreverente, ousada e irônica, exatamente como Bart se comporta em todos os outros episódios de que participa [...]” (FARIAS, 2010, p. 94).

1.2.3.6. Outros filmes

Existem dois curtas-metragens que buscam retratar o diálogo travado entre o corvo e o homem de luto. O primeiro é *The Raven...Nevermore* (1999), dirigido pelo espanhol Tinieblas González e traz elementos góticos presentes, desde o início, em câmeras aéreas a sobrevoar pântanos sinistros, até nos conduzir a um castelo. Lá se encontra o solitário homem sentado em frente à lareira, em um ambiente que parece remontar ao século XVIII, enquanto recita o poema. Adiante, as ações irão ocorrer conforme o poema, com exceção de alguns elementos extras, não presentes no original de Poe, como o quadro de Lenore, pendurado na parede sobre a lareira, teias de aranha pelo aposento, velas e crânios sobre os móveis. Vale a pena ressaltar o terror que a voz grave e gutural do corvo provoca quando repete o estribilho, *nevermore*. Além disso, imagens metafóricas como memórias da amada e um ser encapuzado todo de preto dão margem a outras análises. Ou seja, este é mais um trabalho a partir do poema de Poe, em que o tradutor teve a liberdade para ampliar sua recriação. Notemos o espaço cenográfico e a imagem do corvo empoleirado no busto de Palas, conforme as figuras 28 e 29.



Figura 28 – À esquerda, o enlutado. Figura 29 – À direita, o corvo no busto de Palas.

O outro curta-metragem, *The Raven* (2003), dirigido por Peter Bradley não exibe o mesmo requinte, se comparado ao de Tinieblas González. E, assim como o curta-metragem de 1999, as ações ocorrem conforme a narrativa do poema que é recitado em voz *over*. Ao invés do corvo animal, o diretor trabalhou com um boneco estilizado e a fotografia totalmente em preto e branco, conforme a figura 30. O filme apresenta o rapaz de luto, vestido de camisa branca e gravata, o que sugere que a ação se passa em uma época contemporânea, posterior ao século XIX em que o poema original foi escrito. Além da indumentária, outros elementos como a fotografia oval de Lenore sobre a parede, sustentam isso, como vemos nas figuras 30 e 31.

Se, num primeiro momento, o tradutor detém um estado do passado para operar sobre ele, num segundo momento, ele reatualiza o passado no presente e vice-versa através da tradução carregada de sua própria historicidade, subvertendo a ordem da sucessividade e sobrepondo-lhe a ordem de um novo sistema e da configuração com o momento escolhido. (PLAZA, 2013, p. 5).



Figura 30 – À esquerda, o corvo estilizado. Figura 31 – À direita, o retrato de Lenore.

Mesmo que o poema original não especifique o tempo exato da ação, a universalidade - que é um atributo das obras de Poe - abre a perspectiva para que *The Raven* possa estar ancorado em qualquer momento histórico, o que mobiliza demais a liberdade tradutória.

1.2.3.7. *The Raven* (2012)

Por fim, o último trabalho que comentaremos é *The Raven* (2012), dirigido por James McTeigue e estrelado por John Cusack. A história se passa em Baltimore, em 1849, e envolve uma série de assassinatos com métodos inspirados nas histórias de Poe. O detetive Emmett Fields, juntamente com o próprio Edgar Allan Poe, começam uma investigação a partir das pistas deixadas pelo psicopata. De forma metalinguística, o autor está em confronto com seu próprio personagem, entre a razão e a loucura recorrente em seus contos. Porém, uma das vítimas escolhidas é Emily Hamilton, a amada do escritor que, em desespero, busca encontrá-la. Sabendo da obsessão do *serial killer* pelas suas obras, Poe e o detetive armam um plano que consiste na publicação de um conto o qual induziria o assassino a cair em uma cilada. Com o plano fracassado, Poe decide escrever um novo conto engendrando o seu próprio fim, em troca da vida de Emily. Assim, o escritor encontra o assassino que o ordena a tomar um copo de veneno. O assassino foge e Poe, agonizando, encontra sua amada escondida num sótão.

O filme retrata com certa fidelidade alguns dados da vida de Poe como, por exemplo, os diálogos em que o escritor cita sua expulsão do exército em West Point, a morte de sua primeira esposa, Virgínia, e a vida artística de sua mãe. Porém, um elemento fictício é a donzela Emily Hamilton, já que na biografia do escritor este nome nunca foi citado. O que é relatado é que, após a morte da esposa, Poe teria flertado com Annie Richmond, Sara Helen Whitman - escritora renomada e viúva - e Elmira Roystar - paixão de adolescência de Poe e viúva também.

O labirinto repleto de pistas através das ações do psicopata foi criado a partir dos mistérios que envolvem os últimos dias de Poe. Segundo a biografia do escritor: “Seguiram-se muitos dias de delírio, com apenas poucos intervalos de lucidez parcial. Chamava repetidamente por um tal de “Reynolds” e revelava todos os indícios de extremo desespero”. (ALLEN, 2001, p.43). No filme, o Reynolds era o psicopata e funcionário da gráfica que publicava o trabalho de Poe. Depois de salvar Emily, que é levada ao hospital, Poe senta-se no banco de uma praça e, já em delírio, repete incessantemente o sobrenome do assassino para que alguém o escute e transmita esta informação ao detetive Fields. O detetive encontrará Reynolds na França e o matará, terminando o filme.

No entanto, o poema que é o que nos interessa e que leva o título do filme é pouco evocado, com exceção de dois momentos em que Poe cita alguns versos do mesmo. Na taberna, indignado pela falta de reconhecimento, pede para que os clientes completem seu famoso verso, dizendo: E disse o corvo...? Outro momento é quando, vestido todo de preto conforme a figura 32, recita *The Raven* para diversas damas que o escutam hipnotizadas pelo ritmo e melodia contagiante. Isso vai ao encontro com a biografia de Poe, segundo Harvey Allen, que diz que ele se identificou com a sua própria criação. “Trajando sempre roupas escuras, negras mesmo, ao aparecer nos salões onde declamava o tétrico poema, identificavam-no com a ave pressaga. Podemos imaginar quanto lhe era isso agradável! ”. (ALLEN, 2001, p. 892-893).



Figura 32 – Edgar Allan Poe, interpretado por John Cusack, recitando *The Raven*.

A presença de corvos em diversas cenas ajuda a compor toda a atmosfera inquietante do filme. Diante do valor simbólico consagrado à ave, esses corvos na obra de McTeigue seriam mais do que simples signos de horror. Podemos interpretá-los como a angústia de Poe diante da morte iminente da amada, Emily. Portanto, este não é somente um filme policial e de horror, mas, sobretudo, uma história terrível de amor.

Este primeiro capítulo mencionou algumas obras e suas relações com o poema *The Raven* de forma muito breve, já que não faziam parte do *corpus* proposto nesta dissertação. Entretanto, elas trouxeram à tona novas possibilidades de pesquisas futuras que poderão tratá-las como *corpus*, exigindo a máxima dedicação e paixão do pesquisador. Elas nos ajudaram a compreender que toda tradução atualiza uma obra original, revisitando o seu contexto histórico.

“A tradução, ao recortar o passado para extrair dele um original, é influenciada por este passado ao mesmo tempo em que ela também como presente influencia este passado”. (PLAZA, 2013, p. 6). Isto ficou evidente a partir dos filmes mencionados neste último tópico que, ao traduzirem *The Raven* em pleno século XX, ofereceram novos olhares da vida e obras de Poe. Além disso, estes filmes recriaram o poema trazendo-o em um novo meio de comunicação que sofria constantes aprimoramentos. Além de atualizarem o poema de Poe, cada filme trouxe técnicas cinematográficas específicas que estavam disponíveis no momento de sua produção. Portanto, mais do que apontarem para o passado de Poe, estes filmes revelam as marcas de uma época e projetam para o futuro o contexto tecnológico daquele presente em que foram traduzidas.

CAPÍTULO 2 - Tradução intersemiótica: relações entre a *graphic novel*, de James O'Barr, e o filme, de Alex Proyas

2.1. O cinema e os quadrinhos

A transposição de histórias em quadrinhos para o cinema tem o seu início desde o final da década de 1930 e início da década de 1940 com os heróis *Flash Gordon* (1940) *Buck Rogers* (1941) *The Lone Ranger* (1939) e *Batman* (1938). As tentativas eram frustrantes e grosseiras, devido à impotência, ainda, do cinema, em retratar o universo fantasioso dessas histórias. Mas, com o desenvolvimento da tecnologia dos efeitos visuais, novas perspectivas surgiram para essas transposições. “Os anos 90 foram o marco do equilíbrio de produção e de adaptação dos super-heróis para o cinema”. (PATATI; BRAGA, 2006, p. 221). Isto é notório através de filmes como *Batman Returns* (1992) e *The Phantom* (1996), sucessos de bilheteria na época, entre outras produções lucrativas de super-heróis que se sucederam.

O filme *The Crow*, lançado em 1994, é uma tradução intersemiótica indicial a partir da *graphic novel*, publicada pela primeira vez em 1989. Segundo Júlio Plaza, a tradução indicial “[...] se pauta pelo contato entre o original e tradução. Suas estruturas são transitivas, há continuidade entre original e tradução. O objeto imediato do original é apropriado e transladado para um outro meio”. (PLAZA, 2013, 91). Sobre a *graphic novel*, é um formato de imagens sequenciadas iniciado pelo quadrinista, Will Eisner, que difere das histórias em quadrinhos convencionais, devido ao seu conteúdo extenso e temas mais polêmicos. “Nas revistas em quadrinhos evoluiu rapidamente da compilação das tiras pré-publicadas em jornais para as histórias completas e originais e, depois, para as *graphic novels*”. (EISNER, 2005, p. 7).

Desta forma, uma análise crítico-comparativa entre *graphic novel* e filme, considerando as especificidades de seus meios e linguagens, é de suma importância para entendermos como ocorreu esta transposição. Por exemplo, apesar da possibilidade de interação entre roteirista e o ilustrador, tradicionalmente as histórias em quadrinhos envolvem um único indivíduo livre para expressar-se. “Isso, é claro, encurta a distância entre a ideia e sua tradução gráfica, criando um produto que reflete mais intimamente o intento do escritor”. (EISNER, 2005, p. 115).

Por outro lado, a magnitude de um projeto cinematográfico difere muito da realização de uma história em quadrinhos, pois envolve uma equipe de produção formada por vários profissionais. “Como consequência, mostram uma rede criadora bastante densa. Tudo que está sendo descrito e comentado ganha a complexidade da interação (nunca fácil, de uma maneira geral) entre indivíduos em contínua troca de sensibilidades”. (SALLES, 1998, p. 50). Portanto,

entre esses objetos ocorreu um movimento tradutório bem complexo ao passo que a produção partiu da *graphic novel* (imagens e palavras), roteiro cinematográfico (palavras), em seguida, o *storyboard* (imagens em sequência) e, por fim, o filme (texto sincrético que une palavras, imagens e sons):

Trata-se, portanto, de um movimento de tradução intersemiótica, que, aqui, significa conversões, ocorridas ao longo do percurso criador, de uma linguagem para outra: percepção visual se transforma em palavras; palavras surgem como diagramas, para depois voltarem a ser palavras, por exemplo. (SALLES, 1998, p. 114).

A fase de pré-produção de um filme envolve etapas de planejamento e um extenso trabalho dos desenhos de cenas chamados *storyboard* que os aproxima da linguagem dos quadrinhos e abrem um leque de possibilidades para a produção cinematográfica. O que os diferencia visualmente é a ausência de balões de falas, já que os desenhos de cenas priorizam demarcar com exatidão os enquadramentos e a disposição dos elementos que constitui cada plano antes das filmagens. O consagrado artista Will Eisner em *Quadrinhos e arte sequencial* (2001) explica que os *storyboards*: “Não são destinadas à “leitura”, mas antes para fazer a ponte entre o roteiro do filme e a fotografia final. Na prática, o *story board* sugere “tomadas” (ângulos de câmera) e prefigura a encenação e a iluminação”. (EISNER, 2001, p. 143). Em nosso estudo, os desenhos de cenas de *The Crow* não serão evidenciados porque carecemos desse material e, então, consideraremos diretamente a relação entre o filme e a *graphic novel*.

2.2. *The Crow*, de James O’Barr

Antes de compararmos a transposição da *graphic novel* para o filme, evidenciaremos os caminhos da concepção da obra original e peculiaridades de sua criação a partir da crítica genética, proposta por Cecília Almeida Salles no livro *Gesto Inacabado* (1998):

A crítica genética é uma investigação que vê a obra de arte a partir de sua construção. Acompanhando seu planejamento, execução e crescimento, o crítico genético preocupa-se com a melhor compreensão do processo de criação. É um pesquisador que comenta a história da produção de obras de natureza artística, seguindo as pegadas deixadas pelos criadores. (SALLES, 1998, p. 12).

Esta abordagem considera, também, fatos biográficos que possam ter contribuído para a concepção da obra e, portanto, é plausível que comentemos um pouco sobre a vida de James O’Barr, criador da *graphic novel*.

Nascido em 1960, o artista conheceu desde cedo os infortúnios da vida, tendo crescido numa instituição para adoção, em Detroit. Autodidata, adquiriu sua habilidade de ilustrador

através da pura observação. Segundo depoimentos do autor, o surgimento de sua obra está atrelado à tragédia que o abalou em 1978, após a morte de sua namorada, num acidente de carro:

Juntei-me aos fuzileiros navais depois que alguém muito próximo de mim foi morto por um motorista bêbado. Eu só queria parar de pensar nisso e ter alguma estrutura em minha vida. Mas, eu ainda estava cheio de tanta raiva e frustração que tive de expurgá-la antes que isso me destruísse. Um dia eu apenas comecei a desenhar *The Crow*; veio como uma torrente. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 12, tradução nossa).²¹

Curiosamente, os fatos da vida de James O’Barr são muito próximos aos da vida de Poe já que, primeiramente, ambos cresceram com a ausência dos pais biológicos. Também serviram ao exército e foi nesse espaço militar que ambos iniciaram suas criações: O’Barr com *The Crow* e Poe com o poema *Al Aaraaf*²², o qual obteve certo reconhecimento pela crítica da época.

Ao contrário do que alguns supõem, Virgínia, esposa de Poe, estava viva quando o marido escreveu e publicou *The Raven*, mas ela já sofria com a saúde frágil que se agravava com o tempo. Hipoteticamente, esta iminência da perda pode ter sido um catalisador para a criação de *The Raven*, assim como foi para O’Barr a *graphic novel*. Porém, é necessário deixar claro que, em *A Filosofia da Composição*, Poe não faz menção alguma a qualquer questão emocional que possa tê-lo influenciado. Ele confessa apenas sobre questões estilísticas calculadas, entre elas, o tema: “Quando ele se alia, mais de perto, à Beleza; a morte, pois, de uma bela mulher é, inquestionavelmente, o tema mais poético do mundo e, igualmente, a boca mais capaz de desenvolver tal tema é a de um amante despojado de seu amor”. (POE, 1987, p. 115). Além disso, a zona limítrofe entre a razão e desrazão presentes nas obras de Poe se intertextualiza na história de Eric Draven. Isto será notado através dos personagens perturbados e do sobrenatural incidindo no real como veremos adiante.

Outro ponto interessante é sobre o título, pois James O’Barr utilizou o termo *crow* ao invés de *raven*. Os dois termos se referem à espécie *Corvus corax*, porém vejamos como *crow* faz um diálogo fonético com as propostas de Poe a partir do estribilho *nevermore*. Em *cROw*, teremos força similar do O prolongado conectado ao R que Poe pretendia:

Suscitou-se, então, a questão do caráter da palavra. Tendo-me inclinado por um refrão, a divisão do poema em estância surgia, naturalmente, como corolário, formando o refrão o fecho de cada estância. Não cabia dúvida de que tal fecho, para ter força,

²¹*I joined the Marines after someone very close to me was killed by a drunk driver. I just wanted to stop thinking about it and have some structure in my life. But, I was still filled with such rage and frustration that I had to get it out before it destroyed me. One day I just began drawing The Crow; it came pouring out. (In: The Crow: the movie, 1994, p. 12).*

²²É o poema mais longo do escritor e traz o tema da vida após a morte. O título refere-se a um lugar entre o céu e o inferno onde os mortos que levaram uma vida neutra (sem fazer nem o bem nem o mal), aguardam sem punição até serem admitidos no paraíso.

devia ser sonoro e suscetível de ênfase prolongada; e tais considerações inevitavelmente me levaram ao *o* prolongado, como a mais sonora vogal, em conexão o *r*, como a consoante mais aproveitável. (POE, 1987, p. 114).

Complementando, segundo Mário Ferreira dos Santos em seu *Tratado de Simbólica* “os sons cavos, graves, expressam mais a angústia, a tortura, o doloroso” [...] Os sons rosnados indicam perigo, agressão, combatividade luta, agressividade, guerra, força, etc”. (SANTOS, 1956, p. 257-258). Notamos que a palavra *crow* possui estas duas qualidades, a agressividade é associada com o rosnado ao se pronunciar as duas consoantes C e R, enquanto a tristeza é associada à tonalidade grave ao se pronunciar o O fechado seguido do W. Ou seja, estas associações travam uma relação simbólica entre imagem acústica e significado.

A história de James O’Barr é carregada de emoções advindas do autor reforçando questões pertinentes ao Romantismo, como o subjetivismo e o individualismo, o que reforça conexões com o poema de Poe. As duas obras comungam temas semelhantes: a perda de um amor diante da inevitabilidade da morte e o sofrimento de um jovem de luto, ou seja, a melancolia como Poe já descrevera. “A beleza de qualquer espécie, em seu desenvolvimento supremo, invariavelmente provoca na alma sensitiva as lágrimas. A melancolia é, assim, o mais legítimo de todos os tons poéticos”. (POE, 1987, p. 113).

Vivendo em Berlin, James O’Barr, inspirado, começa a rascunhar *The Crow* em 1981, identificando-se com outra tragédia: o assassinato brutal de um casal de noivos nos subúrbios de sua cidade natal, Detroit. Como relata O’Barr:

É sobre um jovem casal que foi morto tragicamente por um anel de noivado. Eu pensei que isto era totalmente um absurdo, um anel de \$30,00, duas vidas desperdiçadas - isto se tornou o início do ponto focal, e a ideia de que poderia haver um amor tão forte que poderia transcender a morte, que ele poderia recusar a morte e esta alma não descansaria até que se ela pudesse acertar as coisas. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 12, tradução nossa).²³

Portanto, a partir destas referências oriundas de fatos reais, Cecília Almeida Salles explica:

O artista apropria-se da realidade externa e, em gestos transformadores, constrói novas formas. Nessa apropriação, são estabelecidos jogos com a realidade. Esse movimento transformador estabelece elos. O artista está ligado e precisa da realidade externa ao mundo ficcional, no sentido ele que se alimenta dela. O ato criador estabelece novas conexões entre os elementos apreendidos e a realidade em construção, desatando-os, de certa maneira, de suas origens. (SALLES, p. 95)

²³*It's about a Young couple who were killed tragically over an engagement ring. I thought this was totally outlandish, a \$30,00 ring, two life wasted – that became the beginning of the focal point, and the idea that there could be a love so Strong that it could transcend death, that it could refuse death and this soul would not rest until it could set things right.* (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 12).

Neste jogo com a realidade, O’Barr teve o impulso de criar a história do casal Eric e Shelly, atacados por uma gangue na volta de um passeio na praia quando o carro quebrou na estrada. Shelly é estuprada e morta a tiros e Eric, apesar de ser baleado na cabeça, sobrevive ao trauma e busca vingar-se. A partir desta última citação, percebemos como estes elementos da realidade externa são retratados na *graphic novel*, como, por exemplo, o carro quebrado. Ele é o vetor que acarretou a tragédia com o casal, pois caso não tivesse parado de funcionar, o casal não teria ficado em apuros. De forma similar, a namorada de O’Barr foi atropelada por um carro conduzido por um motorista alcoolizado, então, o veículo automotivo funciona como um índice dessa tragédia porque intermedeia o triste acontecimento.

Outro elemento da realidade externa é o assassinato brutal do casal que faz referência direta ao crime pelo qual O’Barr havia se sensibilizado. O anel de noivado será mencionado na *graphic novel* e sofrerá um forte destaque na concepção do filme, como evidenciaremos logo mais. Portanto, não se pode ignorar outras influências do ilustrador que colaboraram com o processo de criação. Além dos próprios infortúnios de sua vida, as músicas, os lugares e pessoas que O’Barr conheceu, também o inspiraram. “A memória é ação. A imaginação não opera, portanto, sobre o vazio, mas com a sustentação da memória”. (SALLES, 1998, p. 100).

Concluída sua obra, as páginas ficaram engavetadas, já que nenhuma editora havia se interessado em publicá-la. Um dos motivos era que *agraphic novel* fugia aos padrões comerciais por conter muita violência, drogas e uma narrativa não-linear. Contudo, este era um trabalho extremamente subjetivo e foi uma maneira do autor exprimir toda a sua dor no papel. *The Crow*, de James O’Barr, ia ao encontro das diretrizes do movimento *underground* nos quadrinhos que contestava as normas impostas por editores, fazendo com que seus adeptos recorressem a distribuição direta das obras.

Após quase oito anos, finalmente é lançado em fevereiro de 1989 o primeiro livro da *graphic novel* pela editora *Caliber Press* e, depois, outros quatro volumes subsequentes, *Book One: Pain; Book Two: Fear; Book Three: Irony, Book Four: Despair e Book Five: Death*. Em nosso trabalho estamos usando a edição especial de 2011 que reúne todos os volumes e material extra reunidos num único livro. O autor não tinha pretensões de dar continuidade ao personagem Eric Draven, como ocorre em outros quadrinhos de super-heróis. No entanto, após o sucesso do filme, outras *graphic novels* intituladas, *The Crow*, foram lançadas sem a autoria de O’Barr. Em nossa pesquisa, nos restringiremos ao original.

A *graphic novel* incomum despertou o interesse de alguns produtores de Hollywood. Apesar de propostas sobre a venda total dos direitos autorais e o quão vantajoso isto parecia, O’Barr negou-se a abrir mão de sua obra tão significativa. Foi após uma conversa ao telefone

com o também ilustrador e roteirista, John Shirley, que O’Barr pôde mostrar os dois primeiros volumes. Seu trabalho despertou o interesse do produtor Jeff Most através do amigo John Shirley e, ambos, apreciadores do *rock underground*, se encantaram com a *graphic novel*, identificando-se com o tom poético, agressivo e sombrio dela. “Não se traduz qualquer coisa, mas aquilo que conosco sintoniza como eleição da sensibilidade, como ‘afinidade eletiva’”. (PLAZA, 2013, p. 34). O resultado foi um acordo de compra parcial dos direitos autorais da obra, o que incluiria a participação de O’Barr na produção cinematográfica.

O último volume da *graphic novel* ainda não havia saído quando Jeff Most e John Shirley iniciaram o roteiro cinematográfico e começaram a procurar grandes produtores de Hollywood para realizarem o projeto. Em dezembro de 1990, o produtor Edward R. Pressman fechou acordo com Jeff Most e, assim, começaram a fase de pré-produção, de fato. O diretor escolhido para embarcar no projeto foi o australiano Alex Proyas, conhecido, até então, pelos comerciais televisivos, videocliques de bandas de *rock*, entre outros curtas-metragens. Sua estréia em longas-metragens ocorreu com o filme *Spirits of the Air, Gremlins of the Clouds* (1989). No entanto, foi com o seu exímio trabalho em *The Crow* que sua carreira em Hollywood se destacou e lhe trouxe, posteriormente, convites para dirigir outros longas-metragens de alto investimento como *Dark City*, (1998); *I, Robot* (2004); *Knowing* (2009); *Garage Days* (2002) e *Gods of Egypt* (2016).

Após várias digressões, James O’Barr achou que o roteiro estava se desligando da sua concepção original e, então, um segundo roteirista foi sugerido para participar da equipe; David J. Schow, conhecido pelo seu trabalho em filmes de horror. O diretor, Alex Proyas explica que: “[...] O primeiro roteiro que me foi mostrado realmente era algo que, para mim, não era como os quadrinhos, e nós gastamos muito tempo realmente trazendo isto de volta para a atmosfera dos quadrinhos”. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 79, tradução nossa).²⁴

O diretor admite que tentou ser o mais fiel possível à obra original, porém mudanças são inerentes no projeto tradutório, principalmente, quando ocorrem entre suportes diferentes que possuem suas próprias especificidades. Como afirma Júlio Plaza:

É assim que, embora a tradução seja transparente, pois que não oculta o original nem lhe rouba a luz, não obstante todo tradutor tem o desejo secreto de superação do original que se manifesta em termos de complementação com ele, alargando seus sentidos e/ou tocando o original num ponto tangencial do seu significado, “para depois, de acordo com a lei da fidelidade na liberdade, continuar a seguir o seu próprio caminho” que seria o da tradução criativa, isto é, icônica. (Plaza, 2013, p. 30).

²⁴ “[...] the first script that was shown to me really was something that, for me, was not what the comic was, and we spent a lot of time really bringing it right back to the flavor of the comic book. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 79).

Ressaltemos que um investimento cinematográfico gera acordos contratuais, uma gama de profissionais e uma expectativa de lucro. Com isso, para que o filme se encaixasse dentro de certos parâmetros mercadológicos, muitas questões do enredo da *graphic novel* precisariam serem revistas. Portanto, a tradução não deve se subordinar à obra fonte e devemos entendê-la como uma recriação, produto de outro ato criativo que se refere a uma obra anterior.

2.3. Enredo

Nesta etapa da dissertação, dividimos o enredo em dez grandes blocos pertinentes à obra cinematográfica para que pudéssemos comparar estas passagens com seus equivalentes na *graphic novel*, levando-se em conta similaridades e digressões no processo de transposição. Resultado da tecnologia, o cinema trouxe novas possibilidades de narrar, extrapolando os limites das formas convencionais. “Ora, para o cinema, esse fenômeno ainda é acentuado pelo fato de que ele utiliza, como já vimos, essas cinco matérias de expressão - as imagens, os barulhos, as falas, as menções escritas e a música [...]” (GAUDREAU; JOST, 2009, p. 64).

Vale a pena discursarmos brevemente sobre as possibilidades de correspondência entre as duas linguagens, ou seja, quadrinhos e cinema, pois a leitura para cada meio é distinta. Por exemplo, em um romance, conto ou história em quadrinhos, o leitor está no controle da fruição, enquanto no cinema, ele é passivo à projeção. “O espectador de um filme fica aprisionado até um filme terminar, mas o leitor de quadrinhos está livre para folhear a revista, olhar o final da história, ou se deter numa imagem a fantasiar”. (EISNER, 2005, p. 75). Dessa forma:

Apesar de distanciadas pela ilusão do movimento real proporcionado pelo cinema (enquanto a imagem gráfica dos quadrinhos impressos é estática), o requadro formado pela tela e a moldura das HQ aprisionam a imagem em planos e enquadramentos muito semelhantes, que evidenciam um discurso narrativo comum e centrado na imagem. (MENDO, 2008, p. 32)

A questão do gesto é uma das diferenças substanciais entre os meios. Nos quadrinhos, um único gesto é escolhido pelo artista dentre uma variedade de movimentos intermediários que envolve a ação. Outro ponto relevante é a questão do tempo, espaço e som nos quadrinhos, pois é errôneo afirmar a ausência desses valores já que, assim como o cinema, os quadrinhos possuem seus próprios recursos para expressá-los. Como bem explica o quadrinista americano, Scott McCloud: “O quadro age como um tipo de indicador geral de que o tempo ou o espaço está sendo dividido. A duração do tempo e as dimensões do espaço são definidas mais pelo

conteúdo do quadro do que pelo quadro em si”. (MCCLLOUD, 1995, p. 99). Sobre os balões e sua relação com o som, Will Eisner explica:

O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala – a sua posição em relação ao outro, ou em relação a ação, ou a sua posição em relação ao emissor – contribui para a mediação do tempo. (EISNER, 2001, p. 26)

O ritmo também é outro atributo relevante e está imantado ao tempo. O cinema recorre à montagem para dar ritmos, ora velozes, ora lentos, dependendo do teor emocional de cada cena. Durante os assassinatos em *The Crow*, notamos o ritmo rápido em vários planos, dando a impressão de um momento tenso, enquanto que, nos momentos melancólicos, vislumbramos menos cortes e planos mais lentos. De forma similar, a *graphic novel* expressa os ritmos por meio da extensão de seus quadrinhos. Isto é perceptível, principalmente, nos momentos de ação nos quais Eric elimina os marginais. “Quadrinhos longos e estreitos que criam uma sensação de amontoamento, realçam o ritmo crescente de pânico”. (EISNER, 2001, p. 33).

E não é somente com a teoria dos quadrinhos que podemos atrelar a análise do filme. Os ensinamentos de Edgar Allan Poe presentes n’*A Filosofia da Composição* também podem contribuir com nossa interpretação. Por exemplo, para o escritor, algo fundamental à criação de um poema era a sua extensão que deveria ser cuidadosamente calculada, levando-se em conta a brevidade, evitando o cansaço de um poema muito longo:

Se alguma obra literária é longa demais para ser lida de uma assentada, devemos resignar-nos a dispensar o efeito imensamente importante que se deriva da unidade de impressão, pois, se se requerem duas assentadas, os negócios do mundo interferem e tudo o que se pareça com totalidade é imediatamente destruído. (POE, 1987, p.111).

Tal pensamento sobre a extensão em uma perspectiva cinematográfica ou, melhor dizendo, sobre a duração, é fundamental para os parâmetros dos filmes hollywoodianos. Mesmo que a obra cinematográfica possua uma fotografia demasiadamente escura, elementos góticos, e não esteja entre os filmes de maiores bilheterias, não se pode negar que ela segue padrões mercadológicos²⁵ com um tempo médio de cem minutos. Portanto, tem a finalidade de cativar o público e, conseqüentemente, lucrar ao invés de apenas entreter esteticamente um grupo seleto de cinéfilos. De forma análoga, E. A. Poe deixa claro sua “intenção de compor um poema que, a um tempo, agradasse ao gosto do público e da crítica”. (POE, 1987, p. 111). Outra lição de

²⁵ Segundo o site IMDB, o filme teve um orçamento estimado de \$15.000.000 e faturamento bruto de \$94.000.000 no mundo todo. (IMDB, 2015).

Poe é sobre os efeitos poéticos os quais, para a narrativa cinematográfica, podemos associar com as breves oscilações dramáticas:

O que denominamos um poema longo é, de fato, apenas a sucessão de alguns curtos; isto é, de breves efeitos poéticos. É desnecessário demonstrar que um poema só o é quando emociona, intensamente, elevando a alma; e todas as emoções intensas, por uma necessidade psíquica, são breves. (POE, 1987, p.111-112).

Entende-se, afinal, que a obra em sua totalidade deve intercalar emoções ao invés de sustentar apenas uma impressão em toda a narrativa. Em *The Raven*, apesar da melancolia que impregna o eu-lírico no final da obra, ela é acentuada aos poucos, em cada estrofe, e notamos até mesmo um breve momento de descontração do eu-lírico diante do corvo falante. Nota-se isto no primeiro verso da oitava estrofe: “*Then this ebony bird beguiling my sad fancy into smiling*²⁶”.

Voltando-se para o filme, apesar da seriedade dos temas abordados em *The Crow* (assassinato, estupro, drogas), vemos nesta narrativa breves efeitos paralelos à melancolia. Efeitos de ação, sarcasmo e esperança estão imbricados, como notaremos adiante. Portanto, assim como uma longa extensão, a melancolia como única impressão seria cansativa durante toda a narrativa fílmica e estes breves efeitos intercalados dinamizam a história:

Estando assim determinados a extensão, a província e o tom, entreguei-me à indução formal, a fim de obter algum efeito artístico agudo que me pudesse servir de nota-chave na construção do poema, algum eixo sobre o qual toda a estrutura devesse girar. [...] não deixei de perceber de imediato que nenhum tinha sido tão universalmente empregado como o refrão. (POE, 1987, p. 113-114).

O refrão ou estribilho a que o poeta se refere é a expressão *nevermore*, pronunciada 11 vezes pelo corvo, a partir da oitava estrofe até a última, décima oitava, sempre nos últimos versos. Portanto, é estabelecido no poema um padrão de repetição de formas que também ocorre no filme. Aqui este padrão narrativo pode ser associado com as cinco mortes consecutivas dos assassinos que ocorrem na seguinte sequência: 1) busca e captura de Eric aos gangsteres; 2) *flashbacks* do estupro e assassinato referentes a cada gangster; 3) execução sádica e exemplar. Após o assassinato de cada um, há um intervalo onde a narrativa se desenvolve e, em seguida, Eric Draven, na companhia do corvo, continua sua busca. Adiante, iniciaremos a comparação entre *graphic novel* e filme.

²⁶ Então este pássaro de ébano fascinava minha triste fantasia em sorriso.

2.3.1. Bloco 1: Prólogo

De início, no filme, enquanto uma câmera aérea adotando o ponto de vista do corvo sobrevoa a paisagem urbana, o prólogo de Sarah em voz *off* coloca o espectador a par do mistério que envolve a intriga.

Pessoas acreditavam que quando alguém morria um corvo levava sua alma para o reino dos mortos. Mas, às vezes, algo tão triste acontecia que uma tristeza terrível era carregada com ela e a alma não podia descansar. Então, algumas vezes. Só algumas vezes. O corvo podia trazer esta alma de volta para acertar as coisas erradas. (*The Crow*, 1994).

O plano sequência do voo se fecha no policial Albrecht que está a olhar pela janela quebrada do *loft*, o corpo inerte de Eric no chão e, enquanto a perícia busca por vestígios dos criminosos, outro policial mostra a Albrecht um vestido de noiva. O casamento deles seria no dia seguinte. Sarah, amiga do casal, chega ao local no momento em que conduzem a vítima para a ambulância que, agonizando, pergunta por Eric. Não sabendo que ele está morto, Shelly pede à Albrecht para que tome conta de Sarah e ele consola a garota e a vítima é levada ao hospital. [...] “o filme clássico respeita o padrão canônico de estabelecimento de um estado inicial de coisas que é violado e deve ser restabelecido”. (BORDWELL, 2005, p. 279). Portanto, a primeira sequência já situa o espectador diante da violação que acomete o casal.

A narrativa fílmica ocorre de forma linear, apesar de haver algumas elipses temporais e *flashbacks*. Ficam evidentes parâmetros da linguagem hollywoodiana²⁷ com o início da história num plano aberto apresentando, primeiramente, o universo *diegético* para o espectador. Nos primeiros dez minutos são mostrados os agentes envolvidos principais, Eric e Shelly, e seus amigos, Sarah e Albrecht. “Inicialmente temos a exposição que especifica o tempo, o lugar e os personagens relevantes [...]” (BORDWELL, 2005, p. 278-279).

Já a narrativa da *graphic novel* ocorre de forma fragmentada e as circunstâncias do assassinado do casal só serão reveladas no quarto livro, *Despair*. O primeiro livro se inicia com um quadrinho tomando toda a página e mostrando Eric vagando por uma ruela. Esta é a página de apresentação, com função de um prólogo semelhante ao primeiro plano sequência do filme. “Ele é um trampolim para a narrativa, e, para a maior parte das histórias, estabelece um quadro de referência. [...] Ela estabelece um “clima”. ” (EISNER, 2001, p. 62). Uma caixa de texto

²⁷O filme hollywoodiano clássico apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos. Nessa sua busca, os personagens entram em conflito com outros personagens ou com circunstâncias externas. A história finaliza com uma vitória ou derrota decisivas, a resolução do problema e a clara consecução ou não-consecução dos objetivos. (BORDWELL, 2005, p. 278-279).

expõe a situação da personagem, o tempo e espaço. “Diferentemente dos balões, que costumam estar fortemente ligados ao desenho dos personagens, as caixas de texto proporcionam certo distanciamento [...]” (MENDO, p. 37). Portanto, também podemos ler o texto inserido na caixa como a voz de um narrador que equivaleria à voz *off* de Sarah, no início do filme. Ao informar a hora, meia noite, notamos uma referência ao poema *The Raven* de Edgar Allan Poe. Na primeira estrofe do poema, o eu-lírico estabelece o horário da ação: “*Once upon a midnight dreary, while I pondered, weak and weary,*”

Outra questão a ser levantada é o personagem rompendo o requadro que, neste caso, não funciona apenas como moldura para o quadrinho, mas como um recurso de expressão. Conforme a figura 33, o rompimento expressa a determinação e fúria de Eric por vingar-se. “Fazendo-se com que o ator rompa os limites do quadrinho, transmite-se a ilusão de força e ameaça. Como se pressupõe que o requadro de um quadrinho é inviolável, isso aumenta a sensação de ação desenfreada”. (EISNER, 2001, p. 46).



Figura 33 – Quadrinho de página inteira presente no primeiro volume.

2.3.2. Bloco 2: Retorno à vida

Após a cena do crime, ocorre uma elipse temporal e o próximo plano mostra o corvo pousando na cruz de uma igreja e os intertítulos nos informam que se passou um ano. A câmera percorre o alto da igreja até mostrar, de cima para baixo, Sarah percorrendo o cemitério. A garota vai até lá para colocar flores nos túmulos dos amigos e vê um corvo pousar e bicar a lápide de Eric. O tema das almas gêmeas é evocado após o prólogo quando, ao visitar o cemitério, a voz em *off* de Sarah diz: *But now I know that sometimes, if love proves real... two people who are meant to be together, nothing can keep them apart*²⁸. Existe, portanto, a donzela virtuosa, o sofrimento do eu-lírico e os valores tradicionais do casamento destruídos.

No cair da noite, o filme alterna cenas de Eric saindo do túmulo e dos quatro bandidos ateando fogo numa loja de games. Nota-se um importante paralelo no momento em que os bandidos fogem, num carro. Conforme as figuras 34 e 35, o adorno no capô remete, exatamente, a um quadrinho encontrado no volume quatro, *Despair*. Os enfeites no carro representam uma ave e, ironicamente, pré-anunciam a vingança que os marginais receberão.



Figura 34 – À esquerda, o adorno no carro no filme. Figura 35 – À direita, o mesmo adorno na *graphic novel*.

Ao sair do túmulo, Eric está desorientado e o corvo aparece para guiá-lo. No caminho, consegue um par de coturnos, já que se encontra apenas de calça e, finalmente, chega até o *loft* em que vivia com Shelly. Lá, lembra-se, através de *flashbacks*, do assassinato ao reencontrar seu gato, Gabriel, e pertences de Shelly. Esses *flashbacks* mostram os bandidos invadindo o *loft* com Shelly sozinha. Eles estão a estuprá-la quando Eric aparece e é esfaqueado, baleado e

²⁸ Mas agora eu sei que as vezes, se o amor se prova real, duas pessoas que são destinadas a ficar juntas, nada pode mantê-las separadas.

atirado pela janela do sexto andar. O assassinato foi motivado pela resistência do casal a uma ordem de despejo no bairro em que moravam. Um outro *flashback* mostra o casal feliz, Eric comprara um anel de noivado para Shelley e os dois planejavam se casar.

Após retomar estas memórias, Eric se enfurece. Ele corta as mãos nos cacos de vidro da janela quebrada e percebe que os ferimentos se regeneram; assim, percebe que retornou com um propósito. Ele coloca maquiagem no rosto e veste-se de preto (roupa que usava nos shows de sua banda) para acertar contas com os marginais.

Na *graphic novel*, o assassinato ocorre de outra forma. O casal aproveitava o momento juntos, na praia e, enquanto retornam para casa, o carro quebra na estrada. Não há motivação alguma para o assassinato, já que os bandidos estão drogados e aproveitam a vulnerabilidade do casal, parado na estrada, para cometer o crime hediondo. Shelly é estuprada e morta a tiros e Eric, após ser baleado na cabeça, sobrevive. No hospital, prestes a ser operado, ele chama por um corvo e, de repente, tem uma parada cardíaca.

Importante observar a forma como o quadrinista atribuiu o ponto de vista do personagem perdendo os sentidos, enquanto as caixas de textos reproduzem as falas dos médicos, escutadas por Eric. Nesta passagem da perda de consciência para o sonho, vemos a alternância entre quadrinhos todos pretos e outros com detalhes da sala de cirurgia. Por fim, o corvo aparece no sonho de Eric, instigando-o a permanecer vivo para vingar-se. “Ao trabalhar com ações simultâneas, o requadro formal (traçado pesado) é usado para conter a ação do “agora”, e a ausência de requadro serve para conter o “enquanto isso”. ” (EISNER, 2001, p. 47). A partir da figura 36, notamos a utilização do requadro formal para representar momentos presentes da realidade no centro cirúrgico e a ausência deles, o sonho de Eric sedado. “[...] um quadro sem contorno pode assumir uma qualidade atemporal”. (MCCLOUD, 1995, p.102).

Diferente da narrativa fílmica que flui linearmente, a *graphic novel* foi criada de forma fragmentada. Portanto, a apresentação da gangue reunida (já no início do filme), a explicação do assassinato do casal e a sobrevivência de Eric só são explicados no quarto volume, *Despair*. Além disso, Sarah só se torna amiga de Eric quando ele vai atrás de Funboy, ou seja, não havia laços de amizade, antes do incidente. Portanto, não existe equivalência na *graphic novel* da cena em que a garota visita o túmulo dos amigos, no cemitério.



Figura 36 – quadrinhos como ponto de vista de Eric.

2.3.3. Bloco 3: Caça a Tin Tin

Este bloco refere-se à caçada e assassinato de Tin Tin, e a ação que este bloco contém, muito se assemelha com *INERTIA*, uma breve história lançada em uma coletânea da *Caliber Press*, de 1989. Supostamente lançada antes do primeiro livro, *INERTIA* foi inclusa nesta edição compilada, antecedendo o primeiro volume como um prefácio.

Após voltar dos mortos, Eric vai em busca, primeiramente de Tin Tin, com o corvo que o guia pelos telhados dos prédios, até chegar em um beco onde o marginal está. Os dois se defrontam e, apesar das investidas, Eric desvia de duas facas que o inimigo lança. Na terceira tentativa, o vingador captura a faca e lança-a, atingindo o ombro direito de Tin Tin. Eric aproxima-se rapidamente do marginal ferido e diz com sarcasmo: “*Victims aren't we all*”?²⁹ A cena termina com o plano detalhe do golpe de faca que indicia a morte de Tin Tin. Por outro lado, a frase proferida por Eric e, em seguida, as facas cravadas, metaforizam a retribuição. Tin Tin é morto com o próprio instrumento que usava contra suas vítimas, ou seja, todo mal que proveio dele, foi devolvido. Esta metáfora da retribuição acontecerá em todos os assassinatos.

Em *INERTIA*, o local também é um beco e um bandido chamado Mr. Jones corre com um aparelho roubado nos braços quando, de repente, aparece Eric e o bandido se assusta, deixando cair o produto de seu furto. Furioso, Mr. Jones retira uma faca exigindo o dinheiro de Eric e crava-lhe a faca, próximo do ombro direito. Com sarcasmo, Eric retira a arma branca, lambe o sangue da lâmina e a entrega para o bandido. Eric quer informações sobre os quatro bandidos que lhe fizeram mal. Devido a represálias, Mr. Jones se nega a falar, mas, ao ser ameaçado em ter os dedos cortados com um alicate, ele cede informações ao vingador. Eric, segurando o rosto do bandido, pede para que avise aos outros marginais que ele está chegando. Esta advertência, ao final, remete a outro bloco que analisaremos adiante.

Ao compararmos o bloco três com *INERTIA*, percebemos similaridades. A primeira se refere ao local, um beco estreito com paredes de tijolos e um tonel, provavelmente, de lixo. No filme, este objeto está pegando fogo e Tin Tin usa as chamas para acender seu cigarro. Outra similaridade é o uso de faca pelo bandido e o golpe no ombro direito. No filme, ela ocorre num contragolpe de Eric que atinge Tin Tin, enquanto, na *graphic novel*, Mr. Jones é quem golpeia Eric. Eric rende Tin Tin, permanecendo sentado, enquanto o encara de perto, em primeiro plano; os dois são enquadrados de perfil. Na posição de espectador, Eric está do lado esquerdo e Tin Tin do direito, mesma diagramação do penúltimo quadrinho de *INERTIA*, conforme mostram as figuras 37 e 38. “A relação entre cinema e quadrinho deu-se desde cedo, já que o enquadramento similar e o *timing* da narrativa, em muito, facilitaram o intercâmbio de experiências”. (MENDO, 2008, p. 30).

²⁹ Não somos todos vítimas? (Tradução nossa).



Figura 37 – À esquerda, o plano cinematográfico. Figura 38 – À direita, o quadrinho de *INERTIA*.

As similaridades também ocorrem nos diálogos. No filme, quando Tin Tin arremessa e erra a terceira faca, Eric diz: “*Try again!*”³⁰ Em *INERTIA*, vemos o mesmo enunciado no balão da fala de Eric, depois de retirar a faca do ombro. Outros enunciados proferidos neste prefácio serão discutidos, posteriormente, porque se referem a outros blocos. Deve-se deixar claro que, no filme, as ações deste bloco são maiores, se comparadas à *graphic novel*, incluindo mais luta corporal, *flashbacks* e diálogos. No entanto, não nos importa o quanto uma obra é fiel a outra e, sim, como o trabalho de James O’Barr foi revisto na construção do filme.

Especificamente, a morte de TinTin da *graphic novel* ocorre na segunda parte, *New Dawn Fades*, do primeiro volume, *Pain*. O local onde acontece a ação continua a ser um beco, porém não há o uso de facas, já que Tin Tin ataca Eric a tiros e é baleado pelo vingador, no braço. Ferido, senta-se recostado numa parede de tijolos, em posição similar a Mr. Jones ao lado direito e Eric ao esquerdo (do ponto de vista do leitor). Porém, dois diálogos do filme, mesmo não sendo reproduzidos com as mesmas palavras, preservam o mesmo sentido. Após conter Tin Tin, o vingador o faz lembrar-se do crime e, ao perguntar sobre Shelly, é provocado pelo bandido que se diverte ao lembrar do estupro. Por fim, Eric dispara um tiro na cabeça dele.

Vale a pena ressaltar que, no filme, é nas discussões entre Albrecht e o delegado Torres que encontramos momentos hilários. O policial Albrecht, sabendo da falta de empenho do delegado na elucidação dos crimes envolvendo a gangue de T-Bird, trata com sarcasmo seu superior, ocasionando sua suspensão da corporação. Na cena do assassinato de Tin Tin, encontrado morto com várias facas no peito, o policial retruca o delegado dizendo que deveria pôr no relatório: “morte por causa acidental”.

³⁰Tente novamente! (Tradução nossa).

2.3.4. Bloco 4: Recuperação do anel

Neste bloco, Eric irá recuperar o anel de noivado de Shelly, levado por Tin Tin, após o crime. O trecho da *graphic novel* que se associa a esta passagem, está presente no segundo volume, *Fear*. Novamente, os paralelos entre ações, requadros, enquadramentos, elementos de cena e diálogos são patentes. Nas duas obras o mercenário, Gideon, está a contar os lucros do dia quando, de repente, escuta três fortes batidas na grade de proteção da porta de entrada de sua loja. A quantidade de batidas é expressa por meio do *letreiramento* desenhado em caixa alta, conforme as figuras 39 e 40. A representação do som pela onomatopeia *Knok*, na *graphic novel*, será transposta para a linguagem audiovisual, respeitando o número de batidas e a intensidade sonora que elas provocam. “O *letreiramento*, tratado “graficamente” e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, e uma ponte narrativa, e a sugestão de som”. (EISNER, 2001, p. 10).

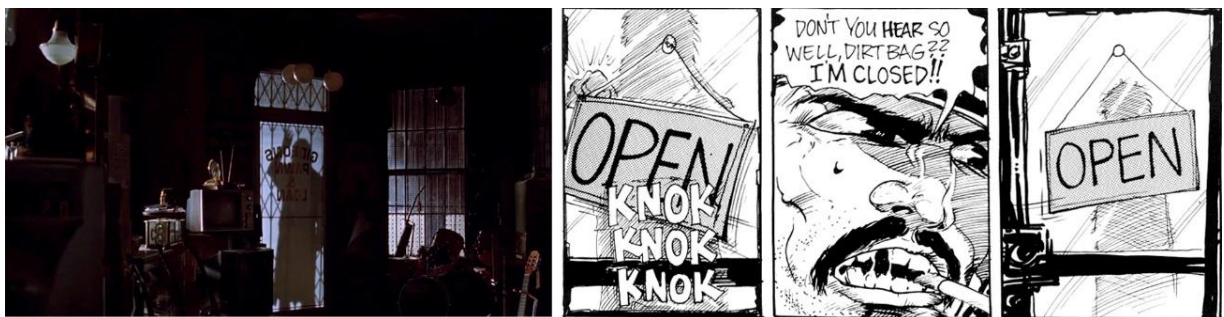


Figura 39 – À esquerda, Eric batendo na porta. Figura 40 – À direita, a onomatopeia, *Knok*, nos quadrinhos.

Assim como o corvo fizera, pedindo abrigo para o eu-lírico em *The Raven*, Eric requisita a sua entrada na loja de Gideon, porém, para ambos os atores, este pedido é recusado. Após a primeira investida de Eric, o mercenário ordena para que o sujeito afora retire-se, já que a loja está fechada, mas Eric insiste com outras três batidas bem mais fracas. Nota-se a oportunidade aproveitada pelos roteiristas do filme para incluírem uma citação direta do poema de Poe, nesta cena. O vingador quebra o vidro da porta, invade o local junto do corvo e declama um trecho da primeira estrofe do poema: “*Suddenly I heard a tapping, as if someone gently rapping, rapping at my chamber door*³¹”. Notamos uma pequena variação de “*Suddenly there came a tapping*³²”, no poema original, para “*Suddenly I heard a tapping*”.

³¹ De repente eu escutei uma batida, como se alguém gentilmente batesse, batesse na porta do meu aposento. (Tradução nossa).

³² De repente veio uma batida. (Tradução nossa).

Em seguida, Eric é baleado no peito, mas, imediatamente, o ferimento se regenera, impressionando Gideon. Na *graphic novel*, Eric não chega a ser baleado, somente é ameaçado pelo lojista armado com um revólver. Adiante, as ações são muito similares nas duas obras, Eric perfura a mão de Gideon com uma faca e pede que lhe indique onde está o anel. Após procurar em meio a vários, Eric, finalmente, encontra o objeto que buscava. Os parentescos entre as obras também ocorrem com os diálogos, sendo alguns deles transpostos para o filme exatamente iguais ao que encontramos nos quadrinhos. Por exemplo: “*Hey, piss off!*”, “*You’re looking for a coroner*”³³, dita pelo lojista e “*Mr. Gideon, you are not paying attention*”³⁴, dita por Eric. No filme, Gideon tem papel importante para a narrativa, pois não é executado por Eric que lhe atribui a função de reportar aos outros bandidos que a morte está a caminho; já na *graphic novel*, o lojista é morto a tiros, após tentar alvejar Eric. Recuperado o anel, Eric irá explodir a loja e isto ocorre nas duas obras.

Neste bloco ocorre também o primeiro encontro do vingador com o policial Albrecht. Após a explosão, Eric caminha pela rua e é interceptado pelo oficial que pede explicações sobre o ocorrido, mantendo-o sob a mira do revólver. Eric pergunta sobre Shelly, confessa ter matado Tin Tin e avisa que exterminará toda a gangue. Curiosamente, James O’Barr fez uma rápida aparição como um dos saqueadores carregando uma TV, após a explosão da loja, e isto faz com que Albrecht se distraia e Eric escape. Este encontro enigmático para o policial será o início da cumplicidade entre os dois personagens que comentaremos adiante. Na *graphic novel*, o policial intercepta Eric dentro da loja se preparando para explodi-la. Porém, o vingador não sofre resistência alguma e vai embora após advertir o policial sobre a explosão iminente.

Há outra brincadeira entre Eric e o policial, evidenciando um jogo intertextual. Na *graphic novel*, quando Albrecht se encontra com Eric pela primeira vez, após a explosão da loja, ele diz: “*Freeze!!*”. Já no filme, o policial desce rapidamente do carro, aponta a arma para o estranho maquiado e diz: “*Police, Don’t move*”! Eric, com escárnio, replica: “*I thought the police always said: Freeze*”. Sem o conhecimento da *graphic novel*, parece mais uma piada, porém, em nossa leitura, isto é um jogo intertextual entre a *graphic novel* e o filme. Na cena do apartamento que veremos no bloco 6, Eric assusta o policial exclamando: “*Freeze*”. Ou seja, indiretamente, o personagem revela a opção dos roteiristas do filme em não empregar este termo na cena do primeiro encontro dos amigos, como ocorre nos quadrinhos. Mas eles retomam esta expressão, em outro momento posterior.

³³Caia fora! Você está procurando por um legista. (Tradução nossa).

³⁴Sr. Gideon, você não está prestando atenção. (Tradução nossa).

2.3.5. Bloco 5: Morte de Funboy

Antes de abordarmos este bloco, é preciso comentar o primeiro encontro entre Eric e a garota Sarah que acontece de maneira misteriosa, deixando-a muito confusa. Enquanto chove, Sarah atravessa distraída a rua com seu skate e Eric aparece e a salva de ser atropelada. Ainda sem reconhecer o amigo morto, os dois conversam brevemente e, voltando a atravessar a rua, Sarah diz que gostaria que parasse de chover, pois ficava difícil se locomover com o skate. Então, Eric recita um trecho da canção de sua banda: “*It can’t rain all the time*”.³⁵ A garota olha para trás e exclama o nome do amigo, que já desapareceu. Neste momento, Sarah ainda permanece na dúvida se o que aconteceu foi, de fato, fruto da sua imaginação ou realidade.

Já na *graphic novel*, Eric encontra-a sentada na escadaria do prédio de Funboy e se sensibiliza diante de seu abandono. Ele pergunta sobre sua mãe e a garota diz que está com o marginal. Eric dá-lhe de presente o anel que acabou de recuperar e sobe as escadas, em busca de vingança. Nas duas obras, a primeira impressão e pergunta da garota é se Eric seria um palhaço, devido à maquiagem. No cenário deste encontro coexistem as escadarias, como vemos nas figuras 41 e 42.



Figura 41 – À esquerda, contato de Eric e Sarah no filme. Figura 42 – À direita, os amigos na *graphic novel*.

Voltando-se para o assassinato de Funboy, as ações ocorrem em seu apartamento, na companhia de Darla. Ambos estão drogados quando o corvo entra pela janela chamando a atenção do casal e, em seguida, Eric surge. Na *graphic novel*, não há o animal acompanhando o vingador (como vimos, a ave é fruto da consciência de Eric) e ele invade o aposento. No entanto, o que se segue adiante é muito similar entre as duas obras, não apenas pelas ações, mas, também, pela disposição dos elementos em cena. Conforme as figuras 43 e 44, notamos similaridades entre o quadrinho da *graphic novel* com o plano cinematográfico. Em ambos, há

³⁵Não pode chover o tempo todo.

um cenário desarrumado, um criado mudo do lado esquerdo com um objeto luminoso acima e a cama está do lado direito, com um pôster na cabeceira. Sobre os amantes, suas posições estão invertidas entre as obras, mas ficam de frente para o leitor, enquanto Eric permanece de costas. Funboy exige que o estranho saia do seu aposento, mas Eric puxa uma cadeira e senta-se, cruzando os braços na frente do marginal.

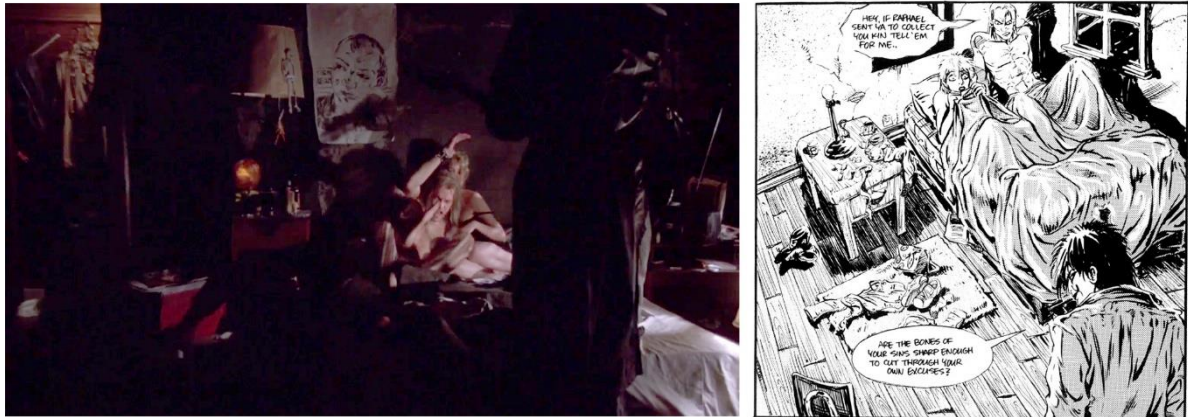


Figura 43 – À esquerda, plano cinematográfico. Figura 44 – À direita, quadrinho na *graphic novel*.

Adiante, algumas diferenças ocorrerão entre os dois meios. No filme, Eric enfrenta o bandido colocando sua mão no cano do revólver que lhe é apontado e, em seguida, Funboy dispara contra ele, deixando um enorme ferimento em sua mão. Então, Eric se regozija em sarcásticas gargalhadas enquanto exhibe a mão se regenerando para Funboy que comemora, saltitante, o disparo feito. Assustado, o bandido atira outras duas vezes em vão, enquanto Eric, sarcasticamente, lhe conta uma piada: “*Jesus Christ walks into a hotel... he hands the inn keeper three nails and asks... can you put me up for the night*”?³⁶ No entanto, na *graphic novel* esta piada é contada em outro capítulo, durante a morte de Skank.

Consequentemente, Eric faz com que Funboy acerte um tiro na própria perna, fazendo-o desmaiar. Outro breve momento cômico ocorre. Antes de perder a consciência, Funboy diz: “*Look what you’ve done to my sheets*”³⁷. Ou seja, algo um tanto quanto superficial para se preocupar, diante das circunstâncias. Na *graphic novel* os acontecimentos diferem um pouco, pois Funboy guarda uma arma debaixo de seu travesseiro e não chega a usá-la. Eles apenas conversam e Eric o incumbe de avisar aos outros que está a caminho. Por fim, Eric quebra o objeto luminoso do criado mudo e rouba a morfina do bandido.

³⁶ Jesus Cristo entra num hotel... ele entrega para o estalajadeiro três pregos e pede... você pode me pendurar por esta noite? (Tradução nossa).

³⁷ Olhe o que você fez com meus lençóis. (Tradução nossa).

Voltando ao filme, após Funboy desmaiar, ele é arrastado por Eric até o banheiro onde encontra Darla, em pânico. O vingador a pega pelos braços e, miraculosamente, retira toda a morfina de suas veias, enquanto pronuncia um trecho do livro *Vanity Fairs*, do romancista britânico, William Makepeace Thackeray: “*Mother is the name for God in the lips and hearts of little children*”³⁸. Conforme as figuras 45 e 46, esta passagem é análoga à *graphic novel*, até mesmo por certas gestualidades dos personagens. Eric toca a cabeça de Darla, que chora, e faz a citação segurando-lhe o rosto e, por fim, Darla deixa desesperadamente o local.



Figura 45 – À direita, Eric e Darla no filme. Figura 46 – À esquerda, Eric e Darla na *graphic novel*.

Este bloco termina com Eric exterminando o bandido por overdose, aplicando-lhe várias injeções de morfina no peito. Na *graphic novel*, o bandido será importante por guiar Eric até T-Bird, o líder da gangue, e sua morte ocorrerá somente no último volume. Ele aparecerá ainda no terceiro volume até cumprir a ordem de Eric de avisar T-Bird sobre a sua volta. Como recompensa, Eric lhe concede uma morte menos dolorosa, fazendo com que o bandido aplique uma grande quantidade de morfina, de uma só vez, lhe causando uma overdose.

2.3.6. Bloco 6: Encontro com Albretch

Este bloco corresponde à cena em que Eric invade o apartamento de Albrecht para inquiri-lo sobre o crime. O policial, que até então tinha dúvidas sobre quem era o estranho maquiado, fica estupefato ao constatar que é o noivo morto. Ele diz: “*I saw your body, man. You died. You got buried*”.³⁹ Eric Draven vai até a cozinha, pega uma cerveja, abre e a entrega ao guarda. O vingador ainda está com dúvidas sobre os detalhes da tragédia que o acometera e,

³⁸ Mãe é o nome de Deus nos lábios e corações das pequenas crianças. (Tradução nossa).

³⁹Eu vi seu corpo, cara. Você morreu. Você foi enterrado.

ao tocar em Albrecht, absorve todos os momentos em que o policial passou com Shelly no hospital e tudo fica esclarecido. Ao ver um retrato da esposa de Albrecht, o mesmo diz que está em processo de separação e, então, Eric se abre numa conversa emotiva sobre a perda da amada. Ao sair do apartamento, Albrecht pergunta se Eric irá sumir, repentinamente, e ele responde: “*I thought I’d use your front door*”.⁴⁰ Esta cena representa a invasão do insólito no cotidiano, a realidade e o sobrenatural em conflito que vão ao encontro das teorias da literatura fantástica.

Na *graphic novel*, o policial apenas tem contato direto com o vingador, ao entrar na loja de penhores após a execução de Gideon; até então, ambos não se conheciam. Albrecht hesita em deter Eric e ambos travam uma conversa emotiva sobre relacionamento já que, assim como no filme, o policial está divorciando-se. O vingador avisa que colocou uma bomba na loja e o policial foge, rapidamente, e avisa sobre o ocorrido a seu superior. Esta passagem da *graphic novel* é um tanto confusa pela mudança brusca de ideia do policial e uma conversa nada convencional diante das circunstâncias em que se encontrava. Podemos inferir que, no processo criativo dos roteiristas, este momento foi dividido em dois, para a narrativa fílmica. Como vimos no segundo bloco, o primeiro contato entre Albrecht e Eric ocorre, rapidamente, na rua, após a explosão da loja de Gideon, enquanto que a conversa mais emocional acontece, depois, no apartamento de Albrecht, lugar mais propício para uma conversa intimista.

2.3.7. Bloco 7: Morte de *T-Bird*

Este bloco evidencia, especificamente, a morte do líder da gangue, *T-Bird*. Enquanto o marginal, dentro do carro, espera seu parceiro, Skank, na loja de conveniência, Eric, escondido no banco de trás, rende-o e faz com que dirija o automóvel, freneticamente, até o cais. Skank fica desesperado ao ver o amigo sair sem esperá-lo e rouba um outro automóvel para ir ao encalço do amigo. Chegando ao cais, o vingador amarra *T-Bird* dentro do carro que está repleto de explosivos. O marginal reconhece Eric e fica intrigado diante do fato fantástico que está presenciando e repete várias vezes: “*There ain’t no coming back*”!⁴¹ Então, Eric explode o automóvel, matando *T-Bird* carbonizado, enquanto Skank se horroriza ao presenciar a cena.

Veremos adiante, na descrição dos personagens, que *T-Bird* se aproxima, visualmente, a um outro marginal na *graphic novel* chamado Tom Tom. Porém, as circunstâncias em que

⁴⁰Eu pensei em usar a porta da frente.

⁴¹Não há volta! (Tradução nossa).

morrem são bem diferentes e pode-se dizer que este é um bloco no qual a liberdade de criação desvinculou-se da obra original, pois não há equivalências desta ação na *graphic novel*.

Também não há equivalências na cena seguinte que ocorre entre Sarah e Darla, no filme. Após ser regenerada por Eric, Darla prepara o café da manhã para a Sarah, sua filha, que estranha a atitude da mãe ausente, porém na *graphic novel* não é mostrada a relação reatada entre as duas. Portanto, esta cena criada foi um bom artifício para a conclusão da intriga que envolvia mãe e filha, ou seja, a separação diante do vício de Darla.

2.3.8. Bloco 8: Encontro com Sarah

Este bloco refere-se, especificamente, ao reencontro dos amigos. No filme, Sarah está confusa sobre o mascarado que a salvou de ser atropelada e vai ao *loft* abandonado do casal para tirar sua dúvida, esperançosa de encontrar Eric. O vingador está queimando fotografias com sua noiva em profundas lamentações e, ao perceber a vinda de alguém, se esconde. A garota entra e não encontra ninguém, apenas Gabriel, gato de estimação do casal, que Sarah pensava estar morto. Falando sozinha, a garota diz: “*Man, Sarah, you’re going crazy*”⁴². Mas, ao ver a lareira recém-apagada, sua credulidade aumenta e ela insiste para que o amigo apareça. Porém ninguém lhe responde, até que então, Sarah desiste porque entende que tudo não passou de um engano. No momento em que Sarah ameaça ir embora, Eric aparece e os dois se abraçam.

Na *graphic novel*, quem vai ao encontro é Eric, pois havia prometido para a garotinha que voltaria para dizer adeus. Ele encontra Sarah numa casa velha enquanto ela dorme num colchão em condições deploráveis. Ela ainda guarda em sua mão o anel dado por Eric que a acorda para poder se despedir; a garotinha chora ao saber que não irá ver mais o amigo. Eric a consola dizendo que as coisas tendem a melhorar e que grandes surpresas acontecerão em sua vida. Apesar de não ser expresso com as mesmas palavras, esses dizeres de Eric se assemelham muito com o seu enunciado amigável e otimista no primeiro encontro com Sarah, no filme, quando disse que não poderia chover o tempo todo. Notamos similaridades nas ações das personagens entre os quadrinhos e os planos cinematográficos, conforme as figuras 47 e 48.

⁴² Poxa, Sarah, você está enlouquecendo. (Tradução nossa).



Figura 47 – Ação em que os amigos se abraçam em dois quadrinhos consecutivos na *graphic novel*.



Figura 48 – Ação em que os amigos se abraçam em dois planos consecutivos no filme.

Apesar dos ângulos distintos, a *graphic novel* mostra a ação, primeiramente, com um quadrinho dos personagens se abraçando em plano aberto e, em seguida, outro quadrinho se fecha no rosto de Eric. De forma análoga, o filme mostrará os personagens abraçando-se em um plano aberto e, consecutivamente, o rosto de Sarah em contraplano.

2.3.9. Bloco 9: Eliminação dos gangsteres

O Bloco 9 é o momento da reunião, onde se encontram vários gangsteres, e tem forte relação com o capítulo *Shadowplay* que se encontra no segundo volume da *graphic novel*. O requadro de página inteira mostra os elementos que compõem todo o espaço; há uma grande mesa retangular com os gangsteres sentados; Top Dollar, numa das extremidades, conduz a reunião enquanto bebem. No filme, ocorre da mesma forma esta ação que tem início com um primeiro plano em movimento de *travelling* mostrando os gangsteres, a mesa com drogas, maços de dinheiros e bebidas, enquanto Eric permanece do lado de fora do prédio. Ele invade

a sala de reunião à procura de Skank, senta-se na mesa e trava uma breve conversa com Top Dollar que, finalmente encontra o vingador de quem seus subalternos tanto falavam.

Ao conhecer o vingador, Top Dollar diz, ironicamente: “*Nice outfit. I’m not sure about the face though*”⁴³, depois recusa-se a entregar Skank e ordena que os marginais presentes acabem com Eric. Diante de sua imortalidade, Eric é bombardeado de tiros e, mesmo assim, consegue eliminar todos os presentes, com exceção de Top Dollar, que foge. Eric deixa Skank por último e o atira pela janela, fazendo com que morra na queda. Na *graphic novel*, porém, Skank é decapitado por Eric, em outro momento e local. Salientaremos isso mais à frente.

Na *graphic novel*, os extermínios dos gangsteres têm algumas similaridades e diferenças. Primeiramente, esta passagem acontece já no início da história, enquanto no filme antecede o final. Por outro lado, a gestualidade de Eric, na *graphic novel*, evidentemente influenciou a atuação de Brandon Lee pela forma como senta-se sobre a mesa, displicentemente, cruzando as pernas para conversar com Top Dollar. Como detalharemos na descrição dos personagens, na *graphic novel* o grande líder é T-Bird, portanto, neste trecho, Top Dollar já é eliminado por Eric, com um tiro no olho.

2.3.10. Bloco 10: Epílogo

O último bloco trata da luta final entre Eric e o vilão principal que, no caso do filme, trata-se de Top Dollar vs. Eric. Após a morte de Skank, os bandidos que estupraram e mataram Shelly estão todos mortos e Eric retorna ao cemitério, acreditando ter concluído sua missão. Lá, encontra Sarah que está dormindo na sepultura de Shelly, e Eric acorda a garota para despedir-se, presenteando-a com o anel de noivado; os dois se abraçam e se despedem. Em *The Crow*, o anel é um elemento particular do gênero fantástico, segundo as elucidações de Remo Ceserani em *O Fantástico* (2006). Ele funciona como um objeto mediador entre a realidade e o sobrenatural, ou seja, [...] “que, com a sua presença no texto, dá uma espécie de testemunho de veracidade dos fatos fantásticos narrados”. (CESERANI, 2006, p. 29). Mesmo com a morte do casal, o anel continuou no plano real, guardado na loja de penhores de Gideon. No entanto, foi através de Eric ressuscitado – criatura proveniente do plano sobrenatural – que Sarah pôde receber este objeto. Portanto, o anel simboliza, além da amizade entre o casal e Sarah, uma confirmação de que, de fato, a garota se encontrou com o amigo morto.

⁴³ Roupa legal. Embora eu não tenha certeza sobre o rosto. (Tradução nossa).

Ao sair do cemitério, Sarah é raptada por Grange que a arrasta para a igreja próxima ao campo santo onde se encontram Top Dollar e Myca. A garota chama por Eric que, através da telepatia do corvo à espreita, corre para salvá-la. Eric entra na igreja acompanhado do corvo e Grange acerta um tiro na ave. Este ferimento ocasiona a perda da invencibilidade de Eric. Top Dollar aparece e dispara um tiro no ombro esquerdo do vingador que cai e, em seguida é golpeado, enquanto Sarah está sob o domínio de Myca, irmã do vilão. Para a sorte de Eric, o policial Albrecht aparece no local e um tiroteio se trava contra Top Dollar e Grange; este último acaba sendo morto pelo policial. Como apontam Jeff Conner & Robert Zuckerman:

Top Dollar, Myca e Grange formam um triunvirato do mal que confronta as forças do bem representadas por Eric, Sarah e Albrecht. Não é coincidência que na climática batalha na igreja, Grange confronta Albrecht, Myca segura e amarra Sarah, e Top Dollar desafia Eric em uma disputa no telhado. (In: *The Crow: the movie*, 1994, 67, tradução nossa)⁴⁴.

Em seguida, Albrecht é atingido no ombro por um tiro disparado por Myca, escondida na escadaria, com o corvo nas mãos. Este escapa e devora os olhos da vilã, ocasionando sua queda da torre e, conseqüentemente, a sua morte. Enquanto isso, Top Dollar leva Sarah para o telhado da igreja.

Chegando ao telhado, Eric, ferido, tenta salvar a garota e, então, trava uma briga com Top Dollar. Sarah é solta, escorrega e perde o anel que ganhara, ficando pendurada na iminência de despencar do telhado. Durante a briga, os inimigos se agridem e acabam por cair no beiral; Eric se descuida e é perfurado pela espada de Top Dollar. O vingador está gravemente ferido e tudo parece perdido, porém através da psicometria, Eric transfere toda a dor de Shelly para o chefe da máfia. Top Dollar, em extrema agonia, despenca do beiral e morre, empalado na estátua de uma gárgula.

Após concluir sua vingança, Eric, agonizando, deita-se no túmulo de sua amada. O espírito de Shelly surge no cemitério para buscá-lo e, finalmente, o casal se reencontra com um beijo apaixonado, desfecho característico dos filmes de Hollywood. Fantasticamente, o túmulo do casal aparece intacto, o corvo devolve o anel para Sarah e o filme termina com a ave sobrevoando a cidade num plano aberto, enquanto a voz *off* de Sarah recita o seguinte epílogo:

⁴⁴*Top Dollar, Myca and Grange form a triumvirate of evil which parallels the forces of good represented by Eric, Sarah and Albrecht. It's no coincidence that in the climactic battle in the church, Grange battles Albrecht, Myca holds and binds Sarah, and Top Dollar challenges Eric to a jousting match on the roof. (In: The Crow: the movie, 1994, 67).*

“If the people we love are stolen from us. The way to have them live on is to never stop loving them. Buildings burn, people die, but real love is forever”⁴⁵. (*The Crow*, 1994).

Na *graphic novel*, a conclusão da história diverge bastante. Como já foi explicado, o último vilão a ser executado é T-Bird, no quinto e último volume. Eric se depara com vários bandidos juntos do principal vilão. Enquanto aniquila os outros, T-Bird entra em seu carro e foge, mas Eric segue-o em outro automóvel. O bandido, desesperado com a perseguição, se assusta com a figura de um corvo que surge a sua frente e acaba capotando. Com as pernas quebradas, ele está inerte e Eric, finalmente, o executa a golpes de martelo, à beira da estrada, mesmo local onde o casal foi massacrado com Shelly.

Eric vai ao cemitério no túmulo da amada e quadrinhos de *flashbacks* do casal feliz intercalam-se com imagens melancólicas do vingador pensante. Com a missão concluída e sem perspectivas com a vida, Eric comete suicídio, com um tiro de revólver. Isto fica implícito em três quadrinhos de mesmo tamanho, numa única página. O primeiro mostra os olhos de Eric, ele pensa como se estivesse a conversar com Shelly: “Remember when you said mine? And I said forever. You said, only forever”⁴⁶. O segundo quadrinho mostra a arma caída de suas mãos e os dizeres: “It’s forever now”⁴⁷. O terceiro apresenta uma estátua tumular de anjo em lamentações. Apesar do teor mais trágico da *graphic novel*, tanto nos quadrinhos como no filme, a eternidade é associada à morte e esta, por sua vez, como única maneira de Eric reunir-se, novamente, com Shelly.

Portanto, tanto no filme como na *graphic novel*, a palavra *forever* tem grande impacto ao final do enredo, assim como o *nevermore*, no poema de Edgar Allan Poe. Confrontando estes dois termos, notaremos relações anagramáticas relevantes. Sobre os anagramas, é certo dizer que são a troca de posição das letras numa palavra, formando outra diferente. *The Raven* tem como principal anagrama o próprio título e estribilho *Raven/Never*. A palavra-tema “RAVEN (R.V.N.) é o oposto fonológico de NEVER (N.V.R.), constituindo-se numa imagem em espelho, invertida, do desolado refrão” [...] (CAMPOS, 2011, p. 28).

Uma questão a ser observada entre a obra de Poe em oposição à *graphic novel* e o filme são estas palavras de impacto que repercutem no final esperançoso para o casal, separados pela morte. Portanto, em *nevermore* não há possibilidade de reencontro, enquanto *forever* implica que o casal ficará junto, eternamente, num plano metafísico. Esta oposição não permanece

⁴⁵ Se as pessoas a quem amamos são tiradas de nós, o jeito de mantê-las vivas é nunca deixar de amá-las. Os prédios queimam, as pessoas morrem. Mas o verdadeiro amor é para sempre. (*The Crow*, 1994, tradução nossa).

⁴⁶ Se lembra quando você disse minha? E eu disse para sempre, você disse, somente para sempre? (Tradução nossa).

⁴⁷ É para sempre agora (Tradução nossa).

apenas no plano do significado, como também dos significantes, posto que surgiu a partir das inversões anagramático morfológicas ocorridas entre os termos nEVER mORE e fORE EVER.

Paralelamente ao tema do amor romântico, percebemos que existem questões sociais que se entrecruzam no enredo. Passando quase despercebido, não podemos nos esquecer que a motivação do assassinato do casal foi em virtude do ato de resistência deles a uma ordem de despejo dos vizinhos de seu bairro. Outro engajamento social implícito é o ato miraculoso de Eric com Darla ao extrair a morfina das veias da viciada e expurgar, de forma figurativa, o mal que a desvirtuava. Mesmo que não fosse intencional, Eric elimina todos os gângsteres quando procurava por Skank e, conseqüentemente, restaura a ordem da cidade mergulhada na criminalidade. Isto fica mais evidente após a luta final, na igreja, quando Albrecht, na maca a caminho da ambulância, diz ao corrupto sargento Torres: “*You missed it*”⁴⁸. No decorrer do filme, nos é possível inferir que o sargento encobriu o caso do casal e era conivente com as ações de Top Dollar. Portanto, o filme traz um cunho moral, contrapondo-se a uma causa puramente individual presente na *graphic novel*.

2.3.11. Cenas excluídas

É muito comum na fase de pós-produção, após as filmagens e durante a montagem, que algumas cenas sejam totalmente excluídas e, no caso do filme *The Crow*, isto não foi diferente. “O artista, lutando por precisão no reino da mobilidade, faz permanentemente ajustes. Adaptações são, assim, feitas em nome dessas alterações de percurso ou decisões tomadas ao longo do processo”. (Salles, 1998, p. 154-155).

Na *graphic novel*, o personagem Skull Cowboy (figura 49 e 50) surge nos devaneios de Eric Draven, acentuando sua angústia. Para o filme, o roteirista, David Schow, ampliou esta breve aparição do esqueleto, dando-lhe maior importância. Além do corvo, o Skull Cowboy seria o mentor de Eric, auxiliando-o em todos os passos de sua jornada. Após Eric ressuscitar, este personagem o avisaria para que seguisse a ave. Portanto, a função do corvo seria relegada a segundo plano, ou seja, apenas como um colaborador de Skull Cowboy, conforme explica o diretor, Alex Proyas:

Eu decidi cortar o Skull Cowboy por uma variedade de razões, mas principalmente porque as cenas tornaram-se um tanto redundante. É verdade, entretanto, que eu não

⁴⁸ Você perdeu. (Tradução nossa).

estava feliz com o efeito - a técnica utilizada para criar o cowboy. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 38, tradução nossa).⁴⁹



Figura 49 – À esquerda, Skull Cowboy excluído no filme. Figura 50 – À direita, Skull Cowboy na *graphic novel*.

Sua presença mudaria certas particularidades de Eric, pois, antes de adentrar a igreja para salvar Sarah, o esqueleto advertiria que Eric iria tornar-se mortal ao intrometer-se em assuntos que não tivessem envolvimento direto com os assassinos de sua noiva. Desta forma, após matar Skank, estaria cumprida sua missão e a simbiose entre ave e homem se desligaria. Porém, isto eximiria a culpa de Top Dollar, já que era ele o mandante do crime por mais que não houvesse sujado as suas mãos. “O corte é sempre visto como o inevitável porque, na fase da filmagem, registra-se, obviamente, apenas o que se acredita ser necessário para o trabalho”. (SALLES, 1998, p. 150).

O mesmo acontece na cena em que Eric reabilita Darla, pois isto já o tornaria vulnerável e, após levar um golpe de navalha nos braços, desferido por Funboy, deixaria de se regenerar. Por conta disso que Eric usa fitas nos braços em cenas posteriores a esta briga e o responsável pelas cenas de lutas, Jeff Imada, esclarece que:

A questão sobre esta cena é que Eric está com dor o tempo todo, realmente ferido. Sua luta é totalmente defensiva, ele está apenas tentando encontrar uma área aberta e manter-se firme. Foi uma luta muito sem técnica, muito real. É apenas por desespero que ele é finalmente capaz de recuperar-se. Isto deixa a audiência ver uma parte diferente de Eric. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 107, tradução nossa).⁵⁰

⁴⁹I decided to cut the Skull Cowboy for a variety of reasons, but chiefly because the scenes became somewhat redundant. It is true, however, that I wasn't happy with the effect – the technique used to create the cowboy. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 38).

⁵⁰The thing about this scene is that Eric is in pain the whole time, really hurt. His fighting is totally defensive, he's just trying to find an open area and keep himself going. It was a very non-technical fight, very real. It's only out of desperation that he's finally able to regain himself. It let the audience see a different part of Eric. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 107).

Com a exclusão do esqueleto, Eric só deixa de ser imortal após o corvo ser baleado por Grange, na igreja. Portanto, a briga entre Funboy e Eric foi deletada, o que deixou uma lacuna sobre o uso das fitas nos braços do vingador. De qualquer forma, as fitas estão presentes na indumentária de Eric já na *graphic novel* e seu uso é devido à automutilação com uma navalha, diante de seu desespero.

2.3.12 . Morte de Brandon Lee

O filme tornou-se mais conhecido pelo infortúnio acidente envolvendo o ator principal, Brandon Lee, que interpretava Eric Draven, e foi morto durante as filmagens. Então, não podemos negligenciar o impacto de sua morte para a produção cinematográfica. Este acidente tornou-o eternamente referência desta obra, e é mais do que justificável reservarmos um tópico para este fato que trouxe uma carga dramática e repercussão muito maior ao filme.

Subjugado e à sombra de seu pai, Bruce Lee, o papel de Eric Draven significava para Brandon a chance de mostrar não apenas o seu talento como lutador de artes marciais como, também, o de bom ator. De início foram sugeridos atores mais conceituados para o filme, mas era difícil encontrar alguém que tivesse os dois atributos necessários, ou seja, lutar e dramatizar. Até então, ele havia contracenado em pequenos filmes e peças teatrais e sua carreira começou a ter destaque após a participação em alguns filmes de maiores produções como *Little Tokyo by the Yakuza* (1991) e *Rapid Fire* (1992).

No canal do Youtube de Bruce Lee, a filha do lutador, Shannon Lee, dedica, em um dos vídeos, um breve relato sobre o seu irmão. Ela descreve a forte ligação que tinha com Brandon, seu bom espírito e sobre a euforia dele quando foi selecionado para atuar em *The Crow*. Ao visitá-lo durante as filmagens, relata que Brandon estava muito animado e que se esforçava ao máximo diante de exaustivos treinos e dietas para conseguir a forma física ideal para o papel. Além de Shannon, a dedicação do ator também é descrita pelo diretor Alex Proyas:

Brandon era específico sobre seus pensamentos e um monte de suas ideias foram incorporadas. Não há dúvida de que os talentos de Brandon eram muitos e variados. Eu estava constantemente espantado com a sua compreensão do filme a partir de todas as perspectivas possíveis, e sem dúvida foi ele quem definiu seu personagem, até mesmo na fase do roteiro. Ele contribuiu muito para finalizar o filme, muito além do que se espera de um ator em qualquer situação normal. Sinto que colaborou em um sentido muito mais real do que na maioria dos relacionamentos ator/diretor. Mais do que qualquer pessoa envolvida no filme, Brandon foi a minha caixa de ressonância

sobre muitos aspectos do filme, até mesmo cenas que não envolviam o seu personagem. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 37, tradução nossa).⁵¹

Por ironia do destino, Brandon foi morto na cena quando os bandidos invadiam o *loft* e, prestes a estuprar Shelly, assassinavam Eric. Quase todo o filme havia sido rodado e restavam apenas oito dias para que terminassem as filmagens que se limitavam a alguns *flashbacks*: Eric colocando a maquiagem, queimando suas fotos com Shelly e encontrando-se com Sarah. Segundo os jornalistas Jeff Conner e Robert Zuckerman:

A produção do filme começou em 1 de fevereiro de 1993, 28º aniversário de Brandon. A filmagem final no apartamento de Eric e Shelly tinha sido reservada para a última semana, permitindo a Brandon trabalhar sem maquiagem. Na noite de 31 de março, ele foi ferido durante as filmagens no *loft* montado no Carolco Studios. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 35-36, tradução nossa)⁵².

Ao invés de usarem uma bala de festim nas filmagens, foi usado uma bala de verdade, adaptada para não conter o material letal, apenas o cartucho vazio, mas devido à negligência da equipe, uma delas, sem as alterações devidas, atingiu Brandon no abdômen. Ele foi levado às pressas para o socorro médico, porém morreu horas depois, no Hospital Wilmington. Após a tragédia, a produção parou por um tempo e cogitou-se em não prosseguir com o projeto, até mesmo por razões afetivas dos realizadores, sensibilizados com a perda do ator. No entanto, pelo investimento milionário que envolve uma produção hollywoodiana, o filme não poderia deixar de ser lançado. Outra razão para que finalizassem a produção era que seria uma grande homenagem para Brandon ter o seu trabalho exposto para o mundo.

Quando o irmão morreu, diante do difícil momento, sua família não quis assistir ao filme, no entanto, sabendo do orgulho que o irmão tinha de seu papel e o tanto que gostaria que fosse exibido, a irmã resolveu assisti-lo numa grande sala de cinema. Ela ficou contente em ver o irmão imortalizado no papel de Eric Draven, em um filme que se tornou sucesso na época. “Sou muito feliz que ele vive neste filme e nos outros filmes também e que ele é tão amado

⁵¹*Brandon was specific about his thoughts and a lot of his ideas were incorporated. There is no doubt that Brandon's talents were many and varied. I was constantly amazed at his grasp of film from every possible perspective, and without a doubt it was he who defined his character, even at the script stage. He contributed a great deal to the finished film, far beyond what is expected from an actor in any normal situation. I feel we collaborated in a much more real sense than in most actor/director relationships. More than anyone involved in the film, Brandon was my sounding board regarding many aspects of the film, even scenes that didn't involve his character. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 37).*

⁵²*Production on the film began February 1, 1993, Brandon's 28th birthday. Final shooting in Eric and Shelly's apartment had been saved for the last week, allowing Brandon to work without makeup. On the night of March 31st, he was injured while filming on the loft set at Carolco Studios. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 35-36).*

com o personagem de *The Crow*. E isso é Brandon Lee, ele é um homem fenomenal”. (LEE, 2011, tradução nossa)⁵³.

Sem a presença do ator, a conclusão das cenas restantes contou com o auxílio da produtora de efeitos visuais, Dream Quest, para inserir o rosto de Brandon, digitalmente, em um dublê de corpo. A entrada de Eric no *loft*, após a ressurreição, e sua imagem refletida no espelho, são exemplos de efeitos em que imagens do ator foram recortadas de outras cenas filmadas e, posteriormente, inseridas em planos, sem Brandon. Após inserir a maquiagem e dirigir-se à rosácea do *loft*, raios iluminam o rosto de Eric, com o corvo empoleirado em seu ombro. A câmera, em primeiro plano, vai se afastando e abrindo a imagem. Apesar de ser imperceptível, esta cena foi filmada com a presença do dublê de corpo e o rosto de Brandon inserido durante a pós-produção. A fatalidade da morte de Brandon Lee gerou discussões e teorias conspiratórias dentro da cultura popular americana, entre elas, a maldição que envolve sua família com a morte misteriosa do pai, Bruce Lee.

2.4. Personagens

2.4.1 Eric Draven

O protagonista da *graphic novel* é Eric Draven, empenhado em vingar-se daqueles que lhe trouxeram todo o infortúnio. Para investigarmos como ocorreu o processo de criação deste personagem, é necessário o entendimento do movimento gótico, subgênero musical surgido do pós-punk⁵⁴, durante a década de 1980, e a influência desta estética para a obra. O movimento gótico resgatou expressamente o Romantismo no século XIX por meio de seu pessimismo e temas de horror da literatura e do cinema. Como explica Fred Botting, em *Gothic* (1996): “Muitas das ansiedades articuladas em termos góticos no século XIX reaparecem no século XX. Sua aparência, entretanto, é mais diversa, uma difusão de traços góticos entre uma multiplicidade de gêneros e meios diferentes”. (BOTTING, 1996, p. 9, tradução nossa)⁵⁵.

⁵³ “I’m so glad that he lives on in this film and the others films as well. And that he is so beloved as the character of *The Crow*. And that’s Brendon Lee, he is a phenomenal man.” (LEE, 2011).

⁵⁴ O termo Pós-Punk refere-se a um estilo musical surgido na Inglaterra após o auge do punk rock, em 1977. O estilo mantém suas raízes no punk rock, porém mais introvertido, complexo e experimental, lançando as bases para o rock alternativo.

⁵⁵ “Many of the anxieties articulated in Gothic terms in the nineteenth century reappear in the twentieth century. Their appearance, however, is more diverse, a diffusion of Gothic traces among a multiplicity of different genres and media”. (BOTTING, 1996, p. 9, tradução nossa).

James O’Barr revelou o gosto pessoal por bandas pertencentes a este subgênero musical gótico e notamos tal influência por meio da semelhança visual entre o cantor, Peter Murphy⁵⁶, e o personagem, Eric Draven, conforme as figuras 51 e 52:

Eu comecei a ir aos clubes em Berlim, ver bandas como *Bauhaus*, Nick Cave e os grupos industriais alemães. Quando eu finalmente comecei a desenhar *O Corvo*, eu estava ouvindo *The Cure* e *Joy Division* quase que exclusivamente. As pessoas dizem que Robert Smith inspirou Eric, ou pensam que foi Johnny Depp em *Edward, Mãos de Tesoura* - mas, na verdade, eu usei Peter Murphy do *Bauhaus*. Como eu disse, eu os tinha visto nos clubes alemães e achei ele foi muito legal; realmente gostei dessas maçãs do rosto. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 12, tradução nossa)⁵⁷.



Figura 51 – À esquerda, Eric Draven de James O’Barr. Figura 52 – À direita, Peter Murphy, do grupo Bauhaus.

Gavin Baddeley, autor do livro *Goth chic: um guia para a cultura dark*, traça o percurso da cultura gótica desde a literatura do século XVIII, até a presença desta estética nos dias atuais e em diversas mídias. Ao falar sobre as bandas da década de 1980, ele cita Peter Murphy:

O visual completamente monocromático do cantor – ossos da face afiados debaixo de uma crista de cabelos lisos e brilhantes tão pretos quanto as penas de um corvo – influenciou toda uma geração de góticos que cultuavam a ambiguidade de gênero. (BADDELEY, 2005, p. 217).

⁵⁶Peter Murphy, vocalista e líder do *Bauhaus*, tinha uma presença de palco sobrenatural. A *persona* do cantor devia claramente algo aos filmes de horror mudos do expressionismo alemão: ele tinha ares de Cesare, o sonâmbulo sinistro de *O gabinete do Dr. Caligari*, embora fosse animado com a urgência de Graf Orlock, de *Nosferatu*. (BADDELEY, 2005, p. 216).

⁵⁷*I started going out to the clubs in Berlin, seeing bands like Bauhaus, Nick Cave and the German industrial groups. When I finally started drawing The Crow, I was listening to The Cure and Joy Division almost exclusively. People say that Robert Smith inspired Eric, or they think it was Johnny Depp in Edward Scissorhands – but actually, I used Peter Murphy from Bauhaus. Like I said, I’d seen them in the German clubs and thought he was pretty cool; really liked those cheekbones.* (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 12).

Apesar do universo do rock impregnar toda a obra e, ao contrário do que muitos pensam, a maquiagem de Eric não foi baseada nos cantores Alice Cooper ou Robert Smith e, sim, nas três faces que representam o teatro britânico: dor, ironia e desespero. Estas máscaras adornam o quarto do casal tanto na *graphic novel*, como no filme. O uso desta simbologia na maquiagem reforça a personalidade perturbada do vingador, já que a ironia é o contrário do que se quer expressar. De fato, Eric parece sorrir para os inimigos diante da satisfação de executá-los, porém a maquiagem que compõe o seu visual, refere-se ao estado de morbidez psicológica e tristeza que o acompanha. “Inventar as posturas e gestos de um personagem de coração partido reagindo a um grande infortúnio, por exemplo, parte de dentro do narrador. O narrador gráfico tem que desejar se expor emocionalmente”. (EISNER, 2005, p. 163).

A propósito, não poderíamos deixar de citar, brevemente, algumas referências no enredo de O’Barr ao trabalho de um dos maiores quadrinistas americanos, citado exaustivamente neste capítulo. Especificamente, na consagrada obra de Will Eisner, *The Spirit*, notamos paralelos entre o protagonista, o detetive Denny Colt, com Eric Draven. Ambos são vítimas de vilões inescrupulosos, ressurgem dos mortos⁵⁸ e não medem esforços para encontrar e exterminar os seus inimigos, em uma paisagem urbana noturna e ameaçadora. Eles também compartilham de poderes extra-humanos similares como a regeneração.

Um diálogo com a obra de Poe se trava com Eric Draven, pois, implicitamente, seu sobrenome alude ao título do poema, mantendo-se a palavra inglesa, *raven*, e adicionando-se a letra D, no início. Sobre a escolha dos nomes do casal, James O’Barr faz uma revelação de onde proveio esta ideia. As aspas em Shelly nos dá a entender que se refere à sua namorada, de quem o ilustrador não expõe o nome:

Eu escolhi o nome Shelly a partir de Mary Shelley, que escreveu Frankenstein, e Eric do *Fantasma da Ópera* porque a morte "de Shelly" tinha me transformado em um monstro debaixo da minha própria pele, escondido por um rosto estóico de normalidade. (O’BARR, 2011, p. 2)⁵⁹.

Mais além, podemos aproximar características emocionais de Eric com os personagens fragmentados, vingativos e confusos de Poe que oscilam entre o bem e o mal. Apesar de Eric guardar sentimentos pelos seus entes queridos, é malévolo e imperdoável com seus inimigos.

⁵⁸ Apesar de Denny Colt não ressuscitar e, sim, sobreviver a uma experiência, ele é tido como morto e assombra aqueles que cruzam o seu caminho considerando-o um fantasma advindo dos mortos.

⁵⁹ *I picked the name Shelly after Mary Shelley, who wrote Frankenstein, and Eric from The Phantom of the Opera because “Shelly’s” death had turned me into a monster under my own skin, hidden by a stoic face of normalcy.* (O’BARR, 2011, p. 2).

Podemos dizer, então, que o personagem vai ao encontro das inquietações que envolvem o Mito do Sul que Poe representa dentro da literatura americana. Este mito traz a descrença na bondade do ser humano diante do que é capaz de fazer contra o seu semelhante. Isto permeia toda a narrativa, tanto da *graphic novel* quanto do filme, através do que os bandidos fizeram contra o casal e, depois, a retribuição de Eric.

Na década de 1990 há o surgimento do *grunge*⁶⁰ que influenciou fortemente a cena musical americana e isto tem certo impacto na representação visual de Eric Draven, no filme. O seu corte de cabelo sofre uma variação, pois a extravagância do *hairstyle* gótico dá espaço para a despreocupação do estilo *grunge* e isto é materializado no novo corte de cabelo de Eric, no filme, como notamos nas figuras 53 e 54. “Quando acompanhamos processos, deparamos com artistas imersos em seu momento histórico e no clima de seu projeto poético. Observam-se recorrências e tendências perceptivas”. (SALLES,1998, p. 122).



Figura 53 – À esquerda, Eric Draven de James O’Barr. Figura 54 – À direita, Eric Draven de Alex Poyas.

A responsável pelo figurino foi Arianne Phillips que, por intermédio de Brandon Lee, foi aceita para participar do projeto. Curiosamente, da mesma forma que outros membros da equipe, ela também tinha a estética do rock gótico como influência. Percebemos que o traje de Eric é transposto diretamente dos quadrinhos, as calças de couro, o sobretudo e os coturnos.

Toda recriação tem como pressuposto a liberdade para mudanças a partir do original. Nos subenredos da *graphic novel*, o cotidiano de Eric consertando carros, nos dá a entender que sua profissão era a de mecânico. Porém, no filme, tornar Eric um músico seria um bom artifício para ancorar ainda mais o universo do rock na diegese. Ele era o guitarrista da banda *Hangman’s*

⁶⁰A estética *grunge* é despojada em comparação aos outros gêneros de *rock*, e muitos músicos *grunges* se destacaram por sua aparência desleixada.

Joke. A dramaticidade que este artifício trouxe é percebido em duas cenas em que o vingador executa solos de guitarra. Ressaltaremos estas sonoridades, posteriormente.

Outras interpretações podem afirmar o contrário, mas, segundo o que lemos na *graphic novel*, Eric não morre, de fato. Ele é baleado na cabeça e sobrevive, o que seria um espanto para os bandidos, devido à gravidade do ferimento. Em estado crítico no hospital, Eric sofre uma parada cardíaca, é sedado e operado. Entretanto, sua invencibilidade notada em alguns momentos não é explicada, deixando uma incerteza de onde proveria esta prerrogativa. A ideia de vingança o invade, com o corvo persuadindo-o na sua experiência de quase morte no centro cirúrgico, enquanto é operado.

No filme, há uma inversão destes acontecimentos, pois Shelly sobrevive ao estupro por quase 30 horas em que agoniza no hospital, antes de vir a falecer. Já Eric é baleado e atirado do sexto andar e morre instantaneamente. Ele é ressuscitado emergindo da terra após um ano, exatamente, com poderes sobre-humanos e habilidades extra-sensoriais como, por exemplo, a regeneração e a psicométrica⁶¹. Como relata um dos roteiristas, John Shirley:

Eles ficavam me dizendo que Eric era invulnerável demais, não existiria adversário com tal poder. Foi minha ideia dar a ele o tendão de Aquiles no ato de atirar no corvo para machucá-lo. Os *flashes* de memória quando ele toca em alguém foi um artifício de explicação, mas também previa o que seu poder poderia fazer. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 22, tradução nossa)⁶².

Na *graphic novel*, a invulnerabilidade de Eric parece prover do estado de raiva e tensão acalentado pela a automutilação e consumo de morfina, bem ao estilo dos personagens de Poe, psicologicamente instáveis e viciados. Isto não poderia ser expresso no filme e, portanto, trechos “politicamente incorretos” de Eric foram suprimidos, apesar dos assassinatos brutais que vem a cometer. O motivo, segundo os produtores e o diretor, seria para que o filme se enquadrasse nos parâmetros mercadológicos e evitar qualquer polêmica que atrapalhasse a sua divulgação. Ou seja, “[...] questões relativas a mercado afetam alguns criadores e suas obras, e, provavelmente, seus processos deixam indícios de adaptações, segundo critérios externos”. (SALLES, 1998, p. 47)

⁶¹Habilidade de absorver memórias de acontecimentos progressos através do contato com pessoas e objetos.

⁶²*They kept saying Eric was too invulnerable, had no true adversary with real power. I was my idea to give him the Achilles' wheel of shooting the crow to hurt Eric. The flashes of memory when he touches somebody were an explication device, but also previewed what his power might be.* (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 22).

2.4.2. O corvo

Antes mesmo da fruição das obras (*graphic novel* e filme), o título, *The Crow*, sugere ao leitor⁶³ a existência de uma ave na narrativa e, de fato, o corvo é um dos protagonistas ao lado de Eric Draven. No entanto, seu papel divergem um pouco nas duas obras.

O corvo, na *graphic novel*, aproxima-se à representação alegórica em *The Raven*, que estudamos no capítulo I. Podemos interpretá-los como a consciência perturbada, a recusa dos amantes enlutados em aceitarem a razão, ou seja, preferem o torpor da lembrança e a recusa da realidade. O corvo de Eric tenta dissuadi-lo a não se perder em memórias através de frases de impacto como, “*Don’t look!*” ou “*Why do you do this with yourself*”⁶⁴, proferidas quando Eric recorda-se de Shelly sendo estuprada e morta. Outras como, “*It ain’t your fault, boy*”⁶⁵, referindo-se à culpa de Eric pela impotência de evitar o crime. O efeito causado por estas frases aproxima-se do estribilho, *nevermore*, do poema de Edgar Allan Poe. “Mas a negativa, obsessivamente repetida, é de repente identificada como ameaça, não tanto por ser negativa, mas porque o consolo da razão mitigaria o sofrimento. (ABRAMO, 2011, p. 35). Como já dissemos, a característica monogâmica da espécie passeriforme *Corvus corax* contribui, implicitamente, para a representação do sofrimento pelo amor perdido, pois esta peculiaridade representa a impossibilidade de amar outra vez.

O corvo, além de dissuadir Eric a autotortura, estimula-o a cumprir sua vingança. No centro cirúrgico, Eric sofre uma parada cardíaca e a perda de seus sinais vitais é representada por um quadro todo preto. Então, surge o corvo advertindo-o sobre seu dever: “*What the hell are you doing? What kind of stunt is this? You have responsibilities, Junior*”⁶⁶.

A representação alegórica do corvo na *graphic novel* e no poema se distingue, no filme, em alguns pontos. Primeiramente, a ave é elevada a uma divindade capaz de guiar as almas para o reino dos mortos bem como trazê-las de volta à vida. Ou seja, o corvo assume o papel de intermediário entre vida e morte, ressoando o mito ameríndio, como vimos em Levi-Strauss.

Diferentemente das outras obras, a ave negra, no filme, não articula nenhum vocábulo, a não ser o crocitar como sinal de advertência às investidas dos inimigos de Eric. Além de trazê-lo à vida, ela é sua guardiã, acompanhando-o em todo seu percurso narrativo.

⁶³ Consideramos o leitor todo o indivíduo que participa da fruição de uma obra, não se restringindo apenas à linguagem verbal, mas também a outras linguagens.

⁶⁴ Não olhe! Por que você faz isso com você. (Tradução nossa).

⁶⁵ Não foi culpa sua, garoto. (Tradução nossa).

⁶⁶ Mas que diabos você está fazendo? Que tipo de coisa é essa? Você tem responsabilidades, Junior. (Tradução nossa).

Outorgar ao corvo a função de guia, expandiria a história e uma destas possibilidades foi retirar a memória de Eric que, posteriormente, seria resgatada com a ajuda do animal. Esta memória seria recuperada através de habilidades extra-sensoriais, por exemplo, ao simples toque dos objetos e pessoas. Eric absorveria as lembranças e emoções impressas, extraindo o conteúdo dos eventos. Como explica o produtor Jeff Most:

Tendo Eric que seguir o corvo, um pássaro real, do qual outras personagens deveriam também reagir, traria melhores possibilidades para ações e visuais, [...]. Nós queríamos que a audiência descobrisse a missão de Eric ao mesmo tempo em que ele, fazendo disto uma jornada para o conhecimento assim como de retribuição. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 21, tradução nossa).⁶⁷

Foram utilizados corvos treinados por Larry Madrid, na maioria das vezes, porém, em algumas cenas, recorreu-se aos corvos robóticos. Eles foram idealizados especialmente para o filme por Lance Anderson, responsável pelos efeitos especiais. Larry Madrid explica que:

Este filme foi todo programado para ser filmado à noite, o horário em que os corvos geralmente dormem. Era previsto acontecer na chuva que não é algo natural para eles. Então, isto era realmente desafiador. Nós tivemos que treiná-los na noite após o cair do sol. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 98, tradução nossa)⁶⁸.

Ressuscitado, o vingador será guiado pelo corvo que o ajudará a encontrar os vilões, estando ao seu lado em todos os momentos. Como já citado anteriormente, o personagem é imortal a não ser que o corvo seja ferido. Na última batalha entre Eric e Top Dollar, a ave é baleada por Myca e, devido ao ferimento, Eric Draven perde seu poder de regeneração.

Nota-se o parentesco entre Eric e o corvo na cena em que, após quebrar o espelho num ataque de fúria, ele pinta o rosto e veste roupas pretas, num gesto simbólico de “preparação para a batalha”. Eric dirige-se à rosácea quebrada do *loft* e, em seguida, a ave pousa em seu ombro. Vemos características anatômicas semelhantes no tórax estufado do vingador e as asas abertas do corvo. Em outra cena, Eric corre por cima de prédios em busca de Tin Tin e à sua frente, o corvo sobrevoa, até que encontra o vilão. Em seguida, tem-se um diálogo de planos subjetivos e planos detalhes dos olhos da ave e os de Eric, desta forma, entendemos que o vingador enxerga através do corvo.

⁶⁷*And having Eric follow the crow, a real bird, which other characters could also react to, just had better possibilities for action and visuals, [...] We wanted the audience to find out Eric's mission at the same time he did, making it a quest for knowledge as well as retribution.* (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 21).

⁶⁸*"This Picture was all scheduled to shoot at night, the time the ravens usually sleep. It was supposed to take place in the rain which is not a natural thing for them. So it was just really challenging. We had to train them toward evening after the sun had gone down.*(In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 98).

Relembrando os mitos do capítulo I, o corvo do filme é, indiretamente, associado às batalhas, assim como a representação das deusas da guerra Badb e Morrigan. Um único corvo presente no filme também relembra as funções dos dois corvos de Odin. Ele ajuda Eric a retomar sua memória (função de Munin) e transmite, por telepatia, os locais onde os gângsteres se encontram, ou seja, todo o pensamento da ave é visualizado por Eric (função de Hugin). Sendo assim [...] “a tradução como forma estética, não é uma simples transferência de unidade para unidade, do complexo de um sistema sógnico para outro, pois toda unidade constrói o seu sentido e significação numa unidade maior que a inclui”. (PLAZA, 1987, p.72).

2.4.3. Gabriel

No filme, o casal possui um gato chamado Gabriel e, mesmo após a morte dos donos, ele permanece sozinho no *loft*, até ser reencontrado por Eric ressuscitado. Na *graphic novel*, ele é adquirido por Eric para que lhe fizesse companhia diante de sua tristeza, após sobreviver ao ataque dos marginais.

No livro *The Complete Idiot's Guide to World Mythology*, os autores buscam traçar paralelos entre mitologias e personagens da cultura popular e nosso objeto de estudo, o filme *The Crow*, não fica de fora. O livro faz jus ao nome diante da falta de rigor dos autores ao confundirem informações básicas da obra cinematográfica com a *graphic novel* de James O'Barr (apesar de afirmarem seguir apenas a *graphic novel*). Ressaltamos que cada obra possui suas próprias especificidades e, portanto, devem ser consideradas autônomas.

Com relação ao gato do casal, por exemplo, eles fazem aproximações com entidades da mitologia nórdica, porém com algumas ressalvas. Diante da brancura dos felinos, Gabriel é associado, segundo os autores, à deusa da luxúria. “Freya preside o amor e a volúpia e possui fama de lascívia.” (LANGER, 2015, p. 185). A deusa traz em sua iconografia os felinos:

Sua carruagem finíssima era puxada por alvíssimos gatos da cor da neve, tão alvos que, ao se observar à distância a carruagem a deslizar por um campo nevado, tinha-se a nítida impressão de que ela se movia sozinha, ou, pelo menos, de que era puxada por um pequeno bando espectral de olhos oblíquos e esverdeados. (FRANCHINI, SEGANFREDO, 2009, p. 100).

Porém, os autores são levianos ao confundirem as deusas Freya e Frigg. Esta última é a esposa de Odin e deusa do amor familiar, mulher ideal para ser tomada como esposa. Ou seja, o oposto da luxúria, contemplada pela primeira deusa citada. Para os autores, a escolha de O'Barr em incluir o gato branco, seria para representar o amor do casal. O gato representando

a amada morta, Shelly, e o corvo, o noivo sofredor, Eric. Seria uma questão relevante a ser pensada, se não fosse pelo erro grotesco de misturarem as duas deusas, levando esta hipótese por água abaixo.

Na *graphic novel* há o gato Gabriel, assim como no filme, porém, quando Eric se depara com Darla, temos outro momento que envolve alguns gatos. Eric pede para que a moça saia do quarto de Funboy, em segurança, escoltada pelos seus amigos felinos. O quadrinho em que esses dizeres são proferidos, mostra seis gatos na escada do lado de fora do apartamento. Dentro deste contexto, estaria mais apropriado atrelar a personagem Darla à deusa Freya diante da luxúria que ambas comungam. A escolta remete a um percurso de forma análoga com os percursos da deusa nórdica presididos pelos gatos que puxam sua carruagem.

Quando se fala em gato, imediatamente pensamos em Poe que abordou esse animal em um dos seus contos mais conhecidos, *O Gato Preto* (1843). Trata-se de uma história de ódio ao animal, devido às mudanças de humor de seu dono sádico, apesar da afeição que sua esposa nutria pelo felino. Após os delírios provocados pelo álcool, o dono violento chega a punir seu gato, arrancando-lhe o olho e, posteriormente, matando-o. No entanto, trata-se de uma postura diferente entre personagem e autor, já que Poe expressou sua afeição pelos felinos no ensaio *Instinct vs Reason – a Black Cat* (1840). Lá, ele cita o seu gato preto de estimação e descreve suas ações e perspicácia diária, questionando a linha tênue entre o instinto e a razão.

Interpretando por outra chave, o gato Gabriel se aproxima muito da concepção expressa por Poe, ou seja, um animal doméstico dotado de uma percepção apurada. Além disso, esta afeição pelo animal evoca fatos da vida de Edgar Allan Poe que evidenciamos no capítulo I. No leito de morte de sua esposa, Poe colocava um gato de estimação no colo para aquecê-la devido ao frio e à miséria em que se encontravam. Portanto, o gato é, tanto em *The Crow*, como neste contexto de Poe e Virgínia, sinônimo de amizade do casal.

2.4.4. Shelly Webster

No filme, Shelly é interpretada pela atriz Sofia Shinas, e aparece poucas vezes. Suas cenas ficam reservadas ao início, em que aparece desfigurada pela violência dos bandidos, nos *flashbacks* e no final, quando vem buscar Eric. Nos momentos felizes do casal, as duas mídias mostram a personagem trajando roupas do cotidiano, em sua relação domiciliar com o noivo. No entanto, no filme, foi abstraída certa sensualidade presente na *graphic novel*, retratando Shelly seminua, em relações íntimas com Eric.

Quando ela surge no cemitério toda vestida de branco e representando a pureza da bela donzela típica do amor romântico, forma-se um contraste com a indumentária negra de Eric, conforme as figuras 55 e 56. Apesar deste final “feliz” ser diferente na *graphic novel*, nota-se uma aproximação desta configuração entre as duas personagens, no volume quatro, *Despair*. Os noivos passam momentos felizes na praia, antes de serem acometidos pela tragédia.



Figura 55 – À esquerda, Shelly no filme. Figura 56 - À direita, Shelly na *graphic novel*.

2.4.5. Sarah, Darla e Albretch

Sarah é amiga de Eric e a primeira alteração que houve para ela foi no nome. Na obra original, seu nome é Sherri enquanto, no filme, passa a chamar-se Sarah. Foi-lhe atribuído também um visual mais rebelde, diferente daquele da *graphic novel* em que é retratada de forma mais vulnerável, como uma garotinha de rua, solitária, conforme percebemos nas figuras 57 e 58. Interpretada por Rochelle Davis, em seu primeiro trabalho cinematográfico, a personagem é uma *punk* destemida que percorre a cidade com seu skate, e sua relação com o casal era muito próxima, antes da tragédia. A garota era auxiliada por Eric e Shelly, já que a mãe drogada estava sempre ausente e sua importância na narrativa é imensa. Já na *graphic novel*, Eric encontra-a, pela primeira vez, sentada na escadaria do prédio de *Funboy*, namorado de sua mãe e um dos assassinos do casal.

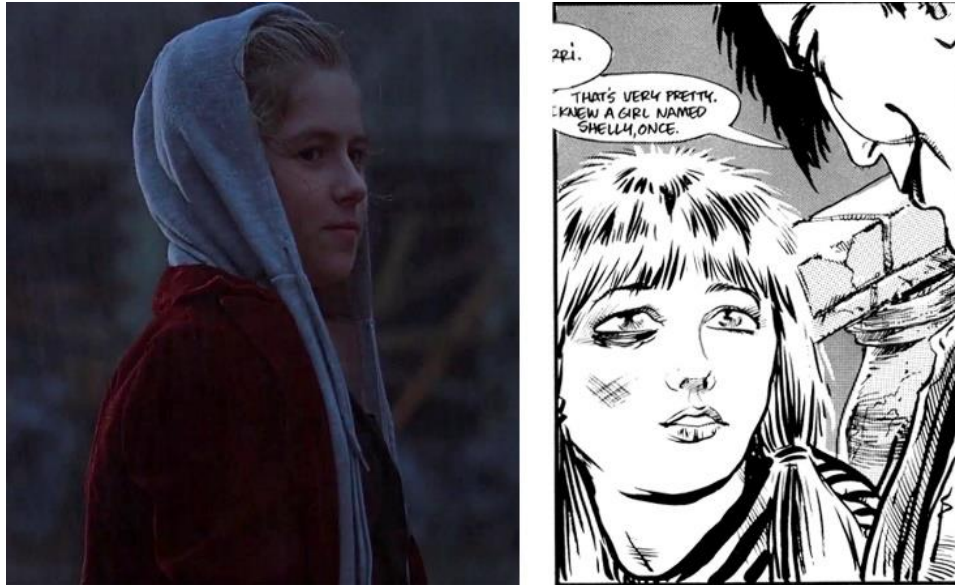


Figura 57 – À direita, Sarah no filme. Figura 58 – À direita, Sherri na *graphic novel*.

Na *graphic novel*, a mãe drogada da garotinha, Sherri, aparece muito brevemente quando Eric invade o apartamento de *Funboy* e, no filme, passa a chamar-se por Darla, uma transformação de Sandy, na obra original. A personagem, interpretada por Anna Thomson, tem maior presença, já que aparece em cenas desde o início trabalhando no bar, *The Pit*, onde a gangue se reúne. Após sua regeneração miraculosa proporcionada por Eric, ela aparece fazendo o café da manhã para a filha, simbolizando o laço maternal resgatado com a filha.

Também para o policial, Albrecht, foi atribuída uma relação mais próxima do casal. Interpretado pelo ator Ernie Hudson, o oficial acompanha desde o início do filme a cena do crime e permanece com Shelly, no hospital, até ela vir a óbito. Sua amizade com Sarah já é evidenciada no início. Inconformado com o assassinato do casal, o policial buscava resolver o crime e prender os criminosos. No entanto, sofre repressão da corporação, sendo rebaixado de cargo, enquanto o caso do assassinato é arquivado. O policial enfrenta um conflito interno diante do meio corporativo e passará a encobrir os assassinatos do vingador, culminando com a sua suspensão da polícia. Daí em diante, passará a ajudar Eric, em sua missão, até o final.

Na *graphic novel*, o policial apenas tem contato direto com Eric na loja de penhores, após a execução de Gideon. Com relação a Sherri, só toma conhecimento da garota através de um bilhete de Eric, pedindo-lhe que cuidasse dela. Sua função na narrativa da *graphic novel* não é tão expressiva como no filme. Visualmente, o personagem sofreu mudanças, pois, no filme, tem uma aparência mais velha, com um semblante de desilusão com a corporação à qual pertence, conforme podemos notar nas figuras 59 e 60.



Figura 59 – À esquerda, Albrecht no filme. Figura 60 – À direita, o policial na *graphic novel*.

2.4.6. Top Dollar, Myca e Grange

Na *graphic novel*, a hierarquia dos bandidos difere no filme. A importância de *Top Dollar* (que no filme é o líder de todas as gangues) é relegada a segundo plano. Ele é apenas um dos participantes do massacre do casal e é o segundo da gangue a ser eliminado por Eric. Apesar dos cabelos longos e da argola de brinco que compõem seu visual nas duas obras, sua aparência na *graphic novel* beira ao grotesco pelo uso de roupas esfarrapadas e barba por fazer, conforme vemos nas figuras 61 e 62. Ele destoa da elegância do *Top Dollar* fílmico que recebe um visual pós-moderno, com referências a indumentárias de outros períodos históricos. “A inclinação pós-moderna de acumular toda espécie de referências a estilos passados é uma de suas características mais presentes”. (HARVEY, 2009, P. 85).



Figura 61 – À esquerda, Top Dollar no filme. Figura 62 – À direita, Top Dollar na *graphic novel*.

Interpretado por Michael Wincott, *Top Dollar* lembra muito outro papel que o ator havia interpretado anteriormente, em *1492, Conquest of Paradise* (1992). O filme de Ridley Scott tem como personagem malevolente o nobre espanhol Ádrian de Moxica, que aparece também com cabelos muito longos, roupas escuras e manuseia espadas.

Outra referência a este personagem anterior de Michael Wincott é notória, também, pela gestualidade. No filme que retrata a história do descobrimento e exploração da América, há uma cena em que Moxica está zangado com um nativo. Então, ele lhe desfere um golpe de espada, arrancando a mão do índio. A forma como atua, cria um suspense muito próximo em *The Crow*, no momento em que mata Gideon, com um golpe de espada na garganta. Ambas as cenas são interrogatórios em que os personagens opressores, *Top Dollar* e Moxica, armadas com espadas, parecem hesitar em atacar seus subalternos, Gideon e o índio. A impressão ocorre na sequência de gestos em que o ator anda alguns passos, balança a cabeça com um leve sorriso irônico, vira-se de costas para a vítima parecendo desistir da ação e, de repente, golpeia-os.

O desfecho de *Top Dollar* e Moxica é a morte e nas duas películas a forma como perdem a vida são semelhantes devido a uma queda. Em *1492, Conquest of Paradise*, após ser rendido, Moxica comete suicídio ao se jogar dum precipício e colidir com um andaime de madeira no substrato rochoso. Em *The Crow*, *Top Dollar* despenca do teto da igreja e morre ao colidir com os chifres de uma gárgula que lhe perfura a cabeça e o abdômen.

Ao lado de *Top Dollar* está a sua meia irmã e amante, Myca, interpretada pela atriz Bai Ling. Ela não corresponde a nenhuma personagem da *graphic novel*, ou seja, foi totalmente criada para o filme. Diante de seu conhecimento místico, é ela quem descobre o poder oriundo do corvo e sugere capturar o animal para deter Eric Draven. Outra personagem de confiança de *Top Dollar* é Grange, interpretado pelo ator Tony Todd. É ele quem investiga o túmulo vazio de Eric e também é responsável por raptar Sarah e acertar um tiro no corvo, tornando Eric vulnerável, quase no final do filme.

2.4.7. A gangue

Ao associarmos os nomes e as características dos integrantes da gangue entre os dois meios, filme e *graphic novel*, o que ocorre é uma enorme confusão a qual tentaremos tornar o mais claro possível. Antes de tudo, precisamos pôr em relevo como os integrantes estão dispostos em cada obra. Ao todo, a gangue que assassina o casal no filme é composta por quatro membros, entre eles: T-Bird (líder), Tin Tin, Funboy e Skank. Contudo, todos são subordinados ao grande chefe da vilania, Top Dollar e, apesar de ele ser o mandante do crime contra o casal, não sujou suas mãos. Na *graphic novel*, a trupe é formada por cinco integrantes, com a liderança de T-Bird, enquanto os outros - Funboy, Top Dollar, Tin Tin e Tom Tom - são apenas subordinados. Assim como no filme, o primeiro vilão da *graphic novel* a ser morto é *Tin Tin* e, apesar de algumas similaridades dos locais onde ocorrem as ações, suas características físicas

divergem. O *Tin Tin* do filme, interpretado por Lawrence Mason, aproxima-se muito mais da personagem *T-Bird* dos quadrinhos, conforme vemos nas figuras 63, 64 e 65.

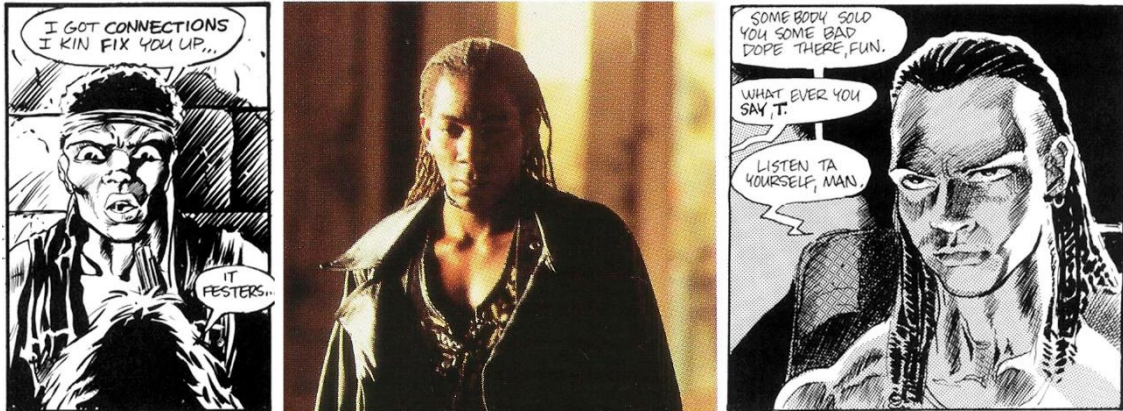


Figura 63 – À esquerda, Tin Tin na *graphic novel*. Figura 64 - Ao centro, Tin Tin no filme. Figura 65 - T-Bird na *graphic novel*.

À primeira vista, os cabelos no estilo rastafári os conecta, assim como o brinco de argola, na orelha esquerda. Porém, o que é exclusivo do filme é o uso do sobretudo por Tin Tin, que será tomado por Eric Draven, após vingar-se do vilão. Este objeto não apenas serve para compor o visual de Eric, mas tem um valor simbólico implícito. Os atos contra os inimigos de Eric têm a ver com retribuição pelo mal que cometeram e as mortes dos vilões estão relacionadas às características que lhes são peculiares. Além de Eric executar Tin Tin com facas (instrumentos usados nos assassinatos pelo bandido), ele apropria-se do sobretudo, da mesma forma como Tin Tin havia se apropriado do anel do casal. Passando despercebido, esta atitude do vingador reforça seu senso de justiça baseado na lei de talião.⁶⁹

Funboy é o personagem mais correspondente ao Funboy, da *graphic novel*. Como vemos nas figuras 66 e 67, os cabelos compridos, a camisa com a figura irônica de um rosto feliz e o hábito de usar morfina estão presentes nos dois meios. Segundo a designer de figurino, Ariane Phillips, a construção da personagem também foi baseada na iconografia do cantor Iggy Pop. “Há uma qualidade contemporânea para seu personagem, mas também uma sensibilidade dos anos setenta.” [...] (In. *The Crow: the movie*, 1994, p. 71, tradução nossa)⁷⁰. Não somente no estilo visual Funboy remete ao cantor punk, pois Iggy Pop um dia foi conhecido pelas suas

⁶⁹ Conhecida pela expressão “olho por olho, dente por dente”, esta lei consiste na rigorosa reciprocidade do crime e da pena citada no Código de Hamurábi, em 1780 a.C, no reino da Babilônia.

⁷⁰ “There is a contemporary quality to his character, but also a seventies sensibility”. (In. *The Crow: the movie*, 1994, p. 71).

performances extravagantes e abuso de drogas ilícitas. De forma similar, Funboy, através da gestualidade do ator, Michael Masse, age de forma dissimulada e excessiva. Assim como a gangue, o vingador e sua amiga Sarah são figurativizados com a estética própria do *rock* e da subcultura gótica.



Figura 66 – À esquerda, Funboy no filme. Figura 67 – À direita, Funboy na *graphic novel*.

O personagem T-Bird do filme, interpretada por Patrick Kelly, diferencia-se muito se comparada à *graphic novel*. No filme, ele coordena apenas a gangue que matou o casal e presta contas a Top Dollar. O pouco cabelo e uso de coletes associa-o mais ao personagem Tom Tom do que ao T-Bird ilustrado, conforme vemos na figura 68 e 69.

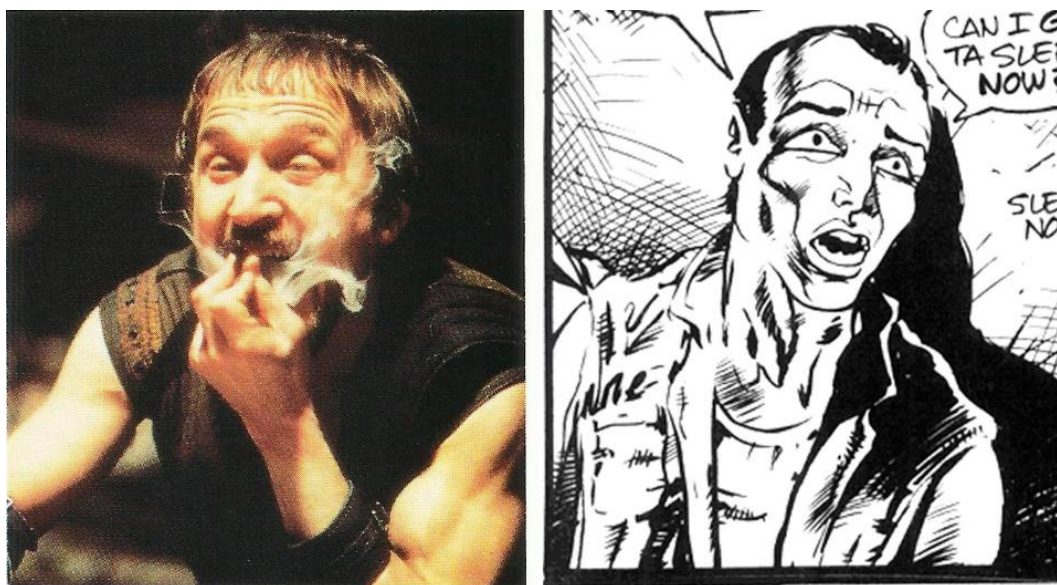


Figura 68 – À esquerda, T-Bird no filme. Figura 69 – À direita, Tom Tom na *graphic novel*.

O personagem Skank, interpretada por Angel David, é a que parece ter sofrido menor influência da *graphic novel*. Este apelido (gíria para usuário de drogas) é dirigido brevemente a um outro personagem que ajuda Tom Tom a torturar um rapaz. Porém, o Skank da *graphic novel* não faz parte da gangue e é decapitado, assim que Eric intercepta-os. Em seguida, o vingador decepa as pernas de Tom Tom, deixando-o agonizar até a morte. Os dois têm pouca expressão nos quadrinhos. Entretanto, esta parceria criada por James O’Barr pode ter servido de referência para os roteiristas tornarem T-Bird e Skank mais próximos do que os outros integrantes da gangue, no filme. A afeição é notada quando T-Bird é capturado por Eric Draven e Skank, desesperado, rouba um carro para ir ao encalço do amigo.

2.4.8. Gideon

Também sob o comando de Top Dollar, o personagem Gideon é proprietária da loja de penhores onde está à venda o anel de noivado de Shelly. Coincidentemente, o ator Jon Polito estava trabalhando em outro projeto no mesmo estúdio em que filmagem *The Crow*. Após o convite para participar do filme, conseguiu conciliar os dois trabalhos. Este é o personagem que mais se associa à *graphic novel*, pois apresentado no filme, suas ações e características físicas correspondem, exatamente, aos quadrinhos, como notamos nas figuras 70 e 71.



Figura 70 – À esquerda, Gideon na *graphic novel*. Figura 71 – À direita, Gideon no filme.

Gideon é um mercenário inescrupuloso que recebe mercadoria roubada da gangue de T-Bird. Quando Eric invade sua loja, ele está fazendo a contabilidade, fumando um cigarro e usando um boné onde está escrito *Gids*, conforme aparece na *graphic novel*. Porém, nos quadrinhos é morto logo após Eric recuperar o anel enquanto, no filme, Gideon é executado por Top Dollar, posteriormente ao encontro com Eric.

2.5. Espaço cenográfico

2.5.1. A cidade

Já detalhamos características dos personagens e, adiante, analisaremos as categorias de espaço e tempo em que ocorrem as ações em *The Crow*. A diegese aparece condensada numa cidade ameaçadora pouco habitada, como se as pessoas se escondessem da violência urbana, com destaque somente aos agentes envolvidos na intriga. O assassinato de Eric e Shelly, a Noite do Diabo e a fragilidade da polícia são sinais de uma desordem social. A criminalidade fica evidente para o espectador através do universo diegético repleto de personagens inescrupulosos, movidos a violência e drogas. “O objeto ficcional passa, portanto, a ter sua realidade, com características que lhe são próprias”. (SALLES, 1998, p. 102).

O designer de produção, Alex Macdoweel,⁷¹ confessa que o ponto de partida para a criação da cidade foi a *graphic novel* e percebemos certos paralelos, conforme as figuras 72 e 73. “O cenário é uma cidade do interior deteriorada; um lugar um tanto quanto decaído. Está além da redenção. Nós realmente queríamos passar o que a cidade é como uma zona de guerra”. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 86, tradução nossa)⁷².



Figura 72 – À esquerda, Eric na cidade cenográfica. Figura 73 – À direita, Eric na cidade da *graphic novel*.

⁷¹ Alex Mcdoweel foi reconhecido pelas criações das capas de álbuns de bandas como *The Cure* e *Siouxsie and the banshes*, representantes do cenário gótico musical.

⁷²“The setting is a decayed inner city; a place that has gone so far down the tubes it’s beyond redemption. We really wanted to get across that the city is a like a war zone”. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 86).

Verifica-se que a paisagem da película é cenográfica e composta por uma arquitetura híbrida e decadente, influenciada pela distopia inerente ao pensamento pós-moderno. Segundo David Harvey: “O pós-modernismo cultiva, em vez disso, um conceito de tecido urbano como algo necessariamente fragmentado, um “palimpsesto” de formas passadas superpostas umas às outras [...]” (HARVEY, 2009, p. 69). Vemos uma antiga cidade industrializada, entremeada de figuras do passado, como cemitérios e igrejas típicas dos romances góticos. Porém, ao invés das brumas pairando sob as florestas enigmáticas inglesas, os vapores de água que emergem dos sistemas de calefação irão compor a atmosfera sombria da diegese.

A *graphic novel* deixa claro que o espaço diegético retrata a cidade de Detroit (terra natal de James O’Barr) durante o encontro de Eric e Albrecht que diz, na loja de penhores, “*This is Detroit murder city*”. Alex Macdoweel, após uma visita à casa de James O’Barr, teve a oportunidade de perscrutar suas ideias iniciais. O autor da *graphic novel* contou-lhe sobre sua vida na violenta cidade, os lugares que frequentava, as pessoas que conhecia e como isto tudo o influenciou em seu processo criativo:

O artista não é, sob esse ponto de vista, um ser isolado, mas alguém inserido e afetado pelo seu tempo e seus contemporâneos. O tempo e o espaço do objeto em criação são únicos e singulares e surgem de características que o artista vai lhes oferecendo, porém se alimentam do tempo e espaço que envolvem sua produção. (SALLES, 1998, p. 38).

Portanto, apesar da obra cinematográfica indeterminar o espaço onde ocorre a intriga, teve referência direta a cidade de Detroit, mais conhecida pela forte indústria automobilística, pobreza e o alto índice de homicídios. A noite de caos que precede o *Halloween*, mencionada no filme, é conhecida como *A Noite do Diabo* e, realmente, fazia parte dos problemas que Detroit enfrentava no passado. A inclusão deste fato é exclusiva do filme e trouxe mais dramaticidade à narrativa, como cita o roteirista David Schow:

Trazer *A Noite do Diabo* foi, a princípio, apenas para dar aos vilões uma agenda mais esotérica; este plano tornou-os mais nihilistas assim como convinha a orientar as suas motivações para longe do previsível, coisas convencionais dos caras maus. Também foi conveniente localizar o filme em Detroit e ancorá-lo na realidade, uma vez que os incêndios atingiram Detroit na *Noite do Diabo* [...]. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 24, tradução nossa).⁷³

⁷³*Bringing in Devil’s Night was at first just to give the villains a more esoteric agenda; that plan became more nihilistic as we sought to steer their motivations away from the predictable, conventional bad-guy stuff. It also conveniently localized the film to Detroit and anchored it in reality, since fires have been set through Detroit on Devil’s Night [...]* (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 24).

As filmagens ocorreram no *Carolco Studios*, em Wilmington, Carolina do Norte e as imagens panorâmicas foram filmadas utilizando-se de miniaturas da cidade produzidas em resina. Elas foram construídas por Gus Ramsden, através de referências do *storyboard* feito por Peter Pound e de fotos de Detroit, tiradas por Alex McDowell. Cenas exteriores seriam propícias de serem filmadas em Detroit, mas, por conta da dificuldade da produção, a ideia foi descartada. Porém, a visita do designer pela cidade e a conversa com O’Barr foram proficuas para que pudessem recriar estes ambientes, conforme as figuras 74 e 75:

O objeto artístico, durante sua criação, se desprende da realidade externa à obra, que é dissolvida na arte de dominá-la e fazer dela realidade artística. O artista é um captador de detritos da experiência, de retalhos da realidade. Há, por um lado, a superação das linhas da superfície desses retalhos externos ao mundo da criação; não se pode, porém, negar que haja afinidades secretas entre as realidades externa e interna à obra. (SALLES, 1998, p. 97).

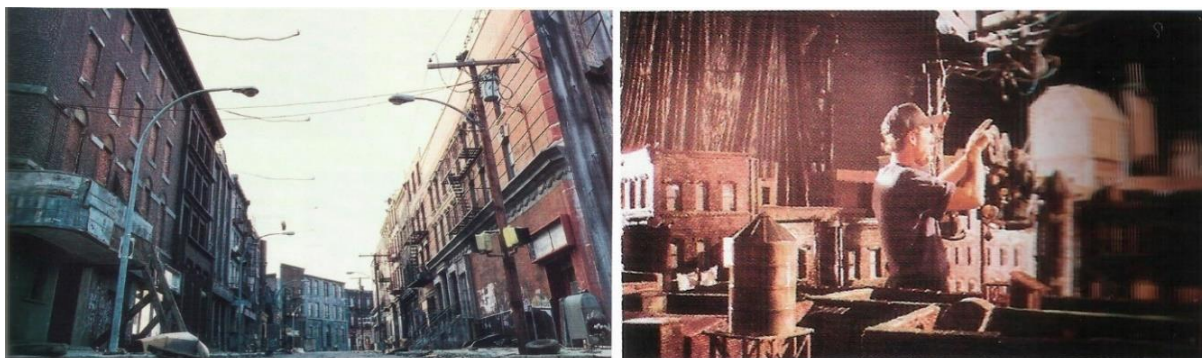


Figura 74 – À esquerda, foto de Detroit. Figura 75 – À direita, miniaturas produzidas para o filme.

No filme, o tempo também é indeterminado e fica difícil ancorar a narrativa em algum momento histórico específico, pois, nas palavras do diretor, a intenção era esta, a de uma diegese atemporal: “Então, eu não acho que as pessoas vendo o filme necessariamente sentirão que se passa em um tempo ou lugar específico. Eu queria que tivesse bem este tipo de qualidade atemporal”. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 80, tradução nossa)⁷⁴.

Percebemos que a duração da jornada de Eric ocorre entre duas noites. Após um ano de sua morte, ele ressuscita numa determinada hora, à noite, e vai ao enalço de Tin Tin, Funboy e T-Bird. Porém, ainda falta eliminar Skank para que conclua sua missão e, por isso, permanece no *loft* abandonado, no período diurno, até que a noite caia, novamente, e ele possa sair. Podemos notar a passagem do dia seguinte através de duas cenas que ocorrem à luz do sol: a de Eric e Sarah no *loft* e de Sarah e Darla no café da manhã. Na *graphic novel*, fica difícil

⁷⁴So, I don't think people seeing the film will necessarily feel it's set in any specific time or place. I wanted it to have this very sort of timeless quality to it. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 80).

determinar a duração do percurso de Eric e só sabemos que o crime ocorrera há um ano porque isto é informado no segundo quadrinho do primeiro livro, *Pain*. A cada execução, o vingador retorna à sua casa para se recuperar e lembrar-se de Shelly, mesmo assim, não é especificado se passaram-se horas, dias ou semanas.

2.5.2. O Loft

Tanto na *graphic novel* quanto no filme, é no aposento em que o casal morava que Eric passará seus momentos de luto, perdido em lembranças de sua amada, em contraste com as cenas da cidade onde vai em busca dos marginais. Ou seja, o interior do aposento é o lugar das reflexões, opondo-se às ações violentas que ocorrem no espaço externo. Além da presença de um corvo na narrativa, são estes momentos que fazem grande referência à obra de Edgar Allan Poe, *The Raven*. Como ressalta o escritor em *A Filosofia da Composição*: “Determinei, então, colocar o amante em seu quarto - num quarto para ele sagrado, pela recordação daquela que o frequentara”. (POE, 1987, p. 118).

Apesar de algumas similaridades arquitetônicas que veremos adiante, a *graphic novel* retrata o aposento do casal na forma de uma casa. No filme, o aposento foi transposto para um *loft* no sexto andar de um prédio antigo, no centro da cidade. Verificam-se outras mudanças sofridas durante a transposição pois, como vimos, a *graphic novel* exhibe momentos de automutilação de Eric que foram retirados do filme. Em um deles, Eric, sob efeito de drogas, desenha com uma faca, no próprio peito, um círculo abstrato representando a coroa de Cristo. No filme, o símbolo é transposto para a rosácea quebrada no *loft* do casal, preservando, assim, essa representação do sofrimento de forma subliminar, conforme as figuras 76 e 77.

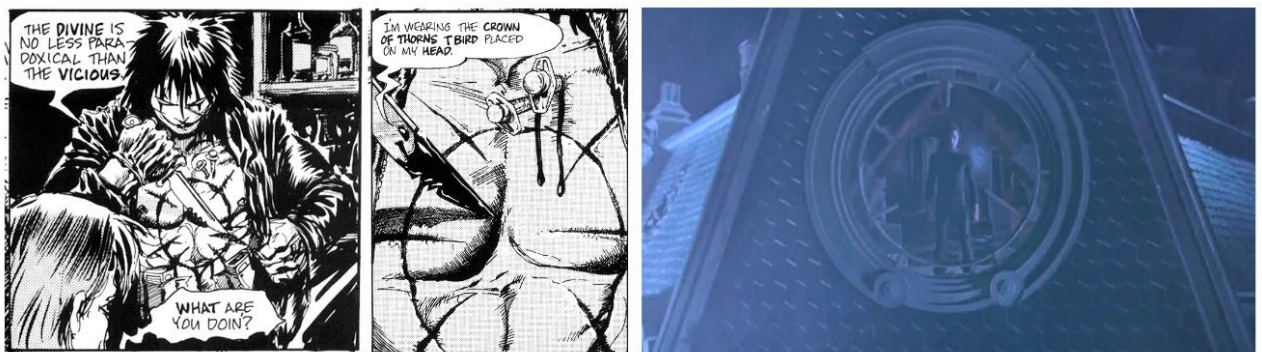


Figura 76 – À esquerda, coroa de Cristo desenhada no corpo de Eric na *graphic novel*. Figura 77 – À direita, desenho circular transposto para a rosácea no filme.

Notamos outras referências a Edgar Allan Poe no *loft* como, por exemplo, a poltrona cor de carmim com detalhes em dourado, conforme as figuras 78 e 79. A mobília tem características similares à descrição presente no ensaio *A Filosofia do Mobiliário* no qual Poe descreve a câmara íntima ideal ao estilo inglês. “[...] dois grandes e baixos sofás de pau-rosa e seda carmesim, com flores douradas, constituem os únicos assentos” [...] (POE, 2001, p. 1008)⁷⁵. Na *graphic novel* fica difícil inferirmos tal influência já que não há cores nas imagens.



Figura 78 e 79 - A poltrona carmim com detalhes dourados, no *loft* do casal.

Como vimos no capítulo I, as xilogravuras de Gustave Doré ampliaram o poema de Poe com a inclusão de novos elementos que intensificaram a atmosfera enigmática da obra original. A lareira, por exemplo, foi um recurso arquitetônico idealizado pelo artista francês e está presente no aposento de Eric, tanto na *graphic novel*, como no filme.

2.5.3. A igreja e o cemitério

Na *graphic novel*, notamos referências à iconografia cristã que ocorrem no início do livro três, *Irony*. Eric está presente numa igreja abandonada e, como sugere o nome do livro, ironicamente, o ilustrador traça paralelos entre símbolos de violência (armas) e religiosidade (crucifixo e velas). Esta breve passagem pode ter suscitado para os realizadores do filme a ideia de inserir Eric e Top Dollar numa igreja, durante a batalha final. A igreja repleta de gárgulas ao estilo de Notre Dame, e o campo santo do lado de fora, contrastam com a paisagem urbana industrial repleta de galpões e este jogo de antíteses reforça o ideal gótico baseado no excesso. “Relações entre o real e fantástico, sagrado e profano, supernatural e natural, passado e presente,

⁷⁵ Este trabalho incomum de Poe foi publicado pela primeira vez em maio de 1840 na *Burton's Gentleman's Magazine* e prenuncia o aposento cheio de erudição narrado em *The Raven*.

civilizado e bárbaro, racional e fantasioso, continuam a ser cruciais para a dinâmica gótica de limite e transgressão”. (BOTTING, 1996, p. 6, tradução nossa)⁷⁶.

O cemitério é palco de grandes histórias de horror advindas da literatura gótica, um ambiente paradoxal de inquietação por suscitar a reflexão sobre a finitude humana e, por outro lado, de tranquilidade por não haver vida. Complementando esta ideia, Noel Carrol diz que “[...] as mais comuns histórias de fantasmas envolvem a volta de entre os mortos de alguém que deixou algo por fazer ou por dizer e quer trazer à luz algo não admitido ou está atrás de vingança ou reparação”. (CAROLL, 1999, p.148). Eric, ao encontrar Sarah deitada no túmulo de Shelly, diz que ali é o lugar mais seguro do mundo e a garota confirma, pois que neste local não há a presença da vida humana. Desta forma, há um discurso de descrença na humanidade, através deste pensamento implícito no diálogo dos dois.

Ao invés da repugnância do senso comum ao cemitério, no filme *The Crow* existe o teor contemplativo, herança da *graveyard school*. Este grupo de jovens poetas pré-românticos se tornaram populares na primeira metade do século XIX e atribuíram uma significação positiva às ruínas, entre outras formas da arquitetura gótica. “Seus principais objetos poéticos, mais do que os túmulos e os cemitérios, foi a noite, ruínas, morte e fantasmas, tudo, de fato, que era excluído pela cultura racional”. (BOTTING, 1996, p. 21, tradução nossa).⁷⁷ A afeição pelo espaço gótico foi resgatada durante a década de 1980 pela subcultura gótica através de bandas como Bauhaus e The Cure, evidenciadas anteriormente.

O cemitério é o ponto de partida e de chegada para a jornada de Eric, pois, a partir do túmulo, ele ressurgue como vingador e para lá retorna e se reúne, novamente, com sua amada. Tanto a *graphic novel* como o filme retratam Eric ao final, repousando no túmulo de Shelly, conforme as figuras 80 e 81. As duas obras, implicitamente, retratam a união do casal em um plano metafísico, o que não ocorre no poema de Edgar Allan Poe, já que para o autor americano não existe a possibilidade de reencontro. Os túmulos lado a lado do casal são interpretados como o leito matrimonial além da vida. “A sublimação mais pura e perfeita do amor romântico, todavia, só pode existir na condição em que os dois corpos são totalmente transformados em duas almas e a união eterna é fixada e garantida pela morte”. (CESERANI, 2006, p. 101).

⁷⁶*Relations between real and fantastic, sacred and profane, supernatural and natural, past and present, civilized and barbaric, rational and fanciful, remain crucial to the Gothic dynamic of limit and transgression. The play of antitheses produces the ambivalent and excessive effects and reception of Gothic writing. Drawing on various literary forms, Gothic fiction hovers between the categories of novel and romance.* (BOTTING, 1996, p. 6).

⁷⁷*Graveyard poetry was popular in the first half of the eighteenth century. Its principal poetic objects, other than graves and churchyards, were night, ruins, death and ghosts, everything, indeed, that was excluded by rational culture.* (BOTTING, 1996, p. 21).



Figura 80 – À esquerda, Eric no túmulo de Shelly na *graphic novel*. Figura 81 – À direita, transposição para o filme de Eric no túmulo da amada.

2.6. Fotografia

Começando pela luz (ou ausência dela), toda a intriga do filme, *The Crow*, ocorre durante a noite, aspecto comum na maioria das histórias fantásticas e romances góticos. Durante a noite a imaginação fica mais vulnerável aos devaneios e superstições e está atrelada ao mistério, contrapondo-se ao racionalismo do dia. “A escuridão permite a uma pessoa perceber a alma interior, ela expande a mente através da produção de uma consciência do seu próprio potencial para a divindade”. (BOTTING, 1996, 22, tradução nossa)⁷⁸.

Porém, não somente a literatura usufruiu desta simbologia para dramatizar a intriga como, também o *film noir*⁷⁹ se consagrou na noite. Os diretores atuais são conscientes do impacto deste gênero e os incorpora interseccionando suas marcas dentro de um novo contexto de possibilidades. Influenciado pelo expressionismo alemão, a característica mais notória do *film noir*, a princípio, é sua fotografia monocromática, com alto contraste de *chiaroscuro*. Uma das características principais que permeia o filme, *The Crow*, é a sua fotografia pouco saturada e escalas de sombras que chegam a causar até mesmo um estranhamento para os espectadores. Notamos essa predileção pela fotografia contrastada em outros trabalhos do diretor Alex Proyas, como, por exemplo, *Dark City* (1998). O título bem sugestivo é um prenúncio das sombras excessivas que compõem a fotografia com poucos blocos de luzes. Em *The Crow*, a

⁷⁸*Darkness enables a person to perceive the soul within, it expands the mind by producing a consciousness of its own potential for divinity [...].* (BOTTING, 1996, p. 22).

⁷⁹Este gênero cinematográfico eclode dos desencantos com o “sonho americano”, alienação com o pós-guerra, bem como os seus reflexos - guerra fria e ameaça nuclear. O ciclo clássico do *film noir* vigorou entre as décadas de 1940 e 1950 nos EUA. Narrativamente, traz sempre um detetive a fim de resolver um crime, submerso num labirinto de pistas, mistério e corrupção.

direção de fotografia ficou a cargo de Dariusz Wolski, com quem Proyas já havia trabalhado em outros projetos anteriormente.

Não obstante, o filme partilha do mesmo universo de James O'Barr através do diálogo entre os traços monocromáticos do ilustrador, com a estética *noir* do diretor. Alex Proyas afirma o intento de recriar o tom evocado pela *graphic novel*:

Eu sei que o criador dos quadrinhos, James O'Barr está muito feliz, pelo menos com o que estamos fazendo no nível visual. Para mim, a última visão deste filme era que seria filmado em preto e branco porque o quadrinho é preto e branco e é um mundo preto e branco demais que toma lugar. Nós tentamos dar esta qualidade apenas com a direção de arte e luz. Nós não estamos usando nenhum azul ou verde. Estamos apenas dando muito escuro e aspecto expressionista. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 79, tradução nossa)⁸⁰.

Sobre as cores, o designer de produção Alex Macdowee complementa os relatos do diretor e afirma a influência da estética expressionista que o filme compartilha:

Desde o primeiro encontro nós discutimos eliminar verdes e azuis e controlar a paleta completamente. Nós realmente tentamos criar uma paleta monocromática, mas com vermelho. A ideia era que a visão de Eric, quando ele retorna do túmulo, está totalmente sem vida. Ele não tem nada a vislumbrar. E a adição de vermelho eu vejo como a cor da vingança. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 89, tradução nossa)⁸¹.

Nós quisemos chegar aos quadrinhos através dos desenhos nos filmes Expressionistas Alemães como *O Gabinete do Doutor Caligari* e *A Caixa de Pandora*. Uma vez eu conversei com O'Barr, eu descobri que estas eram também algumas de suas influências. Muito preto, muito angular e muito escuro. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 86, tradução nossa)⁸².

Evidencia-se tal contemplação ao movimento expressionista no cinema da década de 1920 durante a luta final entre Top Dollar e Eric Draven, no alto da igreja gótica. Esta passagem é muito semelhante à cena final do antológico *Metropolis* (1927) de Fritz Lang, pois, nas duas

⁸⁰I know that the creator of the comic book, James O'Barr, is very happy, at least with what we're doing on the visual level. For me, the ultimate vision of this film was that it be would shot in black and white because the comic book is black and White and it's a very black and White world that it takes place in. We've tried to give that quality just with the art direction and the lighting. We're not using any blues or greens. We're only giving it this very dark and expressionist look. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 79, tradução nossa).

⁸¹Right from the first meeting we discussed eliminating greens and blues and controlling the palette completely. We really tried to create a monochromatic palette, but with red. The idea is that Eric's vision, when he comes back from the grave, is totally bleak. He's got nothing to look forward to at all. And the addition of red I saw as the color of revenge. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 89).

⁸²We wanted to get the comic book across drawing on German Expressionist films like *The Cabinet of Doctor Caligari* and *Pandora's Box*. Once I talked to O'Barr, I discovered that those were also some of his influences. Very black, very angular, very dark. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 86).

obras, assistimos à mesma sequência das ações, conforme os paralelos entre as figuras 82 e 83, 84 e 85. Ou seja, o vilão rapta a garota indefesa e a leva ao topo da igreja, enquanto o amigo vai salvá-la. Então, trava-se uma briga entre o amigo e o malfeitor; a garota é solta e escorrega, ficando pendurada no telhado, na iminência de despencar. Durante a briga, os dois inimigos acabam caindo no beiral da igreja, até que o vilão é arremessado do alto, morrendo com a queda. O telhado da igreja onde ocorre esta ação no filme *The Crow*, foi criado em tamanho real pela falta de um espaço pré-existente.



Figura 82 – À esquerda, confronto no telhado da igreja em *The Crow*. Figura 83 – À direita, confronto no alto da igreja em *Metropolis*.



Figura 84 – À esquerda, Sarah pendurada. Figura 85 – À direita, Maria pendurada.

Como temos notado ao longo da pesquisa, o processo de transposição do filme traz referências fortes ao poema *The Raven*, de Poe. Comparando-se diretamente poema e filme, percebemos a presença das chamas acentuando a melancolia e as recordações nas duas obras. No poema, infere-se a existência de um lampião, muito comum no século XIX, emanando uma fraca brasa encontrada no segundo verso da segunda estrofe: “*And each separate dying ember wrought its ghost upon the floor*”⁸³. Constata-se ser um lampião, já no quarto verso da última estrofe: “*And the lamplight o’er him streaming throws his shadow on the floor*”⁸⁴. Sobre estas

⁸³ E cada brasa fraca isolada forjava seu fantasma sobre o chão. (Tradução nossa).

⁸⁴ E a luz de lamparina sobre ele iluminando lança sua sombra no chão. (Tradução nossa).

imagens poéticas: “Parece que a evocação de uma lâmpada está certa da ressonância na alma de um leitor que gosta de lembrar”. (BACHELARD, 1989, p. 100).

Em *The Crow*, não notamos luz elétrica no *loft*, já que está abandonado. Apesar de não ser um lampião, porém velas, suas chamas iluminarão fracamente o ambiente sombrio e irão refletir tons avermelhados nas paredes do local. Assim, elas acentuarão o lado poético da lembrança e do passado de Eric e Shelly. “A chama da vela chama fantasias da memória. Ela nos devolve, em nossas longínquas lembranças, situações de vigílias solitárias”. (BACHELARD, 1989, p. 40). Em *The Raven*, pressupõe-se que a sombra, numa luta contra a fraca luz fraca do lampião, preenche todo o espaço do aposento, conforme Roman Jakobson assinala: “Os dois efeitos luminosos no claro-escuro – *the fiery eyes* (os olhos ardentes) da ave negra e a luz lançando-lhe a “sombra no chão” – são evocados para aumentar a melancolia do quadro todo” [...]. (JAKOBSON, 1970, p. 152).

Quase todo o enredo do filme se passa durante a noite, em um clima frio e chuvoso que vai ao encontro da atmosfera descrita em *The Raven*, através de imagens poéticas como: “*midnight dreary*”, “*bleack December*”, “*darkness*”, “*tempest*” e “*Night’s Plutonian shore*”⁸⁵. Richard Gray ressalta que: “As cenas de Poe são sempre sombrias e insubstanciais, as cores escuras, a iluminação escura. Em última instância, as coisas do mundo real só podem ser descartadas [...]”. (GRAY, 2004, p. 120, tradução nossa)⁸⁶.

Retomando a obra cinematográfica, ocorrem poucos momentos durante o dia, sendo os mais relevantes o encontro de Sarah com Eric no *loft* e de Darla preparando o desjejum para Sarah, conforme vemos nas figuras 86 e 87.



Figura 86 – À esquerda, encontro de Sarah e Eric. Figura 87 – À direita, o desjejum de Sarah e Darla.

⁸⁵ Meia noite sombria, Dezembro triste, escuridão, tempestade e Noite Plutônica.

⁸⁶ *Poe’s scenes are always shadowy and insubstantial, the colours dim, the lighting dusky. In the final instance, the things of the real world are there only to be discarded – as signposts to another country that is, strictly speaking, imperceptible, unrealizable by the waking consciousness.* (GRAY, 2004, p. 120).

Estes dois breves períodos diurnos aparecem nos momentos de afetividade na história, corroborando a atmosfera mais leve, em contraste com o tom sombrio que prepondera em todo o filme. “Os momentos alegres os assimilamos à luz, enquanto os momentos lutosos, tristes, acabrunhantes os assimilamos às trevas”. (SANTOS, 1956, p. 251).

2.6.1. Fotografia do passado: *Flashbacks*

Mesmo que a narrativa fílmica aconteça de forma linear, os *flashbacks* no filme são extremamente importantes por representarem as recordações de Eric como, também, as que ele assimila dos objetos e pessoas com quem tem contato. No filme, os *flashbacks* mostram a gangue invadindo e cometendo o crime, os momentos felizes do casal e Shelly padecendo no hospital. “É comum que o *flashback* mostre mais do que o personagem sabe (por exemplo, cenas em que ele não está presente)”. (BORDWELL, 2005, p. 290).

Eric retorna dos mortos perturbado e sem memória, dessa forma, cada *flashback* pode ser interpretado como uma tomada de consciência sobre os acontecimentos em vida. A sua morte e a de Shelly aconteceram de maneira brusca e rápida e Eric precisaria compreender, detalhadamente, estes fatos para poder colocar as coisas em ordem. Além disso, junto com essas memórias, Eric assimila a energia que elas possuem. Isto será importante, pois usará a carga emotiva dos momentos de agonia de Shelly, no hospital, contra Top Dollar na luta final. Segundo os realizadores, a intenção é que o espectador olhe através dos olhos de Eric. Em oposição à fotografia escura e pouco saturada que corresponde às ações correntes, os *flashbacks* possuem cores mais vivas, como explica, Alex Proyas:

Eu sentia que deveríamos estar olhando para o mundo real, não uma fabricação de Hollywood, mas estilizada no sentido que nossa personagem estivesse olhando a ele despojado de vida, desprovido de cor. Sua verdadeira vida foi a única que foi tirada dele. Nós somente vemos ela apenas como um *flashback* – assim, o uso das cores vibrantes nestas sequências; dói para ele se lembrar. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 89, tradução nossa)⁸⁷.

A única cor real no filme é durante os *flashbacks*, que é uma espécie de reverso no que geralmente acontece. Quando você vê em memórias nos filmes, eles são sempre este tipo de coisa drenada, drenada de cor e vida, e elas estão borradas. Eu queria que os *flashbacks* fossem a realidade, as coisas que realmente sentia-se forte, sentia-se

⁸⁷*I felt that we should be looking at real world, not a Hollywood fabrication, but stylized in the sense that our character is seeing it stripped of life, devoid of color. His true life is the one that was taken from him. We only ever see it as a flashback – thus the vibrant use of color in these sequences; it hurts for him to remember. (In: The Crow: the movie, 1994, p. 89).*

mais real do que estava acontecendo no resto do filme. (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 83, tradução nossa)⁸⁸.

Na *graphic novel*, ocorrem vários *flashbacks* de Eric lembrando sua vida com Shelly, mas, também, ocorrem estranhos sonhos com seres fantásticos não encontrados no filme. Entendemos que estes devaneios são momentos abstratos, expondo a consciência do protagonista. Com isso, tanto na *graphic novel* como no filme, os autores se utilizam de técnicas específicas de cada meio para contrastar lembrança de tempo presente. Assim como o uso das cores em *The Crow*, os traços e pinceladas possuem sentido expressivo e demonstra uma marca pessoal do ilustrador:

A realidade é que o estilo de arte conta uma história. Lembre-se de que este é um meio gráfico e o leitor absorve o tom e outras abstrações através da arte. O estilo de arte não só conecta o leitor com o artista, mas também prepara a ambientação e tem valor de linguagem. (EISNER, 2005, P. 159).

Os desenhos possuem alto teor dramático e James O’Barr utilizou técnicas a bico de pena e tinta nanquim para as ações correntes, assim como Proyas utilizou-se da fotografia *noir*, que evidenciamos a pouco. Com relação aos *flashbacks*, notamos recursos criativos distintos próprios da linguagem dos quadrinhos que James O’Barr usa para diferenciar os deslocamentos cronológicos. “Os recursos criativos nos colocam no campo da técnica, estando a opção por este ou aquele procedimento técnico ligada à necessidade do artista naquela obra e suas próprias preferências”. (SALLES, 1998, p. 107).

Nos *flashbacks*, ele se utiliza do nanquim aguado com pincel e giz *crayon* para criar uma atmosfera onírica através da opacidade da imagem que estes recursos, em conjunto, propiciam. Estes quadrinhos podem ser entendidos, neste caso, como a tradução pictórica de memórias inconscientes que evoca uma abstração mental. Além disso, os requadros utilizados como recursos narrativos são diferenciados nestes momentos, pois, convencionalmente, são usados os traçados retos para as ações no presente. Para os *flashbacks* da *graphic novel* não há a presença dos requadros, indicando uma dissipação do tempo, conforme vemos na figura 88. “O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo.” (EISNER, 2005, p. 46).

⁸⁸*The only real color in the film is during flashbacks, which is kind of a reverse on what usually happens. When you see in memories in films, they’re always these sort of drained things, drained of color and life, and they’re blurry. I wanted the flashbacks to be the reality, the things that really felt Strong, felt more real than what was happening in the rest of the movie.* (In: *The Crow: the movie*, 1994, p. 83).



Figura 88 – Flashbacks na *graphic novel*.

2.7. A música

A música foi desde o início um fator preponderante na *graphic novel*, pois, como vimos, foi do universo musical a maior influência de James O’Barr para a criação de Eric Draven. Isto é notório pelos trechos de canções encontrados em alguns quadrinhos e citações de poetas do século XIX como Baudelaire e Arthur Rimbaud que evocam temas pessimistas e sombrios. “Não podemos negligenciar os vestígios deixados pelo mundo que envolve aquele artista específico, sem, no entanto, deixarmos de presenciar o processo de transformação que essas marcas sofrem ao penetrarem o mundo ficcional em criação”. (SALLES, 1998, p. 101).

Algumas canções como, *The Hanging Garden*, do The Cure, *Decades* e *Komakino*, do Joy Division, estão descritas inteiras em caixas de textos, dividindo ilustrações de Eric Draven (elas estão presentes no anexo desta dissertação). Outros nomes de músicas do Joy Division também intitulam alguns capítulos da *graphic novel* como, por exemplo, *Atmosphere*, *The Atrocity Exhibition*, *Shadowplay* e *Dead Souls*. “As histórias em quadrinhos são uma mídia confinadas a imagens estáticas, desprovidas de som ou movimento, e o texto tem de suprir essas restrições”. (EISNER, 2005, p. 118). Portanto, estas referências indicaram a escolha da trilha sonora para complementar a atmosfera gótica do filme que já era pensada, desde os primeiros roteiros, com notas sobre as músicas que deveriam acompanhar determinadas cenas.

Finalmente, as bandas que fariam parte da trilha sonora foram selecionadas, segundo as sugestões de O’Barr. “Eu mandei para o produtor Jeff Most uma curta lista de meus artistas

favoritos e pensei que nada viria dela. Surpreendentemente, eles foram capazes de incluir setenta e cinco por cento dela”⁸⁹. (In: *The Crow: the film*, 1994, p. 100, tradução nossa). A maioria são expoentes do rock alternativo, grunge e metal, gêneros do rock que eclodiam durante a transição da década de 1980 para 1990.

Era muito importante para mim que usássemos o *rock and roll* no filme. Há várias películas produzidas e você não houve nada disso no filme porque está sempre subestimada. Isto é feito como uma ferramenta promocional de modo que possam realizar um álbum. Eu gosto de *rock and roll* e eu queria usar isto inicialmente para conduzir a história e todo o ritmo do filme. Construímos quase como uma série de números musicais. Muitas foram escolhidas muito cedo no processo e muitas vezes a escrita foi feita com uma música em particular em mente. (In: *The Crow: the film*, 1994, p. 100, tradução nossa)⁹⁰.

No filme, a trilha sonora ocorre diegeticamente, e para isto chamamos de música de ecrã, que nas palavras de Michel Chion é “ [...] àquela que emana de uma fonte situada direta ou indiretamente no lugar e no tempo da ação, mesmo que esta fonte seja um rádio ou um instrumentista fora de campo. ” (CHION, 2008, p. 67). A música *Big Empty*, do grupo Stone Temple Pilots, está tocando no rádio do carro dos quatro bandidos, assim que explodem uma loja de *games*. Outras músicas como *Slip Slide Melting*, da banda For Love Not Lisa, *Snakedriver* da banda The Jesus And Mary Chain, *Color Me Once* da banda Violent Femmes e *Milktoast*, da banda Helmet, apesar de não vermos a fonte sonora, são reproduzidas através de um *jukebox* no estabelecimento chamado *The Pit*, onde se reúne a gangue de T-Bird.

Na sala de reuniões de Top Dollar, ouvimos bem baixinho, quase como ruídos, as músicas que são interpretadas pelas bandas que se apresentam abaixo, no galpão de shows. São elas: *Ghostrider*, da banda Rollins Band, e *The Badge*, da banda Pantera. Todas estas citadas representam, na narrativa, os sons acusmáticos, ou seja, “[...] estão no tempo da ação, porém a fonte é invisível ou temporariamente indecifrável”. (CHION, 2008, p. 62). Não há referência a este clube noturno onde ocorrem os shows, na *graphic novel*. Nas palavras de O’Barr, foi um elemento interessante criado para aproximar mais ainda a diegese com o universo musical:

A discoteca é importante porque nós poderíamos usá-la para realmente martelar a ideia de que a música tem muito a ver com o personagem. Nós nos inspiramos no tipo

⁸⁹ I sent producer Jeff Most a short of list of my favorite artists and didn’t think anything would come of it. Amazingly, they were able to get seventy-five percent of them. (In: *The Crow: the film*, 1994, p. 100).

⁹⁰It was very important to me that we use rock and roll in the film. There have been a lot of movies made and you don’t hear any of it in the film because it’s always underplayed. It’s done as a promotional tool so that they can realize an album. I like rock and roll and I wanted to use it upfront to drive the story and the whole pace of the film. We constructed it almost as a series of musical numbers. A lot were chosen very early on in the process and often the writing was done having a particular song in mind. (In: *The Crow: the film*, 1994, p. 100).

da sensibilidade de fim de mundo que o punk tinha sobre isso. *Club Trash* é baseado em uma combinação de clubes que eu já estive nos últimos dez anos. Todos nós havíamos frequentado todo este tipo especial de discoteca ilegal [...]. (In: *The Crow: the film*, 1994, p. 89, tradução nossa)⁹¹.

Os sons que apresentam a fonte sonora na *diegese* são considerados *in* e, no filme, ouvimos as execuções das músicas *Time Baby III*, pela banda Medicine, e *After The Flesh*, pela banda My Life With The Thrill Kill Kult, que ocorrem no galpão de shows. Nesta última banda, a sonoridade começa *in* e vemos a performance dos músicos. Na cena seguinte, a música torna-se acusmática, sussurrando na sala de reuniões de Top Dollar, durante o massacre dos gangsteres por Eric. A música *Golgotha Tenement Blues*, da banda Machines Of Loving Grace, está tocando no aparelho de som que se encontra no quarto de Funboy, no andar acima do estabelecimento, *The Pit*. Entendemos isso através do plano detalhe que indica o medidor do nível de sinal do aparelho, durante a reprodução da música.

Diferentemente da diegética, tem-se a música de fosso, ou melhor dizendo, “[...] aquela que acompanha a imagem a partir de uma posição *off*, fora do local e do tempo da ação”. (CHION, 2008, p. 67). Entre elas estão: *Burn*, do grupo The Cure, *Dead Souls*, interpretada pelo Nine Inch Nails e *It Can't Rain All The Time*, tocada durante os créditos finais e interpretada por Jane Siberry. Além dessas três, compõe o fosso a trilha orquestrada, composta especialmente para o filme pelo neozelandês Graemme Revell. Ela contribui para criar a atmosfera da história com sonoridades que mesclam o tribal, remetendo a todo o misticismo que envolve a figura do corvo. Segundo o compositor:

Para ser mais específico, a música é realmente turca armênia. Eu contratei Gasparian, o maior tocador de *duduk* no mundo, a duras penas. Mas, Alex achou que a música era demasiado árabe por isso eu a encobri com vocais e ambas as coisas se complementaram. Eu achei que funcionou realmente. (In: *The Crow: the film*, 1994, p. 102, tradução nossa)⁹².

Também evoca sons industriais, fazendo menção ao espaço *diegético* repleto de galpões e indústrias, bem como a guitarra distorcida, representando o próprio Eric em toda sua ira. Em contraste, sonoridades vocalizadas remetem ao sobrenatural, como na cena da reabilitação de

⁹¹The nightclub is important because we could use it to really hammer home the idea that the music has a lot to do with the character. We drew upon the kind of end of the world sensibility that punk had about it. *Club Trash* is based on a combination of clubs that I have been to in the last ten years. We had all been to that special kind of illegal underground nightclub, [...] (In: *The Crow: the film*, 1994, p. 89).

⁹²To be specific, the music is really Turkish Armenian. I got Gasparian, the greatest *duduk* player in the world, at great cost and it was worth it. But Alex thought the music was too Arabic so I would shadow it with vocals and both things sounded like something else. I thought it really worked. (In: *The Crow: the film*, 1994, p. 102).

Darla. A música da banda de Eric, *Hangman's Joke*, reproduzida na vitrola de Sarah, e os solos de guitarra tocados por Eric, no terraço do seu prédio, também foram compostas pelo maestro.

2.7.1. *Dead Souls*

Esta música é uma regravação do grupo Nine Inch Nails, liderado pelo multi-instrumentista e letrista, Trent Reznor, que aborda temas introspectivos, relacionados ao desespero humano e críticas sociais. Representantes do rock alternativo, que eclodiu entre as décadas de 1980 e 1990, a sonoridade do NIN é reconhecida pelo experimentalismo, incorporação de instrumentos eletrônicos e da música industrial⁹³

O termo “alternativo” passou a designar todas as bandas que dispensa o estilo do rock tradicional, formado pela guitarra principal baseada no blues, baixo e bateria. Teclados, percussão e instrumentos mais exóticos foram trazidos para o primeiro plano na música alternativa, como também uma gama de influências diferentes do rock. (BADDELEY, 2006, p. 188).

No entanto, *Dead Souls* foi gravada, originalmente, pelo Joy Division, uma das bandas mais importantes do cenário musical gótico e que serviu de inspiração para James O'Barr, em sua *graphic novel*. Ela está presente no álbum, *Still*, lançado em 1981 e foi composta pelo vocalista, Ian Curtis⁹⁴. O título *Dead Souls* remete ao romance homônimo de Nikolai Gogol ao qual Ian tomou como referência para sua criação. James O'Barr admite que:

A forma como Ian Curtis lutou pela sua inadequação para se comunicar realmente me afetou. A banda, o conteúdo das músicas, eu estava de acordo com aquela onda. Seu suicídio por cima do agravamento da sua epilepsia acabou por reforçar ainda mais as coisas, já que eu sou um epilético. No começo, eu tentei nomear cada capítulo a partir de uma música do Joy Division, mas depois de algum tempo tornou-se tedioso encontrar maneiras de fazê-las encaixarem-se. (In: *The Crow: the film*, 1994, p. 12, tradução nossa)⁹⁵.

⁹³O industrial não é necessariamente eletrônico, mas sempre prima pela utilização de ruídos, sons inesperados e estruturas anti-melódicas. Trata-se de um gênero que se mantém rigidamente focado numa conduta de independência e experimentalismo, com o uso de fontes não-musicais, como sintetizadores e guitarras distorcidas, timbres metálicos, ruídos plásticos, sons de sucatas entre outros sons tirados de instrumentos "não-convencionais".

⁹⁴O conteúdo das letras de Ian Curtis é carregado com imagens de dor emocional, morte, violência, alienação e degeneração urbana. Ele se enforcou, aos 23 anos, e sua vida foi retratada no filme britânico, *Control* (2007), dirigido por Anton Corbijn.

⁹⁵*The way Ian Curtis fought through his inadequacy in order to communicate really affected me” said O’Barr. “The band, the content of the songs, I was right on their wave length. His suicide over his worsening epilepsy just reinforced things even more, since I’m an epileptic myself. In the beginning, I tried to name each chapter after a Joy Division song, but after a while it became tedious finding ways to make them fit. (In: The Crow: the film, 1994, p. 12).*

Assim como nosso objeto, esta canção pode ser vista, também, como outro trabalho de transcrição. Isto ocorre pelo fato da versão original sofrer uma atualização que envolve a liberdade de leitura do compositor, Trent Reznor, em novos processos de gravação e arranjos, tornando-a outra obra. Levamos em conta que o trecho selecionado para cada canção no filme não é aleatório. Assim como a montagem limita a duração dos planos, existe uma intenção para que determinadas estrofes com a imagem, sustentem a narrativa. Por isso, consideraremos apenas os versos que estão em cena e não toda a letra:

Alguém leve embora esses sonhos
 Que me apontam para um outro dia
 Um duelo de personalidades
 Que expandem toda a verdadeira realidade
 Eles continuam me chamando
 Continuam me chamando
 Eles continuam me chamando
 Continuam me chamando⁹⁶.

Este trecho de *Dead Souls* é tocado na cena em que Eric vai em busca de Tin Tin. Ele segue o corvo, correndo freneticamente pelos telhados dos prédios, sob uma chuva pesada. Apesar da associação com o romance de Gogol, não iremos adentrar estas questões. A música, no contexto do filme, faz uma referência às inquietudes de Eric ressuscitado. Os “sonhos” que continuam a chamar o eu-lírico, podem ser lidos como as memórias intensas de sua vida com Shelly e o brutal assassinato. O “duelo de personalidades” refere-se justamente à bipolaridade de Eric, bondoso enquanto vivo, porém sádico e vingativo após ressuscitar.

2.7.2. *Burn*

Esta outra música composta pelo grupo inglês, *The Cure*, especula-se que foi escrita exclusivamente para o filme. Através da discografia no *site* oficial, a canção também pode ser encontrada num álbum de raridades, lançado apenas em 2004 e intitulado *Join The Dots: B-sides & Rarities, 1978-2001*. Liderada pelo produtor, cantor e compositor Robert Smith, a banda é considerada uma das pioneiras do rock gótico que emergiu do pós-punk⁹⁷, durante a

⁹⁶ *Someone take these dreams away/that point me to another day/A duel of personalities/That stretch all true reality/They keep calling me/Keep on calling me/They keep calling me/Keep on calling me*

⁹⁷O termo refere-se a um estilo musical surgido na Inglaterra, após o auge do *punk rock*, em 1977. O estilo mantém suas raízes no *punk rock*, porém mais introvertido, complexo e experimental, lançando as bases para o *rock* alternativo.

década de 1980. “Nos anos imediatamente anteriores ao surgimento da cena gótica, muitas bandas britânicas foram chamadas de “pós-punk”. (BADDELEY, 2006, p. 191).

Apenas pinte seu rosto" a sombra sorri
 Deslizando para me afastar de você
 "Oh, não importa onde você se esconda
 Te encontrarei se você quiser
 Então deite e feche seus olhos
 Durma um pouco
 Você deve estar cansado... "
 Mas toda noite eu queimo
 Toda noite eu chamo seu nome
 Toda noite eu queimo
 Toda noite eu caio de novo
 Toda noite eu queimo
 Grita, o animal grita
 Toda noite eu queimo
 Sonhar o sonho negro do corvo
 Sonhar o sonho negro do corvo⁹⁸.

Este trecho faz parte da segunda estrofe, seguida do último refrão que acompanha a cena, em que Eric se maquia e veste-se todo de preto para iniciar sua vingança. Apesar da ressurreição, o personagem-principal só toma conhecimento do que deve fazer, após retornar ao *loft* e relembra do ocorrido. Sentado na penteadeira de Shelly, ele trinca o espelho com um soco, em um súbito ataque de raiva ao recordar dos últimos momentos da tragédia. Olhando-se no espelho, percebe que não é mais um humano comum. A maquiagem no seu rosto simboliza um passo decisivo que demarca o fenômeno sobrenatural, a passagem de limite entre o Eric em vida e o vingador que retornou dos mortos, ou seja, a afirmação da sua missão.

Portanto, já no primeiro verso, “pinte seu rosto”, traduz justamente este momento de transição de Eric. Outras imagens poéticas como “toda a noite eu queimo”, “eu chamo o seu nome e “eu caio de novo” exprime a amargura, diante da ausência de Shelly. E, por fim, o eu-lírico evoca a presença do corvo que grita e o faz ter pesadelos. Estes dois últimos versos remetem, principalmente, ao corvo da *graphic novel*, interpretado como um devaneio ou a alegoria da consciência perturbada de Eric. Outro ponto a ser observado é a referência do título com o primeiro verso da 6ª estrofe do poema, *The Raven*, de Poe: “*Back into the chamber*

⁹⁸*Just paint your face" the shadows smile/Slipping me away from you/"Oh it doesn't matter how you hide/Find you if we're wanting to/So slide back down and close your eyes/Sleep a while/You must be tired... "/But every night I burn/Every night I call your name/Every night I burn/Every night I fall again/Every night I burn/Scream the animal scream/Every night I burn/Dream the crow black dream/Dream the crow black dream...*

turning, all my soul within me burning”, O verbo “queimar” pode ser lido como a angústia e inquietações da alma pela morte de alguém querido que os temas dessas obras trazem.

Com relação às músicas do filme, estes foram alguns breves pontos evidenciados, mas que devem ser analisados com mais cuidado em uma pesquisa posterior, diante da profusão de resultados que podem surgir. Paralelamente a outros elementos expressivos do filme, a trilha musical demanda uma análise à parte e apurada, com metodologias específicas desta linguagem própria. Além disso, questões envolvendo a história destas bandas, dos movimentos culturais e do contexto em que eclodiram também devem ser cuidadosamente explorados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a exposição e análise dos capítulos, eis nossa conclusão dos principais pontos abordados. No capítulo I, vimos que o mito é uma história com alegorias e metáforas envolvendo seres extraordinários para explicar o desconhecido sobre o mundo e está inserido nas convenções de um determinado povo. Dentro do conjunto destas convenções, os animais estiveram sempre atrelados a uma simbologia, a partir do momento em que o homem articulou a linguagem e criou conceitos.

Rastreamos aqueles mitos que nos ajudaram a entender a construção simbólica do corvo no imaginário coletivo europeu. Entre eles, o mito ameríndio, segundo Levis-Strauss; os mitos gregos de Prometeu e de Apolo e Coronis; o mito dos povos celtas e escandinavos e, por fim, o mito de Santo Expedito. Percebemos que o aspecto positivo e divino da ave negra está atrelado às crenças pré-cristãs da Europa setentrional (celtas e escandinavos) e nativo-americanas. Por outro lado, atribui-se ao corvo o aspecto negativo, já na antiguidade clássica e, posteriormente, com a dominação dos povos pagãos e início da consolidação do cristianismo na Europa. Portanto, sua simbologia como a conhecemos hoje é resultado de assimilações e deturpações destas representações entre culturas dominantes e dominadas na história. De alguma forma, estes mitos são retomados nas representações do corvo no poema *The Raven*, de Edgar Allan Poe, e no *corpus* (o filme e a *graphic novel*) estudado no segundo capítulo.

Evidenciamos a representação do corvo nas artes e, no âmbito da literatura, a obra mais conhecida por trazê-lo foi, sem dúvida alguma, o poema *The Raven*, de Edgar Allan Poe. Tivemos cuidado em abordar um pouco da vida do escritor e seu processo de criação do poema devido à influência que ambos tiveram para o *corpus*. Fomos além das suas explicações n'A *Filosofia da Composição*, lançando outros olhares para *The Raven*, a partir dos mitos estudados.

Voltando-se para o mito de Prometeu, de forma semelhante, *The Raven* também retrata um confronto entre uma entidade masculina e uma ave, esta última trazendo a tortura ao lembrar ao rapaz a impossibilidade de reencontro com a amada morta. No mito grego existe, portanto, o sofrimento físico pela dilaceração do fígado do titã, enquanto que, no poema, o sofrimento psicológico pela presença do corvo alegorizando a morte e intensificando o luto do eu-lírico. Em uma outra leitura de Prometeu, após o Romantismo, foi visto como símbolo da revolta a uma ordem metafísica. Assim, o eu-lírico de *The Raven* se aproxima ainda mais do mito pela sua revolta perante questões que escapam ao nosso conhecimento, tal como a da inevitabilidade da morte.

Outra questão foi o busto de Palas Atenas que faz referência direta ao mito de Apolo e Coronis. Conforme o mito, a gralha tenta dissuadir o corvo de fazer intrigas e conta-lhe um acontecimento que envolveu a deusa Palas e que, por causa de sua fofoca, foi punida. De forma similar, o corvo de Poe e o do mito grego compartilham o estatuto de agourentos, devido às trágicas notícias que trazem.

O diabolismo também é associado ao corvo através dos primeiros versos da 15ª e 16ª estrofes: “*Prophet!*” said I, “*thing of evil!—prophet still, if bird or devil!*” Também é evocado na terceira estrofe, do 18º verso: “*And his eyes have all the seeming of a demon’s that is dreaming*”. A oscilação do eu-lírico entre a condição inofensiva da ave negra, no início do poema, para a presença do diabo reflete, ainda, traços do mito de Santo Expedito que combateu o mal, alegorizado por um corvo. Portanto, em *The Raven*, percebemos que Poe sintetiza estas leituras pretéritas mitológicas e acrescenta um novo olhar próprio de seu estilo e técnica.

Vimos a conjuntura que envolve as traduções interlinguais defendidas por alguns teóricos, como Roman Jakobson e Haroldo de Campos, e negadas por outros, levando-se em conta critérios de liberdade ou fidelidade perante a obra original. As traduções de *The Raven* para outros idiomas tornaram possíveis sua exposição para públicos longínquos que, talvez, não pudessem compreendê-lo no idioma original. Desta forma, Poe torna-se conhecido no Brasil com *The Raven*, no início do século XX, através das traduções de Machado de Assis e Fernando Pessoa. Esta última, consagrada diante do esforço do poeta lisbonense na preservação do ritmo e métrica conforme o poema original.

Também evidenciamos outra forma de tradução, a intersemiótica, que, neste capítulo, consistiu na tradução do poema através de outro sistema semiótico como a pintura e o cinema. Expusemos o trabalho entre Stéphane Mallarmé, que traduziu *The Raven* para o francês, e Édouard Manet, que o projetou em imagens. Juntos, elaboraram um livro lançado em 1875 que dividia grupos de estrofes da versão original de Edgar Allan Poe com as litografias de Manet e, em seguida, a tradução em prosa de Mallarmé.

Outra tradução pictórica foram as xilogravuras de Paul Gustave Doré publicadas, postumamente, em 1884. Fizemos uma análise breve de alguns elementos incluídos pelo artista para recriar e amplificar *The Raven*. Por exemplo, os móveis no aposento do eu-lírico que Poe só foi se referir em *A Filosofia do Mobiliário* (1840) dos quais: poltrona acolchoada, escrivaninha e o lampião. A presença do Ceifador e do cemitério são outros elementos que sugerem o diálogo com o poema *Lenore*, de Gottfried August Bürger, em 1773. Existe, portanto, a hipótese de que sua escolha pelo nome da amada morta tenha sido referência a este outro texto. Gustave Doré recorre a elementos da mitologia grega, pois, além do busto de Palas

Atenas, ele insere imagens da deusa Ananke, controladora do destino dos mortais. Todas estas alegorias reforçam, juntamente com o corvo, o tema envolvendo o mistério da morte. Porém, foi a lareira o elemento que mais indicou a influência desta obra para outras recriações como a *graphic novel* e o filme, na medida em que ambas retratam, também, uma lareira no aposento de Eric, não mencionada no poema original. Fizemos alguns apontamentos que demonstram a profusão de referências que a obra apresenta e que podem suscitar outras pesquisas futuras sobre esse artista.

Depois, vimos as obras audiovisuais existentes que foram inspiradas em *The Raven*, a maioria delas homônimas ao título do poema original. Concentramo-nos nas que trouxeram em seu enredo o contato entre o corvo e o rapaz de luto surtindo uma narrativa fílmica. Suas origens remontam aos primeiros tempos do cinema, revelando o interesse e prestígio do escritor, já no início do século XX.

O primeiro filme foi *Edgar Allen Poe* (1909), dirigido por David W. Griffith, que preserva as características do primeiro cinema, em um período anterior à formação da linguagem clássica. Ainda na era silenciosa cinematográfica, o próximo filme foi *The Raven* (1915), dirigido por Charles Brabin que também criou uma ficção a partir da vida e obra de Poe. Além do original, notamos referências aos desenhos de Gustave Doré para a concepção de alguns enquadramentos e elementos de cena. Em seguida, citamos rapidamente outras películas homônimas, entre elas: *The Raven* (1935), dirigida por Lew Landers e estrelada por Boris Karloff e Bela Lugosi; *The Raven* (1963), filme dirigido por Roger Corman estrelado por Vincent Price, Peter Lorre e Boris Karloff. O episódio *The Tree house Horror I* da série televisiva, *Os Simpsons*, de 1990. Também vimos dois curtas-metragens homônimos, um de 1999 dirigido por Tinieblas Gonzáles; outro de 2003, dirigido por Peter Bradley. O último filme mencionado foi *The Raven* (2012), dirigido por James McTeigue e estrelado por John Cusack.

Este primeiro capítulo mencionou algumas obras e suas relações com o poema *The Raven* de forma muito breve, já que não faziam parte do *corpus* proposto nesta dissertação. Entretanto, elas trouxeram à tona novas possibilidades de pesquisas futuras que poderão tratá-las como *corpus*, exigindo a máxima dedicação e paixão do pesquisador. Elas nos ajudaram a compreender que toda tradução atualiza uma obra original, revisitando o seu contexto histórico. Sobre os filmes, eles recriaram *The Raven* trazendo-o em um novo meio de comunicação que sofria constantes aprimoramentos. Além de atualizarem o poema de Poe, cada filme trouxe técnicas cinematográficas específicas que estavam disponíveis no momento de sua produção. Portanto, mais do que apontarem para o passado de Poe, eles revelam as marcas de uma época e projetam para o futuro o contexto tecnológico daquele presente em que foram traduzidos.

No segundo capítulo, nos concentramos no *corpus* (*graphic novel* e filme) com enfoque no processo de criação das obras e transposição entre os meios. Inicialmente, detectamos os catalisadores que levaram a concepção da *graphic novel* por James O'Barr e que incluem fatos biográficos. Coincidentemente, percebemos como alguns desses fatos vão ao encontro da vida de Poe, tais como a perda da mulher amada, o abandono dos pais e o ímpeto criativo no ambiente militar. Depois, vimos o seu caminho desde a publicação, em 1989, até o interesse dos produtores de Hollywood, e a venda parcial dos direitos autorais para a elaboração do filme.

Em seguida, dividimos o enredo em dez grandes blocos da obra cinematográfica para que pudessem facilitar a comparação destas passagens com seus equivalentes na *graphic novel*. No decorrer da análise, comprovamos similaridades de enquadramentos e elementos de cena que são transpostos, fielmente, para o filme. Por exemplo, a cena na loja de penhores, no bloco 4, bem como a morte de Funboy e a purificação de Darla, no bloco 5. Entretanto, há diversas similaridades em outros blocos através de diálogos e gestos de alguns personagens.

Por outro lado, comprovamos diversas mudanças da obra original que incidiram no roteiro final, principalmente no prólogo e no epílogo. Primeiramente, é Shelly quem fica hospitalizada, mas logo vem a falecer, sendo que Eric está morto, já no início da história. O filme traz o elemento sobrenatural da ressurreição do protagonista, após um ano, com poderes sobre-humanos e isto fica bem claro ao espectador, diferentemente da *graphic novel* que nos dá a entender que Eric sobrevive ao atentado.

No último bloco, Top Dollar e Eric são inseridos na igreja gótica para a batalha final. Esta cena faz menção ao clássico *Metrópolis* através da sequência das ações, o espaço e elementos de cena: garota, vilão e o herói. Isto diverge da *graphic novel* em que o final ocorre no mesmo lugar onde o casal foi vilipendiado, ou seja, a estrada.

Além das mudanças, houve também a liberdade dos realizadores para criarem novas cenas, sem correspondente na obra original, como a morte de T-Bird no bloco 7 e o café da manhã entre Darla e Sarah. Vimos a exclusão do personagem Skull Cowboy e como isto acarretou mudanças no roteiro, além, é claro, da morte de Brandon Lee, no final das gravações, o que acarretou a mobilização de recursos especiais para a finalização do filme.

Em seguida, buscamos estudar cada personagem, separadamente, nas duas obras, com destaque dado para Eric Draven e o corvo. No primeiro, vimos a forte referência ao cantor Peter Murphy, entre outras referências, como a máscara da ironia do teatro inglês que compõem seu visual. Um diálogo com Edgar Allan Poe ocorre implicitamente, pois seu sobrenome alude ao título do poema do escritor, mantendo-se a palavra inglesa, *raven*, e adicionando-se a letra D no início. Já o primeiro nome, Eric, provavelmente se refere ao protagonista de *O Fantasma da*

Ópera. Com o processo de transposição, houveram algumas mudanças como a profissão do personagem que deixa de ser um mecânico nos quadrinhos, para ser um músico no cinema.

Sobre o corvo, inferimos que na *graphic novel* ele aproxima-se da representação alegórica que ocorre em *The Raven*: a consciência perturbada e a recusa do amante enlutado em aceitar a razão. No entanto, ele tenta dissuadir Eric a se autotorturar em lamentações e estimula-o a vingar-se. No filme, a ave negra é elevada a uma deidade capaz de guiar as almas dos mortos de volta à vida, e vice-versa. Ou seja, assume o papel de intermediário entre vida e morte, ressoando o mito ameríndio, como vimos em Levi-Strauss. Segundo o antropólogo, devido o corvo ser um animal necrófago, ele se relaciona com a morte porque depende dela para a sua sobrevivência. Por outro lado, contribui com o ciclo da vida, pois, ao ingerir matéria orgânica, ele devolve o húmus que traz fertilidade à terra.

Ele é o guardião de Eric, acompanhando-o em todo o percurso narrativo, em uma relação simbiótica, e está associado também às batalhas, assim como à representação das deusas da guerra Badb e Morrigan. O corvo único na história também relembra as funções dos dois corvos de Odin, pois ajuda Eric a retomar sua memória (função de Munin) e transmite a ele informações por telepatia (função de Hugin). Concluímos como os mitos e representações pretéritas ainda se fazem presentes, imbricados numa representação artística e amplificados através dos meios de comunicação de massa. Por fim, sobre o corvo, talvez essa citação abaixo seja a que resume melhor sua significação para nós:

Assim, na maior parte das crenças a seu respeito, o corvo aparece como um herói solitário, muitas vezes demiurgo ou mensageiro divino, guia, em todo caso, e, até, guia das almas na sua última viagem, pois que, psicopompo que é, ele penetra, sem se perder, o segredo das trevas. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1998, 295).

Outros personagens secundários foram esmiuçados fazendo o paralelo entre as duas mídias. Além do mais, tentamos resolver a questão da hierarquia da gangue da *graphic novel* que mudou muito em aparência no filme, além dos nomes diferentes das personagens Sarah e Darla. Por outro lado, vimos a semelhança com a obra original através de outros personagens como Funboy e Gideon.

Em seguida, observamos o espaço cenográfico marcado pelo ambiente urbano pouco habitado, com uma arquitetura pós-moderna decadente, numa diegese atemporal, com fortes referências à cidade de Detroit. Vimos o espaço interno por meio do *loft* em que Eric repousa e as referências que este local trava com a obra de Poe. Por fim, ressaltamos o espaço periférico marcado pela igreja e o cemitério que reforçaram o teor gótico que impera em toda a diegese.

Sobre a fotografia, o filme partilha do mesmo universo de James O'Barr através do diálogo entre os traços monocromáticos do ilustrador, com a estética *noir* de Alex Proyas. Além do mais, entre *The Raven* e o filme, percebemos a presença de velas acentuando a melancolia e as recordações presentes nas duas obras. Suas chamas iluminarão fracamente o ambiente sombrio e irão refletir tons avermelhados nas paredes do local. Quase todo o enredo do filme se passa à noite (com exceção de duas breves cenas diurnas), num clima frio e chuvoso que vai ao encontro da atmosfera de *The Raven*.

Sobre os *flashbacks*, são a tomada de consciência de Eric a respeito dos acontecimentos passados, antes da tragédia. Nas duas mídias, os autores se utilizaram de técnicas específicas para contrastar a lembrança do tempo presente. O ilustrador utilizou-se do nanquim aguado com pincel e giz *crayon* para criar uma atmosfera onírica - através da opacidade da imagem que estes recursos em conjunto propiciam, enquanto no filme foram utilizadas cores mais saturadas e coloridas, durante os *flashbacks*.

A música foi preponderante na concepção da *graphic novel*, fato notável pelas citações de canções em algumas páginas. No filme, estudamos três formas de inserção da música na narrativa que são: a *diegética*, a *acusmática* e as músicas de fosso. Ressaltamos a faixa *Dead Soul*, regravada pelo *Nine Inch Nails*. Ela é tocada durante a cena em que Eric busca Tin Tin e faz menção às inquietudes do personagem recém-ressuscitado. Outra faixa estudada foi *Burn*, composta por Robert Smith do grupo *The Cure*. O trecho em que é tocada ocorre da segunda estrofe até o último refrão que acompanha a cena em que Eric se maquia e se veste todo de preto para iniciar sua vingança.

Por fim, expusemos o complexo jogo da significação que uma determinada obra trava com outras, suas predecessoras. Também detalhamos as referências que ajudaram a construir os elementos que formam os objetos estéticos presente no nosso *corpus*. Portanto, concluímos que nenhum texto surge ao acaso - seja ele uma obra artística, um mito ou qualquer outra manifestação cultural. Estes textos são traduzidos e recriados à luz de um determinado autor ou, até mesmo, por toda uma civilização, influenciados pelo espírito de uma época.

BIBLIOGRAFIA

- ABRAMO, Claudio Weber. **O Corvo: gênese, referências e traduções do poema de Edgar Allan Poe**. São Paulo: Hedra, 2011.
- ANDERSON, Ian, *Jack Frost And The Hooded Crow* In: **The Jethro Tull Christmas Album**: Fuel 2000, 2003
- ARBEX, Márcia (Org.). **Poéticas do visível: ensaios sobre a escrita e a imagem**. Belo Horizonte: UFMG, 2006.
- BACHELARD, Gaston. **A Chama de uma Vela**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.
- BADDELEY, Gavin. **Goth chic: um guia para a cultura dark**. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.
- BAUDELAIRE, Charles. **Ensaio sobre Edgar Allan Poe**. São Paulo: Ícone, 2003.
- BIEDERMANN, Hans. **Dicionário ilustrado de símbolos**. São Paulo: Melhoramentos, 1993.
- BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão (org.). **Teoria contemporânea do cinema**, vol. 2. São Paulo: Editora do Senac, 2005, p. 277-302.
- BOTTING, Fred. **Gothic**. London and New York: Routledge, 1996.
- BROMBERT, Beth Archer. **Edouard Manet: rebelde de casaca**. São Paulo: Record, 1998.
- BRUNEL, Pierre (Org.). **Dicionário de mitos literários**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.
- BÜRGER, Gottfried A. **Lenore**. (Trad.) Dante Gabriel Rossetti. London: Ellis and Elvey, 1900
- CAMPOS, Haroldo De. **A operação do texto**. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- CAMPOS, Haroldo De. **Metalinguagem e outras metas**. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- CESERANI, Remo. **O Fantástico**. Curitiba: UFPR/Eduel, 2006.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.
- CHION, Michel. **A audiovisual: som e imagem no cinema**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.
- CONNER, Jeff; ZUCKERMAN, Robert. **The Crow: the movie**. Canada: Kitchen Sink Press, 1994.
- CROW (The). The Cure; Nine Inch Nails [et al]. Atlantic Recording Corporation, 1994.

DAGHLIAN, Carlos. A recepção de Poe na literatura brasileira. In: **Revista Fragmentos** v. 25, UFSC: Santa Catarina, 2003.

DINIZ, Thais Flores Nogueira; CADÔR, Amir Brito. A relação entre imagem e texto em “O corvo”. **Congresso Internacional para sempre Poe**, Belo Horizonte, 2009.

DORÉ, Gustave. *The Raven*. New York: Harper & Brothers, Publishers, Franklin Square. 1884. Disponível em:
<<http://lcweb2.loc.gov/service/rbc/rbc0001/2003/2003gen37813/2003gen37813.pdf>>

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FARIAS, Olivia Ribas De. **Paródia em Edgar Allan Poe: releituras de O corvo e O coração revelador em os Simpsons**. Salvador-BA, 2010 (dissertação).

FERREIRA, Carla; RODRIGUES, Raquel T. Nas fronteiras entre razão e desrazão: Uma leitura de “O Gato Preto” de Edgar Allan Poe. In: **Revista Criação e Crítica**. Nº 13, ano 2014. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/criacaoecritica/article/view/83833>

FRANCHINI, Ademilson S.; SEGANFREDO, Carmen. **As melhores histórias da mitologia nórdica**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2009.

FROST, Robert. *Robert Frost's poems*. New York: Washington Square Press.

GAUDREAU, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

GRAY, Richard. *A History of American Literature*. Blackwell Publishing, USA, 2004.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. São Paulo: Loyola, 2009.

JAKOBSON, Roman, 1896-1982. **Linguística e comunicação**. Isidoro Blikstein (Trad.). São Paulo: Cultrix, 1970.

KAENEL, Philippe. *Féerique et macabre: l'art de Gustave Doré. Études de lettres*, 2011. Disponível em: <http://edl.revues.org/212?lang=en>

LANGER, Johnni. (Org.) **Dicionário de mitologia nórdica: símbolos, mitos e ritos**. São Paulo: Hedra, 2015.

LEVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1967.

LEVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. Campinas, SP: Papyrus, 2008.

LINDOW, John. *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. California: Oxford University Press, 2002.

LOVECRAFT, Howard P. **O horror sobrenatural em literatura**. Tradução Celso M. Paciornik. São Paulo: Iuminuras, 2007.

LEE, Shannon. *Shannon Lee about her brother Brandon*. 2014.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ltZI9C8uv58>>

LUCHETTI, Rubens F. Edgar Allan Poe: o poeta fantástico. In: **Revista de Cultura Vozes**, ano 73, v. LXXIII, número 8, Petrópolis, RJ, Editora Vozes, outubro de 1980.

LUCHETTI, Rubens F. Edgar Allan Poe. In: **Revista Literatura**, ano 2009, v. 23, Editora Escala Educacional.

MALLARMÉ, Stéphané; MANET, Édouard. *Le Corbeau*. Paris: Richard Lesclide. 1875.
Disponível em: <<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k106131j/f2.image>>

MARIE-EXPÉDIT, Frei. **Santo Expedito**. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

MATSON, Gienna; ROBERTS, Jeremy. *Celtic mythology, A to Z*. New York: Chelsea House, 2010.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books. 1995.

MCCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books. 2006.

MENDO, Anselmo Gimenez. **História em quadrinhos: impresso vs. Web**. São Paulo: Ed. UNESP, 2008.

MONAGHAN, Patricia. *The encyclopedia of Celtic mythology and folklore*. New York: Facts on Fire, Inc, 2004.

OVÍDIO. **As metamorfoses**. (Trad.) Antonio Feliciano de Castilho. Rio de Janeiro: Organização Simões, 1959.

OVÍDIO. **Metamorfoses**. (Trad.) Vera Lucia Leitão Magyar. Madras: São Paulo, 2003.

O'BARR, James. *The Crow: Special Edition*. New York: Gallery Books, 2011.

O CORVO: um livro colaborativo. São Paulo: Empíreo, 2015. Vários autores e ilustradores.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

POE, Edgar Allan. A Filosofia da Composição. In: **Poemas e ensaios**. Tradução de Oscar Mendes, Milton Amado. Rio de Janeiro: Globo, 1987.

_____. A Filosofia do Mobiliário. In: **Ficção completa, poesia & ensaios**. Oscar Mendes (Org.). Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2001.

_____. “*Instinct vs Reason – a Black Cat*” [Texto-02] In: *Alexander’s Weekly Messenger*, vol. 4, no. 5, January 29, 1840, p. 2.

_____. The Raven. In: “**O corvo**” e suas traduções. Org: Ivo Barroso. Rio de Janeiro: Lacerda Ed, 1998.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: FAPESP: Annablume, 1998.

SCHLESINGER, Hugo. **Crenças, seitas e símbolos religiosos**. São Paulo: Paulinas, 1983.

SILVEIRA, Luís F. (2013). **Mundo das Aves: Corvídeos: enorme variação de tipos**. São Paulo, SP, n. 407, p. 50-51, 2013.

THACKERAY, William. **Feira das vaidades**: romance. 2. ed. Lisboa: Romano Torres, 1953.

FILMOGRAFIA

1492 CONQUEST OF PARADISE. Direção: Ridley Scott. 1992
http://www.imdb.com/title/tt0103594/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm

CROW (The). Direção: Alex Proyas, Produção: Jeff Most. EUA: Warner Bros, 1993. DVD.
http://www.imdb.com/title/tt0109506/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm

DARK CITY. Direção: Alex proyas. 1998
http://www.imdb.com/title/tt0118929/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm

EDGAR ALLEN POE. Direção: David W. Griffith. 1909
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6XCp7QvtucA>>

METRÓPOLIS. Direção: Fritz Lang. 1927
http://www.imdb.com/title/tt0017136/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm

RAPID FIRE. Direção: Dwight H. Little. 1992.
http://www.imdb.com/title/tt0105219/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm

SIMPSONS (The). Edgar Allan Poe: The Raven. Direção: David Silverman. Fox.
1990. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bLiXjaPqSyY>>

SHOWDOWN IN LITTLE TOKYO. Direção: Mark L. Lester. 1991.
http://www.imdb.com/title/tt0102915/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm

RAVEN (The). Direção: Charles Brabin. 1915
<http://www.imdb.com/title/tt0005955/>

RAVEN (The). Direção: Lew Landers. 1935
http://www.imdb.com/title/tt0026912/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm

RAVEN (The). Direção: Roger Corman. 1963
http://www.imdb.com/title/tt0057449/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm

RAVEN (The). Direção: Tinieblas Gonzáles. 1999
<http://www.imdb.com/title/tt0220722/>

RAVEN (The). Direção: Peter Bradley. 2003
<http://www.imdb.com/title/tt0373809/>

RAVEN (The). Direção: James Mcteigue. 2012
http://www.imdb.com/title/tt1486192/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm

FICHA TÉCNICA

Filme: *The Crow* (1994), EUA

Direção: Alex Proyas

Roteiro: David J. Schow e John Shriley

Atores: Brandon Lee, Rochelle Davis, Ernie Hudson, Michael Wincott, Bai Ling, Sofia Shinas, Anna Levine, David Patrick Kelly, Angel David, Laurence Mason, Michael Masee, Tony Todd, Jon Polito.

Produção Executiva: Sherman L. Baldwin

Produção: Caldecot Chubb, Gregory A. Gale, Grant Hill, James A. Janowitz, Jeff Most, Edward R. Pressman, Robert L. Rosen

Música: Graemme Revell

Fotografia: Dariusz Wolski

Edição: Dov Hoenig e Scott Smith

Seleção de Elenco: Billy Hopkins e Suzanne Smith

Design de Produção: Alex McDowell

Cenário: Marthe Pineau

Figurino: Arianne Phillips

Maquiagem: Lance Anderson, Scott Coulter, Michelle Johnson, Sandra S. Orsolyak, Rick Pour

Design Sonoro: Brian McPherson

ANEXOS

1 - *The Raven* – poema de Edgar Allan Poe

Once upon a midnight dreary, while I pondered, weak and weary,
 Over many a quaint and curious volume of forgotten lore—
 While I nodded, nearly napping, suddenly there came a tapping,
 As of some one gently rapping, rapping at my chamber door.
 “’Tis some visitor,” I muttered, “tapping at my chamber door—
 Only this and nothing more.”

Ah, distinctly I remember it was in the bleak December;
 And each separate dying ember wrought its ghost upon the floor.
 Eagerly I wished the morrow;—vainly I had sought to borrow
 From my books surcease of sorrow—sorrow for the lost Lenore—
 For the rare and radiant maiden whom the angels name Lenore—
 Nameless here for evermore.

And the silken, sad, uncertain rustling of each purple curtain
 Thrilled me—filled me with fantastic terrors never felt before;
 So that now, to still the beating of my heart, I stood repeating
 “’Tis some visitor entreating entrance at my chamber door—
 Some late visitor entreating entrance at my chamber door;—
 This it is and nothing more.”

Presently my soul grew stronger; hesitating then no longer,
 “Sir,” said I, “or Madam, truly your forgiveness I implore;
 But the fact is I was napping, and so gently you came rapping,
 And so faintly you came tapping, tapping at my chamber door,
 That I scarce was sure I heard you”—here I opened wide the door;—
 Darkness there and nothing more.

Deep into that darkness peering, long I stood there wondering, fearing,
 Doubting, dreaming dreams no mortal ever dared to dream before;
 But the silence was unbroken, and the stillness gave no token,
 And the only word there spoken was the whispered word, “Lenore?”
 This I whispered, and an echo murmured back the word, “Lenore!”—
 Merely this and nothing more.

Back into the chamber turning, all my soul within me burning,
 Soon again I heard a tapping somewhat louder than before.
 “Surely,” said I, “surely that is something at my window lattice;
 Let me see, then, what thence is, and this mystery explore—
 Let my heart be still a moment and this mystery explore;—
 ’Tis the wind and nothing more!”

Open here I flung the shutter, when, with many a flirt and flutter,
 In there stepped a stately Raven of the saintly days of yore;
 Not the least obeisance made he; not a minute stopped or stayed he;
 But, with mien of lord or lady, perched above my chamber door—

Perched upon a bust of Pallas just above my chamber door—
Perched, and sat, and nothing more.

Then this ebony bird beguiling my sad fancy into smiling,
By the grave and stern decorum of the countenance it wore,
“Though thy crest be shorn and shaven, thou,” I said, “art sure no craven,
Ghastly grim and ancient Raven wandering from the Nightly shore—
Tell me what thy lordly name is on the Night’s Plutonian shore!”
Quoth the Raven “Nevermore.”

Much I marvelled this ungainly fowl to hear discourse so plainly,
Though its answer little meaning—little relevancy bore;
For we cannot help agreeing that no living human being
Ever yet was blessed with seeing bird above his chamber door—
Bird or beast upon the sculptured bust above his chamber door,
With such name as “Nevermore.”

But the Raven, sitting lonely on the placid bust, spoke only
That one word, as if his soul in that one word he did outpour.
Nothing farther then he uttered—not a feather then he fluttered—
Till I scarcely more than muttered “Other friends have flown before—
On the morrow he will leave me, as my Hopes have flown before.”
Then the bird said “Nevermore.”

Startled at the stillness broken by reply so aptly spoken,
“Doubtless,” said I, “what it utters is its only stock and store
Caught from some unhappy master whom unmerciful Disaster
Followed fast and followed faster till his songs one burden bore—
Till the dirges of his Hope that melancholy burden bore
Of ‘Never—nevermore’.”

But the Raven still beguiling all my fancy into smiling,
Straight I wheeled a cushioned seat in front of bird, and bust and door;
Then, upon the velvet sinking, I betook myself to linking
Fancy unto fancy, thinking what this ominous bird of yore—
What this grim, ungainly, ghastly, gaunt, and ominous bird of yore
Meant in croaking “Nevermore.”

This I sat engaged in guessing, but no syllable expressing
To the fowl whose fiery eyes now burned into my bosom’s core;
This and more I sat divining, with my head at ease reclining
On the cushion’s velvet lining that the lamp-light gloated o’er,
But whose velvet-violet lining with the lamp-light gloating o’er,
She shall press, ah, nevermore!

Then, methought, the air grew denser, perfumed from an unseen censer
Swung by Seraphim whose foot-falls tinkled on the tufted floor.
“Wretch,” I cried, “thy God hath lent thee—by these angels he hath sent thee
Respite—respite and nepenthe from thy memories of Lenore;
Quaff, oh quaff this kind nepenthe and forget this lost Lenore!”

Quoth the Raven “Nevermore.”

“Prophet!” said I, “thing of evil!—prophet still, if bird or devil!—
 Whether Tempter sent, or whether tempest tossed thee here ashore,
 Desolate yet all undaunted, on this desert land enchanted—
 On this home by Horror haunted—tell me truly, I implore—
 Is there—is there balm in Gilead?—tell me—tell me, I implore!”
 Quoth the Raven “Nevermore.”

“Prophet!” said I, “thing of evil!—prophet still, if bird or devil!
 By that Heaven that bends above us—by that God we both adore—
 Tell this soul with sorrow laden if, within the distant Aidenn,
 It shall clasp a sainted maiden whom the angels name Lenore—
 Clasp a rare and radiant maiden whom the angels name Lenore.”
 Quoth the Raven “Nevermore.”

“Be that word our sign of parting, bird or fiend!” I shrieked, upstarting—
 “Get thee back into the tempest and the Night’s Plutonian shore!
 Leave no black plume as a token of that lie thy soul hath spoken!
 Leave my loneliness unbroken!—quit the bust above my door!
 Take thy beak from out my heart, and take thy form from off my door!”
 Quoth the Raven “Nevermore.”

And the Raven, never flitting, still is sitting, still is sitting
 On the pallid bust of Pallas just above my chamber door;
 And his eyes have all the seeming of a demon’s that is dreaming,
 And the lamp-light o’er him streaming throws his shadow on the floor;
 And my soul from out that shadow that lies floating on the floor
 Shall be lifted—nevermore!

2 - O corvo – na tradução de Fernando Pessoa

Numa meia-noite agreste, quando eu lia, lento e triste,
 Vagos, curiosos tomos de ciências ancestrais,
 E já quase adormecia, ouvi o que parecia
 O som de alguém que batia levemente a meus umbrais.
 "Uma visita", eu me disse, "está batendo a meus umbrais.

É só isto, e nada mais."

Ah, que bem disso me lembro! Era no frio dezembro,
 E o fogo, morrendo negro, urdia sombras desiguais.
 Como eu qu'ria a madrugada, toda a noite aos livros dada
 P'ra esquecer (em vão!) a amada, hoje entre hostes celestiais -
 Essa cujo nome sabem as hostes celestiais,

Mas sem nome aqui jamais!

Como, a tremer frio e frouxo, cada reposteiro roxo
 Me incutia, urdia estranhos terrores nunca antes tais!
 Mas, a mim mesmo infundido força, eu ia repetindo,
 "É uma visita pedindo entrada aqui em meus umbrais;
 Uma visita tardia pede entrada em meus umbrais.

É só isto, e nada mais".

E, mais forte num instante, já nem tardo ou hesitante,
 "Senhor", eu disse, "ou senhora, decerto me desculpais;
 Mas eu ia adormecendo, quando viestes batendo,
 Tão levemente batendo, batendo por meus umbrais,
 Que mal ouvi..." E abri largos, franqueando-os, meus umbrais.

Noite, noite e nada mais.

A treva enorme fitando, fiquei perdido receando,
 Dúbio e tais sonhos sonhando que os ninguém sonhou iguais.
 Mas a noite era infinita, a paz profunda e maldita,
 E a única palavra dita foi um nome cheio de ais -
 Eu o disse, o nome *dela*, e o eco disse aos meus ais.

Isso só e nada mais.

Para dentro então volvendo, toda a alma em mim ardendo,
 Não tardou que ouvisse novo som batendo mais e mais.
 "Por certo", disse eu, "aquela bulha é na minha janela.
 Vamos ver o que está nela, e o que são estes sinais."
 Meu coração se distraía pesquisando estes sinais.

"É o vento, e nada mais."

Abri então a vidraça, e eis que, com muita negaça,
 Entrou grave e nobre um corvo dos bons tempos ancestrais.
 Não fez nenhum cumprimento, não parou nem um momento,
 Mas com ar solene e lento pousou sobre os meus umbrais,
 Num alvo busto de Atena que há por sobre meus umbrais,

Foi, pousou, e nada mais.

E esta ave estranha e escura fez sorrir minha amargura
 Com o solene decoro de seus ares rituais.
 "Tens o aspecto tosquiado", disse eu, "mas de nobre e ousado,
 Ó velho corvo emigrado lá das trevas infernais!
 Dize-me qual o teu nome lá nas trevas infernais."

Disse o corvo, "Nunca mais".

Pasmei de ouvir este raro pássaro falar tão claro,
 Inda que pouco sentido tivessem palavras tais.
 Mas deve ser concedido que ninguém terá havido
 Que uma ave tenha tido pousada nos meus umbrais,
 Ave ou bicho sobre o busto que há por sobre seus umbrais,

Com o nome "Nunca mais".

Mas o corvo, sobre o busto, nada mais dissera, augusto,
 Que essa frase, qual se nela a alma lhe ficasse em ais.
 Nem mais voz nem movimento fez, e eu, em meu pensamento
 Perdido, murmurei lento, "Amigo, sonhos - mortais
 Todos - todos já se foram. Amanhã também te vais".

Disse o corvo, "Nunca mais".

A alma súbito movida por frase tão bem cabida,
 "Por certo", disse eu, "são estas vozes usuais,
 Aprendeu-as de algum dono, que a desgraça e o abandono
 Seguiram até que o entono da alma se quebrou em ais,
 E o bordão de desp'rança de seu canto cheio de ais

Era este "Nunca mais".

Mas, fazendo inda a ave escura sorrir a minha amargura,
 Sentei-me defronte dela, do alvo busto e meus umbrais;
 E, enterrado na cadeira, pensei de muita maneira
 Que qu'ria esta ave agoureira dos maus tempos ancestrais,
 Esta ave negra e agoureira dos maus tempos ancestrais,

Com aquele "Nunca mais".

Comigo isto discorrendo, mas nem sílaba dizendo
 À ave que na minha alma cravava os olhos fatais,
 Isto e mais ia cismando, a cabeça reclinando
 No veludo onde a luz punha vagas sobras desiguais,
 Naquele veludo onde *ela*, entre as sobras desiguais,

Reclinar-se-á nunca mais!

Fez-se então o ar mais denso, como cheio dum incenso
 Que anjos dessem, cujos leves passos soam musicais.
 "Maldito!", a mim disse, "deu-te Deus, por anjos concedeu-te
 O esquecimento; valeu-te. Toma-o, esquece, com teus ais,
 O nome da que não esqueces, e que faz esses teus ais!"

Disse o corvo, "Nunca mais".

"Profeta", disse eu, "profeta - ou demônio ou ave preta!
 Fosse diabo ou tempestade quem te trouxe a meus umbrais,
 A este luto e este degredo, a esta noite e este segredo,
 A esta casa de ância e medo, dize a esta alma a quem atrais
 Se há um bálsamo longínquo para esta alma a quem atrais!

Disse o corvo, "Nunca mais".

"Profeta", disse eu, "profeta - ou demônio ou ave preta!
 Pelo Deus ante quem ambos somos fracos e mortais.
 Dize a esta alma entristecida se no Éden de outra vida
 Verá essa hoje perdida entre hostes celestiais,
 Essa cujo nome sabem as hostes celestiais!"

Disse o corvo, "Nunca mais".

"Que esse grito nos aparte, ave ou diabo!", eu disse. "Parte!
 Torna á noite e à tempestade! Torna às trevas infernais!
 Não deixes pena que ateste a mentira que disseste!
 Minha solidão me reste! Tira-te de meus umbrais!
 Tira o vulto de meu peito e a sombra de meus umbrais!"

Disse o corvo, "Nunca mais".

E o corvo, na noite infinda, está ainda, está ainda
 No alvo busto de Atena que há por sobre os meus umbrais.
 Seu olhar tem a medonha cor de um demônio que sonha,
 E a luz lança-lhe a tristonha sombra no chão há mais e mais,

Libertar-se-á... nunca mais!

3 - *Jack Frost And The Hooded Crow* – canção interpretada pelo Jethro Tull

Through long December nights we talk in words of rain or snow,
while you, through chattering teeth, reply and curse us as you go.
Why not spare a thought this day for those who have no flame
to warm their bones at Christmas time?
Say Jack Frost and the Hooded Crow.

Now as the last broad oak leaf falls, we beg: consider this:
there's some who have no coin to save for turkey, wine or gifts.
No children's laughter round the fire, no family left to know.
So lend a warm and a helping hand:
say Jack Frost and the Hooded Crow.
As holly pricks and ivy clings, your fate is none too clear.
The Lord may find you wanting, let your good fortune disappear.
All homely comforts blown away and all that's left to show
is to share your joy at Christmas time
with Jack Frost and the Hooded Crow.

4 – *Dead Souls* – canção composta pelo grupo Joy Division e interpretada pelo grupo Nine Inch Nails para o filme *The Crow*

Someone take these dreams away,
That point me to another day,
A duel of personalities,
That stretch all true realities.

That keep calling me,
They keep calling me,
Keep on calling me,
They keep calling me.

Where figures from the past stand tall,
And mocking voices ring the halls.
Imperialistic house of prayer,
Conquistadors who took their share.

That keep calling me,
They keep calling me,
Keep on calling me,
They keep calling me.

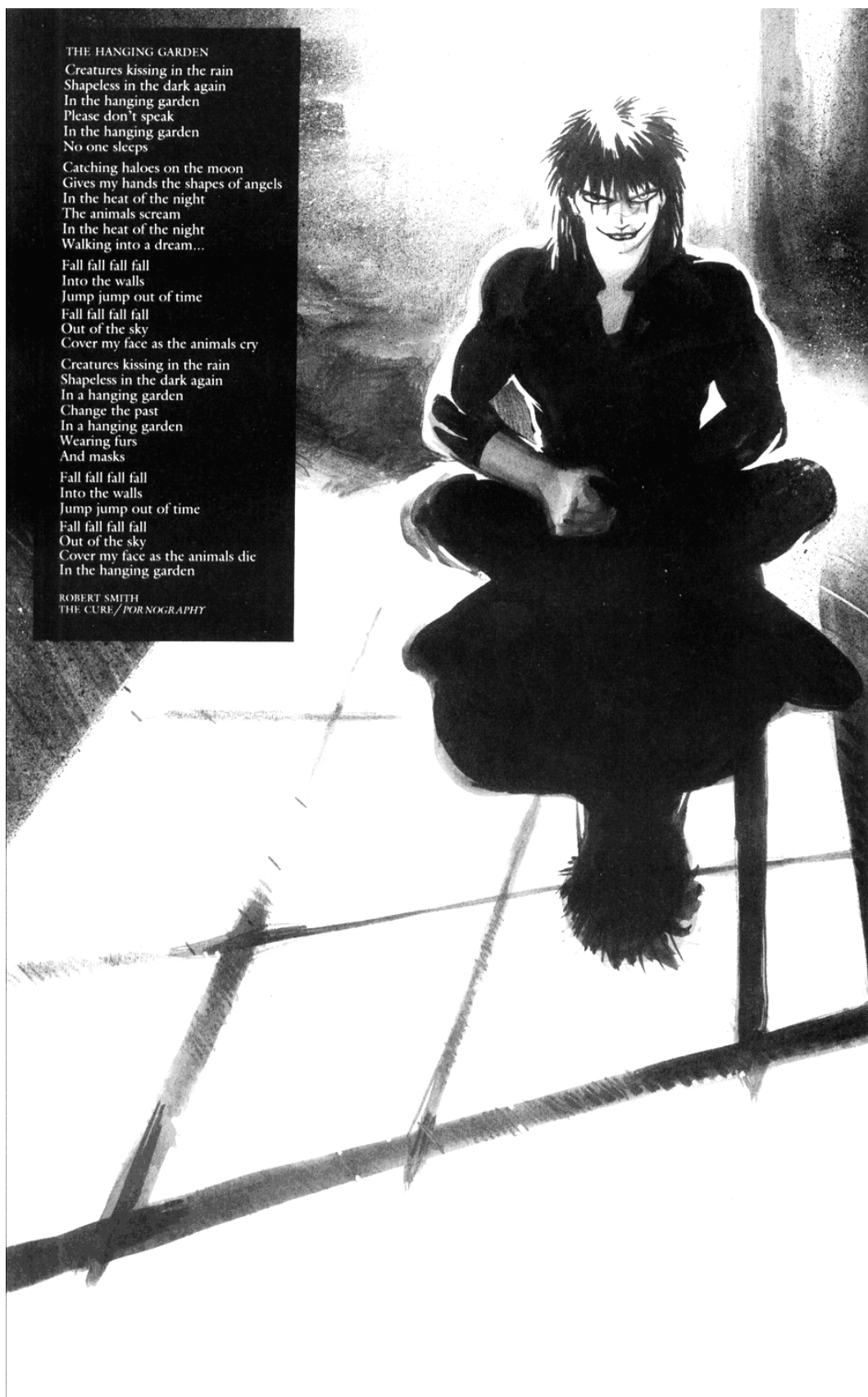
Calling me, calling me, calling me, calling me.

They keep calling me,
Keep on calling me,
They keep calling me,
They keep calling me.

5 – *Burn* – canção composta e interpretada pelo grupo The Cure para o filme *The Crow*

"Don't look don't look" the shadows breathe
Whispering me away from you
"Don't wake at night to watch her sleep
You know that you will always lose
This trembling
Adored
Tousled bird mad girl"
But every night I burn
But every night I call your name
Every night I burn
Every night I fall again
"Oh don't talk of love" the shadows purr
Murmuring me away from you
"Don't talk of worlds that never were
The end is all that's ever true
There's nothing you can ever say
Nothing you can ever do"
Still every night I burn
Every night I scream your name
Every night I burn
Every night the dream's the same
Every night I burn
Waiting for my only friend
Every night I burn
Waiting for the world to end
"Just paint your face" the shadows smile
Slipping me away from you
"Oh it doesn't matter how you hide
Find you if we're wanting to
So slide back down and close your eyes
Sleep a while
You must be tired"
But every night I burn
Every night I call your name
Every night I burn
Every night I fall again
Every night I burn
Scream the animal scream
Every night I burn
Dream the crow black dream
Dream the crow black dream

6 – Letra da canção *The Hanging Garden*, do The Cure, na *graphic novel*.



7 – Letra da canção *Decades*, do Joy Division, na *graphic novel*.



DECADES

Here are the young men,
 A weight on their shoulders
 Here are the young men,
 Well where have they been?
 We knocked on all the doors
 Of Hell's darker chambers
 Pushed to the limits
 We dragged ourselves in
 Watched from the wings as
 The scenes were replayed
 We saw ourselves now as
 We never had seen
 Portrayal of the traumas and degeneration
 The sorrows we suffered
 And never were freed
 Where have they been?

Weary inside, now our hearts
 Lost forever
 Can't replace the fear
 Or the thrill of the chase
 These rituals showed up the door
 For our wanderings
 Opened and shut, then slammed
 In our face
 Where have they been?

- JOY DIVISION

8 – Letra da canção *Komakino*, do Joy Division, na *graphic novel*.



KOMAKINO

This is the hour when the mysteries emerge
 Strangeness so hard to reflect
 A moment so moving goes straight
 to your heart
 Condition that's never been met
 The attraction that's held like a wake
 deep inside
 Something I'll never forget
 Pattern is set, the reaction will start
 Complete but rejected too soon
 Looking ahead in the grip of each tear
 Impulse that blinds every move
 Shadow that stood by the side of the road
 Always reminds me of you
 How can I find the right way
 to control all the conflicts inside,
 All the problems beside
 As the questions are right,
 and the answers don't fit
 Into my way of paying, into my way
 of paying

