UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ESCOLA DE BELAS ARTES

Chantal Herskovic

PALAVRAS E IMAGENS:

uma análise da obra de Neil Gaiman e Dave Mckean

Belo Horizonte

2019

Chantal Herskovic

PALAVRAS E IMAGENS:

uma análise da obra de Neil Gaiman e Dave Mckean

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Artes.

Linha de pesquisa: Artes Plásticas, visuais e interartes: manifestações artísticas e suas perspectivas históricas, teóricas e críticas

Orientadora: Profa. Dra. Maria do Carmo de Freitas Veneroso

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2019

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

Herskovic, Chantal, 1979-
Palavras e imagens [manuscrito] : uma análise da obra de Neil Gaiman e Dave Mckean / Chantal Herskovic. – 2019.
239 p. : il.

Orientadora: Maria do Carmo de Freitas Veneroso.

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

1. Gaiman, Neil, 1960- – Teses. 2. Mckean, Dave, 1963- – Teses. 3. Histórias em quadrinhos – Crítica e interpretação – Teses. 4. Histórias em quadrinhos – Técnica – Teses. 5. Criação (Literária, artística, etc.) – Teses. I. Veneroso, Maria do Carmo de Freitas, 1954- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDD 741.0118

PPG Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes
Escola de Belas Artes - UFMG

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa da tese da aluna **CHANTAL HERSKOVIC**
Número de Registro **2013710148.**

Titulo: **"Palavras e imagens: uma análise da obra de Dave McKean."**

Profa. Dra. Maria do Carmo de Freitas Veneroso – Orientadora - EBA/UFMG

Prof. Dr. Júlio César Machado Pinto– Titular – PUC/MG

Prof. Dr. André Melo Mendes – Titular - FAFICH/UFMG

Prof. Dr. Angelo Mazzuchelli Garcia – Titular – EBA/UFMG

Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro – Titular – ECA/USP

Belo Horizonte, 22 de março de 2019.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os que me apoiaram e me ajudaram durante este processo.

A meus pais, Jacques e Nicole Herskovic pelo eterno apoio.

A Bernard Herskovic e Clara Bois e a toda minha família pelo carinho.

A minha orientadora Maria do Carmo de Freitas Veneroso que me acompanhou durante esse projeto.

A todos do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes que me apoiaram.

A Mônica Medeiros Ribeiro, Maurício Gino, Natália Arruda e André Luiz Baeta Neves pelas palavras positivas e pela força.

A Zélia Brandão e ao Ramal pela energia positiva.

A Antônio Viegas pelo suporte.

Aos queridos amigos, muito obrigada pelo apoio.

A Dave McKean que tão gentilmente me concedeu uma entrevista para conversar sobre seu trabalho.

A Bryan Talbot por sua amizade e inúmeras conversas sobre quadrinhos e seu próprio processo de criação.

A todos os colegas do grupo Intermídia, da UFMG e do UNI-BH meu especial obrigado.

Meu mais sincero agradecimento a todos.

RESUMO

A presente pesquisa pretende fazer uma análise sobre o livro ilustrado e as histórias em quadrinhos criadas por Neil Gaiman e Dave McKean, além de observar essas obras enquanto textos plurimidiáticos e sua leitura como processos simultâneos e, em alguns momentos, dinâmicos. É exigida do leitor certa familiaridade com os códigos visuais das histórias em quadrinhos e o domínio da linguagem visual. É esse domínio, ou conhecimento, que permite o indivíduo perceber e interpretar textos verbais e não verbais. As obras estudadas tratam de livros infanto-juvenis e de histórias em quadrinhos, mais precisamente graphic novels.

É estudada a obra "A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch" (1995), e a obra "Os lobos dentro das paredes" (2003), utilizando como referência os estudos da intermialidade apresentados por Irina Rajewsky. A intermidialidade abrange análises que incluem a combinação de mídias, referências midiáticas e transposições midiáticas que podem ser observadas em algumas obras em quadrinhos. A obra escolhida é uma *graphic novel*, uma novela gráfica, uma história em quadrinhos para leitores maduros, que está além do formato tradicional de quadrinhos e que combina os elementos dos quadrinhos e de sua sintaxe, com imagens criadas a partir de técnicas mistas e colagens. A arte sequencial, termo estabelecido por Will Eisner para as graphic novels e histórias em quadrinhos em geral, cita uma narrativa gráfica para contar uma história combinando diversas técnicas narrativas. Em "A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch", e em "Os lobos dentro das paredes" além da arte sequencial criada, há uma miríade de imagens e combinações que fazem referências a outras mídias e que utilizam as técnicas citadas por Eisner, além de se apropriar de elementos característicos do teatro de bonecos. A obra cruza narrativas de apresentações teatrais com a história vivida pelo protagonista e seus conflitos. Um olhar da perspectiva dos estudos sobre histórias em quadrinhos como texto plurimidiático, inicia uma discussão sobre a arte sequencial, e sobre as ilustrações como parte fundamental desse texto, que só podem ser lidas e compreendidas simultaneamente.

Foi iniciado um projeto artístico ainda em processo de desenvolvimento, o livro

"Desenhos que escrevem", em que as ilustrações mesclam as palavras e imagens do texto escrito, transformando o texto verbal e visual em um texto plurimidiático. Foi observado todo o processo de criação para o desenvolvimento desse trabalho, dividindo em etapas, do texto verbal ao texto com a mescla de mídias.

Palavras-chave: 1 histórias em quadrinhos; 2 livro ilustrado, 3 narrativa gráfica

ABSTRACT

This research aims at an analysis of the picture book and comic books created by Neil Gaiman and Dave McKean, in addition to observing these works while intermedial texts and their reading as simultaneous processes and at times dynamic. The reader is required to be familiar with the visual codes of comics and the domain of visual language. It is this domain, or knowledge, that allows the individual to perceive and interpret verbal and nonverbal texts. The works studied deal with children's books and comic books, more precisely graphic novels.

It is studied the work "The tragic comedy or the comical tragedy of Mr. Punch" (1995), and the book "The Wolves in the Walls" (2003), using as reference the intermediation studies presented by Irina Rajewsky. Intermidiality encompasses analyzes that include the combination of media, media references, and media transpositions that can be observed in some comic books. The chosen work is a graphic novel, a comic book for mature readers, which is beyond the traditional format of comics and combining the elements of comics and its meaning, with images created from mixed media and collages . The sequential art, a term established by Will Eisner for graphic novels and comics in general, cites a visual narrative to tell a story combining various narrative techniques. In "The tragic comedy or a comical tragedy of Mr. Punch," and "Wolves in the walls" in addition to the sequential art created, there are a myriad of images and combinations that make references to other media and using the techniques cited by Eisner, in addition to appropriating characteristic elements of the puppet theater. The work crosses narratives of theatrical presentations with the history lived by the protagonist and its conflicts. A look at the perspective of comic book studies as a multi-media text begins a discussion of sequential art and illustrations as a fundamental part of this text, which can only be read and understood simultaneously.

An artistic project has been initiated and is in development process, the book "Drawings that write", in which the illustrations mix the words and images of the written text, transforming the verbal and visual text into a intermedia text. It was

observed the whole process of creation for the development of this work, dividing in stages, from the verbal text to the intermedia text.

Keywords: 1 comics; 2 illustrated book, 3 visual narrative

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Máscara..... 26

Figura 02: Cidade Descoberta, página 2..... 28

Figura 03: The Art of Losing, página 2..... 29

Figura 04: página do livro O dia em que troquei meu pai por dois peixinhos dourados. p. 31..... 48

Figura 05: página do livro O dia em que troquei meu pai por dois peixinhos dourados. p. 22..... 49

Figura 06: página de abertura da obra *The Dreamer*..... 52

Figura 07 A: Conjunto de imagens: A - página de abertura..... 53

Figura 07 B - página de *Contrato com Deus*..... 53

Figura 07 C - página de *Contrato com Deus*..... 53

Figura 08: *M. Vieux-Bois*, 1827, de Rudolph Töpffer..... 56

Figura 09: James Gillray (1756-1815). *The Table's turned - Billy in the devil's claws* / *Billy sending the devil packing'*. Início do século XVIII..... 57

Figura 10. Livro de figuras *Struwwelpeter*. Capa e página quatro. Desenhado em 1844 e publicado em 1845. A versão inglesa foi publicada em 1848. Autor: Heinrich Hoffmann..... 57

Figura 11: Capa do The New Yorker - exemplo de charge - conotação política..... 59

Figura 12: Exemplo de cartum - autor: Ziraldo..... 59

Figura 13: Tira em quadrinhos: *Deus segundo Laerte* - autor: Laerte Coutinho..... 59

Figura 14: Exemplo de tira dominical da série *Liberty Meadows*. Autor: Frank Cho..... 60

Figura 15: EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1989..... 61

Figura 16: EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1989..... 62

Figura 17: EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1989
Exemplo de roteiro..... 62

Figura 18: EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1989. Exemplo de roteiro e *storyboard*..... 63

Figura 19: EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1989. Exemplo de roteiro e *storyboard*..... 64

Figura 20: tira dominical *Calvin and Hobbes* (*Calvin e Haroldo*) de Bill Waterson. Ausência parcial de requadros, quadrinhos e balões. A atenção foi direcionada para as expressões do personagem e para a tipografia trabalhada manualmente..... 65

Figura 21: Exemplo de requadros. EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1989..... 66

Figura 22: Exemplo: uso de diferentes requadros. EISNER, Will. *Quadrinhos e* 66

arte sequencial. 1989.....

Figura 23: Exemplo de balões e de tipografias. *MCKENSIE, Alan. How to draw and sell... Comic Strips... for newspapers and comic books,* 1987. p. 110..... 67

Figura 24: Exemplo de inserção de texto com requadros, balões e diferentes tipografias. *MCKENSIE, Alan. How to draw and sell... Comic Strips... for newspapers and comic books,* 1987. p. 111..... 68

Figura 25: Exemplo do uso de letramento, o tratamento dado ao uso e escolha da tipografia em uma história em quadrinhos. *MCKENSIE, Alan. How to draw and sell... Comic Strips... for newspapers and comic books,* 1987. p. 105..... 69

Figura 26: Exemplos de tratamento de hachuras para ilustração. *MCKENSIE, Alan. How to draw and sell... Comic Strips... for newspapers and comic books,* 1987. p. 98..... 70

Figura 27: Exemplo do uso de hachuras em história em quadrinhos. *MCKENSIE, Alan. How to draw and sell... Comic Strips... for newspapers and comic books,* 1987. p. 99..... 70

Figura 28: Bryan Talbot. O personagem fala sobre a tapeçaria de Bayeux e como ela seria o início dos quadrinhos britânicos. *Alice In Sunderland*. p. 88-89..... 73

Figura 29: *Max und Moritz*, de Wilhelm Busch..... 74

Figura 30: Página de *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, 29 de outubro de 1905..... 78

Figuras 31: Págins de *Jimmy Corringan: o garoto mais esperto do mundo*..... 83

Figuras 32: Página de *Jimmy Corringan: o garoto mais esperto do mundo*..... 83

Figura 33: *Jimmy Corringan: o garoto mais esperto do mundo*. Capa da *The Acme Novelties Library*, 1998..... 85

Figura 34: página de *Jimmy Corringan: o garoto mais esperto do mundo*..... 86

Figura 35: *Parole In Libertá*, Marinetti, 1909..... 87

Figura 36: Stephane Mallarmé, página de *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1914)..... 88

Figuras 37: *Building Stories*, um livro em quadrinhos que remete a jogos..... 90

Figuras 38: *Building Stories*, um livro em quadrinhos que remete a jogos..... 90

Figura 39: página de *Alice In Sunderland*..... 94

Figura 40: página 184 de *Alice In Sunderland*. 95

Figura 41: páginas de *Alice In Sunderland*..... 96

Figura 42: páginas de *Alice In Sunderland*..... 97

Figura 43: página 30 de *Alice In Sunderland*..... 98

Figura 44: Página 59 (esquerda): Diálogo do personagem Bryan Talbot espectador

com o chapeleiro louco, pastiche do desenho de John Tenniel. Página 29 (direita), colagens e sobreposições de capas dos livros de Alice, recortes publicitários, recortes de ilustrações, fotografia de um ator vestido de morsa e a imagem de Humpty Dumpty no centro, feita por John Tenniel, recortada e inserida na página junto com outras imagens de Humpty Dumpty sentado no muro do poço..... 100

Figura 45: Capa do livro *Alice In Sunderland* (esquerda). Folha de rosto do livro (direita)..... 101

Figura 46: Detalhe da página 94 (esquerda), quarto requadro, colagens de roteiro, objeto, imagem de fotografia de Alice Liddell ao fundo, revistas sobre Alice dispostas ao fundo, ilustração. Recorte da página 94 (direita) revelando a composição de cinco requadros e detalhe do roteiro da obra no quinto requadro..... 102

Figura 47: Bryan Talbot “apresentador”, o “plebeu” e o autor..... 102

Figura 48: *Habibi*, 2012, de Craig Thompson..... 106

Figura 49: *Habibi*, 2012, de Craig Thompson..... 107

Figura 50: *Habibi*, 2012, de Craig Thompson..... 107

Figura 51: página de *Habibi* de Craig Thompson..... 108

Figura 52: Painel 6: Pathos sacrifício, dor; *Laocoonte* no centro; As fórmulas de gestos que expressam os aspectos opostos do sacrifício: a imagem ativa do carrasco (Ajax; Maenad-sacerdote e sacerdotisa, dança ritual: dança do sacerdote e do Maenad; dança funeral; 'dance' de Aquiles em Skyros) imagem vítima passiva (como sacerdote Laocoonte sacrificado; Polyxena, Cassandra). *Atlas Mnemosyne* (1924 a 1929). Aby Warburg..... 109

Figura 53: página 72, *Maus* de Art Spiegelman, volume 2: Recorte - quadrinho que revela os prisioneiros que deveriam morrer na câmera de gás e após, serem incinerados. Porém, alguns não morriam na câmera de gás e eram queimados com gasolina junto com os mortos, quando não havia mais espaço no crematório..... 110

Figura 54: *Gen - pés descalços* (Nakazawa, 1990). Recorte, após a bomba que atingiu Hiroshima, a casa da família desmorona e parte dos familiares ficam presos nos destroços, logo após, começa um incêncio..... 110

Figura 55: Persépolis de Marjane Satrapi. Página 279: Recorte; quadrinho: "Naquele dia aprendi uma coisa fundamental: só podemos ter dó de nós mesmos quando ainda é possível suportar a infelicidade... quando ultrapassamos esse limite, o único jeito de suportar o insuportável é rir dele."..... 114

Figura 56: página 5, *Maus* de Art Spiegelman, volume 1: diálogo dos quadrinhos 3, 4 e 5: "Amigos? Tranque-os em um quarto sem comida por uma semana e, então, você verá o que é isso: 'amigos'!..."..... 116

Figura 57. *Violent Cases*, 1987..... 121

Figura 58. Dave McKean. Capa de *Sandman: Doll's House*. 1994 e capa de *Cages,* 2009..... 123

Figura 59. Dave McKean. *The Vertigo Tarot*..... 126

Figura 60. Dave McKean. *O dia que troquei meu pai por dois peixinhos dourados* 127

Figura 61. *Pictures that Tick 2: Exhibition*..... 128

Figura 62. Dave McKean. *Postcard from Brussels*, 2009. Livro..... 129

Figura 63. *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch*..... 131

Figura 64. Stephane Mallarmé; *Un coup de dés*, (1914)..... 133

Figura 65. Filippo Tommaso Marinetti. *Zang Tumb Tumb: Adrianopoli Ottobre 1912: Parole in Libertà*..... 134

Figura 66. Neil Gaiman e Dave McKean. *Cabelo Doido*. 2009..... 135

Figura 67: página 17 - Lucy e seu porquinho de pelúcia..... 137

Figura 68: página 18-19 - Os lobos saem de dentro das paredes..... 138

Figura 69: página 36 - Os lobos sobem e descem as escadas..... 139

Figura 70: página 36 - Os lobos estavam dando uma festa..... 140

Figura 71: página 44-45 - Lobos gritam..... 140

Figura 72. *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch*. p. 45..... 145

Figura 73. Boneco de Mr. Punch - Worthing Pier. *The Telegraph*. Boneco de Mr.Punch, Fred Tickner, em torno de 1975. Victoria and Albert Museum, Londres..... 146

Figura 74. *Pulliciniello, the Commedia dell'Arte servant*, gravura de Jacques Callot, em torno de 1622. Victoria and Albert Museum, Londres. Placa comemorativa da primeira performance da peça de bonecos de Punch, na parede da igreja Saint Paul no Covent Garden em Londres..... 147

Figura 75. *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch*. p. 11. Recorte.. 149

Figura 76. *Polichinelle*, 1680 por Nicolas Bonnart. Primeiro de cinco gravuras intitulados *Five Characters from the Commedia dell'Arte*..... 150

Figura 77. Bert Codman com o cachorro Toby, que faz seu próprio personagem "Toby" na peça[1]. 152

Figura 78. Apresentação de Codman em Colwyn Bay. O cachorro Toby está no palco, contracenando com Punch..... 152

Figura 79. *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy* - Texto de John Collier transcrito em fac-simile com ilustrações de George Cruickshank - 27 litografias e desenhos - 1832. Acima: ilustração de Punch por George Cruickshank à partir de modelo de marionete..... 158

Figura 80. Frame do vídeo: *Mr Punch selon le show de Giovanni Piccini* (1827) - *Mr Punch according to Giovanni Piccini''s show* - James Lyon, Youtube, publicado em 8 de dezembro de 2016..... 158

Figura 81. Páginas do livro *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy* - Roteiro de John Collier transcrito em fac-simile com ilustrações de

[1] Fotografias disponíveis em: http://www.punchandjudy.com/codgal.htm

George Cruickshank - 27 litografias e desenhos - 1832. Baseado no Punch & Judy Show de Giovanni Piccini..... 159

Figura 82. Recortes de páginas do livro *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy* - John Collier, George Cruickshank - 1832 160

Figura 83. Recortes de páginas do livro *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy* - John Collier, George Cruickshank - 1832 161

Figura 84. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 12.. 162

Figura 85. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 14.. 163

Figura 86. Recorte. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 11..... 164

Figura 87. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 7.... 165

Figura 88. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 66.. 167

Figura 89. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 30.. 168

Figura 90. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 21.. 170

Figura 91. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 22.. 172

Figura 92. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 78.. 175

Figura 93. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 79.. 176

Figura 94. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 81.. 177

Figura 95. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 50.. 178

Figura 96. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 94.. 179

Figura 97. Recortes de páginas do livro *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy* - John Collier, George Cruickshank - 1832. p. 34..... 180

Figura 98. Companhia Rogues. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*..... 181

Figura 99. Boneco *Jigsaw*. *Jogos Mortais* (*Saw*; James Wan; EUA; 2004)..... 185

Figura 100. *Working with Jigsaw*. *Frame*..... 186

Figura 101. Ilustração de Mayhim com a arraia..... 206

Figura 102. Caderno de processos. Mayhim e sua forma hexagonal: combinação de triângulos..... 208

Figura 103. Caderno de processos. Mayhim e sua forma lateral..... 209

Figura 104. Página com desenho do dragão Bo, o símbolo do Oroboro..... 210

Figura 105. Cachalote Zao e Mayhim..... 211

Figura 106. Caderno de processos. Estudos para o personagem Zao e as escritas 212

sobre o cachalote. Um desenho do touro a ser domado.....

Figura 107. caderno de processos. Rakusu de Zao..... 213

Figura 108. Página com desenho de tartaruga marinha..... 214

Figura 109. Página com desenho de tartaruga marinha..... 214

Figura 110. Estudo de Satim..... 215

Figura 111. Ilustração. Comparação do olho de Satim com o Shin dentro e Mayhim..... 216

Figura 112. Caderno de processos. Estudos de Satim. 216

Figura 113. Caderno de processos. Estudos de Satim..... 217

Figura 114. Caderno de processos. Estudos de Satim..... 218

Figura 115. Caderno de processos. Estudos de Satim..... 218

Figura 116. Caderno de processos. Estudos de Satim..... 219

Figura 117. Representação do oroboro através da fênix e da serpente; escritos inseridos - possívelmente aramaico: os três pontos indicam a trindade: o criador, o filho (que foi criado) e o espírito..... 221

Figura 118. Representação dos astros e do zodiáco; representação do oroboro - referência a diferentes sistemas como o egípcio e o pitagórico; ao fundo revela duas colunas; e a representação do Sol..... 222

Figura 119. Página da história *The Secret Of Atlantis*. Carl Barks..... 225

Figura 120. Instagram de Paul Nicklen. Fotografia de Paul Nicklen tirada por Cristina Mittermeier. Nicklen mostra o equipamento para fotografia submarina em viagem para fotografar baleias azuis..... 227

Figura 121. Postagem de Paul Nicklen no Instagram sobre as consequências do aquecimento global e o impacto dos seres do ártico..... 228

Figura 122. Great Orca Fjords. Paul Nicklen. Grupo de Orcas..... 229

Figura 123. Paul Nicklen. Grupo de baleias jubarte..... 229

Figura 124. Cristina Mittermeier. Grupo de baleias cachalote..... 230

Figura 125. Caderno de processos. Estudos de baleias cachalotes e outras... 230

Figura 126. Cristina Mittermeier. Tartaruga marinha..... 231

Figura 127. Cristina Mittermeier. Arraia Jamanta..... 231

Figura 128. David Doubilet. Circle of Barracuda..... 232

Figura 129. David Doubilet. Tubarões silky..... 232

Figura 130. Arraia Jamanta 1934..... 233

Figura 131. Arraia jamanta..... 233

Figura 132. linguagem pictográfica: primeiras posições simbólicas, babilônico e assírio - escrita cuneiforme..... 236

Figura 133. placa de argila - escrita cuneiforme..... 237

Figura 134. Placa de argila - escrita cuneiforme 237

Figura 135. Placa de argila – 2600 a. C. Linguagem escrita. Pictogramas + representações fonéticas = logogrifo - Representação visual do som..... 238

Figura 136. Hieróglifos. Escrita egípcia..... 238

Figura 137. Exemplos comparativos dos alfabetos fenício, grego e cananitas..... 239

Figura 138. Escrita em sânscrito - Mantra Gayatri..... 240

Figura 139. Escrita em sânscrito - Mantra Om Mani Padme Hum..... 241

Figura 140. Hebraico: letra Shim..... 241

Figura 141. Hebraico. Letra Aleph, primeira letra do alfabeto. No exemplo trabalhada com elementos e cores. 242

Figura 142. Escrita àrabe 242

Figura 143. Exemplos de escrita árabe ; Trabalho com inscrição..... 243

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 19

CAPÍTULO 1 SOBRE INTERMIDIALIDADE 30

1.1 Intermidialidade: conceito,..... 32

1.2 História em quadrinho: um gênero plurimidiático..... 41

CAPÍTULO 2 LINGUAGEM DOS QUADRINHOS..... 44

2.1 Elementos estruturantes..... 58

2.2 História das histórias em quadrinhos – surgimento e desenvolvimento..... 71

2.3 Desenvolvimento de uma linguagem 80

2.3.1 Chris Ware: diferentes configurações para as histórias em quadrinhos..... 80

2.3.2 Bryan Talbot e *Alice In Sunderland* 91

2.3.3 A relevância dos quadrinhos como forma de expressão 105

CAPÍTULO 3 UM OLHAR SOBRE QUADRINHOS DE DAVE MCKEAN E NEIL GAIMAN..... 120

3.1 Neil Gaiman e Dave McKean..... 120

3.2 Sobre as obras..... 129

3.2.1 *Os lobos dentro das paredes* 132

3.2.2 *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch*..... 141

3.2.2.1 Mr. Punch: origens..... 144

3.2.2.2. Um olhar sobre Mr. Punch de Gaiman e McKean..... 157

3.2.2.3. Bonecos malignos..... 183

CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 187

REFERÊNCIAS..... 192

ANEXO DESENHOS QUE ESCREVEM..... 199

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa analisou o trabalho do artista Dave McKean e do escritor Neil Gaiman sob as perspectivas dos estudos da intermidialidade, e das subcategorias colocadas por Irina Rajewsky, em relação as histórias em quadrinhos e ao livro ilustrado *Os lobos dentro das paredes*. Em se tratando de obras com combinações de mídias, foi observado o modo de criação dessas obras e como sua leitura, do texto verbal e do texto visual, se dá simultaneamente.

Para esclarecer uma abordagem sobre as histórias em quadrinhos e a evolução de sua linguagem, foi dedicado um capítulo para esse tema. Neste capítulo é abordada a história das histórias em quadrinhos, que é relevante, pois trata-se de um formato que combina diferentes mídias, e é pertinente para esta pesquisa, pois, é exigida do leitor certa familiaridade com os códigos visuais das histórias em quadrinhos e o domínio da linguagem visual.

Observando os mais diversos trabalhos é possível perceber a variedade de técnicas aplicadas e como as histórias em quadrinhos aproximam uma ideia de linguagem visual com seus elementos, bem como, a da arte sequencial definida por Will Eisner. Há uma evolução presente na forma como as histórias em quadrinhos se desenvolveram. Os livros ilustrados, por sua vez, também possuem uma linguagem própria, e assim como as histórias em quadrinhos, trabalham uma linguagem e narrativa visual, e exploram alguns aspectos da arte sequencial. No caso dos livros ilustrados por Dave McKean, também há uma apropriação dos elementos dos quadrinhos.

A linguagem das histórias em quadrinhos evoluiu desde de seus precursores. Autores como Álvaro de Moya, Roger Sabin, Paul Gravett e Scott McCloud, para citar alguns, pesquisaram a história dessa forma de linguagem, seus elementos e obras específicas. Mas não há uma abordagem, do ponto de vista da intermidialidade, para a leitura do texto misto e do texto intermidiático em obras de quadrinhos que explorem essa fusão entre mídias em sua narrativa. Obras como *Alice In Suderland* (TALBOT, 2007), *A comédia trágica ou tragédia cômica de Mr. Punch* (*The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*, GAIMAN; MCKEAN, 1995) ou *Maus* (SPIEGELMAN, 1980), ainda não foram estudadas sob essa perspectiva. São apresentados também os

formatos, e elementos da linguagem dos quadrinhos, páginas, roteiros, *storyboards* e composição. As histórias em quadrinhos já existem há mais de um século e se mantêm em transformação. Por esse motivo também são analisados dois autores além de McKean e Gaiman, cujos trabalhos contribuem para uma abordagem de obras com uma mescla de mídias, sendo esses Bryan Talbot e Chris Ware. Outra abordagem é a da percepção de obras em quadrinhos biográficas e como a linguagem visual desse formato é relevante para analisar o impacto dessas imagens aliadas ao texto verbal. Uma das lacunas é justamente uma análise de obras de quadrinhos à partir dos estudos de relações entre palavra e imagem. No livro ilustrado, e também nas histórias em quadrinhos, a teoria de Hans Lund (In: DINIZ; VIEIRA, 2012) sobre a ilustração antifônica aproxima essa discussão. Da mesma forma, porém, de maneira distinta, a teoria do duplo leitor modelo de Umberto Eco (ECO, 1989), também aponta para uma leitura atenta da imagem. As histórias em quadrinhos e a ilustração possuem características que lhe são próprias e como Dave McKean é um artista que atua tanto como ilustrador, como designer e como quadrinhista, uma análise de seu trabalho contribuirá para os estudos que visem aproximar essas linguagens e por uma abordagem da leitura simultânea de palavras e imagens.

Há diversas maneiras de desenvolver um texto ilustrado, de forma a explorar o almágama entre as mídias e criar um jogo de relações para o leitor atento em um texto com combinação de mídias. Os níveis de interação dessas mídias podem fazer parte da narrativa e influenciar uma interpretação subjetiva do leitor, ao observar elementos imagéticos que não estão presentes no texto verbal. É a observação atenta que permite ao leitor perceber e interpretar textos verbais e não verbais, que no caso do texto misto e do texto intermídia ocorrem simultaneamente, em maior ou menor grau de inter-relação.

O termo intermidialidade está relacionado as combinações entre mídias e é abordado no capítulo 1. Claus Clüver também coloca como intermidialidade, em seu texto *Intermidialidade*, que "(...) como conceito, “intermidialidade” implica todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias; uma metáfora frequentemente aplicada a esses processos fala de “cruzar as fronteiras” que separam as mídias" (CLÜVER, 2011, p. 9).

Como Clüver defende, há diferentes conceituações para mídia, como a modalidade material envolvida, por exemplo, o pincel e a tinta que serão instrumentos

para se criar uma pintura e "resulta na constituição dos *materiais* do signo pictórico: cores, linhas, formas e textura(s) numa superfície mais ou menos plana". O autor ainda esclarece: "Esses materiais representam a 'modalidade material' (...)"(CLÜVER, 2011, p. 9). Aqui o conceito de mídia está ligado ao seu suporte e, de certa maneira, a sua função.

Porém, os conceitos relevantes para este estudo são referentes aos textos verbais e visuais. Considerando as ponderações de W. J. T. Mitchell, citado por Irina Rajewsky, de que toda mídia é mista (e não necessariamente individual), o texto verbal, ou literário, por exemplo, também poderia ter graus em que seria misto (MITCHELL, 2005, p. 31, *apud* RAJEWSKY, 2012, p. 53).

O aprofundamento sobre mídia e intermidialidade será feito em um capítulo adiante. Porém, para a compreensão dos objetivos iniciais desta proposta, considera-se intermidialidade o estudo das relações entre mídias. Clüver, assim como Leo Hoek, conceitua três subcategorias para essas combinações: o texto multimídia, em que pode ocorrer uma separação entre mídias; o texto misto (ou *mixed-media*), que compreende uma combinação entre mídias que, se separadas, perdem sua autossuficiência; e o texto intermidiático ou discurso sincrético, que compreende uma fusão entre mídias, em que não é possível haver separação. Para Rajewsky (2012, p.52), é possível apontar, para uma definição também mais ampla, as distinções fundamentais como intra-, inter- e transmidiáticos, que também, segundo a própria autora, não nos autoriza a deduzir uma teoria única e, sim, uma forma de abranger e teorizar as manifestações intermidiáticas específicas, introduzindo concepções mais restritas (RAJEWSKY, 2012, p. 52). E ainda, dentro das distinções fundamentais e das subcategorias, como elucida Clüver, sobre esses conceitos nos estudos da intermidialidade:

> Três maneiras fundamentais de interação entre mídias são destacadas (...): a combinação de mídias (por exemplo, em histórias em quadrinhos ou no graffiti); referências intermidiáticas (por exemplo, ao teatro ou à pintura, em filmes); e a transposição midiática (por exemplo, na adaptação de romances para o cinema). (CLÜVER, 2011, p. 8)

As subcategorias citadas: combinação de mídias, referências midiáticas e transposição midiáticas, aqui colocadas por Clüver, são as subcategorias propostas por Irina Rajewsky, e irão nortear este estudo e as análises da obra de McKean e Gaiman.

As obras de McKean e Gaiman podem ser analisadas sob a ótica das três subcategorias e *A comédia trágica ou tragédia cômica de Mr. Punch* é um exemplo dessa abordagem. Da mesma forma são os trabalhos citados de Bryan Talbot e de Chris Ware. Também será abordada à partir das propostas de Rajewsky como as histórias em quadrinhos podem ser consideradas uma mídia plurimidiática, ao trabalhar as combinações de mídias.

Como se nota, há subcategorias nos estudos da intermidialidade e propostas de distinções que esclarecem sua relevância para este estudo, bem como as teorias e distinções que cercam os estudos relacionados à linguagem das histórias em quadrinhos, da ilustração e sua proximidade das relações entre palavras e imagens.

E é nesse sentido que a pesquisa pretende analisar as interações entre textos verbais e visuais na obra do artista Dave McKean e de Neil Gaiman, que explora a palavra como imagem através da tipografia em suas histórias em quadrinhos e ilustrações. Para efeitos da tese proposta, serão considerados objetos de estudo alguns trabalhos do artista gráfico, pois ele utiliza meios como cinema, vídeo, ilustração, fotografia e explora técnicas mistas de ilustração e tecnologias digitais. McKean experimenta diversas possibilidades entre mídias e é um criador de textos intermídias, pois sua obra se caracteriza por colagens, fotografias, uso de objetos, pinturas e outras técnicas visuais que incluem o emprego da tipografia como imagem e experimentações.

Dave McKean estudou na *Berkshire College of Art* de 1982 a 1986 e realizou diversos trabalhos de artes visuais e design para editoras, para a indústria fonográfica, além de dirigir filmes em curta e longa-metragem, como *MirrorMask* (2005). Ele foi agraciado com o prêmio *World Fantasy Award* de melhor artista *nas edições de 1991, 1995, 1998, 2003 e 2006.* O seu trabalho com a linguagem dos quadrinhos, narrativas visuais e design revelou um estilo de imagens intermidiáticas, em uma estrutura plurimidiática, que se desdobrou em outras mídias como o teatro e a música. Sua obra, em geral, revela uma narrativa contemporânea, visual e textual, que pode ser percebida através das capas desenvolvidas para a série *Sandman* (1989 a 1997), e outras criações, cujo conteúdo mostra textos intermidiáticos com diversas possibilidades de leitura e análise.

Para empreender o estudo que ora se apresenta, foi feito um recorte que abrangesse diferentes trabalhos do referido artista. Assim, foram escolhidos os livros *Os*

lobos dentro das paredes (*The Wolves in the Walls*), de 2003 e *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch* (*The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*), de 1995. São citadas as obras *Cabelo doido* (*Crazy Hair*), de 2009 e *O dia em que troquei meu pai por dois peixinhos dourados* (*The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish*) de 2004. O processo de criação, percepção e leitura dessas obras elucida as subcategorias colocadas por Irina Rajewsky, e por Claus Clüver, que observam as definições e combinações de mídias à partir de sua forma de produção e percepção.

As obras e o trabalho de Dave Mckean e Neil Gaiman são estudados no capítulo 3. A obra *Os lobos dentro das paredes* é um livro infanto-juvenil e conta a história de menina Lucy que descobre haver lobos morando dentro das paredes de sua casa. Eventualmente, os lobos saem de dentro das paredes e a família de Lucy é forçada a sair de casa. Porém, resolvem retornar e morarem eles mesmos dentro das paredes. E a história continua até que as pessoas saem de dentro das paredes e colocam os lobos para fora da casa. A obra *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch*, é uma *graphic novel*, uma história em quadrinhos para o leitor maduro, e é sobre memórias fragmentadas de infância de um menino que vai passar um período com os avós paternos. A história, e as lembranças, são intercaladas com apresentações do teatro de bonecos da peça *Punch and Judy*, em que Punch é um boneco que mata todos os outros bonecos em suas apresentações para o público infantil. A obra explora o teatro de bonecos, seu palco, os desenhos, a tipografia e outras experimentações.

Já existem estudos sobre a obra de Dave McKean, porém não sob a luz das questões da intermidialidade. A obra *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch* foi estudada do ponto de vista da infância e da memória, no capítulo seis "Childhood and memory in the comics of Neil Gaiman and Dave McKean", da tese de doutorado de Emma Tinker, *Identity and Form in Alternative Comics, 1967-2007*. Outras abordagens foram realizadas em estudos de semiótica, história da arte e comunicação sobre a obra *Asilo Arkham* (1989), como o artigo *O Insólito nas Histórias em quadrinhos: uma análise das estratégias narrativas e pictóricas em "Asilo Arkham"* (2015) , de Valter do Carmo Moreira. Há ainda entrevistas com o artista em que se discute o seu trabalho, como a realizada por Roger Sabin e publicada no site *Comics on the web* intitulada *Dave McKean Interview*, e a publicada no periódico *Comics Journal,* número 155, em 1993, bem como livros sobre seu parceiro Neil Gaiman que também compreendem uma parte do trabalho de McKean. Há entrevistas de Neil Gaiman sobre Dave McKean,

DVDs com seus curtas em animação, livros do artista em que ele próprio apresenta o seu processo de criação, como *Dust Covers,* 1997.

O objeto de pesquisa abordado é amplo, a princípio. Desse modo, por se tratar de um artista multidisciplinar e responsável por uma diversidade de títulos, de maneira a ter um olhar amplo sobre sua produção, foi feito um recorte que contemplasse a criação do texto intermidiático nas ilustrações e nas histórias em quadrinhos, como mencionados anteriormente. Os quadrinhos foram escolhidos para a presente pesquisa em razão de suas imagens apresentadas em sequência e dotadas de linguagem própria, além de explorarem a ilustração enquanto texto visual, além do texto verbal. A ilustração, por si mesma, no caso de Dave McKean, já é um texto intermidiático, criado com técnicas mistas, que explora a palavra como imagem em alguns momentos, da mesma maneira como dialoga com elementos da narrativa, sem servir como complemento, e sim um texto independente.

Nas histórias em quadrinhos, as imagens aparecem como parte do texto, complementando-o de certa forma. O ilustrador é também o autor, que oferece sua própria interpretação frente aos acontecimentos narrados. Além de criar ilustrações e quadrinhos, Dave McKean é responsável pelo projeto gráfico de seus livros, ou design editorial. Essa atividade o aproxima também da linguagem visual do design gráfico, e que pode ser percebida em alguns de seus trabalhos. O design gráfico ocupa-se de dois textos, o verbal e o não verbal, da mesma forma que a linguagem dos quadrinhos, porém, com uma aproximação ainda mais estreita em relação à tipografia e uma preocupação com a composição. Assim como em suas ilustrações, McKean explora, através da tipografia, os elementos da narrativa, criando sons e impactos ao trabalhar as fontes e as aproximando às ilustrações.

Tendo isso em vista, o foco deste estudo é a forma como McKean trabalha as imagens junto aos textos, sejam eles de sua autoria ou não, e como, mesmo em um processo de criação que ocorre em dois momentos – texto escrito (roteiro) e imagens –, o texto pode ser considerado intermidiático.

O autor desenvolve textos mistos e intermidiáticos em suas peças através da aproximação e fusão do texto escrito com a imagem, a imagem da palavra e a sobreposição de elementos textuais e visuais. A relação palavra e imagem é um dos aspectos da intermidialidade e nas histórias em quadrinhos, no design, e nas ilustrações

que compõem as obras, encontram-se presentes três tipos de textos: o texto multimídia, o misto e o intermidiático.

A obra de McKean é composta por imagens feitas com colagens e outras técnicas mistas, em que explora palavras e textos recortados e sobrepostos. Há uma lacuna nos estudos sobre esse artista, pois ainda não há uma análise intermidiática da sua obra, e de seu processo de criação de textos com diversas camadas de informações. Em suas histórias, parte das informações são colocadas em imagens, e mesmo em textos mistos, não é possível separar as imagens sem perda de sentido, o que revela textos com mídias entrelaçadas em seus conteúdos visuais e textuais.

Minha hipótese é de que o texto com características intermidiáticas não pode ser feito ou lido de outra forma a não ser captando-se ambas as mídias usadas, no caso, texto verbal e texto visual, em uma leitura simultânea, para que não ocorra perda de sentido. Essa abordagem nos leva a colocar as histórias em quadrinhos como uma mídia plurimidiática com um processo de criação em diferentes etapas ou simultâneo. Será considerada também a relação de elementos colocados de forma subjetiva para o leitor/espectador atento, que é capaz de perceber informações contidas em cores, texturas, composições e fusões entre mídias, apresentadas pelo artista, bem como compreender que esses tratamentos visuais das informações fazem parte da sua obra, seus personagens e narrativas gráficas. Essas características da obra de McKean e de seu processo de criação estão presentes em suas produções em quadrinhos, design e livros ilustrados.

No anexo é colocado o projeto artístico desenvolvido de livro ilustrado, porém com apropriações das histórias em quadrinhos e suas composições e elementos. Neste trabalho aborda-se o texto escrito da história, as ilustrações, o caderno de processos e a pesquisa iconográfica. O livro *Desenhos que escrevem* foi desenvolvido com ilustrações de página dupla e conta a história do peixe Mayhim e sua jornada ao oriente rumo ao conhecimento sobre a evolução da escrita do ser humano. O objetivo era revelar combinações de palavras e imagens e escritas de diferentes alfabetos e seus precursores como a escrita cuneiforme, os hieróglifos, o hebraico, o persa, os ideogramas chineses e japoneses e o sânscrito. O livro também explora uma linguagem simbólica e cada personagem é relacionado a determinados símbolos como, por exemplo, o oroboro, bem como os elementos do Budismo Soto Zen e da Yoga. O projeto foi pensado inicialmente como um livro com recortes e dobras, porém, durante o percurso, optou-se por

ilustrações de página dupla. O processo em recortes está preservado como parte do desenvolvimento do projeto e seus estudos.

Alguns trabalhos que cito adiante, foram a inspiração para o desenvolvimento deste projeto como duas histórias em quadrinhos desenvolvidas e uma ilustração de capa em que se explora a combinação de mídias em uma estrutura plurimidiática.

Mesmo considerando o suporte uma mídia, é possível criar uma imagem bidimensional, como texto intermidiático que explore essa relação do suporte tridimensional como imagem. Isso pode ser observado na ilustração *Máscara* (FIG. 01). Nela criei uma dobradura de abertura de 90 graus que permite tirar proveito de sua tridimensionalidade. A dobradura foi fotografada e manipulada digitalmente, explorando-se texturas e transparências. A inserção de tipos se dá em uma referência de que nada é o que parece, pois o texto, apesar de ser legível, é também uma imagem. Por esse motivo, foi colocado na vertical, saindo da leitura ocidental predominante na horizontal.

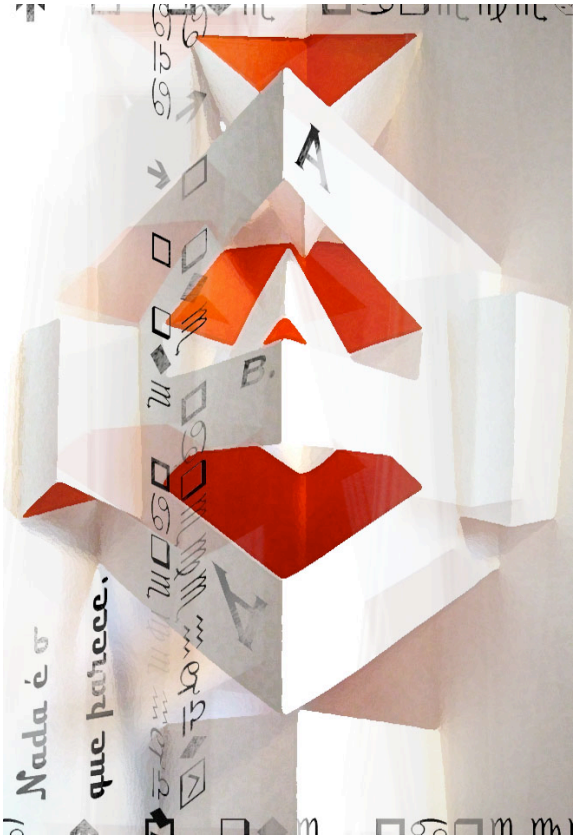


Figura 01: Máscara

Fonte: HERSKOVIC, Chantal. Revista Aletria, FALE-UFMG, volume 14, 2006.

A experimentação com texto, dobras e ilustração também ocorreu na história em quadrinhos *Cidade Descoberta* (FIG. 02), para a exposição *Belo Horizonte*, ocorrida no Festival Internacional de Quadrinhos. Ela remete à dobradura na história narrada e à ideia do labirinto, ou seja, que a cidade seria um labirinto de dobras, assim como o personagem. A imagem que aparece no que seria o último "quadrinho" é desenho sobre o papel dobrado e seu diagrama de labirinto forma uma figura humana. A criação de texto intermidiático combinada com a linguagem dos quadrinhos também foi trabalhada na história em quadrinhos *The Art of Losing* (FIG. 03), sobre a escritora Elizabeth Bishop, em que há uma combinação de texto verbal, texto visual entre o texto narrado e cartas de Bishop.



Figura 02: Cidade Descoberta, página 2.

Fonte: HERSKOVIC, Chantal. Fundação Municipal de Cultura.



Figura 03: The Art of Losing, página 2.

Fonte: HERSKOVIC, Chantal. UFBA - Processos de criação em rede: estudos em crítica genética. Disponível em: http://www.criticagenetica.com.br/?page_id=615

Os trabalhos citados me inspiraram a aprofundar a pesquisa sobre processo de criação do texto intermidiático, à partir de outros autores e de meu próprio trabalho, que envolve a linguagem dos quadrinhos, observando-se sua evolução e as ilustrações. Os trabalhos de Dave McKean, por possuírem essas relações e características, foram pertinentes para essas experimentações iniciais e por suas referências ao design pós-modernista, à tipografia, às colagens e às técnicas mistas.

Por esses motivos, a pesquisa sobre o trabalho do referido artista para os estudos da palavra e da imagem, e processo de criação da mídia plurimidiática é relevante, por não ter sido analisado sob a perspectiva da intermidialidade. E também por relacionar o processo de criação de um trabalho que também explora as relações entre texto e imagem e a linguagem dos quadrinhos.

CAPÍTULO I SOBRE INTERMIDIALIDADE

As histórias em quadrinhos são um exemplo de combinação de mídias, mais precisamente do texto verbal e do texto visual. A linguagem dos quadrinhos também explora o texto verbal como visual, que é o caso das onomatopéias e que serão vistas no capítulo 2. Analisar uma obra em quadrinhos através dos estudos da intermidialidade contribui para uma visão de seu processo de criação, uma vez que há textos mistos e textos intermidiáticos, e portanto, observar sua produção e a interação entre mídias é relevante. Uma obra como *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punc*h (1995), explora diferentes mídias e cria uma combinação de mídias. Ela faz referência ao teatro de bonecos e explora a linguagem verbal e visual.

Como coloca Daniel Stein, é pertinente para os estudos da intermidialidade uma análise das *graphic novels* sob essa perspectiva, pois é um formato que alia verbal e visual. Pois, entende-se as histórias em quadrinhos como uma mídia que narra através da combinação de imagens e palavras e que se desdobram em requadros e painéis, dentro da materialidade da página, e do formato utilizado.

Nas últimas décadas surgiu um campo de pesquisa como Estudos de Quadrinhos (*Comics Studies*). Neste campo, a teoria da intermidialidade não esteve amplamente presente, e ela passa ser discutida após os quadrinhos passarem por diversos estudos como a conceituação de seu formato, os estudos sobre as *graphic novels*, sua história e o desenvolvimento de sua linguagem, as influências de diferentes estilos e seus autores. Estudos que são apresentados em formato de quadrinhos como as obras de Scott McCloud também são válidos e pertinentes, pois utiliza a mídia dos quadrinhos com objetivo acadêmico. Segundo Stein os quadrinhos poderiam ser narrativas intermídias baseadas em palavras e imagens e ainda complementa que é uma mídia de *storytelling* visual e verbal (STEIN, 2015, p. 420).

Stein também esclarece que os quadrinhos são interessantes para uma análise sob as perspectivas da intermidialidade e que todos os quadrinhos podem ser analisados dessa forma, mas que as adaptações são mais relevantes. No caso das adaptações há a referência à outra mídia, ou texto-fonte, que pode ser vista como adaptação, remediação ou transmidialidade. No caso da obra de Gaiman e McKean, há muitas referências a

mídia do teatro de bonecos, ao texto literário e as ilustrações.

O termo "Intermídia" foi introduzido por Dick Higgins[2], nos anos 1960, “para descrever as atividades interdisciplinares que ocorrem entre gêneros e que prevaleceram naquela década” (HIGGINS, *In.* DINIZ; VIEIRA, 2102, p. 46), ou seja,para relacionar obras que estariam "entre mídias", como aquelas desenvolvidas pelos artistas do *Fluxus*[3]. Higgins, em seu ensaio *Intermedia*[4]*,* aborda algumas relações entre mídias em obras como as colagens de Robert Rauschenberg, chamadas pelo artista de “*combines*”. O artista “foi tão longe a ponto de colocar em um de seus *combines* um bode empalhado – salpicado com tinta e um pneu de borracha ao redor do pescoço” (HIGGINS, *In.* DINIZ; VIEIRA, 2012, p. 43). Para o autor, o *ready-made* e o *objet trouvé* podem ser considerados “de certo modo uma intermídia, uma vez que não têm intenção de se conformar à pura mídia” (HIGGINS, *In* DINIZ; VIEIRA2012, p. 43).[5] Higgins ainda pondera que na intermídia:

> o elemento visual (pintura) se funde conceitualmente com as palavras. Podemos ter caligrafia abstrata, poesia concreta, “poesia visual” (não qualquer poema com um elemento visual forte, mas o termo é às vezes usado para circunscrever obras visuais em que algum poema aparece, sempre como uma fotografia, ou em que o material visual fotografado é apresentado como uma sequência com uma gramática própria, como se cada elemento visual fosse uma palavra em uma sentença) (HIGGINS, 2012, p. 47)

Os estudos da Intermidialidade têm avançado muito no trabalho de vários pesquisadores, porém a maneira de Higgins entender “o termo tornou-se relevante para as tentativas de se distinguirem as chamadas configurações intermídias (*intermedia*), configurações mistas (*mixed-media*) e multimídias (*multimedia*). Higgins usa ‘intermedia’ para se referir a obras ‘nas quais os materiais de várias formas de arte mais

[2] Higgins explica que a palavra “intermídia” já aparece nos escritos de Samuel Taylor Coleridge em 1812, no seu sentido contemporâneo, ou seja, para definir obras que estão situadas conceitualmente entre mídias que já são conhecidas (HIGGINS. *In* DINIZ; VIEIRA, 2102, p. 46).

[3] Fluxus foi um grupo internacional e interdisciplinar de artistas, poetas e designers do período dos anos 1960 e 1970.

[4] HIGGINS, Dick. Intermedia. *Something Else Newsletter*, v. 1, n. 1, 1966.

[5] O ensaio *Intermídia* foi publicado em 1984, sendo uma parte de 1981. Porém, suas discussões são pertinentes por tratar da ideia de mídia pura e do conceito intermídia, abordando o *ready-made*, o *objet trouvé* e a colagem. Os dois últimos exemplos são técnicas e formas utilizadas por McKean.

estabelecidas são ‘conceitualmente fundidas’ em vez de simplesmente justapostas”. (HIGGINS, *In.* DINIZ; VIEIRA, 2012, p. 43).

Os programas de estudos literários de universidades alemãs, escandinavas e norte-americanas foram os primeiros a desenvolver estudos sobre a intermidialidade. Foi natural que isso tenha ocorrido, já que a prática de se comparar diferentes textos literários, na disciplina conhecida como Literatura Comparada, acabou por abranger também as outras artes, dando origem aos estudos interartes, que mais tarde se transformaram nos estudos da intermidialidade. Assim, passou-se a estudar a comparação entre a literatura e as artes visuais, a música, o cinema, o teatro, etc, sendo que, na verdade, obras intermídias já vinham sendo produzidas há muito tempo. Um exemplo disso é a ópera, uma autêntica produção intermidiática, assim como pinturas baseadas em textos literários, adaptações de romances para o cinema e outras formas de interação entre diferentes mídias[6].

1.1 Intermidialidade: conceito

O estudioso Claus Clüver explica que "como conceito, ‘intermidialidade’ implica todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias; uma metáfora frequentemente aplicada a esses processos fala de ‘cruzar as fronteiras’ que separam as mídias" (CLÜVER, 2008, p. 09), metáfora também inicialmente utilizada por Irina Rajewsky (2012). Segundo Clüver, intermidialidade é "um termo relativamente recente para um fenômeno que pode ser encontrado em todas as culturas e épocas, tanto na vida cotidiana como nas atividades culturais que chamamos de 'arte'" (CLÜVER, 2008, p. 9).

Claus Clüver (2001) define três tipos de textos como texto multimídia, texto misto e texto intermídiático. O texto multimídia é caracterizado por “combinações de textos separáveis e separadamente coerentes compostos em mídias diferentes” (CLÜVER, *In*. BUESCU, 2001.p. 341). O texto misto, ou *mixed media*, é aquele que

[6] Recentemente programas de pós-graduação em artes também têm criado linhas de pesquisa que abrangem relações entre as artes, como o Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG, que possui a linha de pesquisa Artes plásticas, visuais e interartes: manifestações artísticas e suas perspectivas históricas, teóricas e críticas.

"contém signos complexos em mídias diferentes que não alcançariam coerência ou autossuficiência fora daquele contexto" (CLÜVER, *In*. BUESCU, 2001.p. 341). E o texto intermídia "recorre a dois ou mais sistemas de signos e/ou mídias de uma forma tal que os aspectos visuais e/ou musicais, verbais, cinéticos e performativos dos seus signos se tornam inseparáveis" (CLÜVER, *In*. BUESCU, 2001.p. 341).

Müller (1998)[7] também adota os conceitos de Clüver para textos multimídias e textos mistos, porém, para o texto intermídia, propõe "compreender a união indissociável de diversas mídias como fusão e interação de processos e procedimentos midiáticos distintos" (MÜLLER *Apud* CLÜVER, 2006, p. 20), o que aproxima a discussão no âmbito do estudo das mídias.

O conceito de intermidialidade é também discutido por Jurgen Müller em seu texto *Intermidialidade revisitada: algumas reflexões sobre os princípios básicos desse conceito* (2012), com base nos estudos sobre mídias eletrônicas e apontamentos sobre as principais ideias de Marshall McLuhan sobre em que momento é definido que uma mídia é mídia e quando uma mídia é considerada uma nova mídia. O texto discute a variedade de conceitos adotados na área de pesquisa dos estudos interartes. Segundo Müller, nesse sentido, intermidialidade não é um conceito acadêmico completamente novo, mas uma reação a certas circunstâncias históricas nas humanidades, na paisagem midiática e nas artes (MÜLLER *In*: DINIZ; SOARES, 2012, p. 82).

Claus Clüver também aborda essa discussão em *Inter Textus / Inter Artes / Inter Media*, considerando que os estudos sobre conceitos referentes a obras criadas entre mídias seriam relacionados às artes e aos estudos comparatistas (2006). Müller ainda coloca, em um artigo de 2010, intitulado *Intermediality and Media Historiography in the Digital Era*, que nos estudos da intermidialidade a busca por estabelecer conceitos definidos ainda é um trabalho em andamento (MULLER, 2010, p. 16)[8]

Segundo Irina Rajewsky, em seu ensaio *A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermidialidade*, uma definição ampla de intermidialidade que possui certo consenso entre estudiosos é a que se refere às relações entre mídias, às interações e interferências

[7] MÜLLER, 1998. p. 38, citado por Claus Clüver no seu texto Inter textus / Inter artes / Inter media na revista Aletria, 2006.
[8] (...) an attempt to approach the concept of intermediality will itself become a form of operation: it is work in progress. (MULLER, 2010, p. 16)

de cunho midiático (RAJEWSKY, 2012, p 52). Para a autora, o termo intermidialidade pode ser tanto amplo como mais restritivo, porém, ainda encontra-se sob alvo de estudos, o que complementa o pensamento de Müller.

Como esclarece Stein em *Comics and Graphic Novels* (2015), em relação aos conceitos sobre intermidialidade, a teoria da intermidialidade distingue conceitos em sentido amplo e restrito. De acordo com Rajewsky o sentido amplo concentra a intermidialidade como uma condição fundamental ou categoria em que, já no sentido restrito, aborda-se a intermidialidade como uma categoria crítica para uma análise concreta de um produto ou configuração de uma mídia individual específica. Stein também cita Wolf, que fala de uma intermidialidade em sentido amplo como "qualquer fenômeno que envolve mais de uma mídia" (WOLF *Apud* STEIN, 2015, p. 420-421), e em sentido restrito a "participação de duas ou mais mídias pode ser direta ou indireta em um artefato humano" (WOLF *Apud* STEIN, 2015, p. 420-421). Grishakova e Ryan descrevem a intermidialidade no sentido amplo como "qualquer tipo de relação entre diferentes mídias" e no sentido restrito como a "participação de mais de uma mídia, ou canal sensorial, em determinado trabalho" (GRISHAKOVA; RYAN *Apud* STEIN, 2015, p. 420-421). Ainda segundo Stein, para esses críticos, o interesse da teoria da intermidialidade está nos conceitos restritos, em "particular a relação entre a distinção convencional da expressão da mídia" (WOLF *Apud* STEIN, 2015, p. 420-421). Como Stein coloca, é necessário combinar os sentidos amplos e restritos da intermidialidade de forma a termos as especificidades da mídia dos quadrinhos. (STEIN, 2015, p. 420-421)[9].

[9] Intermedia theory distinguishes between broad and narrow conceptions of intermediality. According to Rajewsky, a broad conception "concentrates on *intermediality as a fundamental condition or category* while the […] [narrow conception] approaches *intermediality as a critical category for the concrete analysis of specific individual media products or configurations*" (2005, 47). Wolf speaks of intermediality in a broad sense as "any phenomenon involving more than one medium" (1999, 36) and in a narrow sense as the "direct or indirect participation of two or more media in the and in a narrow sense as the "direct or indirect participation of two or more media in the signification of a human artefact" (1999, 37). Grishakova and Ryan describe intermediality in a broad sense as "any kind of relation between different media" and in a narrow sense as "the participation of more than one medium – or sensory channel – in a given work" (Grishakova and Ryan 2010, 3). For these critics, the main interest of intermedia theory lies in narrow conceptions – in the "particular relation […] between conventionally distinct media of expression" (Wolf 1999, 37). Yet as we will see, we must combine broad and narrow notions of intermediality in order to grasp the media-specificities of comics. (STEIN, 2015, p. 420-421).

Nesse estudo, adotaremos a definição de intermidialidade, no seu sentido estrito, feita por Irina Rajewsky, assim como a grade conceitual proposta pela autora e suas subcategorias, também adotadas por Clüver.

Uma vez que são observados os fenômenos de cunho midiático, Rajewsky aponta três tipos básicos que podem ser observados nos estudos da intermidialidade para uma classificação desses fenômenos, traçando a seguinte grade conceitual:

1. intermidialidade no sentido estrito de **transposição midiática**: "a transformação de um dado produto de mídia, ou seu substrato, em outra mídia"[10], como adaptações fílmicas de textos literários, novelizações,etc.

2. intermidialidade no sentido de **combinação de mídias** de, "pelo menos, duas formas midiáticas de articulação"[11], que inclui fenômenos como ópera, filme, teatro, manuscritos iluminados/iluminuras, instalações computadorizadas ou *Sound art*, histórias em quadrinhos ou, noutra terminologia, as chamadas formas multimídia, de mescla de mídias e intermidiáticas.

3. intermidialidade no sentido estrito de **referências intermidiáticas**, "como a evocação e imitação de elementos de uma mídia através dos meios específicos de outra mídia"[12].Podemos ter como exemplo as referências, num texto literário, a um certo filme, gênero fílmico ou cinema em geral (a escrita fílmica); idem as referências que um filme faz a uma pintura, ou que uma pintura faz a uma fotografia, dentre outras (RAJEWSKY, 2012, p. 58) ou ainda um texto literário que faz referências ao cinema ao imitar técnicas cinematográficas como *fades* e tomadas em *zoom*.

Daniel Stein aponta que, na terminologia de Wolf (2011), podemos ir além, distinguindo entre casos de intramidialidade, quando uma história em quadrinho refere-se à outra história em quadrinhos; transmidialidade, designando fenômenos (temas, motivos, gêneros) que não são específicos de nenhuma mídia particular; e intermidialidade, que implica os três tipos de intermidialidade encapsuladas no modelo de Rajewsky (RAJEWSKY *Apud* STEIN, 2015, p. 421).

---

[10] *media transposition* as "the transformation of a given media product […] or of its substratum into another medium" (RAJEWSKY *Apud* STEIN, 2015, p. 421).
[11] *media combination* as "the combination of at least two medial forms of articulation" (RAJEWSKY *Apud*. STEIN, 2015, p. 421).
[12] *intermedial reference* as the evocation and imitation of one medium with the means of another medium (RAJEWSKY *Apud* STEIN, 2015, p. 421).

A transposição midiática, na conceituação de Irina Rajewsky, é o processo "genético" de transformar um texto composto em uma mídia, em outra mídia, de acordo com as possibilidades materiais e as convenções vigentes dessa nova mídia. Nesses casos, o texto "original" (um conto, um filme, uma pintura, etc.) é a "fonte" do novo texto na outra mídia, considerado o "texto-alvo"; Rajewsky fala desse processo como "obrigatoriamente intermidiático" (RAJEWSKY, 2005, p. 51). O conceito de transformação midiática aplica-se claramente ao processo que chamamos de adaptação, normalmente para uma mídia plurimidiática (romance para o cinema, peça teatral para a ópera, conto de fadas para o balé, etc.), onde o novo texto retém elementos do texto-fonte (trechos do diálogo, personagens, enredo, situações, ponto de vista, etc.). A mídia verbal faz parte das mídias integradas no cinema, teatro e ópera. Peças teatrais e óperas podem ser adaptadas para o cinema, processo distinto da filmagem de uma encenação, outra instância da transposição midiática que preserva muito mais do texto-fonte: enquanto o palco e a performance permanecerem iguais, incluindo o cenário e os figurinos e também a música e a dança, se fizerem parte, o olhar fixo de um espectador sentado no auditório é substituído pelo olhar da câmera cinematográfica, móvel e com acesso ao próprio palco e apoiando-se em todas as técnicas e convenções da nova mídia.

A segunda subcategoria de intermidialidade, segundo Rajewsky, é formada por **referências intermidiáticas**. Nesse caso trata-se de textos de uma mídia só (que pode ser uma mídia plurimidiática), que citam ou evocam de maneiras muito variadas e pelos mais diversos motivos e objetivos, textos específicos ou qualidades genéricas de uma outra mídia. Segundo Clüver "a intertextualidade sempre significa também intermidialidade" (CLÜVER, 2006, p. 14), usando "intertextualidade" em referência a todos os tipos de texto; é uma forma condensada de dizer que entre os "intertextos" de qualquer texto (em qualquer mídia) sempre há referências (citações e alusões) a aspectos e textos em outras mídias. Filmes podem referir-se a pintores e pinturas (MOSER *Apud* CLÜVER, 2006, p. 14). Romances modernos e **histórias em quadrinhos** muitas vezes imitam técnicas e convenções cinematográficas, mas sempre dentro das delimitações de suas próprias possibilidades. Gustavo Lopes de Souza, por exemplo, (SOUZA, 2011) mostra as múltiplas referências no artigo *HQ Camelot 3000* a gêneros e textos cinematográficos e literários específicos, além das referências intramidiáticas a outros textos do gênero HQ.

A **combinação de mídias** inclui as subcategorias textos multimídias e textos mixmídias (ou mistos) que é uma das categorias que interessa a esse estudo, além dos textos intermídias. Em configurações midiáticas que caem nessa subcategoria, temos a presença de pelo menos duas mídias em sua materialidade, em várias formas e graus de combinação. Podemos distinguir entre **textos multimídias**, que combinam "textos separáveis e separadamente coerentes, compostos em mídias diferentes", e textos mixmídias, que "contêm signos complexos em mídias diferentes que não alcançariam coerência ou autossuficiência fora daquele contexto" (CLÜVER, 2001, p. 8). Canções, revistas e emblemas são textos multimídias; exemplos de **textos mixmídias** são cartazes de publicidade, **histórias em quadrinhos** e selos postais.

Essa categorização também é adotada por Clüver em seu artigo *Intermidialidade*, que a trata como subcategorias da intermidialidade. Para combinação de mídias, Clüver coloca que há pelo menos duas mídias apresentadas em sua materialidade em várias formas e graus de combinação. O autor alinha os estudos de Rajewsky às suas próprias formulações teóricas para tipos de textos referentes aos textos multimídia, textos mixmídias e textos intermídias (CLÜVER, 2008, p. 15).

Para este estudo, serão consideradas as propostas de Clüver para a definição de intermidialidade e as de Irina Rajewsky e suas subcategorias para o estudo das obras. Considerando o que Clüver define como texto intermídia, como conceito, implicando todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias,é possível considerar o trabalho de Dave McKean e outros, como Will Eisner, Chris Ware e Bryan Talbot, como textos intermídiáticos, por suas características, formas de produção e leitura.

Para compreender melhor as implicações do termo mídia e das histórias em quadrinhos como uma nova mídia, que por sua vez é composta por outras mídias, como um fenômeno plurimidiático, é importante discutirmos o que é mídia. E observar como o texto intermidiático, resultado de uma combinação de mídias, pode ser estudado.

Por se tratar de uma área de natureza interdisciplinar, e que depende necessariamente de um conceito de "mídia", é importante fazer uma revisão teórica sobre esse conceito e suas implicações. Porém, nos vários campos de estudos interessados nesse assunto "as discussões teóricas ainda começam com tentativas de

construir a definição de ‘mídia’ mais adequada e útil para esse discurso, e as soluções costumam variar, nos diversos campos” (CLÜVER, 2008, p. 9).

Também nos diferentes idiomas seu significado varia, sendo que “a própria palavra é relativamente recente no português brasileiro, e no uso diário seu significado é normalmente restrito às mídias públicas, impressas ou eletrônicas, e às mídias digitais” (CLÜVER, 2008, p. 9). Já na língua inglesa o uso de *medium* e *media* tem uma longa tradição, oferecendo um vasto leque de significados “entre os quais *medium of communication* e *physical* ou *technical medium* são os mais relevantes para o discurso sobre intermidialidade, além de *public media*, que se refere a jornais, revistas, cinema e televisão” (CLÜVER, 2008, p. 9).

Segundo Maria do Carmo de Freitas Veneroso, baseada nos seus estudos de autores como Claus Clüver e Irina Rajewsky:

> (...) quando se fala em mídias, devemos pensar não somente em cinema, fotografia, rádio, jornal e TV, mas também em literatura e artes. Elas são mídias, pois veiculam informações e reúnem todo um aparato social e cultural à sua volta. Essas mídias se contaminam e acabam gerando novos discursos, que vão além da capacidade expressiva de um só meio. (VENEROSO, 2012, p. 85)

Clüver esclarece ainda que:

> Os meios físicos e/ou técnicos são as substâncias como também os instrumentos ou aparelhos utilizados na produção de um signo em qualquer mídia - o corpo humano; tinta, pincel, tela, mármore, madeira; máquina fotográfica; televisor; piano, flauta, bateria; voz; máquina de escrever; gravador; computador; papel, pergaminho; tecidos; palco; luz, etc. O uso dos meios físicos para criar uma pintura a óleo – a aplicação de tinta através de um pincel ou outro instrumento numa tela esticada no chassis – resulta na constituição dos materiais do signo pictórico: cores, linhas, formas e textura(s) numa superfície mais ou menos plana. Esses materiais representam a “modalidade material”, na terminologia de Lars Elleström (2009[a]), da mídia “pintura” (no sentido coletivo da palavra) (CLÜVER, 2008, p. 9).

Como Clüver menciona, Lars Elleström discute as fronteiras e as mudanças nos estudos de mídia e define modalidades, porém, sua pesquisa está direcionada aos conceitos de mídia e transmidiação. A pesquisa de Elleström aborda os estudos da transferência de mídia e suas características, assim como os comprometimentos na transferência da informação na transmidiação (*transmediation*), gerando transferências “corrompidas” entre

diferentes tipos de mídia. O autor também relaciona como base do estudo da transmidialidade quatro modalidades de mídia: modalidade material, modalidade, sensorial, modalidade espaço temporal, modalidade semiótica.

Para Elleström, há limites estabelecidos para a representação da mídia e a transmidiação (*transmediation*) como diferentes tipos de mídia técnica, que podem mediar diferentes propriedades. Para ele, produtos de mídia e tipos de mídia qualificada podem ter diferentes propriedades materiais, sensoriais, espaço-temporais e semióticas; bem como algumas características de mídia podem ser realizadas apenas com suportes de qualidades materiais, sensoriais, espaço-temporais e semióticas.

Concordamos com Clüver, quando ele conclui que "é esse significado de 'mídia' como 'mídia de comunicação' que fornece a base de todo discurso sobre mídias e assim também sobre a intermidialidade" (CLÜVER, 2008, p. 9). O autor cita, como ponto de partida a seguinte definição de mídia, no sentido de comunicação, proposta por três estudiosos alemães: "aquilo que transmite um signo (ou uma combinação de signos) para e entre seres humanos com transmissores adequados através de distâncias temporais e/ou espaciais" (BOHN, MÜLLER, RUPPERT, 1988, p. 10, citado e traduzido por CLÜVER, 2008, p. 9). Essa definição trata a transmissão como um processo dinâmico e interativo, envolvendo a produção e a recepção de signos por seres humanos como emissores e receptores, como explica Clüver (CLÜVER, 2008, p. 9), e é nesse sentido de mídia como comunicação que utilizaremos o termo nesse estudo. Considerando que mídia é comunicação, portanto a HQ pode ser considerada uma mídia, assim como a ilustração e os livros ilustrados.

Clüver afirma, que de fato, a intermidialidade implica no cruzamento de fronteiras (CLÜVER, 2008, p. 16), como já foi mencionado. Nessa discussão teórica cabe a análise do trabalho de Dave McKean que figura "entre mídias" ou no "cruzamento de fronteiras de mídias" em uma estrutura plurimidiática.

Para os propósitos desse trabalho serão observadas: a combinação entre mídias, ou seja, a mescla de mídias, a transposição midiática e a referência midiática. Rajewsky observa que o cruzamento de fronteiras midiáticas vai constituir uma categoria fundadora da intermidialidade e do que ocorre entre mídias (RAJEWSKY, 2012, p. 52).

Segundo as ponderações de Rajewsky, para considerar um cruzamento de fronteiras de mídias, deve-se supor que seja possível apontar mais propriamente de que

maneira é percebida essa "fronteira", ou seja, haveria uma categorização sobre o que seria "mídia". Os estudos da intermidialidade procuram estabelecer definições de mídia, o que leva a variadas conceituações. Observando seus apontamentos, para legitimar uma abordagem para o trabalho de análise de um texto intermidiático, vale ressaltar a importância de observar algumas especificidades midiáticas como, por exemplo, o texto literário, a música ou a pintura.

Segundo Rajewsky:

> (...) a questão de como se deve definir uma mídia e distingui-la de outras mídias depende certamente dos contextos históricos e discursivos pertinentes e do tópico ou sistema sob observação, além de levar em conta o progresso tecnológico e as relações entre mídias num panorama midiático global e num determinado momento no tempo. (RAJEWSKY, 2012, p. 56).

Ainda segundo a autora, o que se deve ser observado para uma definição de intermidialidade e mídias, além de suas fronteiras, são os fenômenos de cunho midiático como fenômenos designados como escrita fílmica, écfrase, musicalização da literatura e outros como adaptações fílmicas de obras literárias, poesia visual, ópera, história em quadrinhos entre outros.

Para tanto, Rajewsky propõe o estudo das configurações midiáticas individuais, ou seja, observar de que maneira a configuração midiática surge, ou sofre uma transformação a partir de um texto "fonte", como uma adaptação fílmica.

Porém, para este estudo é possível observar a proposta de que as histórias em quadrinhos podem ser consideradas também, dentro de suas especificidades próprias e seus elementos particulares como requadros, balões, desenhos e arte sequencial, como uma mídia de comunicação. Isso afasta de certo modo a necessidade de definir a configuração midiática da história em quadrinhos, observando que ela surge "entre mídias" por seus textos inseridos em balões ou desenhados sobre personagens ou entre quadros, legendas e requadros e paineis, podemos considerá-las como uma mídia através do termo proposto por Rajewsky como plurimidiática.

Para a autora através de uma estrutura considerada plurimidiática é possível observar a combinação de mídias como uma nova mídia (RAJEWSKY, 2012, p. 55). Tais aspectos também são analisados por Claus Clüver, colocando que “plurimidialidade”, se refere “à presença de várias mídias dentro de uma mídia como o

cinema ou a ópera, chamamos de ‘multimidialidade’ a presença de mídias diferentes dentro de um texto individual” (CLÜVER, 2008, p. 15).

1. 2 História em quadrinho: um gênero plurimidiático

Claus Clüver em seu artigo *Intermidialidade* (2011), aborda a questão da mídia como comunicação que envolve um emissor e um receptor. No caso das histórias em quadrinhos, há a criação e produção da obra e o leitor, familiarizado com a sintaxe dos quadrinhos, que faz a leitura.

O sistema de leitura de uma história em quadrinhos é individual e silencioso. As palavras e as imagens são lidas simultaneamente por um único leitor, que ainda as interpreta e percebe dentro de sua própria experiência. Há uma relação entre o autor ou autores, e o leitor, quando são colocadas as referências intermidiáticas a outras obras, que o leitor pode, ou não, perceber. Há uma relação também em relatos íntimos que pode levar o leitor a ter empatia com o autor, ou autores. A literatura de testemunho pode levar o leitor a desenvolver empatia pelos fatos narrados e pela experiência de quem os viveu. Esses são alguns exemplos da relação que pode haver à partir de um texto, seja plurimidiático ou não. Porém, no caso das histórias em quadrinhos, a percepção do leitor pode ser mais direta como ocorre na obra *Gen, pés descalços* (1999) de Kenji Nakazawa. Na história de Nakazawa, o menino Gen sobrevive a um ataque de bomba atômica. O relato é autobiográfico e as imagens são baseadas na vivência de Nakazawa, o que permite ao leitor uma experiência mais direta da percepção do autor em relação aos eventos, ao contemplar as palavras e imagens simultaneamente.

Em seu texto Clüver debate sobre a materialidade das mídias ao mesmo tempo em que disseca o que seriam consideradas mídias nos elementos que a formam como a música. O texto de Clüver é relevante para a pesquisa por debater a questão da mídia e da mídia como comunicação e a percepção de suas materialidades. Também discutindo as teorias de Rajewsky, Clüver aborda a questão de que intermidialidade é um termo em construção.

Daniel Stein, em seu artigo *Comics and graphic novels* (2015) escolhe testar as teorias da intermidialidade numa análise relacionada aos quadrinhos, mais precisamente a obra *Moby Dick* (1990), de Bill Sienkiewicz. Sienkiewicz possui um trabalho que explora técnicas mistas e que se aproxima da obra de Dave McKean em um estilo de *design* com elementos combinados e uso de texturas. Stein estabelece para seu estudo a história em quadrinhos como uma mídia e a conceitua como uma narrativa intermidiática baseada em palavras e imagens. (STEIN, 2015, p. 420). O autor também aborda a narrativa gráfica, a combinação de palavras e imagens e os diferentes formatos dos quadrinhos[13]. Stein defende que os estudos dos quadrinhos podem ser considerados como uma linha de pesquisa da mesma forma que os estudos literários, os estudos de mídia e os estudos de cinema, e, dentro desses termos, abordar os quadrinhos em estudos da intermidialidade seria uma abordagem sob novas perspectivas teóricas. Stein aborda a questão da intramidialidade em que uma obra em quadrinhos faz referência à outra obra de quadrinhos, transmidialidade para designar um fenômeno (como temas, gênero ou elementos próprios) em que não há características específicas de nenhuma mídia e a intermidialidade segundo as propostas de Irina Rajewsky e de suas subcategorias da combinação de mídias, transposição intermidiática e referência intermidiática..

Para Stein, os quadrinhos podem ser estudados através das bases propostas por Rajewsky de suas subcategorias. Ele os considera como uma forma de combinação de mídias que integra imagens e palavras em um único aparato narrativo e que se beneficia com a troca com outras mídias (rádio, TV, cinema, literatura, pintura); os quadrinhos praticam a referência entre mídias, evocando (e provocando) estilos literários, imitando (e influenciando) técnicas cinematográficas ou sugerindo som (STEIN, 2015, p. 421). O autor também considera os quadrinhos como intramidiais por estarem constantemente referenciando outras obras em quadrinhos e mencionando seu próprio processo de produção. Os quadrinhos também podem ser considerados como transmídia, pelo autor, por compartilharem elementos não específicos com outras mídias como personagens heróicos, narrativas seriadas e conflito. E por último, os quadrinhos são intermidiáticos, pois em geral referenciam outras mídias ao importar técnicas específicas como planos fotográficos e perspectivas do cinema ou de formas narrativas da literatura. O autor remete a quadrinhos sem palavras e defende que a intermidialidade permite uma nova

[13] Esse tema será abordado no capítulo 2 sobre histórias em quadrinhos

interpretação e estudo dessa obras como obras em quadrinhos ao interpretá-las como narrativas que efetivamente recalibram as formas visuais e verbais convencionais e seus significados nos quadrinhos.

Para Stein (2015), uma forma de conceituar os quadrinhos para um estudo da intermidialidade seria de que os quadrinhos possuem uma mistura de imagens e palavras; são uma forma de narrativa sequencial organizada e um interesse em contar histórias; possuem uma afiliação com as mídias de massa; e são uma forma de narrativa que está veiculada a uma mídia (como os jornais que publicavam inicialmente tiras em quadrinhos, as revistas de super-herois e os formatos de quadrinhos como livros como as *graphic novels*). Assim, as colocações de Stein (2015) estabelecem os quadrinhos enquanto mídia e apontam sua relevância para os estudos da intermidialidade.

A nossa proposta teórica de análise é observar o entrelaçamento de uma mídia composta por mídias cruzando fronteiras entre o verbal e o visual para as histórias em quadrinhos. E também observar de que forma o verbal assume características visuais, ou é produzido de determinadas maneiras, que levam tanto a uma leitura visual quanto verbal.

2 LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

Os quadrinhos surgiram no final do século XIX e se desenvolveram no século XX, atingindo o seu ápice no período que se seguiu à Segunda Guerra Mundial, quando algumas editoras norte-americanas se especializaram nesse tipo de criação. A história da história em quadrinhos será vista mais adiante, apontando os seus precursores, a evolução da linguagem e sua exploração de aspectos intermidiáticos. Nos anos 1970, tal forma de arte passou a ser encarada com mais seriedade, atraindo leitores adultos para o que antes era considerada uma leitura dirigida apenas para um público infantil. Essa nova tendência fez com que álbuns voltados para um leitor adulto aparecessem nas prateleiras das *comic shops*, as lojas especializadas na venda de tais livros e revistas.

Como muitas manifestações culturais do século XX, os quadrinhos fazem parte da cultura de massa. Suas origens na literatura de consumo, como os *pulp fictions*[14], ainda marcam essas histórias que utilizam palavras e imagens como uma forma de comunicação vista como sub-cultura. Hoje, no século XXI, por causa do reconhecimento de artistas de quadrinhos de todo o mundo e da qualidade de seus trabalhos, essa arte atingiu um *status* mais elevado, porém, ainda se situa entre a galeria e as ruas, circulando nos jornais e revistas.

Com o surgimento da publicação dos quadrinhos como histórias completas, e não apenas como fascículos ou "tiras", têm sido possível estudar a sua estrutura. Quando analisadas, essas histórias mostram uma linguagem própria e um vocabulário característico da arte sequencial, que compõe uma narrativa visual, tema que será aprofundado mais adiante.

[14] *Pulp fiction* é o termo utilizado para se referir a um determinado tipo de publicação do período de 1920 até a década de 1950. Refere-se à publicação de revistas contendo histórias de aventura ou ficção científica, que eram impressas em um papel de baixa qualidade, cujo conteúdo se questionava por ser considerada uma literatura barata. A origem do nome vem de *wood pulp*, a polpa da madeira utilizada na fabricação dos papéis dessas revistas em quadrinhos.

Em primeiro lugar, é importante considerar que os quadrinhos são uma forma de leitura e, para caracterizar leitura, Tom Wolf escreveu na conclusão de seu artigo *Reading Reconsidered* na *Harvard Educational Review* (setembro de 1977, p. 427)[15]:

> Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculando ao conceito de alfabetização; aprender a ler tem significado aprender a ler palavras. Mas, gradualmente a leitura foi se tornando objeto de um exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações... Na verdade, pode-se pensar na leitura – no sentido mais geral – como uma forma de atividade; mas existem muitas outras leituras – de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais... (WOLF, *apud* EISNER, 1989, p. 7).

Como a história em quadrinhos é uma forma de linguagem específica, o leitor e o autor compartilham uma experiência visual, tendo esse leitor não apenas que ler a história, mas compreendê-la como um misto de palavra-imagem. O que ocorre desde o surgimento dos quadrinhos é a interação, que os artistas têm procurado, entre palavra e imagem, chegando a uma bem sucedida hibridação de ilustração e texto.

Quanto à sua morfologia, os quadrinhos utilizam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis, que estão regulados por um conjunto de regras que regem a arte sequencial. Por isso, para o leitor compreender o que se passa em uma história, ele deve ser capaz de interpretá-la visual e verbalmente, de reconhecer diversos códigos e, respectivamente, os símbolos que deles fazem parte. É necessário que se perceba como a perspectiva passa a ser utilizada, ou a sobreposição de quadros, os recursos de pantomima e também, como a sintaxe ou o enredo se articulam, como o conflito e tantos outros elementos se integram à narrativa[16].

Devemos considerar também a teoria do duplo leitor, modelo de Umberto Eco[17] (1989) sobre o leitor crítico e o leitor ingênuo, pois, a leitura das histórias em quadrinhos, em termos de complexidade, envolve certo conhecimento e interpretação por parte do leitor. Logo, ou o leitor perceberá as informações em um nível superficial, ou irá mais além, não apenas lendo a história, mas sabendo interpretá-la de formas

---

[15] Thomas Wolf (*1977*) Reading Reconsidered. Harvard Educational Review: September 1977, Vol. 47, No. 3, pp. 411-429.

[16] texto adaptado de artigo: HERSKOVIC, Chantal. A intermidialidade na obra de Will Eisner. *Scripta Uniandrade*, Curitiba, v. 4, 2006.

[17] ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

diversas, em diferentes níveis de leitura, inclusive rastreando as referências intertextuais e metalinguísticas do texto.

Para abordar as relações entre mídias que ocorrem nos quadrinhos, é necessário, em primeiro momento, buscar uma definição do que seria compreendido como linguagem dos quadrinhos.

Segundo Waldomiro Vergueiro:

> Em termos conceituais, pode-se também afirmar que (as histórias em quadrinhos) constituem um meio de comunicação de massa que agrega dois códigos distintos para a transmissão de uma mensagem: o linguístico, presente nas palavras utilizadas nos elementos narrativos, na expressão dos diversos personagens e na representação dos diversos sons, e o pictórico, constituído pela representação de pessoas, objetos, meio ambiente, ideias abstratas e /ou esotéricas, etc. Além desses dois códigos, as histórias em quadrinhos desenvolveram também diversos elementos que lhes são hoje característicos, como o balão, as onomatopeias, as parábolas visuais, etc. (VERGUEIRO, 1998, p. 120)

Portanto, o que pode ser considerado como história em quadrinhos seria um discurso que aliasse o texto escrito e a imagem, de forma a desenvolver uma narrativa sequencial, seja ela mais complexa, com muitos personagens e *flashbacks* (referências à memória ou acontecimentos anteriores na narrativa ou na história do personagem), ou em sequências de imagens que revelem uma ação, como uma tira em quadrinhos. Essas seriam características aceitas para definir se um discurso é uma história em quadrinhos, além de elementos usuais como balões, requadros ou onomatopeias. Porém, é possível observar esses mesmos elementos na publicidade, em algumas animações que façam referências intertextuais aos quadrinhos, em trabalhos de *design*, ou mesmo nas artes plásticas, como os trabalhos de Keith Haring e Roy Lichtenstein. Isso revela que não só as histórias em quadrinhos possuem, todas as características citadas acima, mas são referenciadas em outras manifestações. Além do mais, alguns quadrinistas rompem com algumas dessas características, mantendo algumas e modificando outras, como ilegibilidade e leitura subjetiva, além de usarem colagens e outras técnicas. Alguns livros de histórias em quadrinhos aproximam-se também de livros objetos e livros de artista.

Para analisar as histórias em quadrinhos, é preciso conhecer seus elementos, ou códigos visuais que fazem parte dessa linguagem. Portanto, conhecer o que compõe esses códigos nos permite observar as inovações, em relação ao modelo tido como "tradicional", ou consolidado, feitas por Neil Gaiman, Dave McKean e outros artistas, pois, essas experimentações são pertinentes para a pesquisa. O objetivo deste estudo não é um aprofundamento do que seriam os elementos da linguagem dos quadrinhos, e sim, a sua relação com o texto misto e intermidiático a serem observados nos trabalhos de Dave McKean e outros artistas que também inovam dentro dessa linguagem.

Segundo Roberto Elísio dos Santos em seu texto *Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas* (2015) é possível enumerar requadros, diferentes tipos de balões, recordatórios (também consideradas legendas que explicam ou remetem à ação anterior), onomatopeia, linhas cinéticas (traços que sugerem movimento) e metáfora visual (como imagens de coração nos olhos de um personagem apaixonado), também colocados por Waldomiro Vergueiro, como elementos importantes dessa linguagem. Além desses elementos o autor também acrescenta a estrutura da página de quadrinhos, como o encapsulamento que envolve a seleção de certos momentos da ação principal da história imaginada, encapsulando ou delimitando pedaços daqueles momentos em espaço restrito, independente de haver linhas para o requadro. (SANTOS, 2015, p. 35). Para essa análise, Santos considera diferentes estruturas como painel, tira, meia página (tiras dominicais) e páginas inteiras (livros, *graphic novels*, revistas e suplementos de jornais). Para cada estrutura, existe uma forma de desenvolver uma narrativa, pois, a forma de criar uma tira em quadrinhos é um pouco diferente de uma história em quadrinhos desenvolvida para uma revista.

Através da história das histórias em quadrinhos é possível observar uma evolução dentro do que é largamente definido como quadrinhos, pela presença dos elementos citados, como requadros e/ou balões. Porém, nos quadrinhos contemporâneos, podem-se encontrar títulos que subvertem o que seria a linguagem dos quadrinhos tradicionais, introduzindo aspectos intermidiáticos, que trazem inovações dentro dessa linguagem. Os aspectos intermidiáticos seriam a combinação de mídias, bem como a fusão de mídias, que podem ser observadas quando os textos são combinados e fundidos com as imagens. Os aspectos intermidiáticos também podem ser observados nas referências a outras mídias, como, por exemplo, elementos do teatro

inseridos em uma história em quadrinhos. Pelo estudo de algumas obras é possível também buscar uma aproximação de trabalhos de quadrinhos com livros de artistas e mesmo livros ilustrados, nos quais é possível observar o texto misto e intermidiático nas justaposições e combinações de mídias como ocorre na obra *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch*.

A linguagem própria dos quadrinhos envolve diversos elementos já citados como os balões e que serão abordados mais profundamente adiante. Também faz parte a maneira de elaborar uma narrativa explorando esses elementos em uma história sequencial, ou seja, explorando textos e imagens através dos elementos estruturantes dos quadrinhos, e criando uma história com imagens e textos. Em alguns momentos eles são sobrepostos e em outros justapostos. Alguns autores, como Dave McKean, exploram o texto como imagem, ou seja, os elementos são sobrepostos e combinados de uma forma visual que se tornam inseparáveis, sugerindo uma fusão através dessa sobreposição.



Figura 04: página do livro *O dia em que troquei meu pai por dois peixinhos dourados*. p. 31
Fonte: GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. *The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish*. New York: HarperCollins, 2004.

Na imagem acima (FIG. 04) observamos que o primeiro o balão está sobre a ilustração, em um modelo não tradicional e com aparência de ser mais rabiscado. Entre um balão e outro há um texto que afirma que é o personagem Nathan que está falando algo: "Disse Nathan". Aqui está um exemplo em que existe uma divisão em balões, porém, há um texto que afirma que o personagem que fala naquele momento é Nathan,

apesar de haver os balões. Há uma relação da linguagem dos quadrinhos, os balões, e a linguagem literária, própria de uma narrativa com diálogos, pois, quem disse algo era Nathan, apesar do elemento dos quadrinhos evidenciar o fato. A imagem é do livro de Neil Gaiman e Dave McKean, *O dia em que troquei meu pai por dois peixinhos dourados* (2004) que sobrepõe o texto manuscrito junto às imagens criando a referência de um caderno de recortes, como pode ser observado na próxima imagem.



Figura 05: página do livro *O dia em que troquei meu pai por dois peixinhos dourados*. p. 22
Fonte: GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. *The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish*. New York: HarperCollins, 2004.

No exemplo mostrado, é possível observar uma combinação midiática como o texto manuscrito, tanto o inserido em balões, como em uma história em quadrinhos, mas também sobreposto às imagens. O conceito visual criado faz referência a um caderno de recortes com fotografias, textos manuscritos com sobreposição de diferentes imagens e o que parecem ser recortes de jornais. Em algumas páginas os personagens estão desenhados sobre recortes de jornal (FIG. 05) que são parcialmente cobertos por tinta. Esse é um dos aspectos intermidiáticos dessa obra. A presença dos recortes de jornal é devido ao personagem que é o pai que foi trocado por dois peixinhos dourados, e depois destrocado, estar sempre lendo o jornal sem se dar conta do que acontece a sua volta.

O autor Roberto Elísio dos Santos (2015) analisa a linguagem dos quadrinhos, e as define segundo o sistema proposto por Cagnin[18] (1975) como um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho e a linguagem escrita. Segundo o autor: "A partir desse sintagma narrativo mínimo, é possível criar universos complexos e contar histórias dos mais variados gêneros. (...) o sistema de códigos dos quadrinhos foi sendo criado aos poucos pelos próprios artistas e sendo reconhecido e decodificado pelos leitores". (SANTOS, 2015, p. 26). Colocando em evidência uma breve análise da linguagem dos quadrinhos, ele ainda complementa, que o ambiente da linguagem dos quadrinhos gera uma forma de comunicação específica com o leitor, mas ao mesmo tempo, essa linguagem não deixa de ter pontos em comum com outras linguagens (verbais, não verbais, pictóricas, audiovisuais etc.) (SANTOS, 2015, p. 26).

Outro estudo a ser abordado são as pesquisas feitas por Will Eisner, que estabeleceu e conceituou a arte sequencial. A arte sequencial, desenvolvida por Eisner, não apenas inovou a narrativa, mas explorou o uso de elementos intermidiais, nas palavras do autor: "na arte sequencial, as duas funções (texto verbal e texto não-verbal) estão irrevogavelmente entrelaçadas. A arte sequencial é a arte de urdir um tecido". (EISNER, 1990, p. 122). Will Eisner não apenas criou personagens e situações que explorou na forma de arte sequencial, como percebeu as possibilidades dos quadrinhos para trabalhar uma nova forma de linguagem. Eisner percebeu que poderia transformar a linguagem dos quadrinhos em um discurso intermidiático: "certamente havia mais trabalho para o artista que lidava com essa técnica do que para os super heróis que tentavam salvar a Terra da destruição pelos vilões" (EISNER, 2000, p. 7)[19]. Tal estrutura, que se baseava nos elementos da linguagem própria dos quadrinhos (balões, páginas com painéis inteiros, requadros e linhas), trabalhada de modo a fundir palavra e imagem, ele a chamou de arte sequencial:

> O texto e os balões estão entrelaçados com arte. Eu via todos esses fios de um tecido e os explorava como uma linguagem. Se eu tivesse sucesso, não haveria interrupção no fluxo narrativo porque o texto e o

[18] CAGNIN, Antônio Luiz. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975, p. 25.
[19] "certainly there was more for the cartoonist working in this technique to deal with than superheroes who were preventing the destruction of Earth by supervillains" (EISNER, 2000, p. 7).

> desenho seriam tão dependentes um do outro que não se podia separá-los nem por um momento. (EISNER, 2000, p. 12)[20]

Eisner ainda coloca que os elementos da narrativa combinam-se entre si na forma da chamada arte sequencial, dentro do que, segundo Clüver (2001), poderia ser considerado um texto intermidiático[21]: "Quando palavra e imagem se 'misturam', as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação" (EISNER, 1989, p. 122). A descrição de Eisner de seu próprio trabalho e do que considera como arte sequencial está de acordo com o que Clüver (2001) e Leo Hoek (1995) estabelecem como texto intermidiático, no qual há uma fusão entre mídias, sem auto-suficiência e sem separabilidade possíveis.

Will Eisner desenvolveu uma série de apontamentos sobre seu próprio trabalho, muitas vezes analisando suas páginas, ou escrevendo sobre seu processo de criação, ou sobre a arte seqüencial. Eisner buscava dar explicações sobre os motivos pelos quais colocava o texto de uma determinada forma, ou os personagens em certas posturas e os balões, ou o texto dos balões, de modos diferentes na mesma história. Durante seu período de docência na *School of Visual Arts* (NY), Eisner preparou um material, que deu origem à disciplina *Arte Seqüencial,* nessa mesma instituição, e que depois originou o livro *Quadrinhos e Arte Seqüencial* (1989), considerado um tratado sobre a linguagem dos quadrinhos, e que pode ser aplicado a outras áreas das artes visuais. Em seus trabalhos posteriores, Eisner criou uma narrativa visual que amalgamava texto, imagem e diálogos, sendo tal estrutura marcada pela a ausência ou semi-ausência de requadros, sempre explorando o meta-quadrinho, ou seja, a ideia da página como um quadrinho no qual as imagens seriam as supostas divisões, na ausência de requadros, como ocorre na obra *The Dreamer* de 1986 (FIG. 0).

---

[20] The text and the balloons are interlocked with the art. I see all these as threads of a single fabric and exploit them as a language. If I have been successful at this, there will be no interruption in the flow of narrative because "the picture and the text are so totally dependent on each other as to be inseparable for even a moment" (EISNER, 2000, p. 12)

[21] O texto intersemiótico ou intermidiático recorre a dois ou mais sistemas de signos e/ou media de uma forma tal que os aspectos visuais/e/ou musicais, verbais, cinéticos e performativos dos seus signos se tornem inseparáveis (CLÜVER, 2001, p. 8)

Os trabalhos de Eisner, lançados em livro, marcam o surgimento do termo *graphic novel*, que em português foi traduzido como novela gráfica. Novela gráfica é uma obra em quadrinhos em formato de livro e voltada para um leitor adulto e mais sofisticado. Segundo Nobu Chinen (2011), isso é um retrato do amadurecimento do mercado editorial e da evolução dos temas tratados pelos quadrinhos, que fizeram com que os artistas desenvolvessem trabalhos mais autorais, destinados a um público adulto. Tanto o formato de livro quanto o termo *graphic novel* já haviam sido utilizados, mas foi no trabalho de Eisner que o modelo se consolidou (CHINEN, 2011, p. 63)

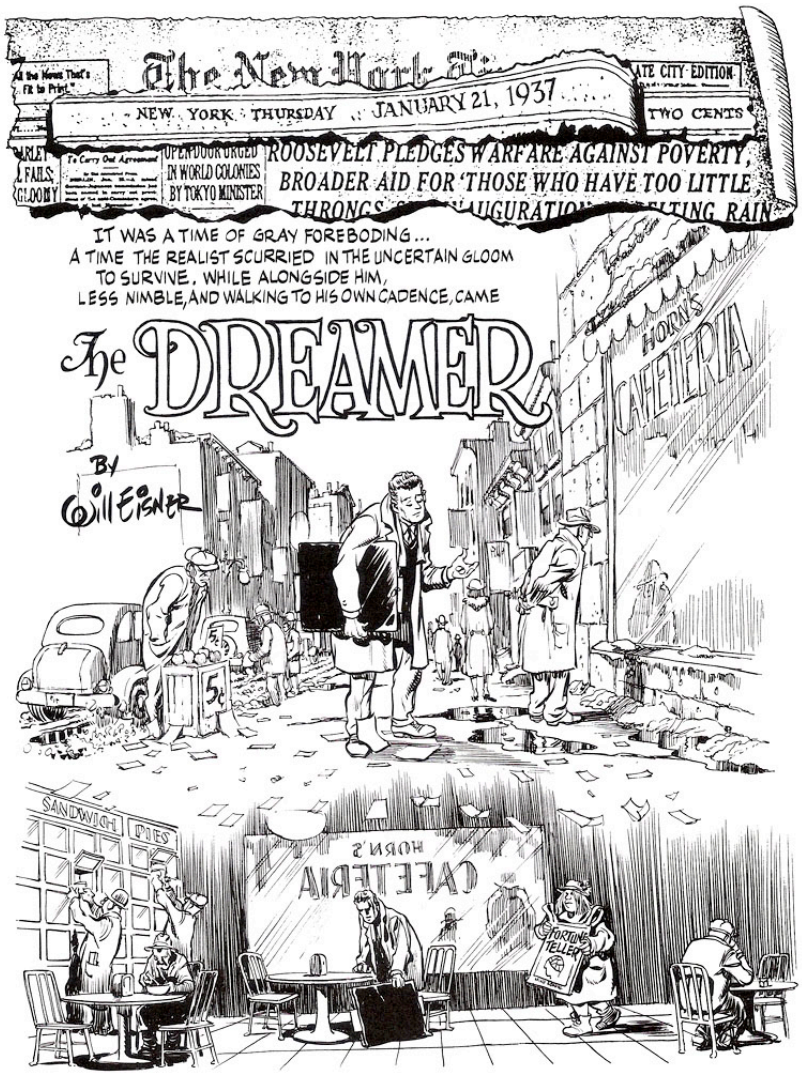


Figura 06: página de abertura da obra *The Dreamer*.

Fonte: EISNER, Will. *The Dreamer.* Nova York: DC Comics, 1986.

O texto é, então, lido como imagem, já que as letras são trabalhadas de forma diferenciada, e os títulos das histórias se articulam com as ilustrações, com as quais se integram (FIG. 06). Logo, os próprios signos verbais se transformam em imagem. No caso da história *Contrato com Deus*, de 1978, um desenho mostra o título gravado em uma pedra, como uma alusão às placas dos Dez Mandamentos, recebidos por Moisés. Nesta placa, a palavra *God* está desenhada remetendo a caracteres hebraicos (FIG. 07).

A-



B-



C -



Figura 07: Conjunto de imagens: A - página de abertura e B e C - páginas de quadrinhos de *Contrato com Deus*.

Fonte: EISNER, Will. *Contract with God.* Nova York: DC Comics, 1996.

Nos quadrinhos exibidos, o texto do diálogo do personagem contra Deus está trabalhado de forma diferente, como se fosse uma imagem, com a função de expressar a ira do personagem. Esse tratamento das letras e, conseqüentemente, das palavras, evidencia a angústia do personagem, que se articula ao *timing* ou ao ritmo da história narrada. Outra imagem é a da aceitação do personagem em sua situação, após a sua ira. É interessante observar como o desenho anuncia seu estado de espírito, contrário no momento anterior.

Outro tópico relevante destaca a importância da imagem como elemento comunicador por excelência, considerando que, dentro da teoria da recepção, a experiência do leitor deve ser ativada para promover uma interação com o autor, assim permitindo que o artista seqüencial possa evocar as experiências de vida ou o *background knowledge* desse leitor. Portanto, o sucesso da comunicação vai depender do leitor reconhecer o significado e o impacto emocional da imagem:

> Os artistas que lidavam com a arte de contar histórias, destinada ao público de massa, procuravam criar uma *Gestalt*, uma linguagem coesa que servisse como veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e idéias numa disposição em seqüência, separadas por quadros. (EISNER, 1989, p. 13)

Convém refletir, ainda, sobre a questão das letras como imagens. Considerando que as palavras são feitas de letras, por sua vez tidas como formas abstratas derivadas de antigos desenhos que costumavam representar diferentes elementos, tais como animais ou objetos, Eisner conseguiu criar um alfabeto visual inspirado em posturas humanas para idealizar um estado emocional ou uma ação, dando origem a uma trama de interação dramática calcada em símbolos básicos. Segundo Eisner, desenvolver a técnica e o conhecimento desses símbolos básicos é uma oportunidade para construir histórias que envolvam significados mais profundos e que tratem das complexidades da experiência humana[22].

As histórias em quadrinhos são uma manifestação artística variada, que pode ser ligada à cultura de massa, ou a trabalhos autorais. São lidas e criadas em vários países e em cada lugar, acabam surgindo estilos próprios característicos da cultura e de formas de contar histórias. Na França são chamados de *Bande Dessinée*, com abreviatura de BD, ou como é chamada em Portugal, banda desenhada. Na contemporaneidade, surgiu

[22] texto adaptado de artigo: HERSKOVIC, Chantal. A intermidialidade na obra de Will Eisner. *Scripta Uniandrade*, Curitiba, v. 4, 2006.

na França o conceito de *roman graphique*, ou romance gráfico, relacionado à ideia das *graphic novels*. Um de seus exemplos é *Persépolis*, 2000, de Marjane Satrapi e outro pode ser considerado o *Epiléptico*, 2007, de David B. Outras manifestações dos quadrinhos são os *Fumetti*, quadrinhos italianos. A Disney possui, na Itália um dos principais estúdios de criação de histórias em quadrinhos para suas revistas. Existe também o conceito de *comix*, que são chamados de quadrinhos *underground,* e há ainda os mangás, quadrinhos japoneses. Esse breve panorama indica uma variedade de possibilidades, movimentos, tendências e estilos que são criados e trabalhados nas histórias em quadrinhos. Outro exemplo das diversas nomenclaturas sobre quadrinhos é o *nouvelle mangá*, que corresponde à nova onda dos quadrinhos japoneses, que associa o mangá aos quadrinhos franco-belgas. Um dos seus criadores é Frédéric Boilet, um artista francês radicado no Japão. Boilet pretende associar a linguagem do cinema francês conhecido como *nouvelle vague*, à linguagem dos mangás, buscando uma aproximação das tendências dos quadrinhos europeus e dos japoneses. Em termos de mangás, existe outra vastidão de segmentos, que destina mangás para crianças pequenas, para meninos, para meninas, para meninas adolescentes, para meninos adolescentes, para esportes, para negócios, para homens jovens, para mulheres jovens, para pessoas maduras e assim por diante, conforme os estudos de Sônia Bibe Luyten[23]. Há uma série de mangá relacionado à gastronomia, *Gourmet*, 2009, de Jiro Taniguchi e Masahiro Kusumi, que é apresentado por meio das perambulações do protagonista pelas ruas de Tóquio, Osaka e outros lugares, traçando uma descrição do que pode ser encontrado nos restaurantes no Japão. O protagonista experimenta restaurantes e refeições inusitadas de suas viagens e que remetem às suas lembranças. Existe também um mangá que conta a história de Akio Morita, um dos presidentes da *Sony*. Um dos principais expoentes do mangá é Osamu Tezuka. Entre seus títulos publicados no Brasil está *Buda*, 1972 a 1983, uma série lançada no Brasil em quatorze volumes pela editora Conrad. Outro trabalho conhecido no Brasil é *Astro Boy*, 1952 a 1968. E outro autor de mangás conhecido no ocidente é Katsushiro Otomo, por sua obra *Akira,* 1982 a 1990.

Um fato a ser observado é como, em uma enorme variedade de estilos, traços, formas de leitura e diferenças de linguagem, todos os exemplos citados acima são considerados histórias em quadrinhos, utilizando a mesma linguagem de códigos que

[23] A pesquisadora Sônia Bibe Luyten estudou profundamente essas relações e padrões dos mangás, em seu livro *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. Editora 34.

alia texto verbal e visual, em textos mistos e intermidiáticos. Um leitor atento é capaz de identificar a origem da obra por seu estilo visual ou narrativo, identificando segmentos, como no caso do *roman graphique* na França, que é distinto da *bande dessiné* clássica. É possível encontrar entre seus precursores, antigas histórias ilustradas que aproximam o texto verbal e a ilustração, criando uma narrativa sequencial, que exploram *cartuns* e mesmo caricaturas. Alguns exemplos são Rudolph Töpffer, 1827 (FIG. 08), James Gillray, (1756-1815) (FIG. 09) e Heinrich Hoffmann (1845) (FIG. 10).

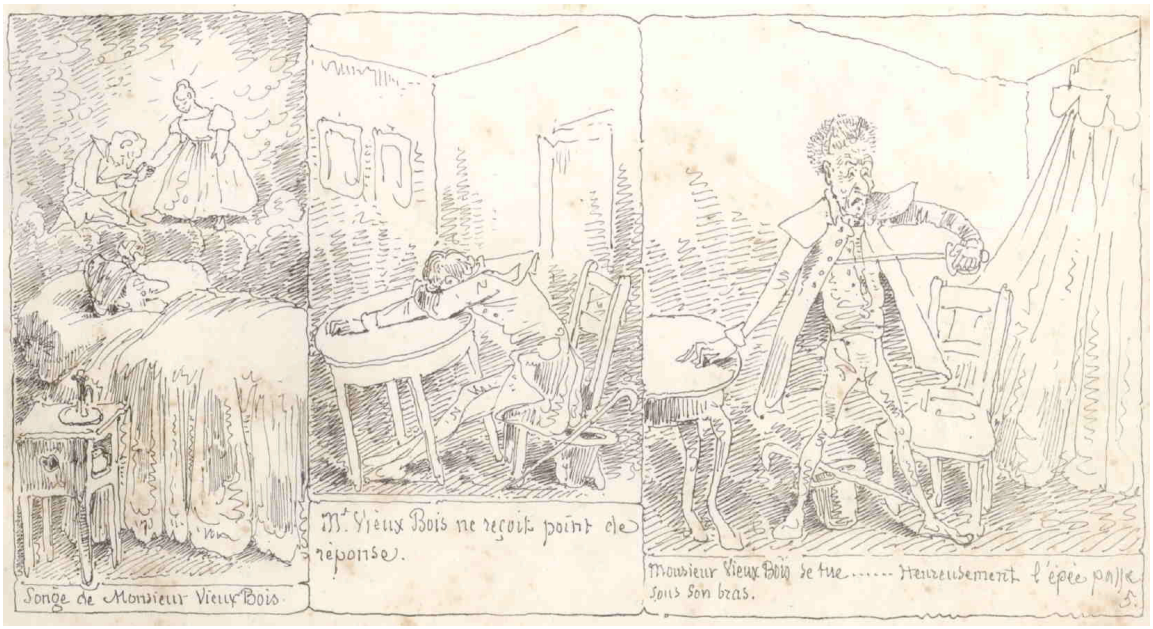


Figura 08: *M. Vieux-Bois*, 1827, de Rudolph Töpffer

Fonte: Andy´s Early Comics Archive.Disponível em: http://konkykru.com/e.toepffer.vieuxbois.1839.html



Figura 09: James Gillray (1756-1815). *The Table's turned - Billy in the devil's claws / Billy sending the devil packing'*. Início do século XVIII.

Fonte: Andy´s Early Comics Archive. Disponível em: http://konkykru.com/e.gilray.tables.turned.html

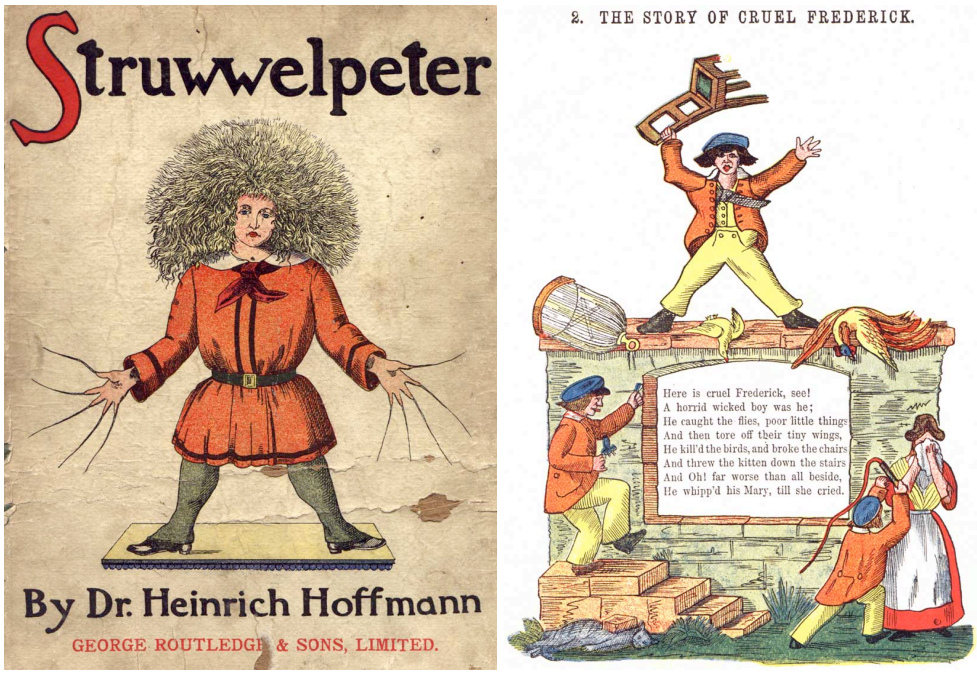


Figura 10. Livro de figuras *Struwwelpeter*. Capa e página quatro. Desenhado em 1844 e publicado em 1845. A versão inglesa foi publicada em 1848. Autor: Heinrich Hoffmann.

Fonte: Andy´s Early Comics Archive. Disponível em: http://konkykru.com/e.hoffmann.html

Diante de toda essa variedade demonstrada, é necessário fazermos um recorte ao tratarmos dos quadrinhos e de sua história. Assim, no contexto desse estudo. Será utilizada a pesquisa de Álvaro de Moya a respeito dos precursores dos quadrinhos, bem como de Roger Sabin e de Alan e Laurel Clark.

2.1. Elementos estruturantes

As histórias em quadrinhos possuem uma linguagem própria, com a utilização de vários elementos como balões, requadros, paineis, onomatopeias, linhas que sugerem movimento, caixas e legendas, como já foi dito. A seguir serão apresentadas, explicadas e exemplificadas, algumas nomenclaturas específicas dos quadrinhos. Essas características relacionadas aos quadrinhos podem ser observadas também na charge (FIG .11) e no cartum (FIG. 12) e não há formas específicas de como devem ser utilizadas.

Autores e editores adotaram uma linguagem mais usual, que ficou conhecida pelo público leitor como estilos mais específicos de balões, como os balões arredondados e requadros sempre retilíneos de aspecto quadrado ou retangular. Em algumas editoras, como as que publicam revistas de super-herois como a DC e a Marvel, foi adotado o retângulo áureo como padrão de página.

Outros exemplos de quadrinhos e formatos são os adotados por jornais e revistas que incluem a tira em quadrinhos (FIG. 13) e a tira dominical (FIG. 14).

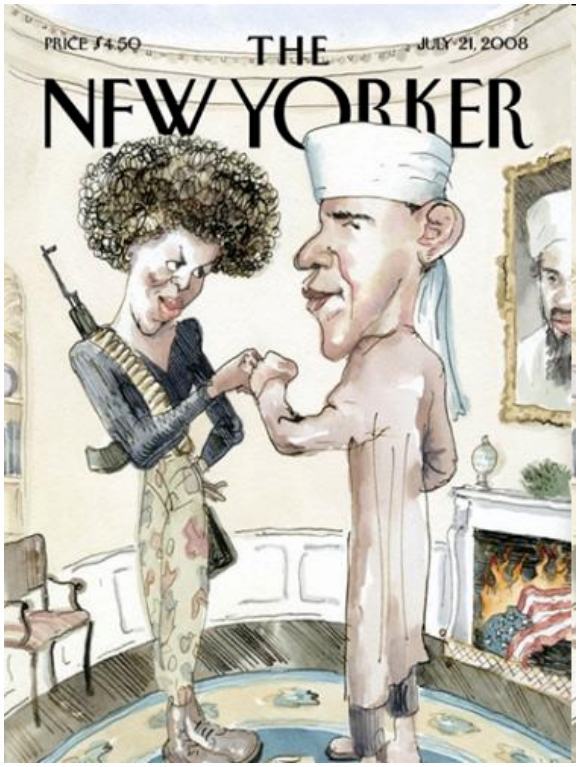


Figura 11: Capa do The New Yorker - exemplo de charge - conotação política
Fonte: The New Yorker. New York: Condé Nast, 21 de julho de 2008

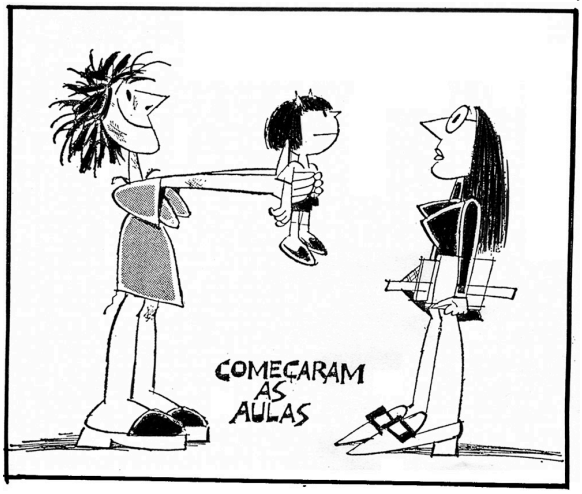


Figura 12: Exemplo de cartum - autor: Ziraldo
Fonte: disponível em: http://miscelaneapedagogica.blogspot.com/2011/01/o-ingresso-na-vida-escolar-uma-etapa.html



Figura 13: Tira em quadrinhos: *Deus segundo Laerte* - autor: Laerte Coutinho
Fonte: COUTINHO, Laerte. *Deus segundo Laerte*. Olhos D´água: São Paulo, 2002

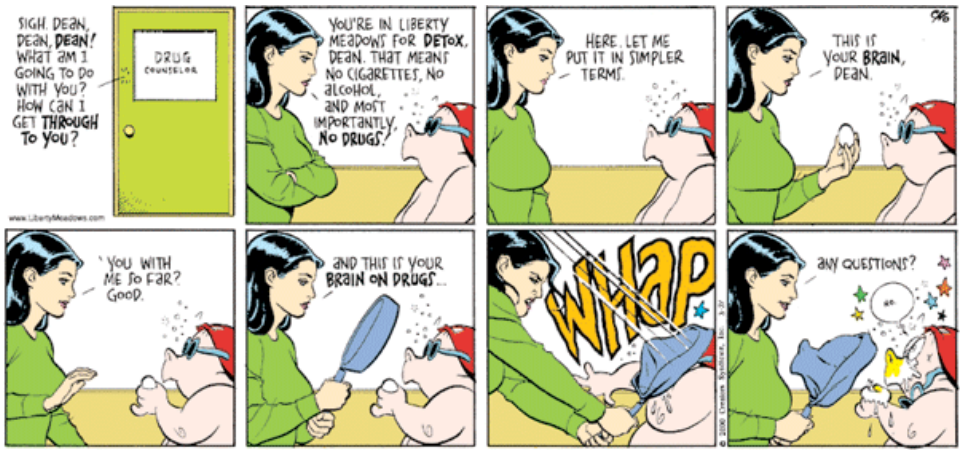


Figura 14: Exemplo de tira dominical da série *Liberty Meadows*. Autor: Frank Cho.
Fonte: disponível em: https://viewcomics.me/liberty-meadows/issue-28/2

Há diferentes formatos para as histórias em quadrinhos sendo que os principais são o formato de tira, tira dominical, álbum estilo europeu, revistas em quadrinhos no formato A5 (no Brasil), *graphic novel* ou novela gráfica e mangá. Como a leitura no ocidente é feita da esquerda para a direita, essa direção é seguida nos quadrinhos no ocidente. Já os trabalhos de mangá, seguem a leitura oriental. Excluindo essa característica, não existem regras rígidas sobre esses formatos, o que deixa os autores livres para trabalhar com inovações dentro do mercado editorial.

A tira em geral é constituída por poucos quadrinhos (FIG. 13) e a tira dominical (FIG. 14) já é um pouco maior. As páginas de revistas e livros de quadrinhos podem seguir o critério de quadrinhos seguidos de quadrinhos, ou de quadrinhos sobrepondo paineis e ilustrações com collagens, como pode ser observado no trabalho de Bryan Talbot.

Uma história em quadrinhos passa por algumas etapas em seu processo de produção e o mesmo pode ser observado no desenvolvimento de um livro ilustrado: roteiro; *storyboard*, lápis; arte final; cores, letramento. O roteiro é a história escrita e dividida em partes com os detalhes, por escrito, de cada requadro e com todos os diálogos e legendas. O *storyboard* é o roteiro desenhado em esboços indicando os textos em balões e como será cada quadrinho desenhado. O lápis é o desenho feito à lápis pelo artista e a arte-final é esse desenho com o acabamento ou pintura final que em geral é feita em nanquim. Depois da arte-final, são inseridas as cores. E por último é feito o

letramento, ou seja, a diagramação e inserção de todo o texto na tipografia escolhida para a história.

Os exemplos a seguir (FIG. 15, 16, 17, 18, 19) mostram cada etapa do trabalho, segundo o livro *Quadrinhos e arte sequencial* (1989) de Will Eisner.

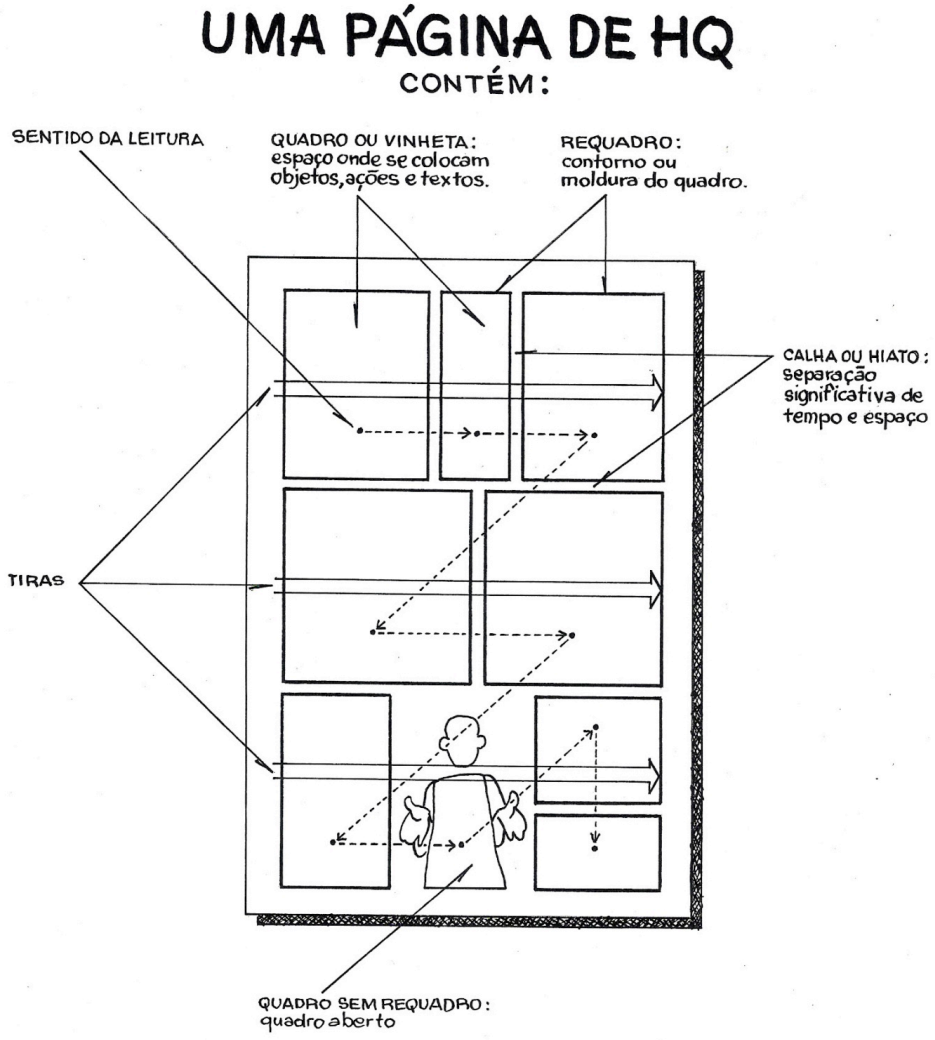


Figura 15: Página de quadrinhos.

Fonte: EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1989

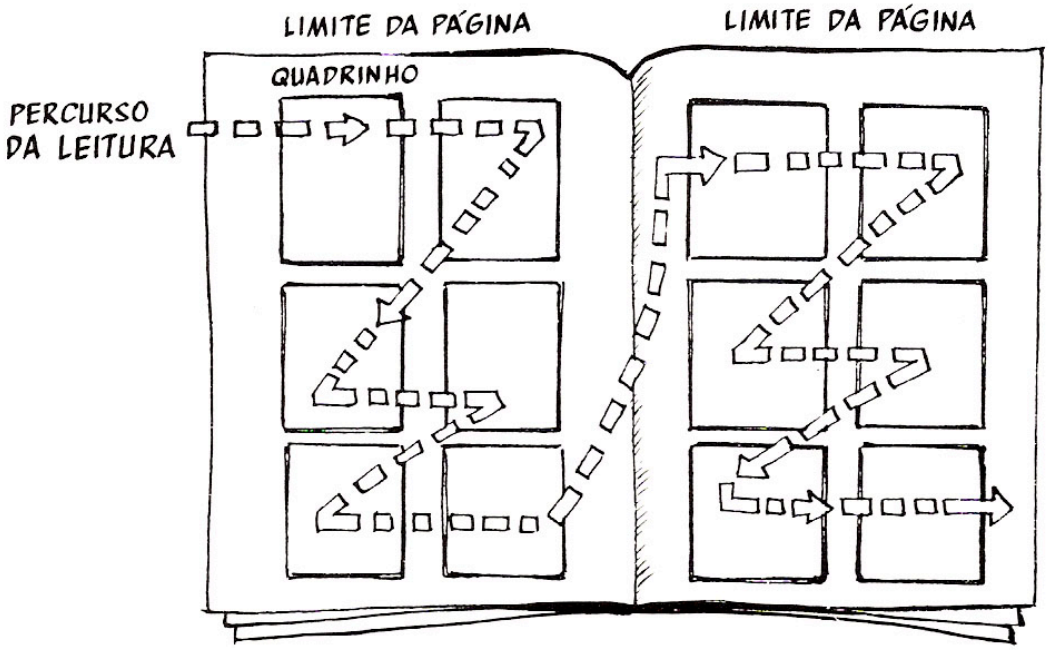
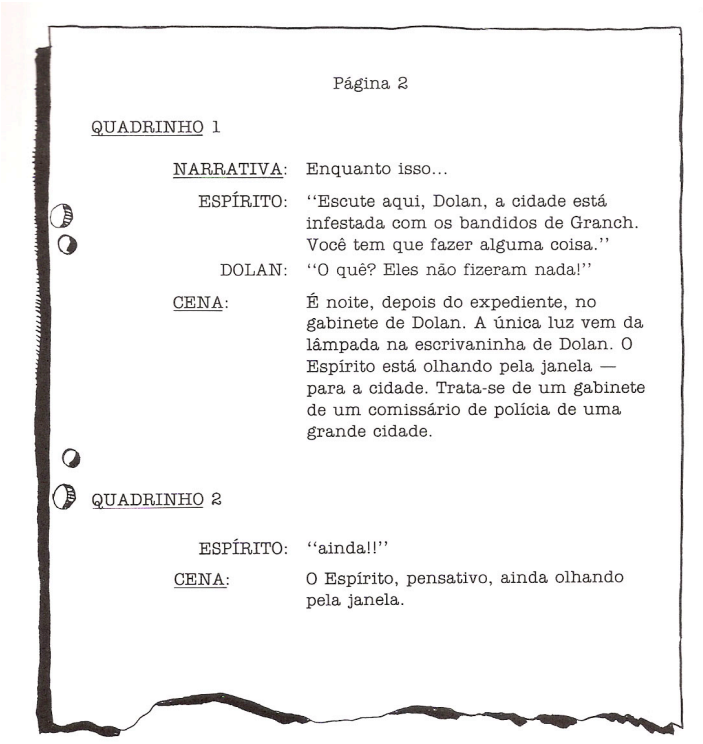


Figura 16: sentido da leitura

Fonte: EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1989



Página 2

QUADRINHO 1

NARRATIVA: Enquanto isso...

ESPÍRITO: "Escute aqui, Dolan, a cidade está infestada com os bandidos de Granch. Você tem que fazer alguma coisa."

DOLAN: "O quê? Eles não fizeram nada!"

CENA: É noite, depois do expediente, no gabinete de Dolan. A única luz vem da lâmpada na escrivaninha de Dolan. O Espírito está olhando pela janela — para a cidade. Trata-se de um gabinete de um comissário de polícia de uma grande cidade.

QUADRINHO 2

ESPÍRITO: "ainda!!"

CENA: O Espírito, pensativo, ainda olhando pela janela.

Figura 17: página de roteiro
Fonte: EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1989

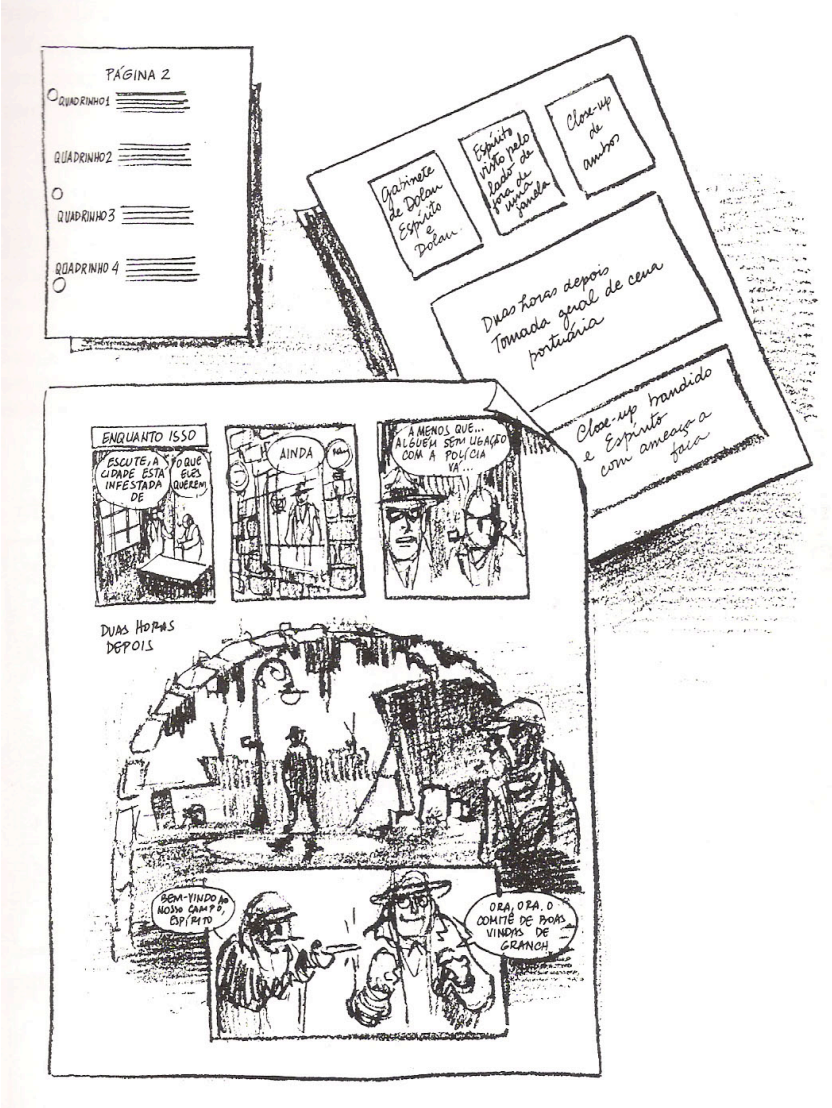


Figura 18: Exemplo de roteiro e *storyboard*

Fonte: EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1989

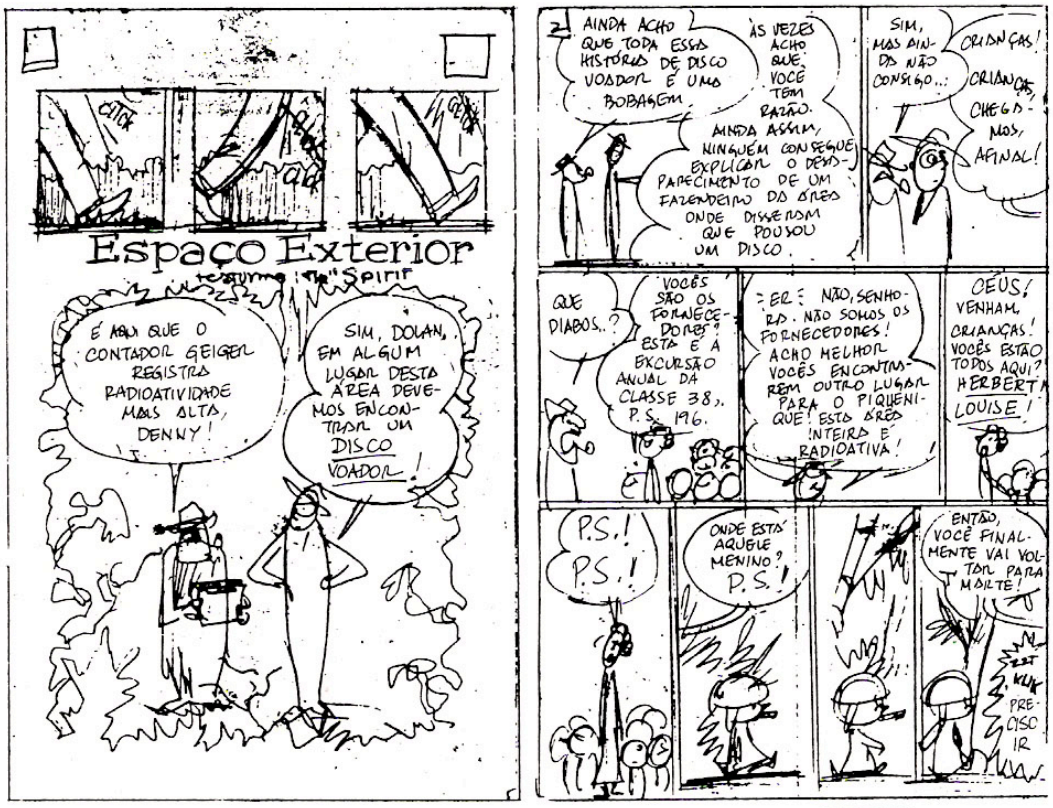


Figura 19: Exemplo de roteiro e *storyboard*

Fonte: EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1989.

As histórias em quadrinhos possuem diferentes elementos, que cada artista ou autor pode personalizar em seu próprio estilo, ou da maneira que achar melhor para desenvolver sua narrativa. Por esse motivo há tantas variações em torno desses elementos, porém, há um consenso no uso de legendas, balões, requadros, paineis sobrepostos e quadrinhos. As legendas são textos explicativos sobre a história inseridos em retângulos, já os balões são os contornos em geral arredondados com uma ponta indicando qual personagem está falando e dentro do balão está a fala do personagem. Os requadros são os traços que compõem o quadrinho e seus quatro lados (em geral são quatro lados, mas podem haver quadrinhos que na verdade são redondos). O painel é como um quadrinho que ocupa toda a página e que pode ser sobreposto por quadrinhos.

Outros aspectos são as ausências de certos elementos como as ausências de quadrinhos ou ausências de balões. Alguns autores elaboram histórias com ausências desses elementos parcialmente ou integralmente. E há o uso de tipografias específicas, ou criação de tipografias, para cada trabalho. A tira dominical da série *Calvin e Haroldo* de Bill Waterson (FIG. 20) é um exemplo do tratamento tipográfico e da ausência de

requadros. O desenho tipográfico, no caso, manuscrito, acompanha as ações do personagem.

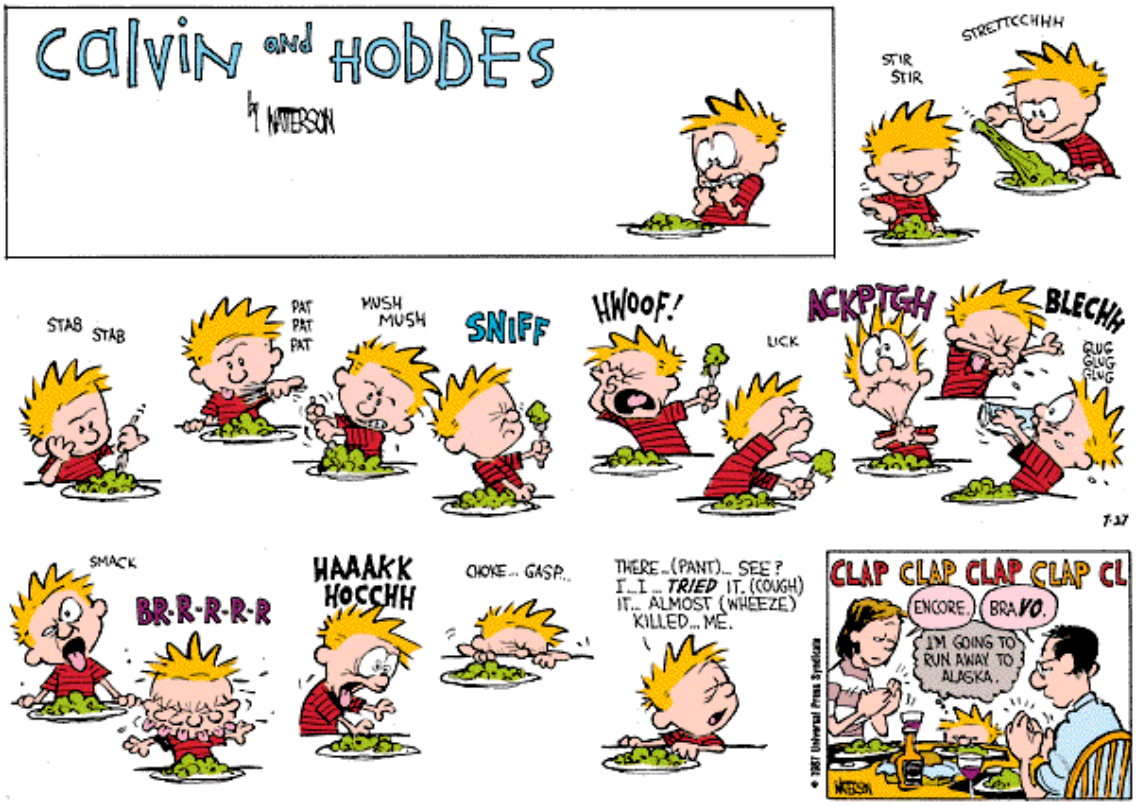


Figura 20: tira dominical *Calvin and Hobbes* (*Calvin e Haroldo*) de Bill Waterson. Ausência parcial de requadros, quadrinhos e balões. A atenção foi direcionada para as expressões do personagem e para a tipografia trabalhada manualmente.

Fonte: disponível em: https://www.reddit.com/r/calvinandhobbes/comments/6wavqu/calvin_hobbes_for_august_27_2017/

Existem diferentes tratamentos gráficos dados a cada um dos elementos citados e alguns exemplos segundo Will Eisner ilustrarão algumas variedades de tratamento e estilo. Segundo Donis A. Dondis (1998), a forma como um elemento é trabalhado implica na escolha de técnicas visuais aplicadas que revelam o contraste e o equilíbrio visual.

Entre as técnicas elaboradas por Donis A. Dondis, podemos observar a de estase e movimento. Como pode ser observado nos exemplos seguintes retirados do livro *Quadrinhos e Arte Sequencial* de Will Eisner (FIG. 21, 22) e do livro *How to draw and sell... Comic Strips...* de Alan McKensie (1995), um balão ou requadro com elementos pontiagudos sugerem ação. Personagens que saem do quadrinho, ficando por cima do requadro sugere um contraste em termo de proporção em relação ao que está no fundo

do quadrinho. Este exemplo também trabalha a técnica de instabilidade ao ter um peso visual maior no personagem. As páginas em quadrinhos trabalham a técnica visual de fragmentação ao dividir a história, bem como de sequencialidade, pois há uma narrativa sequencial.

Nos exemplos a seguir é possível observar também que as mesmas técnicas visuais se aplicam nas tipografias. Algumas sugerem movimentos, e outras, sons que podem ser altos ou baixos.

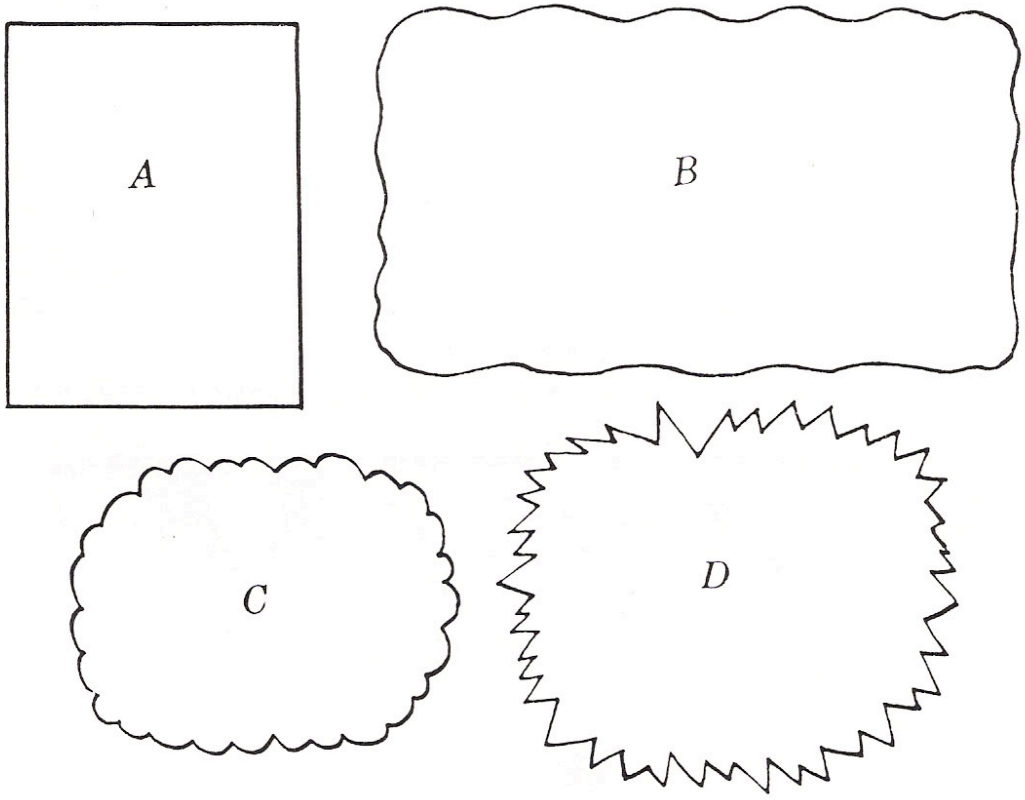


Figura 21: Exemplo de requadros
Fonte: EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1989

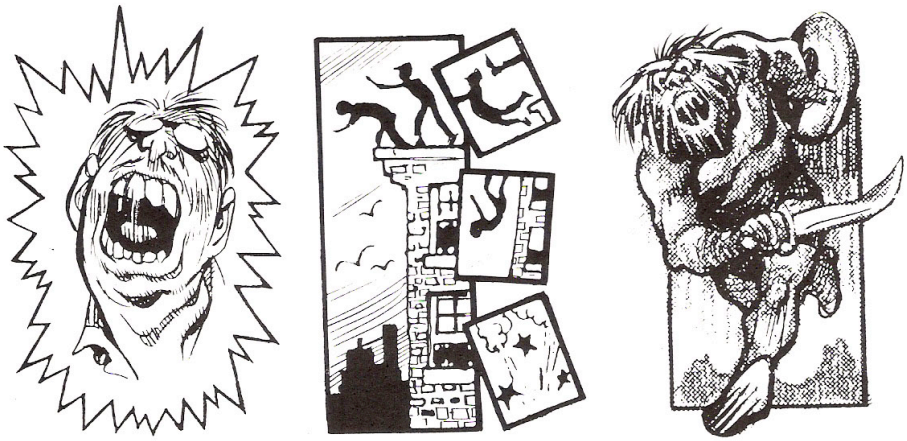


Figura 22: Exemplo: uso de diferentes requadros.
Fonte: EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1989.

No livro *How to draw and sell... Comic Strips... for newspapers and comic books* (1987) de Alan MacKensie, são colocados variados exemplos de balões e de tipografias como pode ser observado (FIG. 23). É possível perceber como cada exemplo implica em uma narrativa com conflito, impacto, gritos ou harmonia.

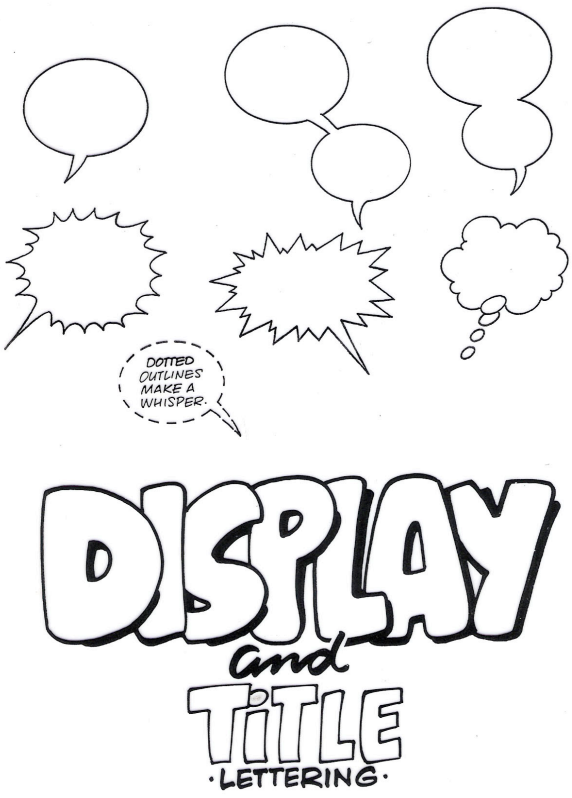


Figura 23: Exemplo de balões e de tipografias

Fonte*:* MACKENSIE, Alan. *How to draw and sell... Comic Strips... for newspapers and comic books,* 1987. p. 110

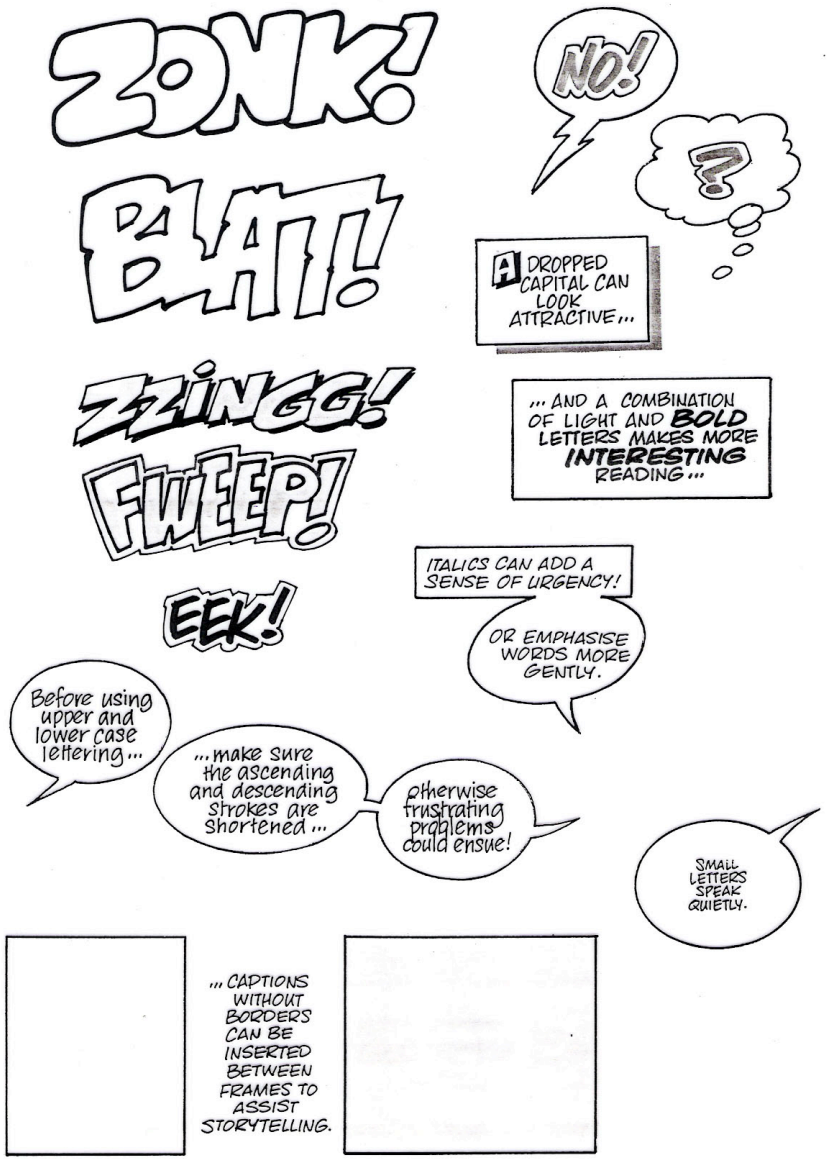


Figura 24: Exemplo de inserção de texto com requadros, balões e diferentes tipografias. Fonte: MACKENSIE, Alan. *How to draw and sell... Comic Strips... for newspapers and comic books,* 1987. p. 111.

A forma como a tipografia é apresentada pode sugerir onomatopoeias, ou seja, sons desenhados como letras, com explosões e tipografias específicas, como pode ser observado na palavra "zong", do exemplo anterior (FIG. 24). Outro exemplo é a história em quadrinhos metalinguística, *The Letters Art...* (A arte das letras) (FIG. 25), que revela o uso das onomatopeias, da tipografia e sua sugestão de ruído e uso do enquadramento com diferentes requadros, e também diferentes balões.



Figura 25: Exemplo do uso de letramento, o tratamento dado ao uso e escolha da tipografia em uma história em quadrinhos.
Fonte: MCKENSIE, Alan. *How to draw and sell... Comic Strips... for newspapers and comic books,* 1987. p. 105.

Os elementos da ilustração também são explorados na linguagem visual, como as hachuras (FIG. 26, 27), que podem revelar o teor da história através das imagens, sem necessariamente conduzir o leitor através do texto verbal. Seguem abaixo dois exemplos do uso de hachuras. As diferentes hachuras podem sugerir, dentro da narrativa, o teor da história contada como, por exemplo mistério, terror/horror, ou mesmo o estado emocional dos personagens.

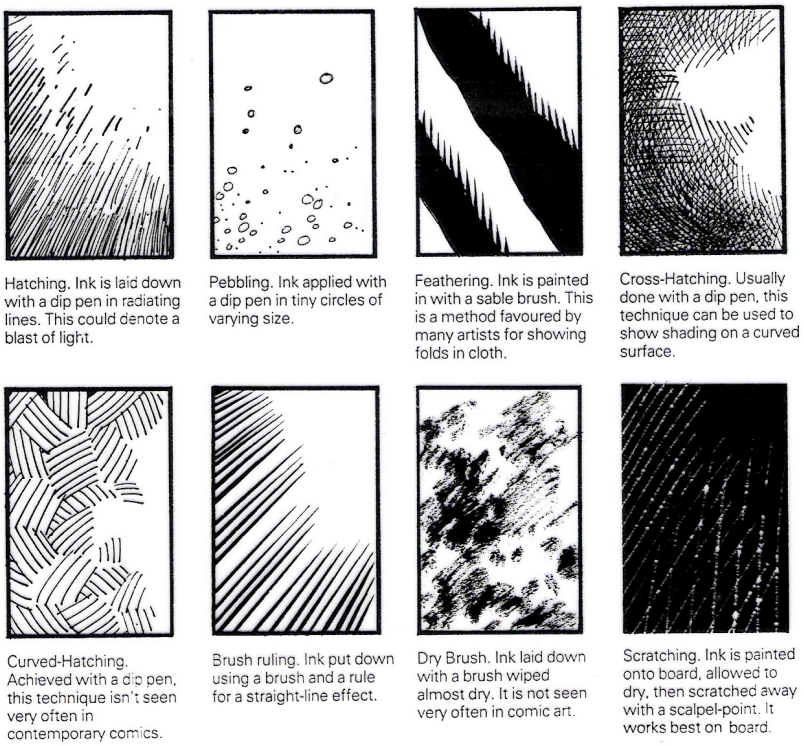


Figura 26: Exemplos de tratamento de hachuras para ilustração
Fomte: MACKENSIE, Alan. *How to draw and sell... Comic Strips... for newspapers and comic books,* 1987. p. 98.

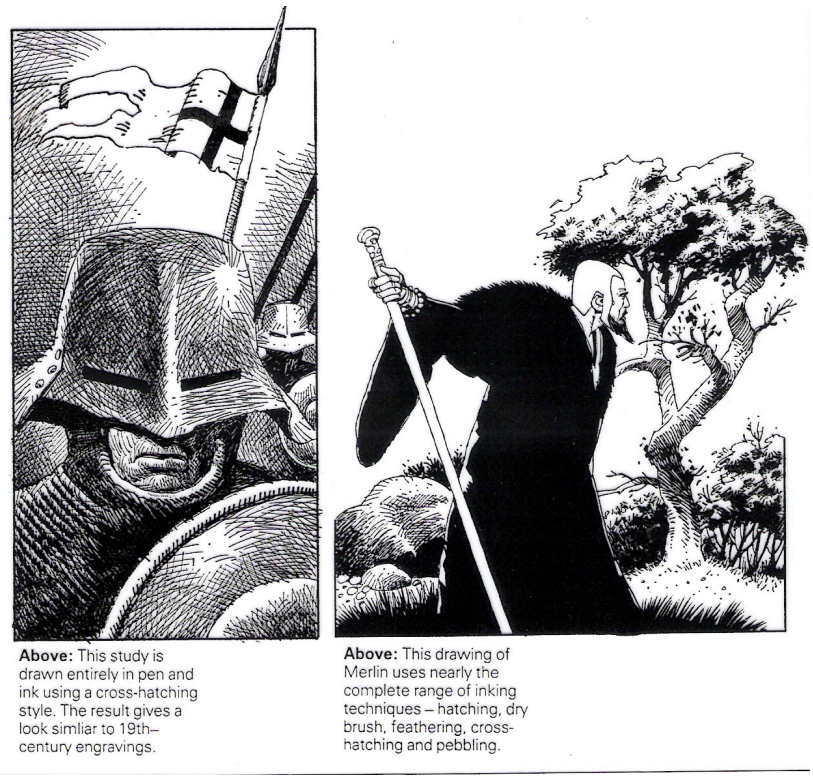


Figura 27: Exemplo do uso de hachuras em história em quadrinhos.
Fonte: MACKENSIE, Alan. *How to draw and sell... Comic Strips... for newspapers and comic books,* 1987. p. 99.

As hachuras criam um ambiente escuro na imagem do cavaleiro e também mostram a profundidade, a luz e a sombra. No caso, a hachura contribui para um ambiente carregado que precede uma batalha.

Na ilustração com o personagem Merlin, da história de Excalibur, as hachuras estão no ambiente, mostrando a profundidade, a luz e a sombra. Estão mais presentes no que está ao fundo do que no próprio personagem, o que cria uma sutileza no desenho do personagem Merlin. A cor preta de sua roupa o destaca do fundo a cria peso visual na imagem.

Para observar o impacto desses elementos estruturantes das histórias em quadrinhos é importante observar a história do surgimento dos quadrinhos como linguagem. À partir dessa história, é possível perceber como artistas contemporâneos trabalharam, para ao invés de utilizar uma linguagem consolidada, criaram seus próprios estilos de narrativas gráficas, que em alguns casos, aproximam a relação dos desenhos com o texto verbal.

2.2 História das histórias em quadrinhos – surgimento e desenvolvimento

A linguagem dos quadrinhos, desde seus primórdios explora a relação entre palavra e imagem, mesmo que seja, em seus formatos iniciais, uma relação mais concentrada na narrativa e no desenrolar de uma situação ou história. No caso da presente pesquisa, considerando os estudos de Álvaro de Moya, que aponta os títulos como *O Menino Amarelo* (1893), e *Sobrinhos do Capitão* (1897), como as primeiras obras publicadas que podem ser consideradas como histórias em quadrinhos, é possível, através desses trabalhos e de outros, perceber a evolução de uma linguagem. A linguagem dos quadrinhos tem início no final do século XIX, e com o tempo, passa por algumas transformações, como mudanças em seu formato e elementos, que já podem ser definidos como códigos no século XX, e ainda em uso no início do século XXI.

Outros títulos podem ser apontados como precursores dos quadrinhos, segundo Álvaro de Moya, como *Juca e Chico* (*Max und Moritz*), de 1865, de Wilhelm Busch, em que histórias ilustradas, em arte sequencial, tipo pantomina, podem ser observadas,

bem como os trabalhos do suíço Topffer, do francês Colomb e de Angelo Agostini. A série *Os Sobrinhos do Capitão*, de Rudolph Dirks, de 1897, é um resultado direto da criação de Wilhelm e foi abertamente criticada por pedagogos, como viria a ser a maior parte dos trabalhos que tivessem crianças travessas como personagens, ao mesmo tempo em que as crianças-leitoras os consagravam (MOYA, 1993, p.11).

Outras obras citadas são *M. Vieux-Bois*, 1827, de Rudolph Töpffer, considerada como literatura de estampas ou "Romances Caricaturados", e *Upside Downs* de Gustave Verbeck, 1903. Esta série, também citada por Art Spigelman em seu livro *À sombra das torres ausentes* (2004), trata-se de duas histórias em uma. O artista narrava uma história, que era lida da esquerda para direita. Mas, o autor criava outra história na mesma página, que era possível ser lida ao inverter a página de cabeça para baixo. Assim sendo, havia duas histórias na mesma página. Ao inverter a página era possível ler uma continuação da história cuja série, dentro da série *Upside Downs*, chamava *Little Lady Lovekins* e *Old Man Muffaroo*.

Anteriores às obras citadas, há chargistas e cartunistas de jornais e ilustradores de livros infantis, porém, ainda eles estariam nos considerados primórdios da narrativa sequencial. Roger Sabin, em seu livro *Comics, Comix and graphic novels: a history of comic art*, 1996, faz uma extensa análise de trabalhos anteriores às narrativas sequenciais seriadas, remontando a trabalhos da idade média. E ainda exemplifica com diversos trabalhos de ilustração dos séculos XVII e XVIII, como, de certa maneira, antecessores e pioneiros dos quadrinhos. Entre trabalhos do século XIX, o autor aponta *Seewney Todd, Demon Barber of Fleet Street*, de Charles Fox, 1878, destinado a jovens leitores. Entre outros estão *Boys of England*, de E, J. Brett, 1892. O autor também inclui na seleção de precursores e pioneiros, cartuns de John Tenniel. Bryan Talbot, em sua *graphic novel Alice In Sunderland*, também aponta tapeçarias da idade média, como a tapeçaria de Bayeux (TALBOT, 2007, p. 88) (FIG. 28), como primeiras histórias com narrativas sequencias, considerando-as, por esse motivo, precursoras das histórias em quadrinhos.



Figura 28: Bryan Talbot. O personagem fala sobre a tapeçaria de Bayeux e como ela seria o início dos quadrinhos britânicos.
Fonte: TALBOT, Bryan. *Alice in Sunderland*: an entertainment. London: Jonathan Cape, 2007. p. 88-89.

Outros precursores são apontados por Alan e Laurel Clark, em *Comics: uma história ilustrada da B.D.*, como James Gillray, com tiras desenhadas datadas de 1797, e ainda William Hogarth e Thomas Rowlandson, que utilizavam o desenho para comentários sobre a política, a moda e a vida social (CLARK, 1991, p. 6).

As primeiras histórias de Wilhelm Busch (FIG. 29) eram histórias ilustradas, não muito diferentes dos quadrinhos, porém, nem todas possuem textos complementares. Ainda não havia surgido uma interação maior entre texto e imagem, o que ocorreria alguns anos depois. As caricaturas, histórias ilustradas e livros infantis já eram conhecidos, bem como os cartuns e charges, mas só após alguns anos seria possível observar o surgimento e desenvolvimento da linguagem própria dos quadrinhos, através do uso de requadros e balões.

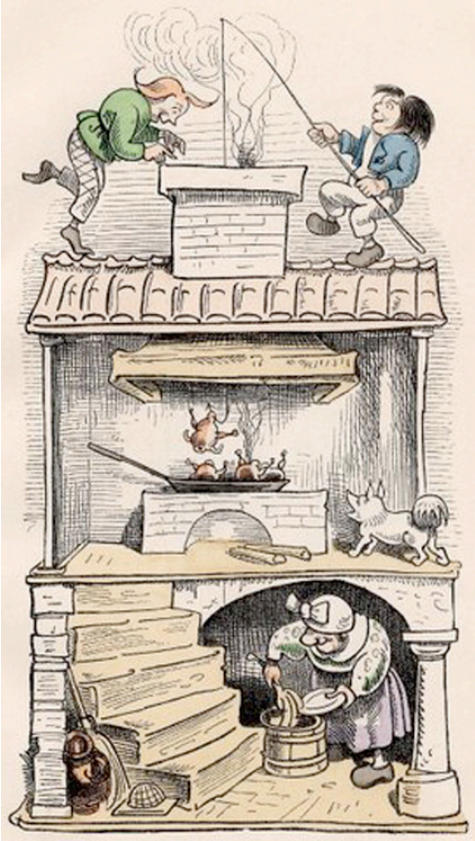


Figura 29: *Max und Moritz*, de Wilhelm Busch.

Fonte: Center for History and New Media, University of Missouri - Kansas City. Disponível em: https://chnm.gmu.edu/cyh/primary-sources/359

Álvaro de Moya considera, em seu livro *História das histórias em quadrinhos*, como primeira história em quadrinhos continuada *O Menino Amarelo* (*Yellow Kid*), de 1895 de Richard F. Outcault. As datas que envolvem esses primeiros trabalhos sequenciados, como *Os Sobrinhos do Capitão*, *Max and Moritz*, *O Menino Amarelo* e outros citados acima, são próximas, porém, o que é considerado aqui é justamente a relação entre texto e imagem, e os elementos das histórias em quadrinhos. A série *O Menino Amarelo* era publicada semanalmente e aos domingos com impressão em cores, no *Sunday New York Journal*. Esse foi o motivo pelo surgimento do termo jornalismo amarelo (no Brasil, marrom) para designar a imprensa sensacionalista (MOYA, 1993, p.17). Outra série do mesmo autor, também em quadrinhos é *Buster Brown*, traduzida no Brasil, como Chiquinho (1902).

Uma história que surgiu no final do século XIX, já citada anteriormente, é *Os Sobrinhos do Capitão* (*Katzenjammer Kids*), de 1897, de Rudolph Dirks. A série, que também trata de garotos travessos, era desenhada inicialmente em forma de história

ilustrada. Apenas alguns anos mais tarde, o autor passou a explorar a liguagem de quadrinhos, com requadros e balões. Essas séries em quadrinhos abriram espaço nos jornais para os quadrinhos, espaço que existe até hoje no século XXI, mesmo que esteja, ao menos no Brasil, sofrendo redução. Um artista que criticou a redução de espaço nos Estados Unidos foi Bill Waterson, em algumas tiras de *Calvin e Haroldo*, em que Calvin comenta com seu tigre de pelúcia, que seu avô está sempre reclamando que não há mais tantos quadrinhos nos jornais e que o que é publicado está tão pequeno que não é possível ler.

No Brasil, alguns jornais, como *A Folha de São Paulo*, mantém em seu caderno *Ilustrada*, várias tiras em quadrinhos, principalmente de artistas brasileiros como Laerte Coutinho e Angeli. O jornal *Estado de Minas*, ao longo da década de 1990, até os anos 2000, possuía ao menos doze tiras, reduzindo depois para seis, quatro e duas (Chantal Herskovic e Nani). As mudanças ocorreram devidos a cortes financeiros e desentendimentos constantes com a distribuidora de tiras em quadrinhos Pacatatu, sediada no Rio de Janeiro. O que pode ser observado é uma migração de leitores de jornais, ou no caso, de notícias, para plataformas eletrônicas e conteúdos digitais, alguns gratuitos e outros que dependem de assinaturas. São leitores que acessariam cartuns, charges e quadrinhos através de *sites* e portais, sejam de jornais, ou especializados, como aqueles das distribuidoras de tiras, e ainda dos próprios autores, como *O Labirinto do Minotauro* de Laerte. Além dessas transformações nas possibilidades de publicação e distribuição, que não mais dependem da imprensa ou de editoras, há também grupos de discussão de artistas, autores, leitores, blogueiros e organizadores de eventos em redes sociais como o *facebook*. Isso pode ser visto como parte de uma cultura cada vez mais digital.

Após o atentado de 7 de janeiro de 2015, na redação do jornal *Charlie Hebdo* em Paris, as questões sobre liberdade de expressão foram amplamente discutidas, bem como a censura. Foi observada uma manifestação de proporções internacionais colocada como *Je suis Charlie* em defesa da liberdade de expressão e homenagem aos falecidos no atentado. Os cartuns, charges e quadrinhos possuem características gráficas e possibilidades de entrelaçamento entre mídias através das quais é possível destacar rapidamente a ideia principal, tornando possível perceber o que o artista desejou enfatizar. Por esse motivo, foram utilizados amplamente por regimes ditatoriais, da mesma forma como são utilizados em defesa da liberdade de expressão ou em críticas

de grupos políticos, filosóficos ou religiosos. Também são explorados de forma livre, de maneira a trabalhar o humor em cenas do cotidiano e assuntos que estejam em destaque. No Brasil, chargistas tem enfrentado processos por fazerem caricaturas de políticos, o que lembra a censura durante a ditadura, quando muitos deles foram perseguidos pelos militares.

As possibilidades criativas dos quadrinhos e de cartuns que explorem essa linguagem e seu formato permitem uma fácil assimilação, se for esse o desejo de seu criador, o que os torna uma das formas de narrativa mais eloquentes, com amplo alcance. A disseminação de ideologia através desse formato, e seu alcance e impacto, pode ser observado através do exemplo das cartilhas antisemitas publicadas pelo regime nazista, antes e durante a Segunda Guerra Mundial. Algumas dessas imagens foram preservadas no museu Yad Vashen em Israel. Will Eisner aponta essas características da difusão de ideias através de cartuns, quadrinhos e ilustrações, em seu livro *Fagin, o judeu* (2005), bem como das responsabilidades dos autores perante o material escrito e desenhado.

Outro artista que se destacou durante os períodos de consolidação da linguagem própria dos quadrinhos, e contribuiu para sua valorização e desenvolvimento, é Winsor McCay. Criador da série *Little Nemo in Slumberland*, 1905, com algumas características surrealistas, é considerado, segundo Moya (1993), um dos pontos mais altos da arte dos quadrinhos. A série era publicada em página inteira, com detalhes minuciosos em desenhos dedicados à fantasia e ao inusitado do mundo dos sonhos do pequeno Nemo.

As páginas desenhadas de McCay exploravam com maestria o espaço compositivo, o uso dos requadros e a arte sequencial para o desenvolvimento da narrativa. Em uma das histórias, Nemo é chamado por outro personagem, e levado para andar sobre pernas de pau. À medida que avança, temos a sugestão de que suas pernas de pau aumentam, até o momento em que ele se encontra em meio a flamingos gigantes. Eventualmente, Nemo acaba caindo, o que o leva a despertar em sua cama (FIG. 30). Na página é possível observar que a linguagem dos quadrinhos ainda não está totalmente formada, pois, as legendas aparecem espremidas entre os requadros, e os balões são apenas linhas de contorno do texto, que também parece estreito em relação aos balões, que podemos ver em títulos posteriores como nos quadrinhos de super-heróis. Há uma valorização do desenho e da composição, porém, elementos como

balões e legendas, ainda não se concretizaram para o que viriam a ser, com desenhos variados, conotações em relação ao tempo e à oralidade, e ainda não é possível observar as onomatopéias.

Os detalhes do cenário, e as imagens fantasiosas e sua composição eram para ser lidas exatamente no formato da página em que eram publicadas as histórias. A narrativa visual também fazia parte do jogo compositivo em que os requadros se ajustavam, no tamanho e na proporção, para que houvesse um ritmo na sua leitura.

As páginas de McCay eram publicadas em cores e sua referência ao fantástico e aos sonhos lembram de certa forma os filmes de Georges Meliés, com seus cenários trabalhados e detalhados. Em uma das histórias, o homem da lua, personagem do filme *Viagem à Lua* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902) de Meliés, é retratado quase engolindo um dos personagens, até que este é socorrido por Nemo.

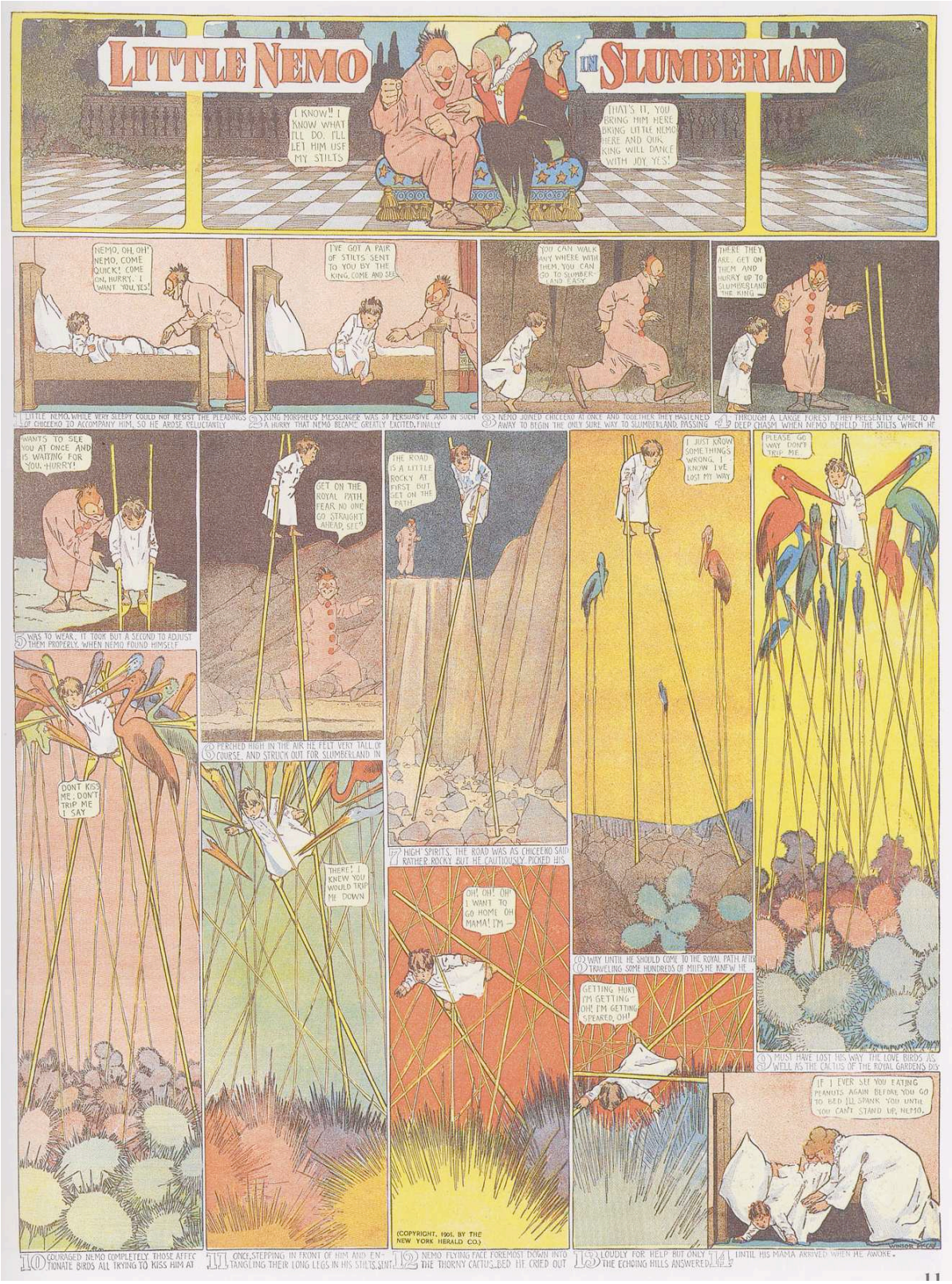


Figura 30: Página de *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, 29 de outubro de 1905.

Fonte: *The Comic Strip Library*. Disponível em: http://www.comicstriplibrary.org/display/113

Outra série de Winsor McCay, e que foi adaptada para o cinema, é *The Tales of the Rarebit Fiend*, que também explora o mundo dos sonhos. Da mesma forma que o autor trabalha a narrativa fantástica em Nemo, em *Dream of the Rarebit Fiend* (1904-1925) e revela histórias inusitadas e irreais, em que os personagens despertam após uma refeição tardia ou pesada, que seria a origem do sonho bizarro, como ruas que se transformam em túneis, ou locomotivas e times de beisebol que caem do céu. Mais uma vez é possível perceber os balões compostos por curvas de contorno ao texto e legendas estreitas e uma grande preocupação com os detalhes dos desenhos.

Na história das histórias em quadrinhos, para cada país, é possível encontrar representantes dos séculos XIX, XX e XXI. Para manter o foco deste estudo, citarei alguns que se destacaram por seus trabalhos e importância no desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos voltada para os estudos da intermidialidade, um dos objetos deste estudo, e que criará uma base para as futuras análises no trabalho intermidiático de quadrinhos de Dave McKean.

Na história dos quadrinhos é possível apontar ainda George Herriman, com sua série *Krazy Kat* (1913-1944), que já explorava os requadros e os balões, E. C. Segar, criador do *Popeye* (primeira aparição na série de tiras *Thimble Theater* em 1929), que era capaz de contar longas histórias seriadas no formato de tiras, mantendo o ritmo dos acontecimentos. Autores que devem ser citados, por serem relevantes para esse estudo, também são Burne Hogarth, responsável pelo *Tarzan,* durante os períodos de 1937 a 1945, e depois de 1947 a 1950, Hal Foster e sua série *Príncipe Valente* (1937), *Becassine* (1905), de Jacqueline Rivière e Joseph Pinchon. Esses autores trabalharam títulos de quadrinhos, que, porém, em sua maioria não continham balões ou diálogos e sim textos justapostos às imagens. Apesar de já existirem os balões, os autores optaram por pranchas com histórias ilustradas, sendo no caso, textos mistos, uma vez que se as diferentes mídias forem separadas entre si, perdem o significado, não sendo auto-suficientes. .É possível, observar no trabalho infanto-juvenil de Dave McKean, a tendência de ser fazer uma história ilustrada, porém, retomando em alguns momentos, elementos dos quadrinhos e o uso da tipografia como imagem, num discurso sincrético, como será discutido adiante, e que colocariam suas ilustrações como antifônicas.

2.3 Desenvolvimento de uma linguagem

A linguagem das histórias em quadrinhos sofre, com alguns autores, uma transformação, do que seria considerada uma linguagem tradicional, para uma linguagem inovadora, na maneira como esses autores tratam a relação entre texto e imagem, nas suas narrativas visuais. Entre esses artistas destaca-se Dave McKean, cujas obras são o objeto deste estudo, tanto como quadrinista quanto ilustrador, sendo interessante citar também Chris Ware e Bryan Talbot. Uma breve visão dos trabalhos destes dois autores, neste capítulo, criará as bases para o estudo comparativo que será realizado entre seus trabalhos e o de McKean. Tanto Ware quanto Talbot inovam em suas obras, explorando relações entre mídias, ao criarem textos intermidiáticos em suas obras, sendo, portanto, relevantes para este estudo.

2.3.1 Chris Ware: diferentes configurações para as histórias em quadrinhos

Chris Ware é um artista contemporâneo que, como Winsor McCay, em sua época, trabalhou o espaço compositivo e desenhos detalhados, mostrando preocupação com a plasticidade e a estética da história.

A obra de Ware possui características que a aproximam dos livros de artista. Paulo Silveira em *A página violada: Da ternura à injúria na construção do livro de artista* realiza um estudo sobre as definições de livro de artista. Através de diferentes definições Silveira cita Clive Phillpot, que em seu artigo *Books, book objects, bookworks, artists' books* (1982) amplia o conceito para livros feitos ou concebidos por artistas (p. 46). Segundo Silveira, Phillpot aponta o termo *artists' books* para "exemplares impressos, (...) exemplares únicos, os livros-objetos, que enfatizam a fisicalidade do volume" (SILVEIRA, 2008, p.46). Há muitas definições para livro de artista e Silveira aponta para uma definição feita por Phillpot, em 1982, no *Art Documentation*, em um grupo de artigos colocados como *An ABC os Artists'Books Collections*:

> livro. Coleção de folhas em branco e/ou que portam imagens, usualmente fixadas juntas por uma das bordas e refiladas nas outras para formar uma única sucessão de folhas uniformes.

> livro de artista. Livro em que um artista é o autor. (SILVEIRA, 2008, p.47)

Outra definição colocada por Silveira, baseada em um gráfico criado por Phillpot, é que o "livro de artista pode ser apenas um livro convencional, pode ser um livro-objeto, ou pode ser um livro-obra, pertencendo tanto à arte como a bibliofilia. Em todos os casos eles podem ser únicos ou múltiplos" (SILVEIRA, 2008, p.47). Na língua portuguesa, segundo Silveira, livros de artista podem ser: "livros literários, quando não tem evidentes valores plásticos; livros de artista propriamente ditos, no sentido estrito" (SILVEIRA, 2008, p.51), e ainda considera também livros-obras e livros-objetos.

Em 1998, é lançado pela Federação Americana de Artes, um livro organizado por Cornelia Lauf com a participação de Phillpot. Esse livro foi lançado junto com a exposição *Artist/Author: Contemporary Artists'Books*. Segundo Silveira:

> Em seu ensaio ele (Phillpot) reitera que *artists' book* é apenas uma convenção, sinônimo de *livres d'artiste* ou *künstlerbuch* (...) coloca mais luz (e mais amplitude) no campo do livro de artista e sua "natureza mestiça". Assim, pertencem a esse campo os seguintes objetos gráficos, entre outros (...): revistas que incluem arte para a página (que se comportam como livros de artistas seriais); *assemblings* (volumes compostos por agrupamentos de páginas feitos por diferentes artistas); antalogias (semelhantes ao *assemblings*, mas com o concurso de um editor); escritos, diários e manifestos; poesia visual e obras com a palavra (desde que componham o volume); partituras e roteiros; documentação; reproduções fac-similadas e cadernos de rascunho; álbuns e inventários; obras gráficas (sem narrativas), às quais convêm o formato livro; histórias em quadrinhos específicas; livros ilustrados; *page art* (arte de página, iluminuras, interferências gráficas, etc) e arte postal; arte do livro e *bookworks* (livros-obra). Essa "taxonomia" é apresentada por Phillpot como um espectro, como o das diferentes cores que no fim compõem a luz branca (...) (SILVEIRA, 2008, p.55).

Silveira também aborda as definições propostas por Julio Plaza:

> Plaza constroi um quadro (diagrama) onde pretende reunir "todas as categorias de livros encontrados em dois grandes grupos. O primeiro grupo é o sintético-ideogrâmico, formado pelo livro ilustrado, o poema-livro e o livro-poema (ou livro-objeto, ou livro-obra). O segundo grupo é o analítico-discursivo (ou livro anartístico), formado pelo livro conceitual, o livro-documento e o livro intermedia (sic). Fora dos livros de atista está o antilivro, "como uma categoria onde a ideia do livro se esvai e extrapola para outra linguagem". (SILVEIRA, 2008, p. 63)

Dentro das definições abordadas por Silveira, é possível relacionar a obra de Ware, no caso *Jimmy Corrigan, o garoto mais esperto do mundo* (2000) e *Building*

Stories (2012) como livros de artista. Porém, pelo caráter experimental em relação à linguagem dos quadrinhos e ao trabalho visual dos livros, as obras de Ware trabalham a dinâmica da leitura, ao sugerir ao leitor que rotacione o livro ou o vire de cabeça para baixo para ler, ou mesmo, que destaque suas páginas, corte-as e cole, transformando-as em esculturas de papel previamente desenhadas. Nem todas as páginas possuem uma narrativa visual usual dos quadrinhos, e muitas remetem a infografias e ao design gráfico de cartazes e de jogos de tabuleiro. Em *Building Stories*, o livro é uma caixa, e dentro está todo separado por partes sendo: livros de tiras em quadrinhos sem capas, livros de quadrinhos em diferentes formatos, um livro sanfonado, de dimensão superior aos outros, que pode ser aberto e colocado sobre uma mesa, e páginas de quadrinhos diversas. Todas essas partes compõe a única obra *Building Stories* e que pode ser lida, virada ou montada da maneira que o leitor preferir.

Ware explora a composição e a narrativa visual, porém, de forma ainda mais experimental, em sua série *Jimmy Corrigan, o garoto mais esperto de mundo*, (*Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth*), publicado nos Estados Unidos em 2000, e no Brasil em 2009. O livro em quadrinhos explora a linguagem, a composição e elementos de *design,* como letreiros, infografias e jogos de recorte inseridos nas páginas, criando uma impressão de jogo antigo. Assim como em Winsor McCay, os requadros também criam um certo ritmo, entretanto, o formato é reduzido, o que leva a sequencias de requadros menores e de tamanhos variados, para estabelecer o ritmo da narrativa. Toda a história, publicada inicialmente em série, apesar de fora do formato tradicional utilizada nos quadrinhos, em termos de ordem de leitura, revela as possibilidades no uso da sequencia, da estrutura do formato e da narrativa visual mais complexa e subjetiva. Os recortes adiante revelam a complexidade do uso das imagens, do desenho, do design gráfico e da infografia como parte da narrativa, sendo a última uma ilustração do livro com exemplos da sua estrutura (FIG. 31 e 32).



Figura 31

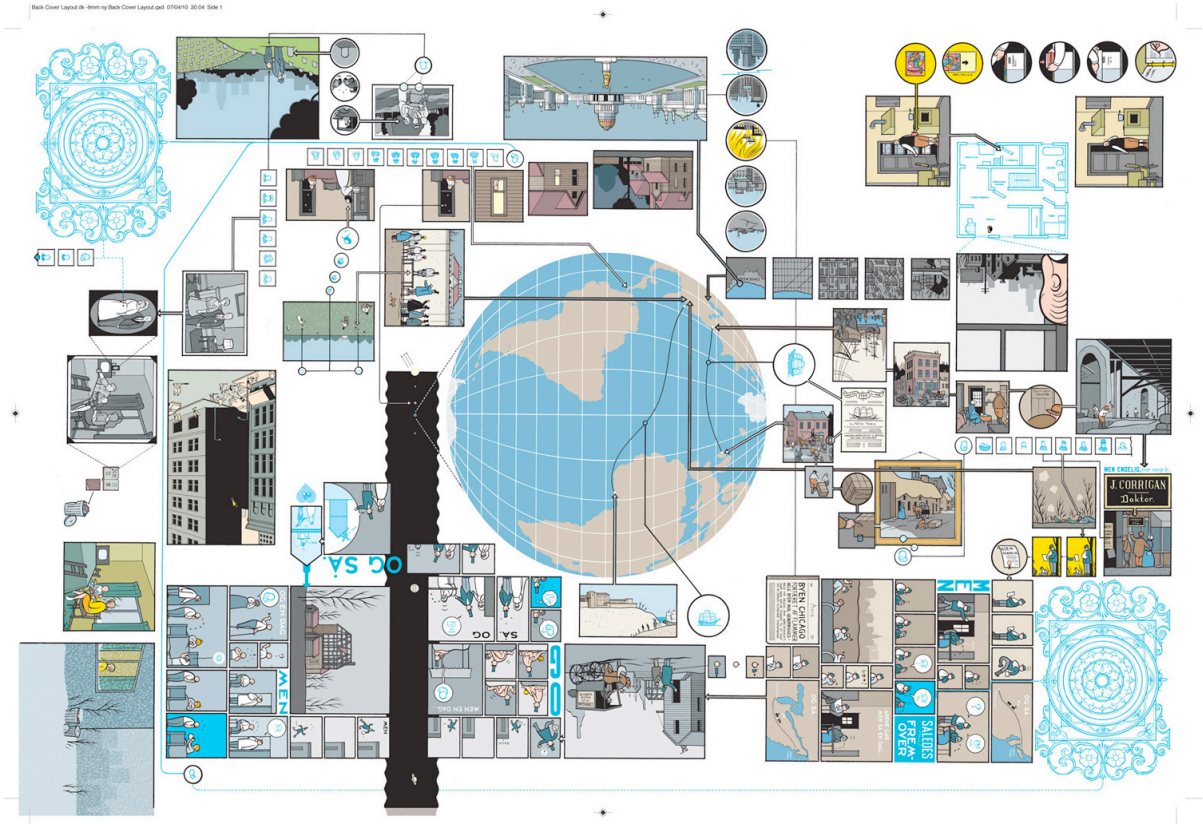


Figura 32
Figuras 31 e 32: Páginas de *Jimmy Corringan: o garoto mais esperto do mundo*.
Fonte: WARE, Chris. *Jimmy Corringan*: the Smartest Kid on Earth, New York: Pantheon, 2000.

A impressão que Ware cria de sua obra é que ela pode ser distribuída em uma infografia que revela uma estrutura em planos múltiplos, organizada em uma linguagem gráfica, com linhas determinando alguns paineis e desenhos, que marcam alguns

momentos na narrativa da obra. A estrutura também remete a organização de planos elaborados, que prima pela organização das ações.

A primeira imagem revela o tempo, que Eisner define como *timing* e que pode ser visto nas posições do personagem, criança, frente a um cartaz, e na sequencia seguinte do lado direito da página. O *timing* é a forma como o autor mostra a passagem do tempo na história em quadrinhos. E Ware mostra isso ao colocar seus personagens em quadrinhos que mostram suas ações como se a história fosse contada pausadamente ou em câmera lenta, o que não é usual nos quadrinhos. No caso, o menino anda em frente a um cartaz e depois, anda em frente a uma cabana. Outro exemplo das ações lentas é quando o personagem está deitado e ao lado há um relógio. O autor colocou três quadrinhos, um para cada minuto que muda no relógio e o personagem quase não se altera.

A obra revela uma narrativa que dá a impressão de uma história lenta em que o protagonista passa muito "tempo" em ações vagarosas e em lembranças de outra época. As suas lembranças são combinadas com a narrativa de sua história presente. O personagem menino, das lembranças do personagem adulto, é mostrado como um menino com cara de idoso, ou seja, um menino velho. Há um jogo com a questão do tempo cronológico no semblante do personagem. Existe um tédio e uma solidão no personagem que faz parte de seus ambientes e isso é mostrado visualmente.

Há também uma diferença no tratamento do texto verbal. Nas lembranças da infância, e em alguns outros momentos na vida adulta, há legendas com a tipografia manuscrita e em cursiva. Os textos são poucos e os balões mantém sempre o mesmo estilo com alguma variação de rotação. Em algumas páginas os balões foram rotacionados para combinarem com a imagem do ambiente.

As cores mostram uma paleta de cores frias, com algumas cores quentes colocadas ocasionalmente. Uma certa parte da história se passa em ambientes internos que são apresentados em tons claros e frios de cinza, marrom, verde e rosa. As estações também são nessas tonalidades e o inverno é cinza. As cores frias revelam a solidão do personagem e o vazio dos ambientes.

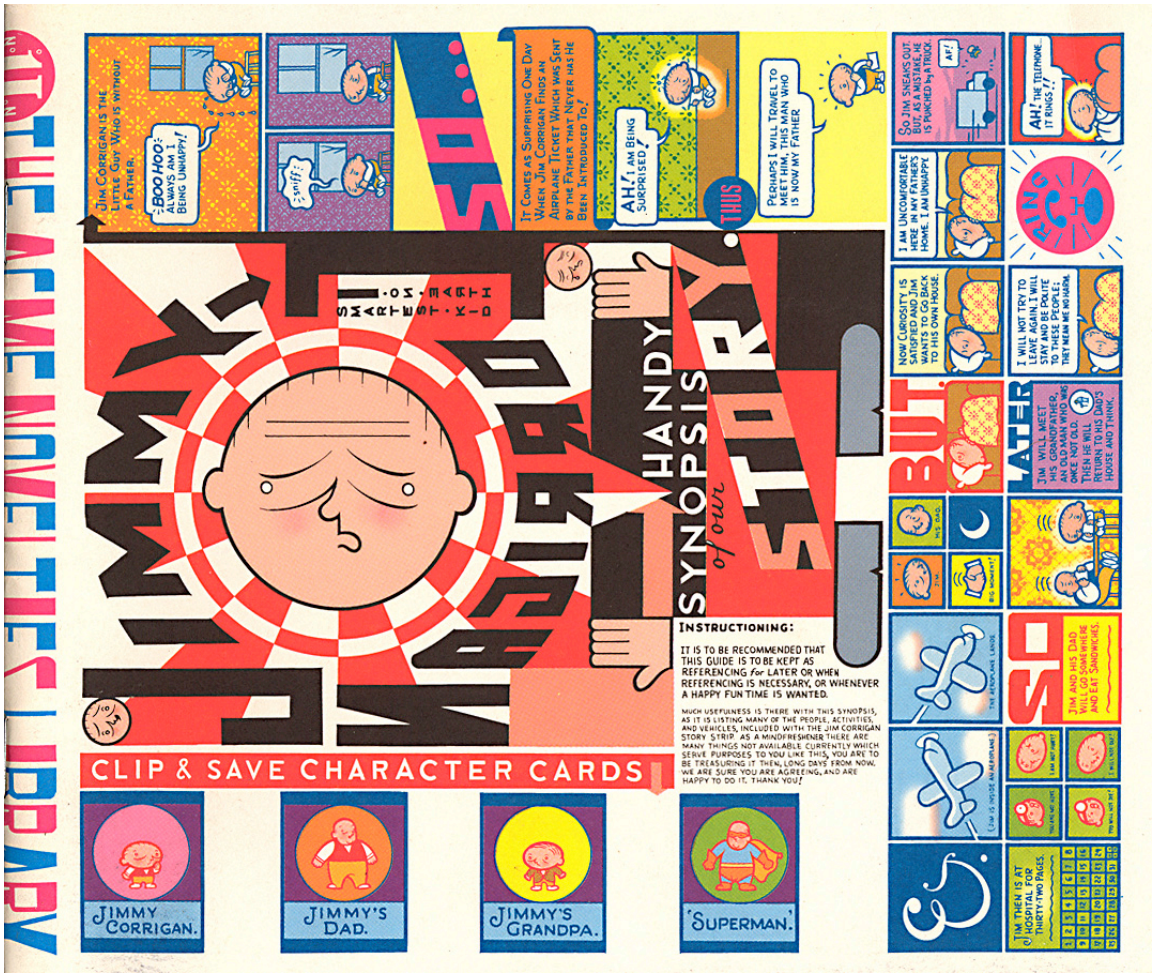


Figura 33: *Jimmy Corringan: o garoto mais esperto do mundo*. Capa da *The Acme Novelties Library*, 1998.

Fonte: WARE, Chris. *The Acme Novelties Library*, n. 11, Seatle: Fantagraphics, 1998.

As figuras também revelam a variedade do estilo adotado por Chris Ware, que explora o design que remete ao design russo como na figura acima que é uma das capas elaboradas por Ware (FIG. 33). O título invertido também sugere uma referência ao alfabeto cirilico e às características geométricas do design russo, em que os elementos geométricos da página também formam um boneco abstrato em que é possível observar as mãos e os pés. Na mesma página, ainda insere figurinhas e desenhos que lembram roteiros de embalagens. Em outras páginas da obra há desenhos de letreiros antigos, posteres e brinquedos de recortes, que de fato são possíveis recortar e montar (FIG. 34).

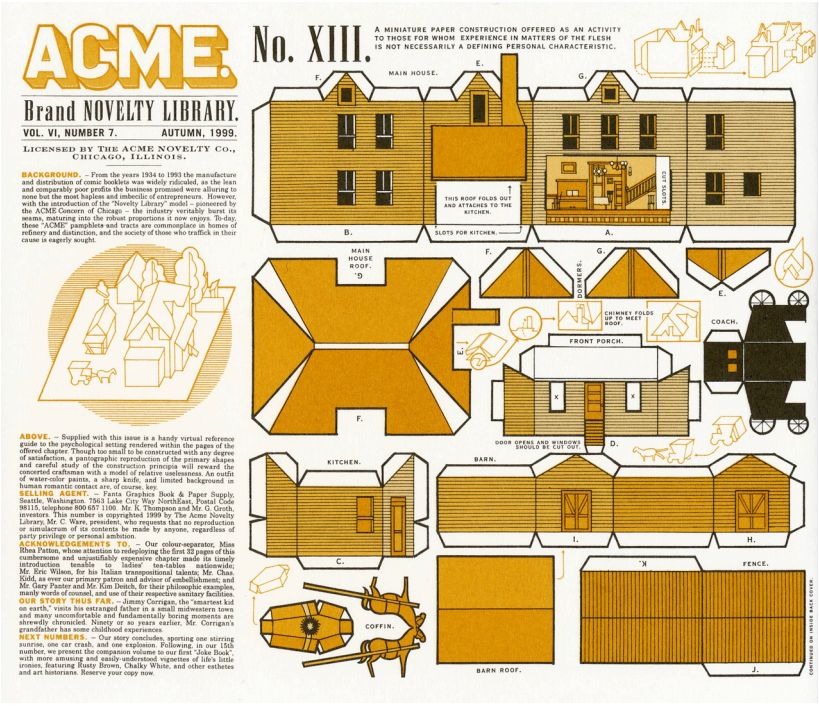


Figura 34: página de *Jimmy Corringan: o garoto mais esperto do mundo*.
Fonte: WARE, Chris. *Jimmy Corringan*: the Smartest Kid on Earth, New York: Pantheon, 2000.

O livro de quadrinhos pode ser rotacionado e manipulado para ler e compreender as imagens, e pode ser recortado, montado e colado em sequencias complexas apesar de não ser, necessariamente, um livro interativo. O livro pode ser lido e visto por seus elementos plásticos, e também pode ser considerado um livro de artista, assim como o foram os livros futuristas de Filippo Tommaso Marinetti, *Parole In Libertá*, 1909, com suas colagens e experimentações tipográficas (FIG. 35). Chris Ware, além do desenho e das formas geométricas, explora a tipografia como imagem e o design como elemento de linguagem, criando um texto intermidiático.



Figura 35: *Parole In Libertá*, Marinetti, 1909.

Fonte: Samizaweirdo. Disponível em: http://samizaweirdo.blogspot.com/2017/09/futurismo-marinetti-parole-in-liberta.html

Outra obra de Ware que também inova, rompendo com o formato tradicional dos quadrinhos em termos de estrutura e narrativa, é *Building Stories,* 2012. O livro é inserido em uma caixa, como dito anteriormente, como uma caixa de jogo, com pranchas variadas, figuras recortadas e possibilidades interativas com o leitor, maiores do que em outros livros de quadrinhos. Essa ideia de inter-relação é o oposto da ideia de um leitor passivo e sim, de um leitor que irá interagir diretamente com o livro, seus personagens e ambientes, podendo montar e distribuir as pranchas e os cenários. Mais uma vez, Ware trabalha as possibilidades do livro como objeto a ser manipulado e explorado pelo leitor e uma narrativa mais livre, fora do que seria considerado o padrão em termos de histórias em quadrinhos, inovando na linguagem e integrando texto, imagem e design em textos intermidiáticos e interativos, que colocam o leitor como um coordenador da história, mesmo que em graus moderados de interação em relação à narrativa.

Experimentos com tipografia tem início com Stephane Mallarmé, considerado um pioneiro, como pode ser visto em *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (o poema foi escrito em 1897 e publicado como livro em 1914) (FIG. 36). A leitura do poema utiliza duas páginas abertas do livro e as converte em um espaço único. Segundo Angelo Mazzuchelli Garcia, essa nova fórmula de leitura, que até então era concebida página a página reverbera no livro como um todo (GARCIA, 2006, p. 277). Citando Maurice Blanchot e seus estudos acerca dos processos de leitura, há uma busca de "enriquecer a leitura analítica pela visão global e simultânea, enriquecer também a visão estática pelo dinamismo do jogo em movimentos"[24] (SILVEIRA, 2001, p. 159). Mazzucheli ainda discute a questão da leitura global em relação ao mesmo livro:

> (...) se por um lado, um conjunto de duas páginas possui diferentes tipos e tamanhos de caracteres, por outro, caracteres do mesmo tipo e tamanho (equivalentes em sonoridade) que aparecem ao longo do livro convertem-se, individualmente, em elos que interconectam graficamente diferentes páginas. (GARCIA, 2006, p. 277)

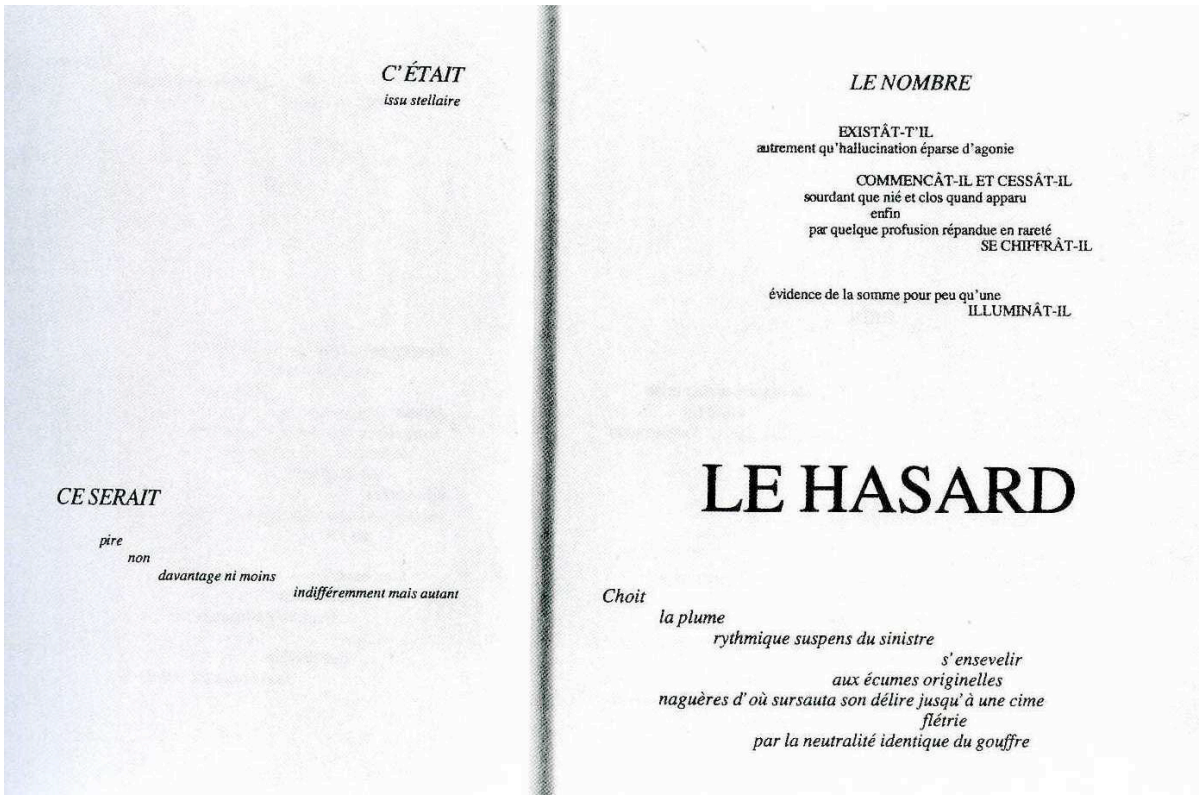


Figura 36: Stephane Mallarmé, página de *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1914).

Fonte: Are.na. Disponível em: https://www.are.na/block/921

[24] Citado por SILVEIRA. A página violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista, p. 159.

Colocando em discussão a questão do dinamismo da página e de uma leitura simultânea dos elementos textuais e visuais, e ainda no caso, alinhando os elementos tridimensionais e a interatividade (dinamismo), as obras de Ware e suas possibilidades se aproximam dos livros de artista e da ideia de dinamismo que surge no futurimo italiano. Outro livro a ser citado, que de certa forma pode ser relacionado nessa discussão é o livro *La Prose du Transsibérien et de la petite Jehanne de France*, 1913, de Sonia Delauney-Terk e Blaise Cendrars. Trata-se de um livro em formato de folheto (200 x 35,7 cm) que é dobrado diversas vezes, e pode ser lido à medida em que se desdobra ou que o dispõe sobre uma superfície. A técnica utilizada é tipografia, aquarela e *pochoir* sobre papel Parchemin. O livro, como um texto intermidiático, une o texto escrito junto à imagens que circundam o texto. A relação com as dobras também estão presentes na obra de Ware, pois, algumas das partes de *Building Stories* são páginas de quadrinhos agrupadas como um livro, porém, sanfonado, e que pode ser disposto na vertical, sobre uma superfície.

Os artistas citados até o momento exploram não apenas a relação entre palavra e a imagem, mas também sua composição, e inclusive, sua influência no ritmo da narrativa. São possibilidades trabalhadas em livros de artista do início do século XX, que, considerados para livros de quadrinhos, podem ser fontes inspiradoras em se tratando de uma linguagem que está aberta para inovações em suas narrativas visuais. Não há regras estabelecidas para autores de quadrinhos, o que permite uma experimentação da linguagem quadrinhística como pode ser observado nos trabalhos de Ware, bem como de Dave McKean e de Bryan Talbot.

O trabalho de Chris Ware revela características próprias dos quadrinhos ao mesmo tempo em que dialoga com o design em suas variadas categorias, e revela um estilo que lhe é próprio e que coloca a fusão de mídias e a referência a outras mídias como parte de sua narrativa visual. *Building Stories* (FIG. 37 e 38) pode ser considerado um livro de artista ao observar que não há uma preocupação comercial com os padrões da indústria dos quadrinhos e sim com a inovação de uma linguagem visual. Seu formato rompe com o modelo consolidado e aceito pela cultura de massa, criando possibilidades para *graphic novels*. A obra aproxima o design, altera a estrutura narrativa sequencial tradicional e explora a composição do espaço bidimensional e tridimensional, colocando o leitor como responsável pela manipulação dos diversos elementos que compõe, o que seria, a história em quadrinhos.

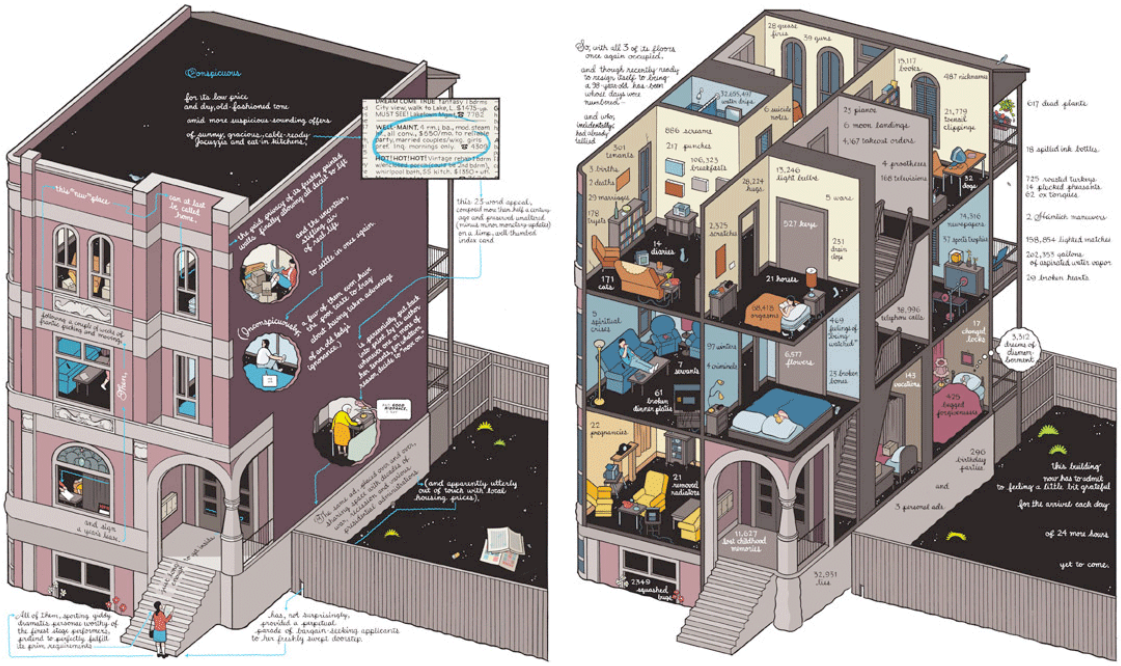


Figura 37



Figura 38

Figuras 37 e 38: *Building Stories*, um livro em quadrinhos que remete a jogos

Fonte: WARE, Chris. *Building Stories*. New York: Pantheon, 2012.

2.3.2 Bryan Talbot e *Alice In Sunderland*

Outro exemplo a ser discutido é *Alice In Sunderland*, 2007, de Bryan Talbot. Trata-se de uma obra que se apropria de diversos elementos das histórias de Lewis Carroll, como cenários e personagens de livros como *Aventuras de Alice no País das Maravilhas* (1865), *Através do Espelho* (1871) e imagens do manuscrito *Aventuras de Alice embaixo da terra* (1864). Os apectos intermidiáticos da obra a tornam relevante para este estudo sobre o desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos e da intermidialidade, pois, assim como Ware, Talbot inova em sua forma de narrativa visual e intermidial. Assim, como Dave McKean, Talbot mescla palavra e imagem, porém de forma distinta, enquanto McKean explora técnicas mistas, Talbot aproxima a fotografia do desenho, compondo uma narrativa visual. Sendo Talbot o autor e artista de sua obra, suas referências ao trabalho de Carroll ocorrem em diversos graus de proximidade visual e verbal.

Os livros de Lewis Carroll já passaram por muitas adaptações e releituras, inclusive, traduções para diversos idiomas. Algumas dessas adaptações foram para livros infantis ilustrados, filmes em animação e outras, como histórias em quadrinhos. O trabalho de Bryan Talbot, relacionado à obra de Lewis Carroll envolve não apenas a personagem Alice e suas histórias, e outros personagens, como também a vida de seu autor, os locais por onde passou e a cidade de Sunderland, com sua história própria, costumes, personalidades e aspectos culturais. O livro *Alice In Sunderland* é uma releitura de partes da obra de Lewis Carroll, estabelecendo conexões históricas do autor, de seus livros, locais visitados e de Sunderland, onde a narrativa visual se desdobra como uma visita guiada, acompanhada pelo próprio artista e autor, Bryan Talbot, que se coloca como o peregrino e narrador nessa história.

Na história de *Alice In Sunderland*, há quatro personagens que representam o próprio autor na história e isso é explicado no cartaz que compõe a folha de rosto da obra. Nele consta que a história será apresentada por Bryan Talbot através do personagem que é o ator (ou narrador), que veste uma máscara do coelho branco no início da narrativa. A apresentação é também assistida por Bryan Talbot, como

espectador ou plebeu, e guiada pelo Bryan Talbot que representa o papel de Peregrino. Porém, quando esses personagens despertam de um sonho, há também o Bryan Talbot escritor e artista, que está compondo toda a trama.

A aventura de Alice começa quando ela segue o coelho branco para um buraco no chão e vai parar no País das Maravilhas, um mundo fantástico com personagens extraordinários. Alice diminui, depois cresce, depois diminui e à medida que vai se aventurando no mundo mágico, descobre seus personagens e lugares. No livro de Talbot, o personagem espectador encontra-se com o coelho branco, que também está apressado, e o personagem peregrino passa pelas mesmas transformações físicas de Alice em determinada parte da história. Alguns dos elementos das histórias de Lewis Carroll são transpostos para essa nova narrativa, assim, como alguns de seus personagens, como Humpty Dumpty, no que poderia ser considerada, através dos estudos de Claus Clüver, como uma transposição intersemiótica.

A transposição intersemiótica é uma das formas de intermidialidade que possibilita a apropriação de elementos de uma obra para a adaptação e transformação desses elementos para formar um outro texto, criando uma nova produção. Ou seja, ocorre a "interpretação de signos verbais por meio de signos não-verbais", ou ainda, como ensina Claus Clüver:

> [...] um texto que se aproxima do texto-fonte de 'traduction intersémiotique', como um caso especial de 'tranposição intersémiotique' que normalmente abrange itens mais autônomos. [...] o conceito de tradução intersemiótica soa melhor se restringido a textos (em qualquer sistema sígnico) que, em primeiro lugar, oferecem uma reapresentação relativamente ampla (mesmo que jamais completa) do texto-fonte composto num sistema sígnico diferente, numa forma apropriada, transmitindo certo sentido de estilo e técnica e incluindo equivalentes de figuras retóricas; e, em segundo lugar, que acrescentem relativamente poucos elementos, sem paralelo no texto-fonte. (CLÜVER, 1997, p. 42-43)

Porém, sobre as perspectivas dos estudos da intermidialidade e seguindo as propostas elaboradas por Irina Rajewsky, a obra também pode ser vista como uma "intermidialidade no sentido de transposição midiática (*Medienwechsel*), denominada igualmente transformação midiática" (RAJEWSKY, 2012, p.58). Segundo Rajewsky e as suas subcategorias da intermidialidade, a obra ainda poderia ser considerada dentro do sentido de combinação de mídias, por ser uma história em quadrinhos, e dentro do sentido de referências intermidiáticas, pois a obra de Talbot referencia obras de outros

autores além de Lewis Carroll. Também são consideradas as adaptações criadas à partir da obra de Carroll por outros autores.

Segundo o estudo de Clüver sobre a transposição intersemiótica, sua visão em relação a obra de Bryan Talbot, parece apropriado uma vez que sugere claramente uma "reapresentação relativamente ampla (...) do texto-fonte".

No caso, a obra de Talbot tanto explora o texto literário, quanto as imagens que o ilustram. Sobre as passagens da vida de Lewis Carroll, é feita uma transposição intersemiótica na própria obra à medida que o texto relata momentos de sua biografia e as imagens se sucedem ilustrando, em textos mistos ou intermidiáticos, num recurso próprio dos quadrinhos e da relação entre o texto escrito e a imagem.

No caso de Bryan Talbot, todas as imagens tem relevância, nada é inserido ao acaso em uma obra visual que explora a narrativa visual e a arte sequencial. O livro *Alice In Sunderland*, com suas páginas repletas de cartazes, fotos, textos, desenhos, cria um texto imagético em que um objeto complementa o outro. Mesmo que estejam no plano de fundo das páginas, todas as imagens e texto tem uma relação, seja para complementarem os textos, ou até as imagens que surgem em primeiro plano. Segundo Roland Barthes: “Não há dúvida de que, na ordem da percepção, a imagem e a escrita, por exemplo, não solicitam o mesmo tipo de consciência; e a própria imagem propõe diversos modos de leitura (...)” – e, ainda acrescenta: “A imagem, se transforma numa escrita, a partir do momento em que é significativa: como a escrita, ela exige uma *lexis*” (BARTHES, 2003, p. 200-201). O que, mais uma vez, remete a ideia de leitor modelo de Umberto Eco.

O jogo intertextual e intermidiático das referências, próprio de produções contemporâneas, cria uma narrativa visual com detalhes para um leitor atento, que aprecie também os jogos narrativos da obra. Isso ocorre, por exemplo, quando o autor cria quatro versões de si próprio, que apresentam a história como se fosse um espetáculo, ou ainda quando brinca com a linguagem dos quadrinhos em suas fusões visuais e intermidiáticas. Além das referências intertextuais, há também as referências metalinguísticas, em que o autor revela etapas da criação da própria obra e da produção de histórias em quadrinhos. Em alguns momentos, aparecem fotos de seu próprio estúdio e imagens do roteiro, dos rascunhos e da arte final, além do próprio autor fazer parte da história com comentários sobre seu processo de criação.

O livro, em várias páginas, é uma sobreposição e justaposição de imagens em colagens de elementos diversos como capas de diferentes edições dos livros da personagem Alice, de Lewis Carroll, como fotografias, pastiches das ilustrações gráficas de John Tenniel, e recortes de jornais e folhetos, todos montados nas páginas que compõe a obra. Essa forma de montagem das imagens, de maneira a dispor uma narrativa gráfica, explora os tipos presentes nas colagens de recortes e sobreposição de manuscritos como textos intermidiáticos, pois, a tipografia e suas características próprias, que foram dispostas nas composições das páginas, possuem relação com a história e seu conteúdo, introduzindo informações verbais e visuais, criando um texto, sincrético e com diferentes graus de leitura e interpretação (FIG. 39).



Figura 39: página de *Alice In Sunderland*.

Fonte: TALBOT, 2007.

Na página acima é possível observar diversos elementos na forma de fotografias, recortes de jornal, planta baixa do teatro, cartazes de eventos, placas comemorativas junto com desenhos e balões de quadrinhos. Todos os elementos são relacionados a história de Sunderland e ao teatro Sunderland Empire. Cabe ao leitor a observação cuidadosa de seus elementos ou a leitura superficial limitando-se aos balões. E ainda há o leitor que conheça a história de Sunderland e as referências históricas que terá um olhar diferente daquele que desconhece o assunto.



Figura 40: página 184 de *Alice In Sunderland*.

Fonte: TALBOT, 2007.

A figura acima mostra o artista/autor Bryan Talbot em sua prancheta de desenho e os quadrinhos mostram o seu *storyboard*, e na sequencia o lápis e a arte-final (FIG. 40). Na mesma página observamos os personagens Bryan Talbot artista/autor, o Bryan Talbot espectador da peça de teatro e o Bryan Talbot apresentador da peça. Esse jogo de metalinguagem está presente ao longo do livro. Nessa página é possível observar claramente o *storyboard* manuscrito da obra.



Figura 41: páginas de *Alice In Sunderland*.

Fonte: TALBOT, 2007.

Na figura acima observamos uma montagem dos desenhos de John Tenniel. O mesmo estilo de desenho e de arte-final de John Tenniel foi utilizado para o desenho de alguns personagens como é percebido no desenho da morsa e do jogo de xadrez no segundo quadrinho da página 43 (FIG. 41).

O autor explora, de forma variada, a colagem, em que insere objetos, fotografias, recortes de jornais, além das sobreposições e em alguns casos, colocadas em transparência, em que é possível perceber a imagem que está por trás. Nesse caso, a colagem de textos de jornais e seus recortes entram como texturas no fundo. Em outros momentos, esses recortes, revelam informações que não aparecem no texto escrito, e estão presentes apenas nessas colagens (FIG. 42).

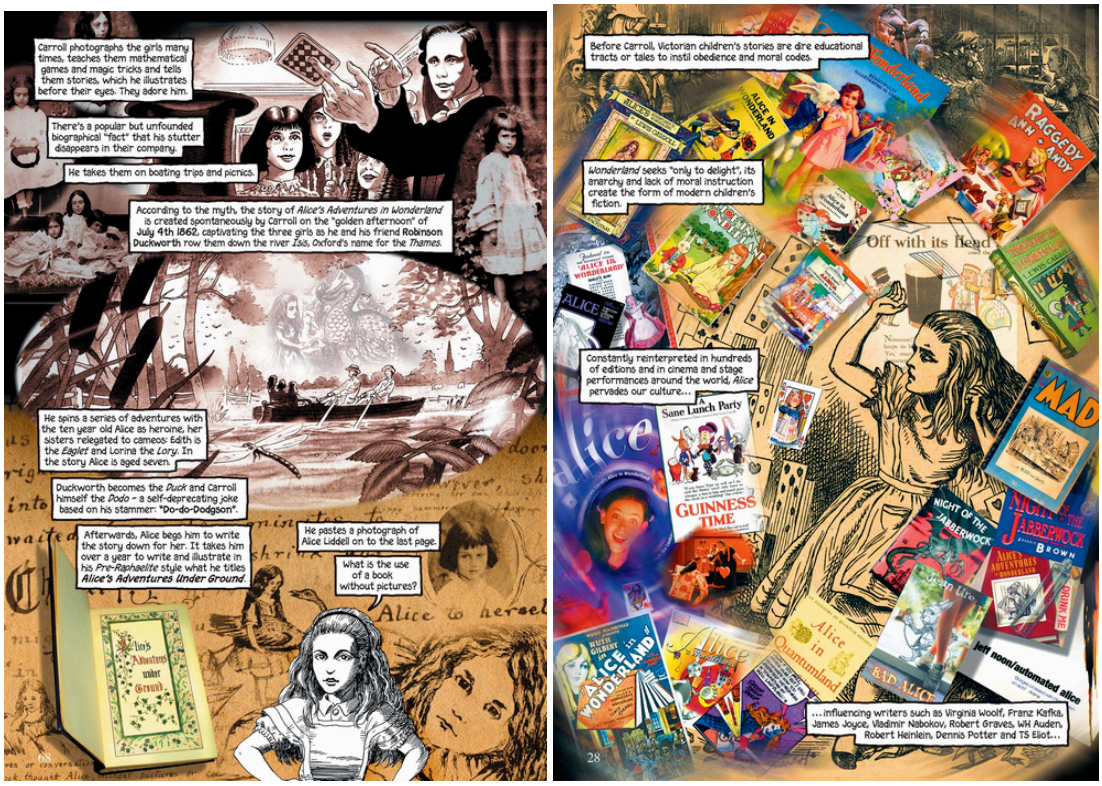


Figura 42: páginas de *Alice In Sunderland*.

Fonte: TALBOT, 2007.

Nas imagens acima há imagens do primeiro livro de Alice, *Aventuras de Alice debaixo da terra*, no manuscrito de Lewis Carroll como pode ser visto como imagem de fundo. No fundo também está a fotografia de Alice Lidell inserida no livro. Na imagem está uma montagem com diversas obras de adaptações dos livros de Carroll junto com um desenho de John Tenniel.

Em outras páginas, as colagens realizadas exploram fotografias relacionadas ao assunto, porém, de forma subjetiva. Até mesmo molduras são utilizadas nessas colagens e sobreposições. Na página trinta (FIG. 43), sobre Lewis Carroll, há uma moldura antiga em volta de seu retrato, assim como um recorte de um mapa da cidade de Sunderland ao fundo. Os recortes que funcionam como parte da narrativa são os de jornais e cartazes, inclusive com cor e textura de papeis antigos ou envelhecidos, com manchetes de jornais ou mesmo, pastiches de recortes, em que o coelho branco aparece como uma brincadeira de referências, junto a anúncios de jornais. Outra fonte de objetos para colagem são materiais publicitários, cartões postais, e principalmente, capas de livros da personagem Alice e outros materiais referentes as histórias dessa personagem como fotografias de apresentações teatrais e estátuas, assim como fotografias de Alice Liddell,

considerada a fonte de inspiração de Carroll para criar a personagem Alice. O uso da colagem e da sobreposição das imagens junto aos recursos de linguagem das histórias em quadrinhos e da criação de textos mistos e intermidiáticos revela uma estrutura de narrativa visual com diferentes graus de leitura.



Figura 43: página 30 de *Alice In Sunderland*.

Fonte: TALBOT, 2007.

Rosalind Krauss, em seu capítulo sobre pastiche na obra de Pablo Picasso, no livro *Os Papéis de Picasso* (2001), em certo momento discorre sobre a questão da colagem. Sobre a colagem em seu estudo sobre Pablo Picasso, Rosalind Krauss escreve:

> A colagem rompe essa homogeneidade tanto no plano literal, porquanto uma miscelânea de coisas diferentes realmente se reúne na superfície do quadro, como também no plano semiótico, uma vez que a peça de colagem acrescentada funciona como um substituto miniaturizado, ou símbolo, para a superfície da obra como um todo. (KRAUSSS, 2006, p. 183).

O uso da colagem torna o texto intermidiático e intertextual, pois ao mesmo tempo que referencia outras obras e mídias, não há como separar a proposta de referências intermidiais da intertextualidade. Essas referências exigem do leitor atenção aos detalhes e as imagens e montagens, que não inseridos por acaso, e sim, cuidadosamente estudados em sua disposição e relação sígnica com o texto trabalhado e sua narrativa visual.

Como a obra de Bryan Talbot explora tanto a colagem, como o pastiche, torna-se relevante seu exemplo, uma vez que a colagem em *Alice In Sunderland*, explora diversos tipos de imagem e mesmo objetos, como também o artista que dispôs de meios tecnológicos refinados para criar suas sobreposições, recortes e fusões, assim como aplicações específicas de cor, da mesma forma que McKean também dispõe da colagem em sua própria obra. Talbot explora tanto a cor local, como a manipulação da cor em diferentes páginas, para enfatizar em alguns momentos as tonalidades em azul e em outros, cores quase monocromáticas, combinadas com tons amarelados.

Na obra *Alice In Sunderland* há um jogo de referências e apropriações intertextuais que explora o uso da colagem desde recortes até composições em colagens digitais. Além, dessa apropriação de outras fontes de imagens como as capas, nas quais encontramos palavras, recortes já mencionados e desenhos e ilustrações, o autor explora o pastiche do trabalho de outros artistas, em destaque para o de John Tenniel, em que os personagens de Lewis Carroll, desenhados no estilo desse ilustrador, interagem com os criados por Bryan Talbot. Entre esses elementos apropriados e inseridos estão descrições e ilustrações dos livros de Alice de cenários, personagens e objetos com os quais a personagem de Lewis Carroll interage. Entre eles, pode-se apontar como exemplos o bolo e a bebida que a fazem mudar de tamanho, o muro do poço de Humpty Dumpty, o próprio Humpty Dumpty, o chapeleiro louco e outros (FIG. 44). Essas apropriações dos elementos dos livros de Lewis Carroll também podem ser consideradas transposições intersemióticas, realizadas através do pastiche nos desenhos de Bryan Talbot, por se tratar de elementos característicos desses livros em uma referência direta, levados para uma nova forma de linguagem que é a dos quadrinhos, e

transpostas em uma nova obra, como a fotografia do personagem da morsa e as diferentes figuras de Humpty Dumpty.

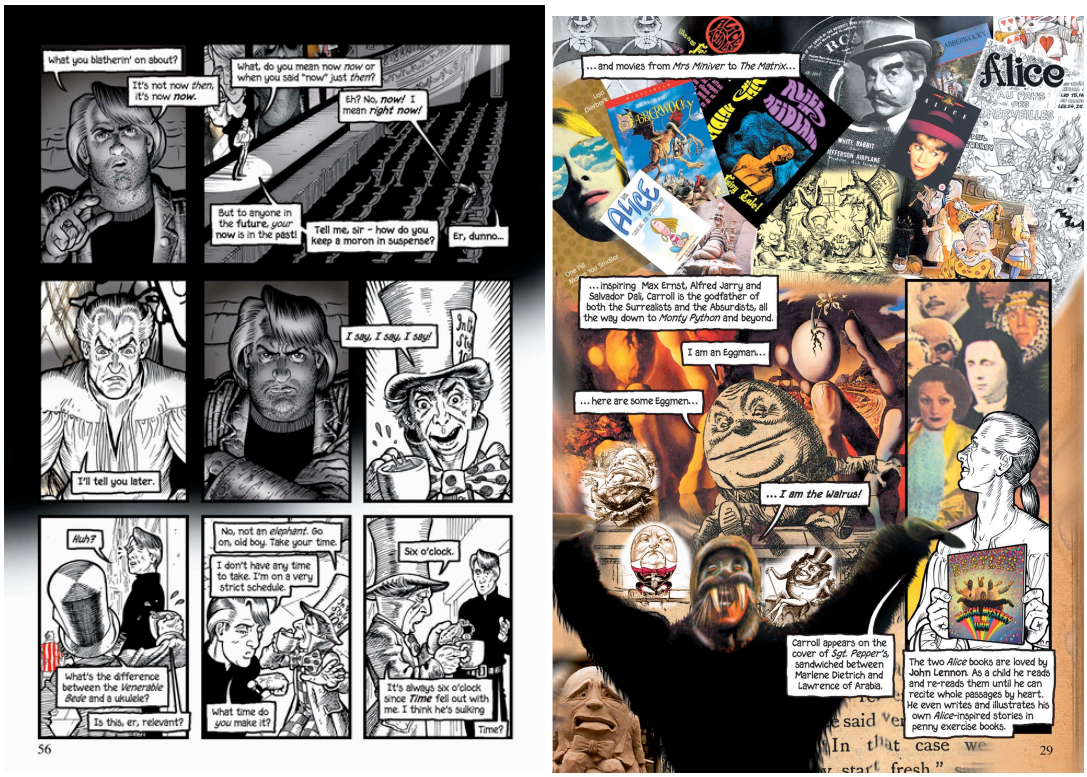


Figura 44: Página 59 (esquerda): Diálogo do personagem Bryan Talbot espectador com o chapeleiro louco, pastiche do desenho de John Tenniel.
Página 29 (direita), colagens e sobreposições de capas dos livros de Alice, recortes publicitários, recortes de ilustrações, fotografia de um ator vestido de morsa e a imagem de Humpty Dumpty no centro, feita por John Tenniel, recortada e inserida na página junto com outras imagens de Humpty Dumpty sentado no muro do poço.
Fonte: TALBOT, 2007, p. 04 e p. 29



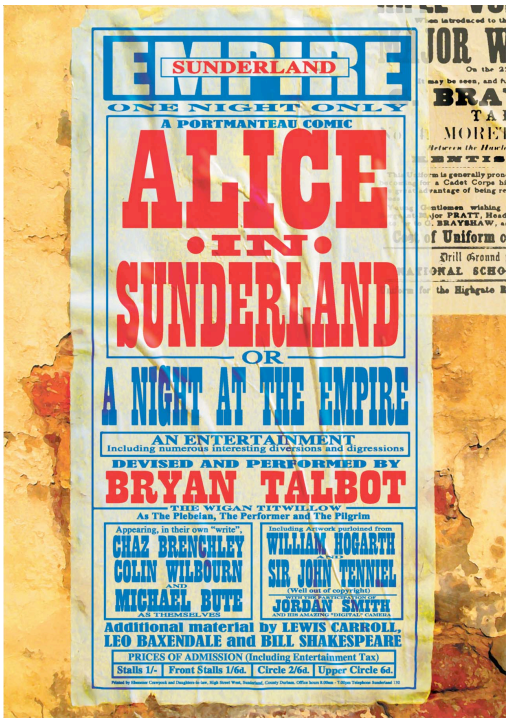


Figura 45: Capa do livro *Alice In Sunderland* (esquerda)
Folha de rosto do livro (direita). Fonte: TALBOT, 2007.

A história no livro é apresentada como um espetáculo no Empire Theater em Sunderland, que de fato existiu. Nas primeiras páginas é colocado um cartaz sobre a noite de entretenimento a ser apresentada (FIG. 45). Colada sobre outro cartaz e sobre uma parede, onde se é possível perceber a referência a textura de um muro. Nesse ponto, o artista apresenta a sua obra como um texto intermidiático, que utiliza o texto como imagem e explora o uso da tipografia. O cartaz sobre o espetáculo é feito em estilo de composição gráfica do final do século XIX, utilizando tipografia de serifa grossa, ou *slab serif*, que ocupa todo o espaço do cartaz, alternando os tamanhos e pesos das letras, dando destaque para o nome do evento e para o nome do autor como apresentador. Em toda a obra, o artista irá utilizar informações dispostas em fotografias, colagens, cartazes, capas e mesmo lápides e placas para fornecer dados relevantes para o leitor.

A obra tem as páginas iniciais com as características de um livro antigo, com a aparência de um papel manchado pelo tempo. O uso do pastiche sobre o trabalho e estilo de John Tenniel está presente em toda a obra. O autor também faz uso da metalinguagem em alguns momentos para revelar o processo de produção de sua obra visual e seu processo de criação, assim como realiza um jogo narrativo intrincado entre seus vários "eus" representados. Como na página 94, em que há dois Bryans Talbots

representados, o apresentador que está sendo desenhado pelo peregrino, e nos próximos requadros, é revelado o estúdio do artista em fotografia, assim, como a parte do roteiro escrito, de que se trata aquela página e o que deverá estar no painel seguinte, ou seja, a próxima ação do peregrino (FIG. 46, 47).



Figura 46: Detalhe da página 94 (esquerda), quarto requadro, colagens de roteiro, objeto, imagem de fotografia de Alice Liddell ao fundo, revistas sobre Alice dispostas ao fundo, ilustração. Recorte da página 94 (direita) revelando a composição de cinco requadros e detalhe do roteiro da obra no quinto requadro.
Fonte: TALBOT, 2007, p. 94



Figura 47: Bryan Talbot "apresentador", o "plebeu" e o autor
Fonte: TALBOT, 2007, p. 185

O livro, por ter a característica de remeter a um espetáculo, possui também, como nas apresentações mais extensas, um intervalo, inserido no meio do livro, em uma página preta, em estilo antigo, como o intervalo feito nas apresentações cinematográficas, com desenhos de riscos sobre o fundo preto e a palavra "intermission" em tipografia de serifa grossa emoldurada por elementos decorativos. Essa página de "intervalo", localizada em uma página ímpar (TALBOT, 2007, p. 129), interrompe o ritmo da leitura, e na página seguinte, o próprio personagem Bryan Talbot, espectador, se sente interrompido em sua narrativa e faz seu próprio intervalo para comprar uma bebida com um dos personagens de Lewis Carroll, que é responsável pelo bar, representado em um pastiche de John Tenniel. O próprio livro interage com o ritmo da leitura como em um espetáculo, tendo no leitor, um espectador a ser apresentado à obra e guiado por esse percurso narrativo. É interessante apontar a relação do livro de Talbot com a obra de McKean e Gaiman, *The Tragical Comedy or The Comical Tragedy of Mr. Punch*, em que também há um espetáculo sendo encenado e apresentado ao protagonista da história, porém, as tramas da peça interagem com as tramas do personagem em diferentes momentos. Em certos momentos da narrativa, há a sugestão de que a vida do próprio protagonista é uma peça de teatro de sombras sendo assistida, enquanto ele próprio seria um espectador da peça de Mr. Punch.

A obra de Bryan Talbot é uma narrativa visual que explora o uso da imagem e do texto intermidiático em diversas formas, desde a transposição intersemiótica, em que ilustra momentos do texto escrito, e em outros insere elementos próprios da obra de Lewis Carroll e das ilustrações de John Tenniel, como o uso do pastiche, em que incorpora estilos como se houvesse mais de um artista e autor para o livro. Essa relação com o pastiche e suas referências a estilos de outros artistas, como homenagens e apropriações, e mesmos paralelos históricos, revela uma obra com diferentes graus de leitura e complexização da imagem, em que o leitor/espectador crítico deve estar atento para as inúmeras informações dispostas e suas referências.

A relação da palavra e da imagem está profundamente entrelaçada no livro *Alice In Sunderland*, tornando-o uma obra intermidiática que explora recursos da linguagem das histórias dos quadrinhos, narrativas gráficas, o uso da palavra como imagem, e imagens e composições elaboradas. Esse jogo de linguagens e elementos, assim como informações dispostas tanto visualmente, quanto verbalmente, permite análises e interpretações subjetivas de uma história cuja leitura do texto intermidiático é uma

leitura simultânea de texto verbal disposto em balões e legendas e fragmentações e partes de textos verbais dispostos em fotografias, recortes e imagens de fundo.

A linguagem dos quadrinhos evoluiu em seus elementos e formatos que podem ser observados como o uso de requadros, de balões, tipografias especiais destinadas aos quadrinhos, onomatopeias e legendas. Porém, uma vez consolidado esse formato, e amplamente utilizado, alguns artistas optaram por buscar experimentações dentro dessa linguagem e desses elementos, buscando uma mudança no que seria o quadrinho tradicional e passando para composições, imagens e elementos que fariam releituras do que seria considerado tradicional, como pode ser observado em *Jimmy Corrigan: o garoto mais esperto do mundo*. Artistas e escritores como Neil Gaiman, Dave McKean e Bryan Talbot inovaram na forma de contar histórias em quadrinhos explorando diferentes técnicas e elementos narrativos um pouco distintos dos tradicionais requadros e composições.

Outro aspecto a ser observado é a relevância que as histórias em quadrinhos e as ilustrações podem ter em termos de preservação da memória. Por serem textos mistos e intermidiáticos, por suas características verbais e visuais, as obras em quadrinhos podem ter um papel além de contar histórias. Um lado importante relacionado às histórias em quadrinhos, discutido por Will Eisner, é sua possibilidade de passar uma ideia, em que o autor possui uma responsabilidade (EISNER, 2005, p. 4). Esta característica, por causa da forma como a história em quadrinhos é lida e percebida, a leva a ser um meio interessante para relatos biográficos. Apesar dos trabalhos citados serem de criação e ficção, as questões levantas por Eisner sobre a influência dessa forma de linguagem podem ser consideradas para este estudo. Além de Eisner, Art Spiegelman, já citado anteriormente, coloca a linguagem dos quadrinhos como uma forma interessante de tratar conteúdos biográficos. Como a presente pesquisa discute a relação de produção e percepção de textos mistos e intermidiáticos, é importante ressaltar como essa forma de expressão, podem relacionar ideias e conteúdos de forma a chamar a atenção do leitor, sensibilizando-o. Pois, como esclarece Eisner (2007), é responsabilidade do autor, a forma como se manifesta e difunde uma ideia. A influência e a maneira como se cria uma imagem, devem ser vistos com atenção. E em termos de legibilidade da história, as obras em quadrinhos em muito contribuem através de textos mistos e intermidiáticos, para expressarem a literatura de testemunho. Este é um ponto a ser visto, a seguir, mesmo que de forma breve. A influência que uma obra em

quadrinhos pode ter, devido ao seu formato e sua linguagem, é relevante para este estudo, sobre seu surgimento e desenvolvimento, considerando seus aspectos intermidiáticos, pois são eles que possibilitam uma leitura dinâmica e tanto visual, quanto verbal, dos fatos narrados pelos autores.

2.3.3 A relevância dos quadrinhos como forma de expressão

As histórias em quadrinhos passaram por diversas transformações, tanto na consolidação de uma linguagem visual própria, como de estruturas narrativas que aliam a palavra e a imagem, em que uma complementa a outra. O testemunho narrado dessa forma, não apenas trabalha o texto escrito, como é responsável pelas imagens que apresenta. O relato do sobrevivente apresentado em uma narrativa visual que explora tanto a imagem como o texto escrito não poderia ser apresentado de outra forma, pois o texto escrito apenas, ainda sem as imagens, possibilitaria outras formas de entendimento. No caso do testemunho, a representação visual se faz presente através das imagens contundentes. Essa abordagem do assunto é relevante ao se tratar de uma forma de analisar a linguagem dos quadrinhos e sua forma de manifestação em relação aos autores. As obras aqui estudadas, como *Maus*, de Art Spiegelman e *Gen, pés descalços* de Keiji Nakazawa, são obras de referência para trabalhos autorais e separa a criação e desenvolvimento, do trabalho prático, por sua forma de trabalhar a narrativa visual e seu processo criativo. Outras obras, de conteúdos biográficos, que também se destacaram entre as publicações do gênero autobiográfico são *Persépolis* (2000), *Epiléptico* (2007), *Fun Home* (2006) e *Retalhos* (2003. *Persépolis,* de Marjane Satrapi, é um romance em francês, autobiográfico, caracterizado como um *roman grafique*, ou romance gráfico, retratando a infância da autora até sua vida adulta no início do Irã durante e após a revolução islâmica. Na obra *Epiléptico*, de David B. (pseudônimo de Pierre-François Beauchard), o autor relata fatos de sua vida e de sua convivência com o irmão que sofria de epilepsia. Já na obra *Fun Home*, de Alison Bechdel, a autora apresenta momentos de sua infância e da juventude, principalmente sua relação com seu pai. Outra obra que aponta para as questões da juventude e relações familiares é *Retalhos* (*Blankets*), de Craig Thompson de 2003. Thompson também é o autor do livro em quadrinhos *Habibi* (2012), que explora textos mistos e intermidiáticos, relatando

uma história épica e a relacionando às histórias de seus personagens com história da escrita e histórias da Bíblia.

Em *Habibi*, os textos são intermidiáticos no sentido de combinação de mídias e também de fusão de mídias, pois o autor revela, através dos desenhos a história da escrita árabe, desenhando as letras junto com a história. Outra característica é que, seguindo a tradição muçulmana de preencher elementos decorativos como molduras, paredes e outros elementos com letras, o autor preenche elementos do livro com letras árabes. Algumas páginas de um único painel são preenchidas com uma combinação de mídias que leva a uma fusão da ilustração com o texto verbal (FIG. 48, 49, 50, 51). *Habibi* relata situações trágicas vividas por seus personagens em um cenário desolado. Uma obra em quadrinhos pode relatar situações fictícias ou reais, no caso dos relatos biográficos, mas por suas características de combinação de mídias e de apresentar texto e imagem, o seu impacto sobre o leitor é uma experiência de leitura distinta de um texto literário.

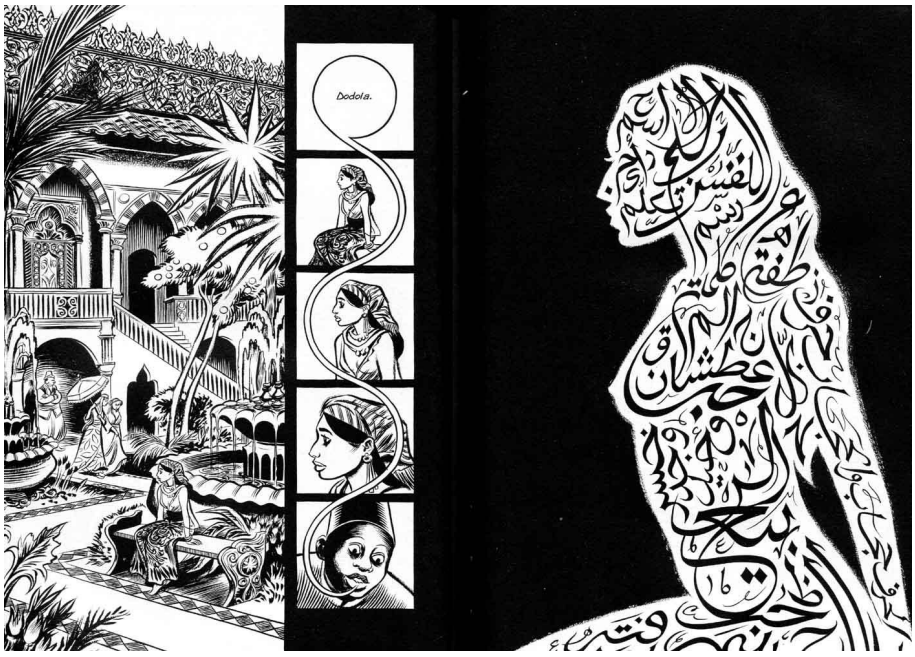


Figura 48: *Habibi*, 2012, de Craig Thompson.

Fonte: THOMPSON, 2012, p. 404-405



Figura 49: *Habibi*, 2012, de Craig Thompson.

Fonte: THOMPSON, 2012, p. 16-17



Figura 50: *Habibi*, 2012, de Craig Thompson.

Fonte: THOMPSON, 2012, p. 179

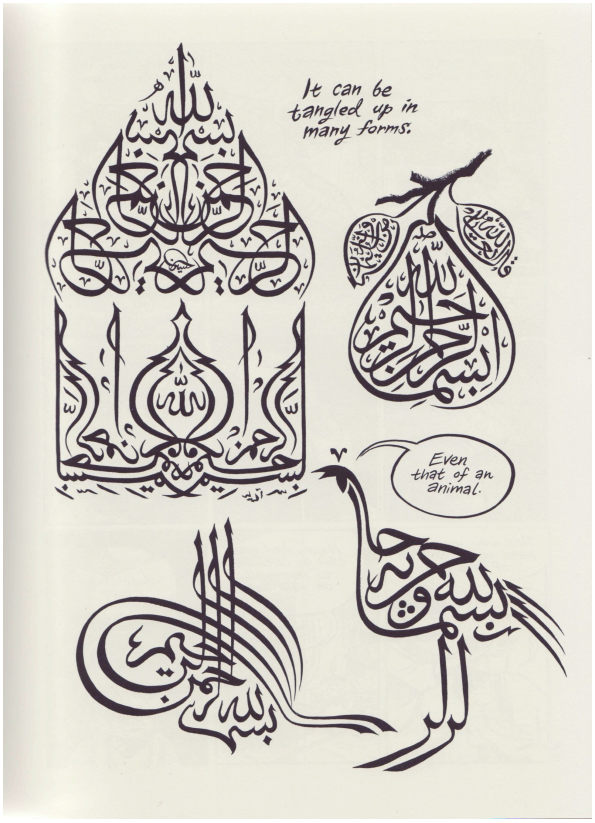


Figura 51: página de *Habibi* de Craig Thompson.

Fonte: THOMPSON, 2012, p. 38

A forma como o sofrimento se apresenta graficamente não precisa de tradução, ele pode ser percebido através da experiência do leitor, ou espectador, com a dor, ou mesmo causando empatia. Aby Warburg, em seu *Atlas Mnemosyne* (1924 a 1929) (FIG. 52), mostra, através de pranchas de madeira cobertas por tecido preto, imagens diversas em grupos de pranchas onde ele divide, segundo a sua teoria acerca das imagens, como a *Pathosformel* da dor. Ou seja, a imagem do *pathos,* relacionada ao sofrimento humano, como uma fotografia da escultura de *Laocoonte*, o corpo retorcido e prisioneiro. Em *Maus*, Art Spiegelman mostra as bocas abertas em gritos sem som dos prisioneiros incendiados vivos no campo de concentração de Auschwitz (FIG. 53). Outro relato biográfico, é a obra *Gen, pés-descalços: Uma história de Hiroshima*, baseado na experiência de Kenji Nakazawa, sobrevivente da bomba de Hiroshima, é possível observar as mesmas formas de representação da dor e do desespero (FIG. 54). A combinação de mídias, do texto verbal e do texto não-verbal revela uma narrativa que se complementa. O leitor não necessita de explicações verbais para o que ocorre na

imagem. A combinação de mídias nos quadrinhos, além de ser parte da linguagem dos quadrinhos também pode ser uma linguagem intermídia.



Figura 52: Painel 6: Pathos sacrifício, dor; *Laocoonte* no centro; As fórmulas de gestos que expressam os aspectos opostos do sacrifício: a imagem ativa do carrasco (Ajax; Maenad-sacerdote e sacerdotisa, dança ritual: dança do sacerdote e do Maenad; dança funeral; 'dance' de Aquiles em Skyros) imagem vítima passiva (como sacerdote Laocoonte sacrificado; Polyxena, Cassandra). Fonte: *Atlas Mnemosyne* (1924 a 1929). Aby Warburg. WARBURG, 2010.

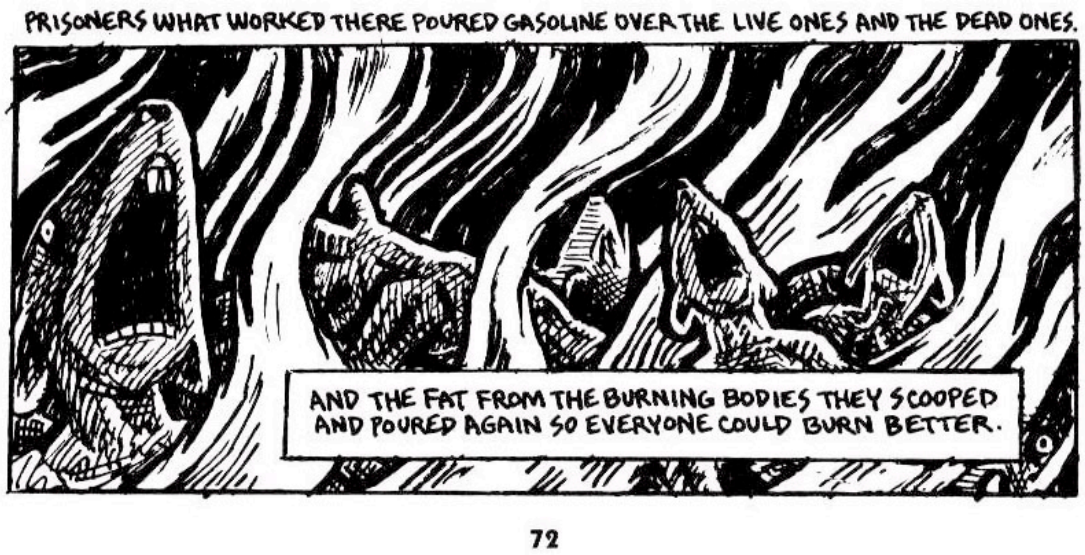


Figura 53: página 72, *Maus* de Art Spiegelman, volume 2: Recorte - quadrinho que revela os prisioneiros que deveriam morrer na câmera de gás e após, serem incinerados. Porém, alguns não morriam na câmera de gás e eram queimados com gasolina junto com os mortos, quando não havia mais espaço no crematório.
Fonte: SPIEGELMAN, 1989, p. 72



Figura 54: *Gen - pés descalços* (Nakazawa, 1990). Recorte, após a bomba que atingiu Hiroshima, a casa da família desmorona e parte dos familiares ficam presos nos destroços, logo após, começa um incêncio.
Fonte: NAKAZAWA, Keiji. *Barefoot Gen*: a cartoon story of Hiroshima. San Francisco: Last Gasp, 1990.

As imagens causam um impacto no leitor que acompanha a narrativa visual, com corpos retorcidos, bocas abertas e a representação do sofrimento em suas diversas maneiras. O que nos remete às palavras de Primo Levi de registrar em nossa memória, ou seja, nosso conhecimento, os fatos que ocorreram, do que seres humanos fizeram contra a humanidade de outros. Como Didi-Huberman escreve: "O artista e o historiador teriam, portanto, uma responsabilidade comum, tornar visível a tragédia (para não apartá-la de sua memória)". (DIDI-HUBERMAN, 2012, p.214) e ainda completa:

> Porque a imagem é outra coisa que um simples corte praticado no mundo dos aspectos visíveis. É uma impressão, um rastro, um traço visual do tempo que quis tocar, mas também de outros tempos suplementares (...) que não pode, como arte da memória, não pode aglutinar. (DIDI-HUBERMAN, 2012, p.216).

Há uma relação do cuidado com a preservação da memória e de registro junto com a preocupação com a legibilidade da história, através de relatos, testemunhos de sobreviventes, e imagens e filmes. Os fatos ocorridos devem ser preservados como nas maneiras citadas, inclusive, de forma a manter a sua autenticidade, uma vez que ocorre de certos grupos negarem a própria história, buscando apagar seus vestígios.[25] O sobrevivente que registra os fatos ocorridos de forma biográfica e ainda alia o uso da imagem, criada por ele, ou no caso de *Maus*, por um filho de sobrevivente que faz o registro dos fatos ocorridos com o pai, reafirma essa legibilidade, e essa conexão com o passado, mas sob novas perspectivas: "Uma imagem bem olhada seria, portanto, uma imagem que soube desconcertar, depois renovar nossa linguagem, e portanto nosso pensamento". (DIDI-HUBERMAN, 2012, p.216).

Annette Wierviorka, sobre a questão da memória e dos campos de concentração, citada por Didi-Huberman em seu capítulo *Remontages du temps subi* em *L'oiel de l' historie* (2010), revela que toda tentativa que parte das imagens/narrativas canônicas

[25] Como ocorreu na Inglaterra quando a editora Penguin Books e a professora de história Déborah Lipstadt, da Universidade Emori, de Atlanta, foram processados pelo historiador britânico David Irving que negava o Holocausto ocorrido na Segunda Guerra Mundial. O historiador disse que havia sido difamado pela professora e pela editora. Uma das argumentações apresentadas no processo era a negação de que Auschwitz teria sido um campo onde ocorreram mortes de judeus. O livro publicado pela editora Penguin de autoria de Deborah Lipstadt é "Denying the Holocaust: The Growing Assault on Truth and Memory" (Negando o Holocausto - O Crescente Ataque à Verdade e à Memória). Em seu livro, "Lipstadt descreveu Irving como "um dos mais perigosos porta-vozes da negação do Holocausto" e disse que ele minimiza a responsabilidade de Adolf Hitler no massacre de 6 milhões de judeus". WREN, S. Christopher. Revisionista sofre derrota em tribunal. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mundo/ft1204200010.htm>

sobre o acontecido é problemática, justamente, por repousar em uma espécie de fascínio perverso pelo horror, em um gosto mortal pelo passado e, sobretudo, na instrumentalização política das vítimas. Palavras e termos como câmara de gás, seleção, tortura, não pertencem à realidade viva – são ruínas que fazem parte de uma outra temporalidade abandonada no curso da história, de uma história desconectada do tempo presente. Nesse sentido, "Auschwitz, de pouco em pouco, encontra-se cada vez mais desligado da história que o produziu"[26] (WIERVIORKA *apud* DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 12).

Segundo Didi-Huberman, para que ocorra a *des-saturação* da memória é preciso observar que:

> [...] reinventar, de fato, uma arte da memória capaz de tornar legível o que ocorria nos Campos, é necessário, especialmente, o trabalho conjunto sobre os diversos escritos, incluindo os testemunhos dos sobreviventes e as fontes de documentação visual a fim de que os historiadores de hoje entendam a necessidade de dar uma atenção mais específica ao material contextual, ainda que o material seja falho e que a evidência agrave o risco de uma má-interpretação.[27] (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.12)

Quando se aponta a importância do testemunho de sobreviventes, seus relatos e a documentação visual, não se pode deixar de lado a manifestação artística, que também tem a sua importância plástica enquanto imagem e remete a um estado emocional. Este estado pode ser ligado à catarse da dor e do sofrimento, como uma memória visual baseada na experiência e no conhecimento daquilo que passou, despertando a empatia no leitor ou espectador. Para o sobrevivente era difícil relatar os ocorridos dentro do campo e fora, as experiências passadas e o sofrimento, o que não deixa de lado a legibilidade desses relatos. Para o sobrevivente, a forma de poder relatar o acontecido possui uma importância, como mencionado por Primo Levi (1947), de que isso aconteceu.

Outros sobreviventes escreveram obras para relatar a experiência nos campos de concentração e extermínio e um dos relatos diretos mais comoventes é a obra *É isto um*

---

[26] «Auschwitz est de plus em plus déconnecté de l'histoire qui l'a produit. » (WIERVIORKA *apud* DIDI-HUBERMAN, 2010, p.12)

[27] «Réinventre, em somme, um art de la mémoire capable de rendre lisible ce que furent les camps en faisant, notamment, travailler ensemble les sources écrites, les témoignages des survivants et la documentation visuelle à laquelle les historiens comprennent aujourd'hui qu'il faut accorder une attention aussi spécifique que contextuelle, alors même que son matériau déroute ou que son apparente évidence aggrave le danger de mésinterprétation. » (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.12)

homem? (1947) de Primo Levi, sobrevivente de Auschwitz, que mostra a importância de passar essas experiências para as próximas gerações, conscientizando sobre os perigos do ódio e da ignorância e também revelar esse lado da natureza humana, apesar de que, segundo o próprio autor: "Na nossa linguagem não há palavras para expressar este crime (...)" (LEVI, apud, PATRICK, 2009, p. 450). A experiência de sobreviver a um campo de concentração nazista levou o autor, segundo Richard Cavendish, a uma necessidade de registrar os momentos vividos: Levi disse que ficara com uma vontade irresistível de escrever, não só por obrigação moral, mas por necessidade psicológica. Descrevendo-se como 'um homem que caiu num turbilhão e saiu dele mais por sorte do que por virtude' (...) (LEVI, apud, PATRICK, 1996, p. 450).

Existe uma urgência em narrar os fatos vividos, segundo Primo Levi:

> Muitos, pessoas ou povos, podem chegar a pensar, conscientemente ou não, que 'cada estrangeiro é um inimigo'. (...) Enquanto a concepção subsistir, suas consequências nos ameaçam. A história dos campos de extermínio deveria ser compreendida por todos como sinistro sinal de perigo. (LEVI, 1988, p. 7)

Primo Levi ainda alerta no poema *É isto um homem?*:

> Pensem que isto aconteceu:
> eu lhes mando estas palavras.
> Gravem-na em seus corações,
> estando em casa, andando na rua,
> ao deitar, ao levantar;
> repitam-nas a seus filhos.
> (LEVI, 1988, p.9)

A memória deve ser preservada e os jovens podem ser educados sobre esses fatos ocorridos. Uma das formas encontradas é a narrativa visual por suas características e o impacto da linguagem aliada ao texto escrito e à imagem.

Essa relação palavra e imagem que ocorre nos quadrinhos torna a narrativa dinâmica e no caso de histórias de sobreviventes, podem se tornar relatos crus e diretos sobre as atrocidades vividas ou podem ser parábolas de pesadelos de guerra, com testemunhos contundentes que envolvem o leitor nas situações descritas. Os quadrinhos enquanto linguagem para difusão de histórias reais é um importante meio, pois, envolve o leitor, chama a atenção com, por exemplo, imagens de pessoas comuns vivendo em meio a escombros de guerra, e traça panoramas sobre diferentes culturas e costumes,

como é o caso de *Persépolis* (2000), que mostra para o leitor uma visão pessoal da artista sobre o Irã e sua história (FIG. 55).



Figura 55: Persépolis de Marjane Satrapi. Página 279: Recorte; quadrinho: "Naquele dia aprendi uma coisa fundamental: só podemos ter dó de nós mesmos quando ainda é possível suportar a infelicidade... quando ultrapassamos esse limite, o único jeito de suportar o insuportável é rir dele."
Fonte: SATRAPI, M. **Persépolis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

A linguagem dos quadrinhos, por desenvolver uma narrativa visual, pode difundir ideias, fatos e histórias de uma forma que seja graficamente e textualmente interessante para o leitor. Artistas de diferentes partes do mundo utilizaram esse meio de comunicação como catarse de fatos vividos e presenciados por eles próprios ou por seus pais e parentes, dando vazão a sentimentos como raiva, medo, ou mesmo, numa forma de busca pela compreensão dos fatos ou de entendimento da natureza humana. Através dos quadrinhos autorais e biográficos também procuraram conscientizar os leitores sobre a experiência da guerra, da sobrevivência, do preconceito em diversas formas, de regimes ditatoriais, da ignorância e do ódio.

O século XX foi marcado por inúmeros conflitos ao redor do mundo, sendo alguns relacionados a tragédias, entre elas o holocausto na Segunda Guerra Mundial, que compreendeu o assassinato sistemático de milhões de judeus pelo regime nazista, chamado como a solução final. Campos de concentração e extermínio foram palcos de assassinatos em massa de diversas formas, como fuzilamento ou câmaras de gás. Outro

ponto marcante da Segunda Guerra foi o lançamento das bombas atômicas de Hiroshima e Nagasaki, que em instantes provocou a destruição dessas cidades japonesas. Porém, uma tragédia maior ainda aguardava os sobreviventes dessas bombas na forma da radiação nuclear. Pessoas que sobreviveram a essas tragédias procuraram contar sua experiência através da literatura, cinema, arte e quadrinhos.

Filhos de sobreviventes buscaram se expressar para compreender o sofrimento vivido por seus pais. Este é o caso de Jean François Steiner, com a obra *Treblinka: a revolta de um campo de extermínio* (1966), que foi escrita a partir de uma pequisa para compreender o que seus pais passaram em um campo de extermínio. Sobreviventes buscaram passar adiante sua história, para conscientizar as pessoas sobre as consequências que podem trazer a disseminação do ódio e da ignorância. Art Spiegelman escreveu *Maus*, dividido em duas partes, contando a história de seus pais, ambos sobreviventes de Auschwitz (FIG. 56). O autor criou uma metáfora colocando os judeus como ratos, os alemães como gatos e os poloneses como porcos. Por essa obra, foi o primeiro quadrinista a receber o Prêmio Pulitzer de literatura em 1992. A obra retrata e personifica o horror da guerra, do holocausto, da fome, da perseguição, do racionamento e do medo de uma forma que se utilizasse personagens humanos não poderia ser abordada como foi e não alcançaria o mesmo impacto (SABIN, 1996, p. 188). Numa tentativa de compreender melhor seus pais, o autor ainda lidava com diversos sentimentos que coloca na obra, desde memórias de sua infância até relatos diretos de seus pais e sua história, desejando captar e compreender a fundo a memória dos mesmos e sua superação em meio a tragédia e ao sofrimento (FIG. 16). Sobre a linguagem dos quadrinhos para tratar a literatura de testemunho ou relatos biográficos, Spiegelman elucida da seguinte forma:

> Os quadrinhos são um meio de expressão muito concentrado, transmitindo informações em poucas palavras e imagens-códigos simplificados. (...) Os quadrinhos tem mostrado sua habilidade em contar histórias de aventuras e ação ou humor, mas a pequena escala das imagens e a franqueza desse meio, que tem algo em comum com a escrita, permitem aos quadrinhos um tipo de intimidade que também os torna surpreendentemente adequados a autobiografias. (SPIEGELMAN, *In*: NAKAZAWA, 1999, p. 11)[28]

[28] SPIEGELMAN, Art. Prefácio: Os quadrinhos depois da bomba. In: NAKAZAWA, Kenji. *Gen - pés descalços: a vida após a bomba.* São Paulo: Conrad, 1999. p.11-13.

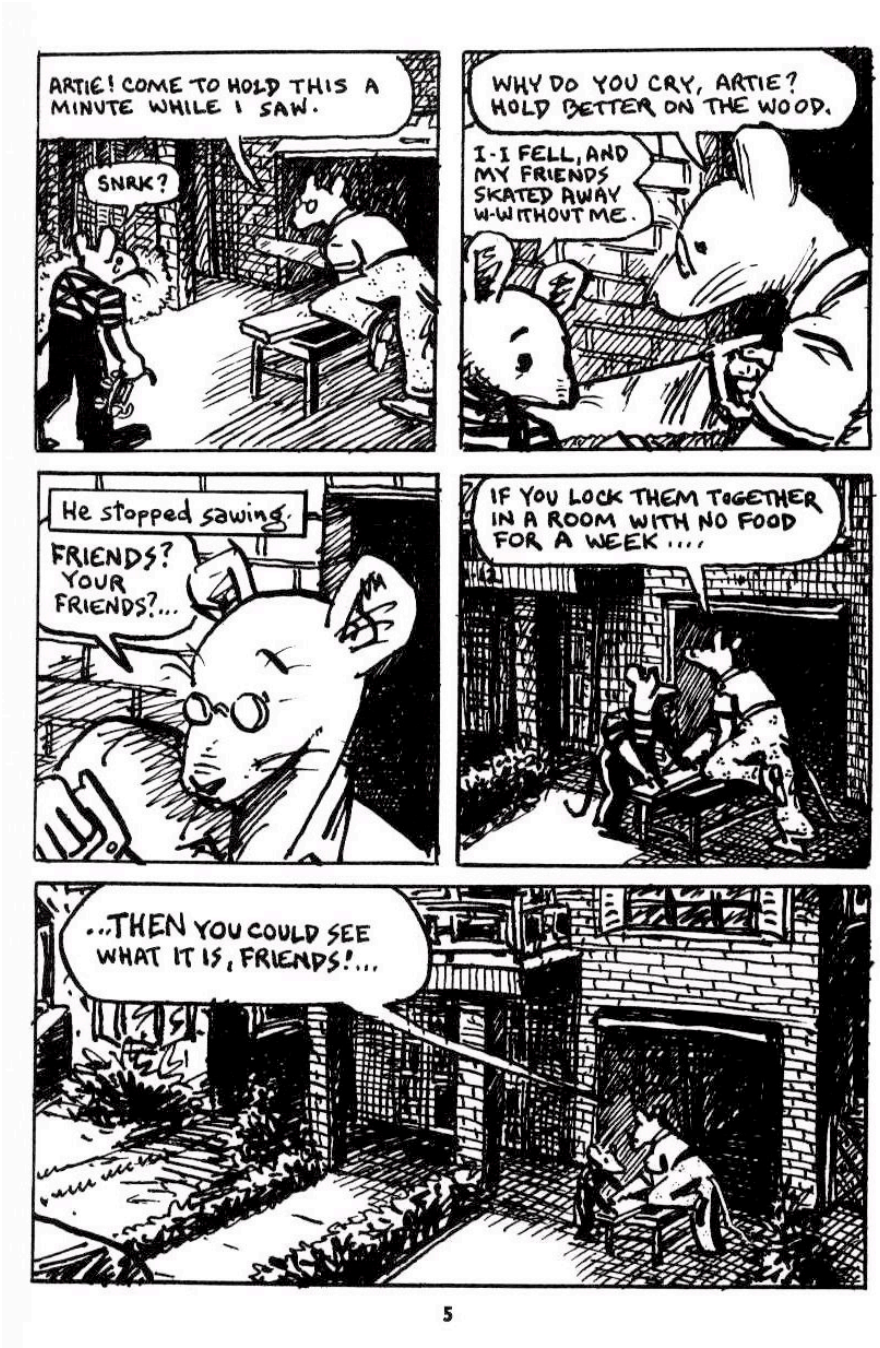


Figura 56: página 5, *Maus* de Art Spiegelman, volume 1: diálogo dos quadrinhos 3, 4 e 5: "Amigos? Tranque-os em um quarto sem comida por uma semana e, então, você verá o que é isso: 'amigos'!..."
Fonte: SPIEGELMAN, 1989, p. 5.

Outra obra signicativa de quadrinhos de sobreviventes é *Gen pés descalços: uma história de Hiroshima* de Keiji Nakazawa, sobrevivente da bomba atômica que caiu em Hiroshima na Segunda Guerra Mundial. Na época, o autor tinha sete anos, e sobreviveu em meio à destruição e à radiação nuclear. O livro contém relatos e desenhos vívidos,

crus e diretos das tragédias da bomba atômica, com pessoas com as peles derretidas devido à natureza da bomba. A obra foi publicada em séries entre 1972 e 1973 e posteriormente agrupada em volumes, e também adaptada para animação, filmes e uma ópera. Segundo o editor: "Esperemos que Gen sirva como mais um alerta do sofrimento que a guerra traz a pessoas inocentes e como documento único de uma fonte de desespero particularmente horrível: a bomba atômica." (NAKAZAWA, 1999, p. 9). A importância de passar as informações para as próximas gerações revela como os quadrinhos são uma mídia eficaz para esse propósito, assim como para provocar a reflexão nos leitores. Há um interessante paralelo ao oferecer a leitura de *Gen* aos jovens norte-americanos, uma vez que a bomba que caiu em Hiroshima, era uma bomba americana. Segundo Paula J. Paul no prefácio à edição norte americana:

> Para os americanos, *Gen* oferece uma rara oportunidade de despertar nossa consciência para a vida cotidiana do "inimigo" durante a Segunda Guerra Mundial. Introduzindo-nos na vida de uma família japonesa que tenta manter os valores humanos básicos durante a guerra, o livro nos possibilita uma identificação com pessoas que, através de um processo de desumanização, foram alvo da primeira bomba atômica. À medida que se lê a história, torna-se impossível não questionar o processo pelo qual nós, como seres humanos, negamos a humanidade a outros. (...) Ao ler este livro, os jovens que almejam vivenciar mais que as polaridades e conflitos de seu tempo, poderão se aproximar desse lado da experiência humana que inclue coragem moral e confiança mútua. (PAUL, Paula J. *In*. NAKAZAWA, 1999, p.15)[29]

Spiegelman, ainda aborda sua leitura de *Gen* da seguinte forma:

> *Gen* me assombra. A primeira vez que li *Gen* foi no final dos anos 70, pouco depois de ter começado a trabalhar em Maus, meu livro de quadrinhos sobre outro cataclisma central do século XX. Tive uma gripe naquela época e o li enquanto estava com febre muito alta. Gen cavou seu caminho em meio a um cérebro em chamas, com a intensidade de um delírio febril. Eu me peguei lembrando das imagens e acontecimentos dos livros de Gen com uma clareza que pareciam memórias da minha própria vida, ao invés da de Nakazawa. Nunca me esquecerei das pessoas arrastando suas peles derretidas enquanto caminhavam pelas ruínas de Hiroshima, dos cavalos em chamas galopando em pânico pela cidade, das larvas saindo das feridas do rosto dilacerado de uma garotinha. Gen lida com o trama da bomba atômica sem hesitação. (...) Reli os livros recentemente e fiquei feliz em descobrir que a energia de Gen emana não do meu estado febril, mas do próprio trabalho do autor. Ou, mais precisamente, emana de

[29] PAUL, Paula J. Prefácio à edição Norte-Americana. In: NAKAZAWA, Kenji. *Gen - pés descalços: a vida após a bomba.* São Paulo: Conrad, 1999. p.15-16.

> algo intríseco dos quadrinhos e dos eventos que Nakazawa vivenciou e retratou. (SPIEGELMAN, *In*. NAKAZAWA, 1999, p. 11)

A obra de Nakazawa é uma narrativa quase autobiográfica sobre um jovem sobrevivente da bomba. Sua história e a de sua família é contada retratando seus valores, ideais, a situação da guerra no Japão, a fome, os conflitos, o exército e diversas situações do dia a dia da família antes e depois da bomba, como a morte dos entes queridos e as doenças provocadas pela radiação. *Gen pés descalços* é baseado na própria vida do autor e contada de forma contundente. Perceber a dor e a superação e as experiências vividas ressalta os perigos de uma guerra atômica e de outras tragédias nucleares. O livro foi traduzido em diversos idiomas de forma a alcançar o máximo de leitores em diferentes países, difundindo inspiração e esperança para conscientização dos perigos de guerras e conflitos. Como Primo Levi (1988) descreve, é necessário não haver mais a ideia de "estrangeiros".

Os quadrinhos baseados em histórias de sobreviventes, relatos e testemunhos podem servir como fonte de inspiração para a união das pessoas, uma vez que o leitor pode sentir os dramas vividos pelos protagonistas dessas histórias reais, mesmo que em relatos mais realistas, colagens visuais ou parábolas. Os jovens leitores podem traçar seus próprios paralelos com as aventuras narradas por esses heróis, em suas histórias de superação, para refletir sobre a condição humana, e pelo combate ao ódio, preconceito, ignorância e violência, para que o que ocorreu no passado não ocorra novamente. E para que as pessoas ao redor do mundo se aproximem ao invés de se afastarem, seja em grupos nas escolas, ou em comunidades e fóruns na internet para o debate dessas ideias e discussão desses testemunhos, como ocorre com o projeto Gen, em que estudantes de várias partes do mundo se esforçam para a tradução da obra de Keiji Nakazawa para mostrar a força dessa narrativa. Histórias que se contadas de outra forma talvez não tivessem o mesmo impacto que os quadrinhos alcançam ao unir texto verbal e não verbal em uma combinação de mídias ou mescla de mídias. Os quadrinhos podem envolver os leitores de uma maneira diferente de um texto literário, pois as imagens trabalhadas pelos artistas e autores expressam seus conflitos e dores unidos ao texto verbal. Essa mídia possui um amplo alcance que pode ser utilizado para trazer testemunhos de conflitos e sua cruel condição, de modo que haja reflexão e

aproximação entre as pessoas e não o distanciamento em relação ao sofrimento do outro.

É possível perceber que a sintaxe dos quadrinhos surgiu através das décadas e que vários artistas contribuíram para seu desenvolvimento. Para este estudo é necessário uma visão mais detalhada sobre as conceituações das histórias em quadrinhos, suas relações com os estudos da intermidialidade e o surgimento de sua linguagem "entre mídias".

3 UM OLHAR SOBRE QUADRINHOS DE DAVE MCKEAN E NEIL GAIMAN

As obras escolhidas para análise neste estudo são *Os lobos dentro das paredes* e *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch* . Ambas as obras foram criadas por Neil Gaiman e Dave McKean. Neil Gaiman escreveu cada uma das obras e a criação visual foi feita por Dave McKean. As imagens de McKean fazem do artista um autor, pois elas revelam elementos da história que não são reveladas no texto verbal, sendo portanto, complementares e que permitem uma leitura subjetiva por parte do leitor. Como Umberto Eco aborda a questão do leitor modelo, os leitores das obras elaboradas por Gaiman e McKean podem acompanhar a narrativa observando a sonoridade das palavras, os movimentos das linhas e as referências ao teatro de bonecos.

3.1 Neil Gaiman e Dave McKean

Neil Gaiman nasceu em Portchester, uma pequena cidade de Hampshire, na costa sul da Inglaterra, em 10 de novembro de 1960. Quando criança, o autor gostava muito de ler e passava muitas horas na biblioteca local. Foi nesse período que leu a obra de J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, James Branch Cabell, Edgar Allan Poe, Michael Moorcock, Ursula K. LeGuin, Gene Wolfe, and G.K. Chesterton e também aprendeu a pedir livros de outras bibliotecas. Gaiman se descreve como uma criança feroz criada em bibliotecas. O autor também esclarece:

> Eu não seria quem sou sem as bibliotecas. Eu era o tipo de criança que devorava livros, e meus momentos mais felizes quando era garoto, era quando convencia meus pais a me deixarem na biblioteca local no caminho para os seus trabalhos e eu passava o dia lá. Eu descobri que

> os bibliotecários na verdade querem ajudar e me ensinaram sobre os empréstimos entre bibliotecas.[30] (GAIMAN, 2018)

O autor inicia sua carreira como jornalista e seu primeiro livro é sobre o grupo *Duran Duran* e o segundo uma biografia de Douglas Adams *Don't Panic: The Official Hitch Hiker's Guide to the Galaxy Companion.*



Figura 57. Página de *Violent Cases*, 1987.

Fonte: GAIMAN, MCKEAN, 2002.

[30] Tradução livre. Texto original: "I wouldn't be who I am without libraries. I was the sort of kid who devoured books, and my happiest times as a boy were when I persuaded my parents to drop me off in the local library on their way to work, and I spent the day there. I discovered that librarians actually want to help you: they taught me about interlibrary loans.". Disponível em: http://www.neilgaiman.com/About_Neil/Biography

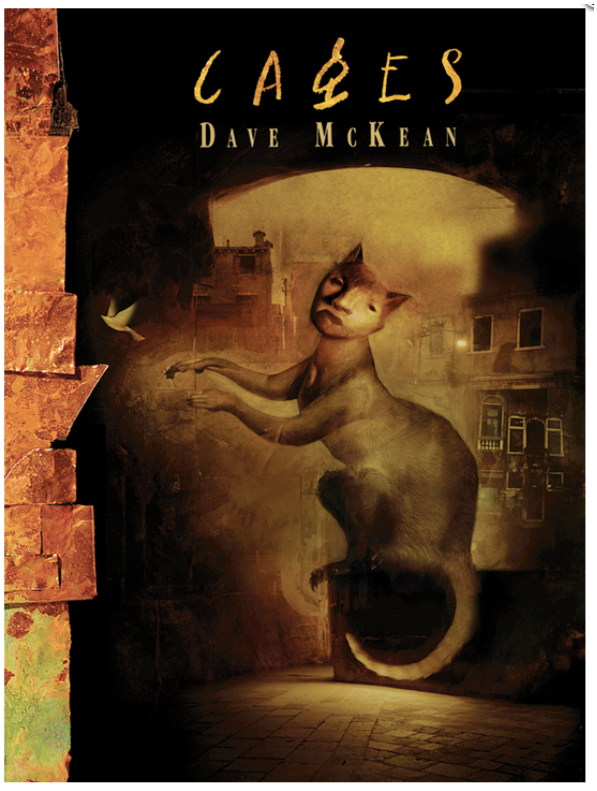
A parceria entre Neil Gaiman e Dave Mckean ocorre desde seu primeiro projeto *Violent Cases* (FIG. 57). A primeira obra em conjunto foi publicada em 1987 e a parceria se mantém até o presente momento. Tanto *Violent Cases* quanto a história relacionada a Mr. Punch tratam de memórias fragmentadas de adultos colocadas pela visão de uma criança.

A parceria deu certo e fizeram diversas obras em conjunto incluindo *graphic novels* e livros infantis. Neil Gaiman também escreveu romances e roteiros e Dave McKean elaborou diversos trabalhos artísticos.

Em conjunto fizeram *Orquídea Negra* (1988) e *Signal to Noise* (1992). Mckean ilustrou todas as capas da série *Sandman* (FIG. 58), escrita por Gaiman, entre 1989 a 1997. As capas foram reunidas em 1998, em uma obra chamada *Dustcovers: The Collected Sandman Covers*. Os livros infantis que fizeram foram *Cabelo Doido* (2004), *Lobos dentro das paredes* (2003), *O dia em que troquei meu pai por dois peixinhos dourados* (1998). McKean também ilustrou duas obras infanto-juvenis de Gaiman, *Coraline* (2002) e *O livro do cemitério* (*The Graveyard Book*, 2008).



The Sandman: Dolls House. PB graphic novel collection cover. DC/Vertigo 1994



Cages - Cover NBM. NBM 2009

Figura 58. Livro *Dust Covers*. Dave McKean. Capa de *Sandman: Doll's House*. 1994. Capa do livro *Cages,* 2009.

Fonte: MCKEAN, 1997. MCKEAN, 2009.

Neil Gaiman e Dave McKean se conheceram em uma reunião para um projeto que foi posteriormente abortado. Na época, Neil Gaiman tinha vinte e seis anos e atuava como jornalista, mas gostaria de trabalhar com quadrinhos e foi nessa reunião que conheceu o então, estudante de arte, Dave McKean, com vinte e três anos e que gostaria de desenhar quadrinhos. Quem sugeriu a parceria foi o editor Paul Gravett, que sabia o que Gaiman estava escrevendo e o que McKean estava desenhando no momento. Havia um projeto de uma revista que iria publicar novos talentos e a ideia era que fizessem algo para essa publicação.

Juntos fizeram *Violent Cases*. Porém, perceberam que o editor não teria condições de publicar a revista e nem de pagar os autores. Mas, eles tinham a *graphic novel* e essa obra foi o início da carreira de ambos nos Estados Unidos.

A obra era sobre narrativas mal lembradas de adultos sob a perspectiva de uma criança, incluindo médicos e bandidos. Segundo Neil Gaiman, suas lembranças sobre o período que viveu enquanto escrevia *Violent Cases* e *Mr. Punch*, parecem, agora, com desenhos de McKean. (CAMPBELL, 2014, p.13).

Em *Violent Cases*, Gaiman explora a violência e as falhas de memória. A história envolve um menino que desloca o braço e é levado a um médico osteopata, porém, ele foi o médico do conhecido gangster Al Capone. Através de observações estudadas e tentativas de se lembrar dos fatos, o autor reconstrói suas memórias do evento, que envolve o encontro com este médico, e mergulha nas complexidades psicológicas que surgem dos contos sobre a vida de crime de Al Capone.

Em 1987, os editores da DC Comics procuraram novos talentos na Inglaterra, após o sucesso de *Monstro do Pântano*, nos anos de 1983 a 1987, de Alan Moore. Esse período ficou conhecido como a Invasão Inglesa aos quadrinhos americanos. Eles buscavam escritores que abordassem temas humanos e profundos como Moore trabalhava. Nesse período, foram contratados Neil Gaiman, Jamie Delano, Grant Morrison e Peter Miligan. O primeiro projeto de Gaiman foi *Orquídea Negra* (1988), ilustrado por McKean e a série *Sandman* (1989 a 1996) teve início logo depois.

Segundo Campbell sobre esse início de carreira de Gaiman:

> Com *Violent Cases* debaixo do braço, Gaiman já tinha tocado ideias que teriam presença constante em sua carreira - coisas ligadas a lembranças e imaginação, medo, sonhos, deuses e mitos, sexualidade e morte. Não era o tipo de tema convencional que preenchia paineis de revistas de super-herois, mas algo mais extremo, inteligente e exatamente o que estavam buscando. (CAMPBELL, 2014, p. 13)

Gaiman se muda para os Estados Unidos em 1990, onde continua seus trabalhos de roteirista. Ele é, na contemporaneidade, um escritor com o trabalho reconhecido tanto na literatura quanto nos quadrinhos.

O artista Dave McKean nasceu em Taplow, Berkshire em 1963. Estudou na Berkshire College of Art and Design de 1982 a 1986 e já trabalhava como ilustrador antes de se formar. Ele ilustrou a *graphic novel Asilo Arkham* (1989), escrita por Grant Morrison, considerada até os dias de hoje como uma das *graphic novels* mais bem sucedidas. Em 1995 fez parcerias coma Rolling Stones, com a história *The Voodoo Lounge* e com Rachel Pollack, com a obra *The Vertigo Tarot* (FIG. 59).



Figura 59. Dave McKean. *The Vertigo Tarot*.

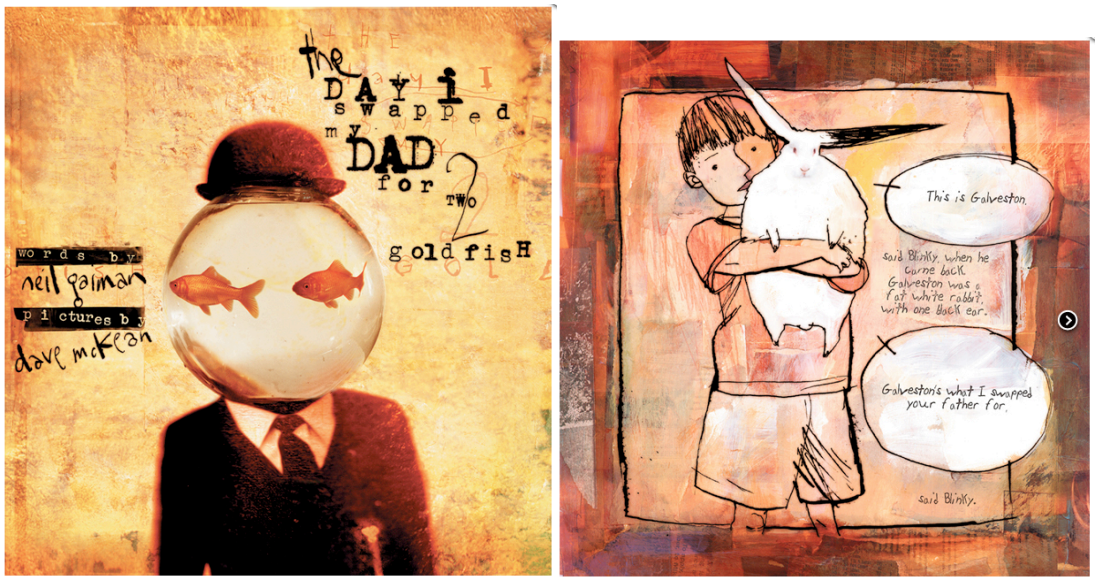
Fonte: Site oficial de Dave McKean. Disponível em: <https://www.davemckean.com/>.

Entre 1990 e 1996, McKean escreveu e ilustrou a *graphic novel* de quinhentas páginas *Cages*, que recebeu o prêmio Harvey de melhor novo quadrinho e melhor *graphic novel*, o prêmio Ignaz, o prêmio Internacional Alph Art e o prêmio Italiano La Pantera.

Sua coletânea de histórias curtas, *Pictures That Tick* (2000), venceu o Victoria and Albert Museum de livro ilustrado do Ano. Muitos dos livros de McKean estão na coleção deste museu.

O artista também realizou trabalhos para a Sony, BMW, Kodak, Smirnoff, Nike e outros. E publicou ilustrações no *The New Yorker*, *Playboy* e outras revistas e materiais promocionais de filmes como *Blade* (1998), *Alien: a Ressurreição* (1997) e outros. Criou selos postais de criaturas mitológicas e ilustrações conceituais para o segundo e terceiro filme da série Harry Potter e outros filmes. Participou de projetos e criou mais de 150 capas de álbuns, desde os anos 1990. O artista também participou de exposições em diversos países. Em 1998 McKean fez uma série de curtas e em 2005 lançou o filme *MirrorMask*.

O artista ilustrou diversos livros infanto-juvenis: *O dia que troquei meu pai por dois peixinhos dourados* (FIG. 60), *Os lobos dentro das paredes*, *Cabelo Doido*, *MirrorMask*, todos escritos por Neil Gaiman, e ainda *Varjak Paw* (2003), *The Outlaw Varjak Paw* (2005), *Phoenix* (2013) de SF Said, *The Savage* (2008), *Slog's Dad* (2006), *Mouse*, *Bird*, *Snake*, *Wolf* (2013) de David Almond. E também trabalhou em livros para adultos como o *The Graveyard Book* (2008), em parceria com Neil Gaiman.



The Day I Swapped My Dad For Two Goldfish - Cover. 1997

The Day I Swapped My Dad For Two Goldfish - Rabbit. 1997

Figura 60. Neil Gaiman e Dave McKean. *O dia que troquei meu pai por dois peixinhos dourados.*

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 2004.

Em 2013/2014, o artista finalizou uma série de histórias em quadrinhos intituladas *Pictures that Tick 2: Exhibition* (FIG. 61), que foram expostas na galeria Rye Art Gallery, junto com as obras *Coast Road* e *Blue Tree*. As exposições eram narrativas interativas em que o espectador entrava, caminhava dentro da história e participava da exposição, ao ter sua própria leitura das obras e interpretação. Nesse período ele completou livros de viagens, que são livros de artistas, de seus próprios cadernos de desenhos das cidades Perugia e Bilbao, que fazem parte de uma série que inclui Paris, Viena, Barcelona e Bruxelas (FIG. 62). Como artista, escritor, e compositor, McKean criou a peça *Wolf's Child*, que foi interpretada ao ar livre para o festival de teatro de Norfolk.



Figura 61. *Pictures that Tick 2: Exhibition*

Fonte:
https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=2ahUKEwi_gYfJ6vmAhVnDrkGHZ7YDWoQjRx6BAgBEAQ&url=http%3A%2F%2Fbartbeaty.ucalgaryblogs.ca%2F2013%2F04%2F24%2Fdave-mckeans-the-rut-the-amazing-lovechild-of-installation-art-and-comics%2F&psig=AOvVaw1q031W6_EGOZHT6hE9BLsU&ust=1576097681252296

Em 2016 o artista lançou a obra *Black Dog: the dreams of Paul Nash*[31], um livro que também acompanha um trabalho de performance musical. Atualmente o artista mora na ilha de Oxney em Kent, Inglaterra.



Figura 62. Dave McKean. *Postcard from Brussels*, 2009. Livro.

Fonte: Site oficial de Dave McKean. Disponível em: <https://www.davemckean.com/>.

3.2 Sobre as obras

Alguns artistas contemporâneos trabalham, no âmbito dos quadrinhos e das novelas gráficas, com experimentações em trabalhos individuais ou em duplas. São, muitas vezes, trabalhos autorais, distantes dos formatos da indústria, que tendem a ser mais independentes da linguagem consolidada dos quadrinhos, ou da sua linguagem clássica, e são voltados para inovações dentro da linguagem dos quadrinhos e em alguns casos, com mesclas de mídias. Esse é o caso dos trabalhos de Neil Gaiman e Dave McKean.

[31] No Brasil foi publicado pela Editora DarkSide: MCKEAN, Dave. *Black Dog*: os sonhos de Paul Nash. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2018.

Como pode ser observado a partir das variedades dentro do que seria definido como linguagem dos quadrinhos, é importante observar que para o desenvolvimento de uma história há as etapas que envolvem o argumento, o roteiro, se partirmos dos modelos mais clássicos de criação, *storyboards*, desenho, arte-final, letreiramento, cores e diagramação. Nas obras de Dave McKean, incluindo os livros infanto-juvenis, que exploram elementos dos quadrinhos, há ainda o projeto gráfico. Se uma revista comercial é preparada, provavelmente seguirá as etapas descritas acima, possivelmente com um profissional para cada uma delas e um editor, ou coordenador editorial, que acompanhará todo o processo. Porém, livros ou séries podem ser criadas por um único artista, o que lhe permite um trabalho mais pessoal e talvez, se desejar, experimental. Há duplas de escritores e artistas que trabalham em títulos com seus próprios estilos, distantes de formatos específicos, mas que mantenham um caráter experimental e inovador, como Neil Gaiman e Dave McKean.

O processo de criação da dupla Gaiman e McKean, envolve o roteiro e as imagens, que resultam nas pranchas, já com textos e imagens dispostas. A dupla trabalha em conjunto há mais de duas décadas, e apesar de um se concentrar no roteiro e o outro na ilustração, a imagem também é disposta com um texto subjetivo. A imagem pode ser vista, analisada e interpretada, sem necessariamente estar descrita no texto verbal, como é considerada a ilustração antifônica, segundo Hans Lund (2012):

> Há um consenso de que a ilustração desempenha três funções: adornar, traduzir ou explicar o texto. (...) entretanto, discute-se uma quarta função, para a qual se introduz o termo "ilustração antifônica". Nela, o texto verbal se alterna com a representação visual, isto é, em certos pontos uma narrativa deixa de descrever para que a imagem o faça. Enquanto a narrativa textual para, a imagem, sozinha, cria o significado. (LUND, 201, p. 171)

Os trabalhos de McKean se encaixam nesse conceito de ilustração, pois, mesmo em se tratando de uma *graphic novel* ou de um livro ilustrado, as imagens do artista não estão limitadas a adornar o texto. Pelo contrário, o artista também é um autor, e suas imagens complementam o texto verbal e ainda sugerem interpretações subjetivas que não estão literalmente presentes neste texto.

É possível relacionar um mesmo trabalho de Dave McKean, como *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch* (FIG. 63) às três categorias da intermidialidade, podendo ser notada a presença simultânea da combinação de mídias,

da transposição midiática e da referência intermidiática, o que revela a estrutura plurimidiática desse trabalho, onde uma mídia é relacionada a outras, combinada e transformada, sendo que a obra pode ser lida simultaneamente, com todos os seus elementos.

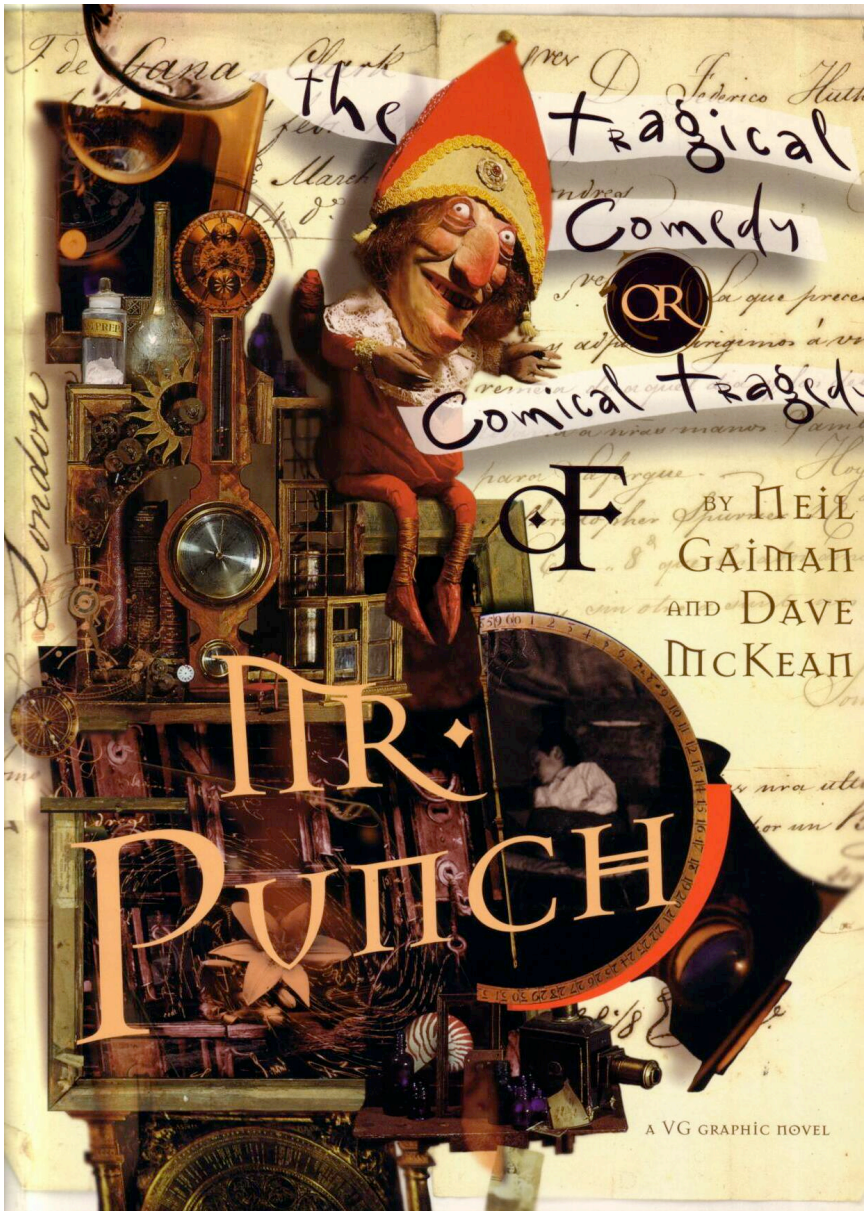


Figura 63. *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch.*

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995.

A combinação de mídias é um termo determinante para as manifestações e praticamente todos os estilos de histórias em quadrinhos. Também pode ser aplicado a trabalhos que fazem referências às histórias em quadrinhos ao aliarem textos verbais e visuais como ocorrem em cartuns e ilustrações.

As referências intermidiáticas também são interessantes de serem observadas, uma vez que são feitas referências a outras manifestações artísticas em obras de quadrinhos. Um exemplo são as referências e transposições feitas por Neil Gaiman e Dave McKean à peça do teatro de bonecos *The Punch and Judy Show*, com suas roupas características e seus personagens.

Na obra *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch* a mídia do teatro é levada para a história em quadrinhos, mais precisamente, a *graphic novel,* onde um dos personagens é um boneco do teatro de bonecos. Nesse exemplo, os elementos do teatro são transpostos e transformados em uma nova mídia, como os fantoches, as roupas, o bastão de Punch, o palco do teatro, e os personagens da peça.

3.2.1 *Os lobos dentro das paredes*

Nos livros infanto-juvenis e nos quadrinhos, McKean integra diferentes mídias, em amálgamas gráficos, como é evidente em suas ilustrações e narrativas, assim como vários tipos de textos visuais que revelam um texto intermidiático que possibilita diferentes níveis de leitura de seus diversos elementos visuais.

Além do trabalho de integração de palavra e imagem na criação de textos intermidiáticos, o autor também explora a tipografia visualmente. Assim como Stéphane Mallarmé trabalhou variações tipográficas em *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1897, publicado em 1914) (FIG. 64), com as possibilidades técnicas da época, McKean explora a tipografia em todas as suas variações, rotações, contrastes, composição e relações de positivo e negativo, para assim como a narrativa literária, criar uma narrativa visual para o texto tipográfico, que se torna um texto tipográfico-visual, ou seja, um texto intermidiático. Além, de manter uma relação do texto tipográfico-visual, ainda há uma complementação, ou fusão, entre texto e imagem, e sua inserção, em sugestões de balões de quadrinhos. O tratamento tipográfico, além de propiciar uma leitura visual para o texto escrito, acrescenta ritmo à narrativa, através da exploração de aspectos sonoros, uma das formas utilizadas também por Mallarmé,

assim como por Filippo Tommaso Marinetti, em 1909, em suas composições tipográficas futuristas nas quais realiza experimentações com o som das palavras.

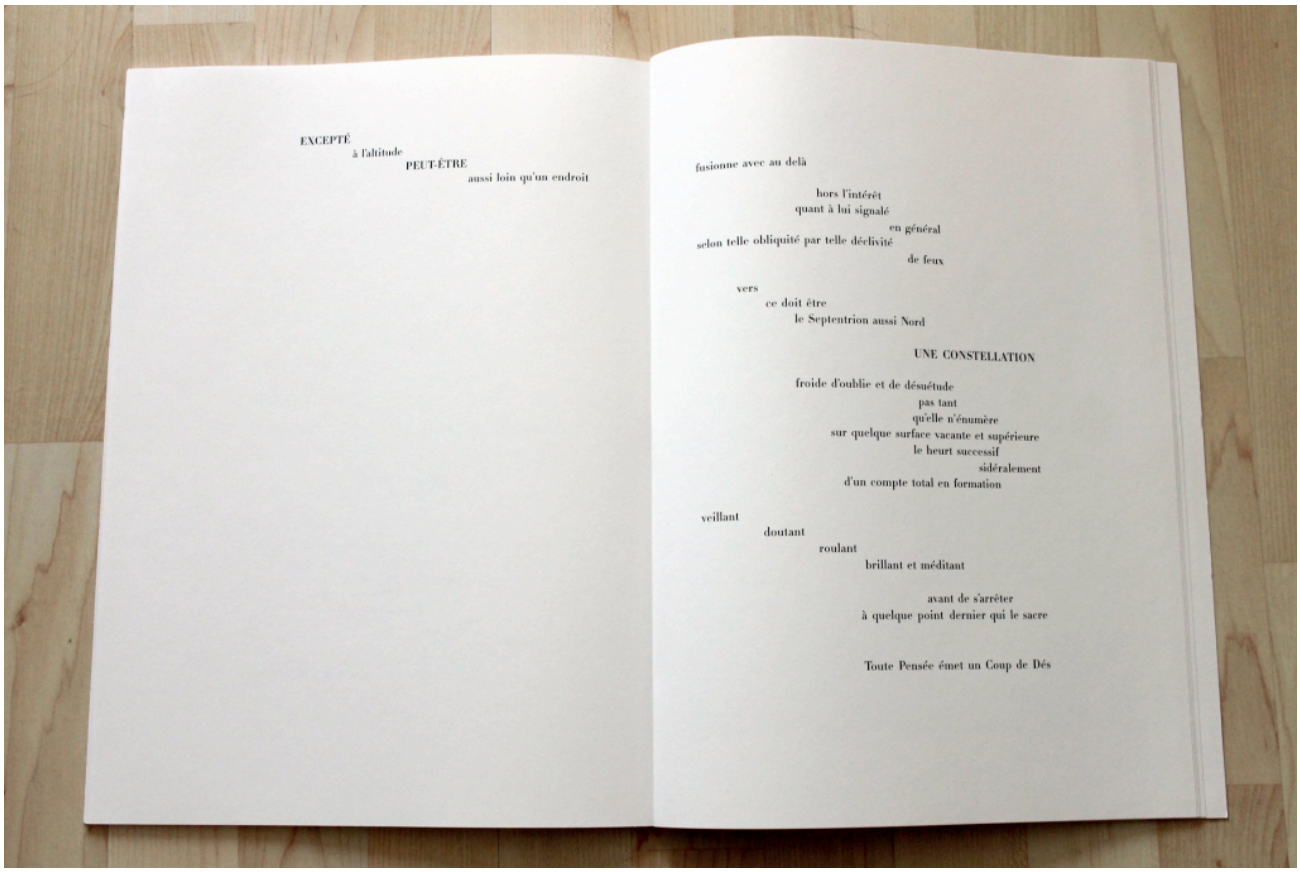


Figura 64. Stephane Mallarmé; *Un coup de dés*, (1914)

Fonte: A Quantum City. "Un coup de dés jamais n'abolira le hasard", Mallarmé (1897)
Disponível em: https://blogs.ethz.ch/prespecific/2013/08/05/un-coup-de-des-mallarme-1897/



Figura 65. Filippo Tommaso Marinetti. *Zang Tumb Tumb: Adrianopoli Ottobre 1912: Parole in Libertà*.

Fonte: Princeton Art Museum. Disponível em: https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=2ahUKEwiQm9_g4K3mAhXRHLkGHQF7DJMQjRx6BAgBEAQ&url=%2Furl%3Fsa%3Di%26rct%3Dj%26q%3D%26esrc%3Ds%26source%3Dimages%26cd%3D%26ved%3D2ahUKEwiLkrLU4K3mAhXYIbkGHWunCToQjRx6BAgBEAQ%26url%3Dhttps%253A%252F%252Fartmuseum.princeton.edu%252Fart%252Fexhibitions%252F1913-modernism%252Fobjects%252F81265%26psig%3DAOvVaw2zBTtsoTKuAiQDPKDmsf2d%26ust%3D1576159140998436&psig=AOvVaw2zBTtsoTKuAiQDPKDmsf2d&ust=1576159140998436

Para Marinetti, segundo Angelo Mazzuchelli Garcia (2006), havia uma preocupação em eliminar a sintaxe, conceder liberdade às palavras, provocar uma explosão tipográfica (na página futurista), utilizar tantos tamanhos e formas de tipos e tantas cores quantos fossem necessários (FIG. 65). Dessa forma, a força expressiva seria duplicada, não só na página, mas no livro. É possível perceber essa relação no trabalho de McKean, e seu uso da tipografia, como já mencionado anteriormente, não apenas em *Os lobos dentro das paredes*, mas também em *O dia em que troquei meu pai por dois peixinhos dourados* (1997) e *Cabelo Doido* (2009) (FIG. 66).



Figura 66. Neil Gaiman e Dave McKean. *Cabelo Doido*. 2009.
Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 2009.

Para McKean, há uma preocupação em explorar o livro como objeto, em os seus aspectos e formas. Assim, não há nenhuma parte de seus livros que seja deixada neutra ou sem palavras e imagens. Seus livros infanto-juvenis também exploram o manuseio, pois, há momentos da narrativa, em que o virar das páginas explora a antecipação de uma "surpresa" narrativa. Ao contrário dos quadrinhos, não há o vislumbre do desdobrar da narrativa devido à proximidade dos quadrinhos, e sim, o jogo com o inusitado ao virar para a próxima página. Além, desse "efeito", o autor explora também as imagens em páginas duplas, com o texto entrelaçado saindo da boca de seus personagens, com tratamentos tipográficos diferenciados, como tamanho, estilos

e negritos. Em algumas páginas, há linhas que remetem aos balões dos quadrinhos e que atravessam as palavras, criando um movimento visual.

As relações das imagens, do desenho, e das formas das palavras e das letras nos livros infantis são discutidos por Walter Benjamin em ensaios escritos entre 1913 e 1932, reunidos no livro *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*, segundo o qual, o livro infantil entra no universo da criança, por suas cores, imagens e trabalhos cuidadosos com a tipografia. A forma do livro ilustrado e o modo como a história é contada faz parte do jogo em que a criança é participante:

> Nesse mundo permeável, adornado de cores, em que a cada passo as coisas mudam de lugar, a criança é recebida como participante. Fantasiada com todas as cores que capta lendo e contemplando, a criança se vê em meio a uma mascarada e participa dela. Lendo – pois se encontraram as palavras apropriadas a esse baile de máscaras, palavras que revolteiam confusamente no meio da brincadeira como sonoros flocos de neve. (BENJAMIN, 2002. p. 70).

Alguns livros ilustrados integram as letras do texto às imagens relacionadas: "De repente as palavras vestem seus disfarces e num piscar de olhos estão envolvidas em batalhas, cenas de amor e pancadarias. Assim, as crianças escrevem, mas assim elas também lêem seus textos." (BENJAMIN, 2002. p. 70). É o caso dos textos mistos e intermidiáticos, e como estes textos podem fazer parte da brincadeira, e o modo como são trabalhados podem incentivar o hábito da leitura.

As obras de Neil Gaiman e Dave McKean exploram, em muitas ocasiões, a literatura fantástica e em outros momentos, há alguns toques de literatura gótica. Mesmo em seus livros infanto-juvenis, é possível perceber, em alguns momentos, uma narrativa mais sombria, como ocorre em *Coraline* (2002). No livro *Os lobos dentro das paredes*, apesar do toque de humor e divertimento que há nas situações e nos diálogos, ainda há um toque sinistro, pelo fato de surgirem lobos enormes saindo de dentro das paredes. Os lobos fazem parte do imaginário popular e estão presentes em várias histórias infantis, em geral, associados ao mal. Entre as mais conhecidas histórias com lobos está *Chapeuzinho Vermelho*, em que, na história original, o lobo devora Chapeuzinho Vermelho e sua avó. Porém, apesar dos lobos serem grandes e sinistros, na obra de Neil Gaiman, eles são também engraçados e despojados: correm pela casa, dão uma festa, batem todos os recordes do videogame e fazem buracos nas roupas do

armário para poderem passar suas caudas, comem direto dos potes de geléia e sujam as paredes.

Na história, Lucy a menina da família, diz escutar ruídos estranhos dentro das paredes, mas ninguém acredita - nem sua mãe, seu pai ou seu irmão - todos alegam que quando os lobos saem de dentro das paredes está tudo acabado. Esse tipo de diálogo provoca humor dentro da situação inusitada e vira um jogo - algo pelo que o leitor pode esperar: o que será que está acabado? Ou como as coisas acabam se os lobos saírem de dentro das paredes e o que eles farão? Lucy conversa, então, com seu porquinho de pelúcia - que é inspirado em fotografias e colagens do Porco Número 1 Especial e do dublê Porco Número 2 da coleção de porquinhos do filho de Dave McKean. O porquinho é o único que acredita em Lucy, até que uma noite os lobos, de fato, saem de dentro das paredes. E como o leitor pode esperar, alguma coisa vai mudar, pois os personagens advertiram que estaria tudo acabado na ocasião do surgimento de lobos. Em certo momento, Lucy diz que escutou ruídos no meio da noite e a forma como a tipografia do texto foi colocada em negrito, e em tamanhos diferentes, indica que algo irá acontecer e isso faz parte da brincadeira de passar as páginas do livro e ver qual é a surpresa (FIG. 67). A surpresa são os lobos que aparecem, invadindo toda a página seguinte e a próxima, em uma ilustração de página dupla, com olhos amarelos e bocas enormes (FIG. 68).





Figura 67: página 17 - Lucy e seu porquinho de pelúcia
Figura 68: página 18-19 - Os lobos saem de dentro das paredes.
Fonte: GAIMAN, MCKEAN, 2003, p. 15-17.

A posição do texto e dos diálogos, com diferentes tipografias, sugerem movimento. Quando os lobos descem escorregando pelo corrimão da escada, o texto também está inclinado, integrando-se com a imagem. A palavra "paredes" e "lobos" está sempre em destaque e na mesma tipografia (FIG. 69). A relação das variações tipográficas também estão relacionadas, além das ações, à sonoridade. O livro *Os lobos*

dentro das paredes é para crianças já alfabetizadas e também em fase de alfabetização. Portanto, é um livro que pode ser lido em voz alta, junto com as crianças, o que aproxima a uma ideia de jogo com o som, os diálogos e as imagens.

O livro revela uma linguagem gráfica dinâmica que explora os pesos visuais e a sugestão de movimento nas imagens e diálogos,, aproximando-o da linguagem gráfica dos cartazes. Com esse tratamento tipográfico, as letras podem ser consideradas um texto verbal e visual simultaneamente, uma vez que acompanham os movimentos dos personagens e suas ações.

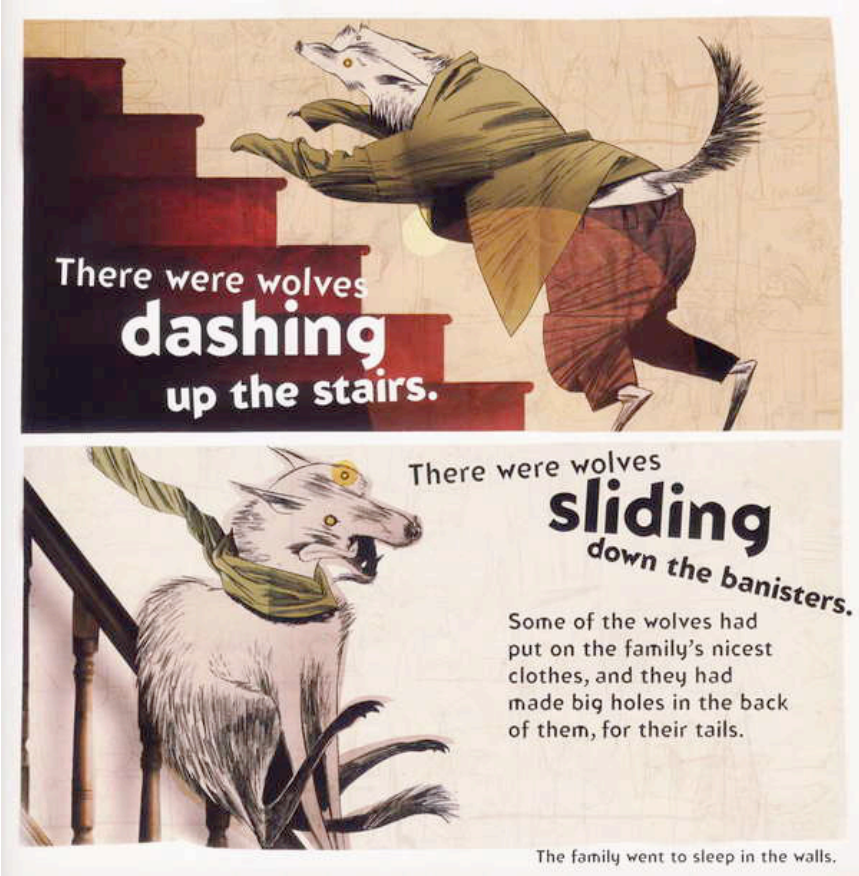


Figura 69: página 36 - Os lobos sobem e descem as escadas.
Fonte: GAIMAN, MCKEAN, 2003, p. 16.

Na sequência da história, a família é expulsa de casa pelos lobos, ficando ao relento. Porém, acabam retornando e decidem morar dentro das paredes. Na página 36 (FIG. 69), os lobos estão em destaque, pois neles está concentrada a ação desse momento da história e a família está em segundo plano. Isso é mostrado visualmente através do uso da tipografia, em que uma frase aparece ao pé da página, como algo menos importante: "a família foi dormir dentro das paredes". No meio da noite, a

família acorda com ruídos - e eis novamente o efeito surpresa de virar as páginas - no caso, as páginas ímpares - e encontrar uma ilustração de página dupla ocupando as duas páginas seguintes (FIG. 70): "Os lobos estavam dando uma festa" (GAIMAN, MCKEAN, 2003. p. 36-37). Em certo momento, a família decide, então, sair de dentro das paredes. Mais uma vez surge o jogo narrativo e tipográfico, porém, agora invertido (FIG. 71), e o lobo maior e mais gordo grita "E quando as pessoas saem de dentro das paredes - berrou o maior e mais gordo dos lobos, se livrando da tuba -, está tudo acabado" (GAIMAN, MCKEAN, 2003. p. 44-45). Esse diálogo aparece dentro da boca do lobo, integrado com a imagem em um texto intermidiático.



Figura 70: página 36 - Os lobos estavam dando uma festa.
Fonte: GAIMAN, MCKEAN, 2003, p. 36-37.

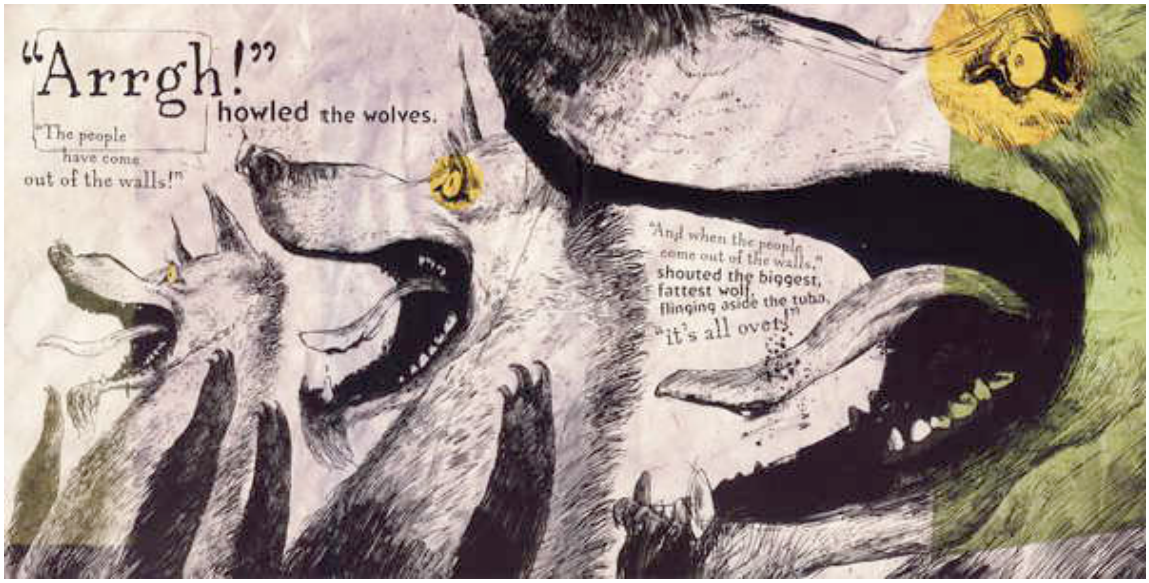


Figura 71: página 44-45 - Lobos gritam.
Fonte: GAIMAN, MCKEAN, 2003, p. 44-45.

O livro, portanto apresenta dois tipos de textos, o misto e o intermidiático, nas páginas em que entrelaça palavras e imagens, e ainda explora os recursos da linguagem dos quadrinhos como uso de requadros e de balões. Dave McKean inova na linguagem dos quadrinhos quando integra texto e imagem e faz o mesmo em seus trabalhos visuais nos livros ilustrados para crianças, fazendo da tipografia parte do jogo da narrativa visual, da arte sequencial e da história, que é transformada em uma experiência imagética.

Além de explorar a linguagem das histórias em quadrinhos e o uso das letras como imagens, a integração imagem e texto também é trabalhada em contraste ou fusão, como formas coloridas que misturam fotos, colagens e desenhos em bicos de pena, McKean revela um trabalho com livros que vai além dos livros ilustrados e das histórias e imagens suaves com desenhos arredondados. Ele explora a fantasia e o inusitado, revelando contrastes através das imagens cheias de texturas, fotografias, colagens e cores chamativas.

Os livros ilustrados inicialmente, possuiam ilustrações que os adornavam, ou que apenas complementavam, o que já estava presente no texto verbal. Na contemporaneidade, os textos mistos e intermidiáticos fazem parte da literatura infanto-juvenil, e é possível observar justaposições, misturas e fusões entre mídias como no livro *Os lobos dentro das paredes*.

O autor ainda se apropria de uma linguagem tipográfica-visual, aliando o som à imagem, e aos aspectos da narrativa oral, colocada graficamente em um livro infanto-juvenil. Esse tipo de tratamento da palavra, que era explorado por Mallarmé, e posteriormente, por Marinetti e pelos poetas futuristas italianos, revela um texto que pode ser lido e visto, tanto pelo leitor adulto, quanto pelo leitor infantil. O leitor infantil percebe os jogos com as letras, palavras e imagens e a forma como foram criados e inseridos na narrativa visual desdobrando o conteúdo da história.

3.2.2. *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch*

No estudo sobre a intermidialidade nas narrativas gráficas foi selecionada a obra *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch* para uma leitura sobre suas relações que incluem a combinação de mídias, referências midiáticas e transposições midiáticas.

A obra escolhida é uma *graphic novel*, uma novela gráfica, ou seja, uma história em quadrinhos para leitores maduros, que está além do formato tradicional de quadrinhos e que combina os elementos dos quadrinhos e de sua sintaxe, com imagens criadas a partir de técnicas mistas e colagens.

A arte sequencial, termo estabelecido por Will Eisner (1985) para as *graphic novels* e histórias em quadrinhos em geral, trata de uma narrativa gráfica para contar uma história combinando diversas técnicas narrativas. Em *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch*, além da arte sequencial criada, há uma miríade de imagens e combinações que fazem referências a outras mídias e que utilizam as técnicas citadas por Eisner, além de se apropriar de elementos característicos do teatro de bonecos.

A obra cruza narrativas de apresentações teatrais com a história vivida pelo protagonista e seus conflitos. Um olhar sob a perspectiva dos estudos da intermidialidade contribui para os estudos sobre histórias em quadrinhos, indo além da discussão sobre a arte sequencial, e exemplificando as histórias em quadrinhos enquanto mídia plurimidiática.

A estrutura plurimidiática, no caso dos quadrinhos, é observada ao se aliar texto e imagem, em balões, ao redor, ou sobre os personagens e outros elementos, e essa forma dos quadrinhos fica "entre mídias". Segundo Rajewsky, através de uma estrutura considerada plurimidiática é possível observar a combinação de mídias como uma nova mídia (RAJEWSKY, 2012, p. 55).

A obra é o terceiro volume da chamada trilogia da memória, por Wagner, Golden e Bissette, ao se tratar de livros relacionados aos fragmentos da memória, e que compreende *Violent Cases* (1987), *Signal to Noise* (1992) e *A comédia trágica ou a*

tragédia cômica de Mr. Punch (1995). *Violent Cases* é a primeira obra em que Gaiman e McKean trabalham juntos e segundo Wagner, Golden e Bissette, foi quando perceberam o potencial do meio dos quadrinhos e as suas possibilidades. Segundo os autores, desde o começo da parceria, Gaiman e McKean estavam em sintonia, combinando suas forças artísticas individuais para produzir um trabalho superior que nenhum dos dois conseguiria fazer sozinho (WAGNER, GOLDEN, BISSETTI. 2011. p. 233).

As três obras da trilogia da memória abordam experiências de Gaiman, suas lembranças e sua infância. Gaiman aborda o trabalho de McKean como um elemento importante na criação das histórias. Devido a característica de seu trabalho o ilustrador é mais um autor, e suas imagens revelam a narrativa além do texto verbal. Na introdução de *Violent Cases*, Gaiman revela suas impressões sobre o trabalho de Dave McKean:

> Uma das coisas que mais me impressionou no trabalho de Dave que vi até agora, deixando de lado a simples habilidade de dar um banho como desenhista na maior parte de seus contemporâneos, foi seu senso de narração e design. Eu sabia que, se fosse escrever algo para ele desenhar, eu deixaria que ele contasse a história, deixaria ele descobrir as progressões dos quadrinhos. (GAIMAN, *In.* WAGNER, GOLDEN, BISSETTI. 2011. p.234).

Em *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch*, Gaiman explora memórias da infância e histórias da família, alegando que se apropriou completamente delas sem nenhum pudor.

Segundo McKean:

> Mr. Punch foi escrito num momento difícil da vida particular do Neil, e, mesmo assim, foi brilhante, mas pouco focado num primeiro momento. Tive uma longa conversa com ele num saguão de hotel em Nova York até as quatro da manhã, e aí, sim, ficou ótimo. Neil me contou que, originalmente, queria que a série de histórias fosse a espinha da narrativa, mas por algum motivo esse sistema tipo Greenaway foi perdido, e o incansável ritmo dos assassinatos foi difuso. Mas esses meandros vieram todos das histórias de família. Mr. Punch foi divertido de se fazer, e é nossa história favorita juntos. Acho que podemos fazer melhor; eu ainda gostaria de tentar.
>
> Ao mesmo tempo, eu fiz a música para a versão de rádio da BBC Radio 4 no ano passado, e isso me lembrou do quão poderosa e escorregadia, como narrativa, ele é. Acho que daria um filme interessante. (MCKEAN *In*. WAGNER, GOLDEN, BISSETTI. 2011. p.239)

A obra inicialmente pensada por Gaiman para ser uma série de assassinatos, e sobre um assassino em série, tem nesse argumento a relação com Mr. Punch, que também é um assassino. Após a conversa com McKean, a ideia sofreu alterações e o autor mudou de abordagem, transformando a história em algo sobre as memórias de infância de um menino que visita os avós e que é intercalada com apresentações do teatro de bonecos de *Punch and Judy*. Nessa alteração, distante da ideia inicial, de assassinatos, há, porém, os assassinatos de outros bonecos cometidos por Punch, e os momentos de violência de outros personagens.

McKean estabeleceu o ritmo da narrativa visual através das cores, tonalidades e colagens, criando, como revela Gaiman, a progressão dos quadrinhos para contar a história.

3.2.2.1 Mr. Punch: origens

A obra de Gaiman e McKean faz uma referência intermidiática, segundo Rajewsky em suas subcategorias e uma transposição intermidiática do teatro de bonecos *Punch and Judy Show*. A referência é direta ao teatro de bonecos e as peças de *Punch and Judy Show*. Ela também trata-se de uma transposição intermidiática, pois, muitos elementos desta peça são transpostas para a história em quadrinhos, inclusive parte de seu percurso histórico, quando o personagem do Professor Swatchell (FIG. 72) aborda a trajetória de Porcini, autor da peça, e o desenvolvimento dela.



Figura 72. *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch*. p. 45.

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 45.

Na página da história, Professor Swatchell, que é o responsável pela peça de Punch e Judy, revela parte da história da peça, e a ilustração de fundo no primeiro

quadrinho, revela uma gravura de Mr. Punch com o personagem dragão. Swatchell alega ao menino que era ele o dragão na gravura, ao lado de Mr. Punch. Essa gravura aparece em outros momentos, combinada com a cabeça de Swatchell em diferentes sobreposições. O personagem afirma ao menino que eles eram dragões e que tinham orgulho disso, e que eventualmente, os dragões foram substituídos pelos crocodilos na história.

O espetáculo *Punch and Judy Show* é um teatro de bonecos que surgiu com uma versão para marionetes[32] e que depois se consolidou em uma apresentação de fantoches[33]. *Shows* de *Punch and Judy* são populares há séculos e alguns tem raízes no século XVI e na comédia *dell'arte* italiana. A apresentação de Punch chegou à Inglaterra no século XVII, inspirada no personagem Pulliciniello (ou Pulcinello), e faz parte da cultura inglesa de atrações à beira-mar (FIG. 73).



Figura 73. Esquerda: Boneco de Mr. Punch - Worthing Pier. Direita: Boneco de Mr.Punch,

[32] Marionetes são bonecos manipulados por uma pessoa e que devem dar a ilusão de que o boneco está vivo e em movimento. O responsável também pode fazer a voz do boneco que está manipulando.

[33] O fantoche é um boneco que é encaixado na mão e no braço da pessoa que o manipula. São conhecidos os fantoches feitos de meias, por exemplo. O personagem do crocodilo, na história de Mr. Punch, como contada por Neil Gaiman e Dave McKean, é um fantoche.

Fred Tickner, em torno de 1975.
Fonte: *The Telegraph* e Victoria and Albert Museum, Londres.

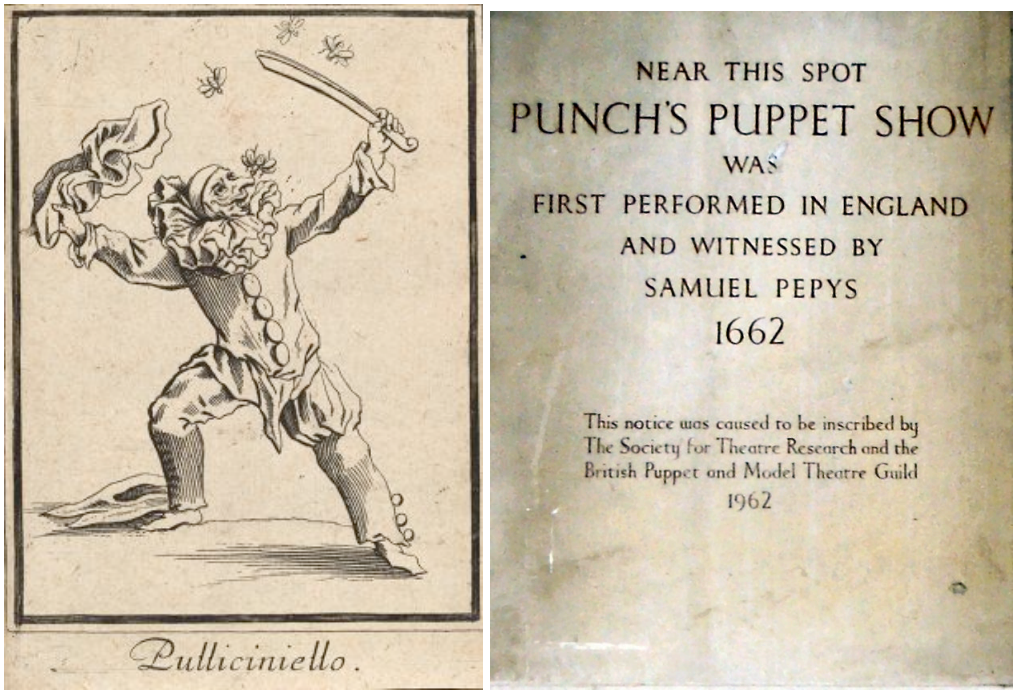


Figura 74. Esquerda: *Pulliciniello, the Commedia dell'Arte servant*, gravura de Jacques Callot, em torno de 1622. Victoria and Albert Museum, Londres. Direita: Placa comemorativa da primeira performance da peça de bonecos de Punch, na parede da igreja Saint Paul no Covent Garden em Londres.

Fonte: Victoria and Albert Museum, Londres

Segundo um artigo do Victoria and Albert Museum[34], Samuel Pepys (FIG. 74) registrou ter assistido a uma apresentação de bonecos em 1662 no Covent Garden em Londres. A apresentação foi feita pelo italiano Pietro Gimonde de Bologna, também conhecido como Senhor Bologna. Um dos personagens fazia referência ao personagem Pulliciniello (Pulcinello), da comédia italiana *Dell'Art*. Com o tempo o nome do personagem foi anglicizado e passou a ser conhecido como Punch.

Bologna utilizava marionetes, ao contrário de fantoches, como é utilizado atualmente. Ele veio para Inglaterra após a restauração da monarquia em 1660.

O espetáculo fez sucesso e em outubro de 1662, Bologna fez uma apresentação para Charles II no Whitehall, onde um palco especial foi preparado para ele, na câmera

34 That's the way to do it: a history of Punch and Judy Show. Disponível em: http://www.vam.ac.uk/content/articles/t/thats-the-way-to-do-it!-a-h

da Rainha. O rei recompensou "Senhor Bologna, como Pollicinella (*sic*)" com uma medalha de ouro, segundo o artigo publicado no site do museu.

Outros italianos surgiram em Londres com apresentações de bonecos e um espetáculo que foi apresentado durante os anos de 1667, 1668, 1669 e 1672, e é relacionado nas origens da peça de *Punch and Judy*, era conhecido como "Antonio Di Voto Puncinello". Como pode ser observado, o nome referente ao personagem Pulliciniello possui variações em sua grafia.

A comédia *Dell'Art* surgiu na Itália no meio do século XVI. Eram trupes de atores itinerantes que interpretavam personagens mascarados. Eram famílias e o pai em geral era o Pulliciniello (Pulcinello). Algumas trupes se estabeleceram na França conforme registro de apresentações. Um material impresso, publicado em Paris no início do século 18, revela um personagem mascarado com as características de Punch.

Apresentações de marionetes com o personagem Pulliciniello (Pulcinello) apareceram em Paris no século 17 por Piere datelin, também conhecido como Jean Brioché.

Uma das características do personagem Punch é sua voz estridente, que é criada à partir de um mecanismo colocado na boca do titereiro[35], conhecido como *Punchman* ou Professor. Para se fazer a voz de Pulliciniello (Pulcinello), também era utilizado um dispositivo. Devido a essa adaptação da comédia *Dell'Art* de Pulliciniello (Pulcinello), feita por atores mascarados, Punch possui sua voz especial, que foi mantida no teatro de bonecos e adaptada em imagem na *graphic novel* de Neil Gaiman e Dave McKean. Trata-se de uma adaptação intermidiática uma vez que leva as características de uma mídia sonora para uma mídia visual através de uma tipografia manuscrita. O uso da tipografia como imagem e como recurso para uma adaptação midiática do som revela as possibilidades de relações da imagem, que pode ser observada e lida, e que cujo recurso sugere um som estridente, e talvez, até mesmo desagradável, como é mencionado no texto. (FIG. 75) Esse tipo de dispositivo para a voz do personagem era utilizado em vários países: na Inglaterra é o *swazzle* ou *swachetl*, na França é *sifflet-pratique* e na Itália era conhecido como *pivetta* ou *strega*.

[35] Titereiro, ou titeriteiro, é aquele que manipula bonecos, sendo fantoches ou marionetes, e que podem ser feitos de qualquer material.



Figura 75. *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch*. p. 11. Recorte.

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 11.

Na Inglaterra o espetáculo, ao invés de marionetes, passa a ser apresentado com fantoches. O *Punchman* carregava o seu material nas costas, podendo montar seu teatro onde fosse possível.

No século XVIII a roupa tradicional branca de Pulliciniello (Pulcinello) é abandonada e Punch passa a ser visto com uma roupa vermelha e amarela, que remete a um personagem da cultura inglesa. Essa roupa vermelha e dourada é mantida atualmente e compõem as cores da roupa de Punch, criado por Dave McKean. As roupas de Mr. Punch, desenvolvido por McKean, foram feitas por sua esposa e remetem a um modelo antigo de Pulliciniello (FIG. 76), ao combinar listras douradas, vermelhas e verdes.



Figura 76. *Polichinelle*, 1680 por Nicolas Bonnart. Primeiro de cinco gravuras intitulados *Five Characters from the Commedia dell'Arte*. [36]

Fonte: http://dac-collection.wesleyan.edu/Obj2832

O espetáculo foi levado aos locais de lazer à beira-mar no século XIX. Eram *piers* sofisticados que surgiram durante o período vitoriano, e surgiram também *resorts* que acabaram por se transformar em pequenas cidades. Com as melhorias de transporte e jornadas reduzidas de trabalho, partes cada vez maiores da população procuravam lazer nesses locais. No final desse século, o *Punch and Judy Show* já possuía ampla audiência.

No século XX houve um certo declínio, na Inglaterra, do teatro de bonecos em meio a outras opções de entretenimento como os *mucic halls* e o cinema. Porém, na cultura britânica de beira-mar, as apresentações de *Punch and Judy Show* continuavam populares.

Durante a Segunda Guerra Mundial, houve uma redução nas apresentações, uma vez que muitos titereiros, colocados como *Punchmen*, ou Professores, estavam servindo na guerra. O *Punchman* Percy Press realizou centenas de *shows* para as tropas. Na

[36] Disponível em: http://dac-collection.wesleyan.edu/Obj2832

ocasião, vestiu Mr. Punch com a farda do exército e uma máscara de gás. E colocou um símbolo NAAFI (Navy, Army, Air Force Institute) em Judy. Também criou um boneco de Hitler para o espetáculo para entrar no lugar do personagem o Enforcado, Jack Ketch, que sempre é enforcado por Mr. Punch no final da peça.

Nos anos 1950, Punch passa a ser colocado como um entretenimento para crianças e as opções de apresentação são, de fato, voltadas para esse público acompanhado de seus pais.

No século XX, os *Punchmen*, ou professores, seguiam com seus espetáculos de forma a manter uma tradição oral. Eles mantinham espetáculos que haviam sido preparados e apresentados por seus avós e seus pais. E eventualmente com bonecos que eles haviam feito. Um exemplo é a família Codman, em que Richard Codman começou seu espetáculo de veraneio em Llandudno Promenade em 1864 e um espetáculo de inverno na rua Lime, em Liverpool, em 1868. Seu filho, Richard Codman II assumiu o trabalho de Liverpool em 1888 e costumava aparecer para sua audiência com um topete grisalho, um cachecol vermelho e um casaco. Seu irmão mais novo assumiu o palco de Llandudno, onde trabalhou até sua morte em 1961. Richard Codman III, cujo irmão Bert (FIG. 77), trabalhou em Colwyn Bay (FIG. 78) e em Rhos-on-Sea, e o filho de Herbert Codman, Jack, assumiu o espetáculo de Llandudno à partir de 1961. Segundo Jack Codman: "Os Codmans nunca se aposentam do *show*. Eles se transferem de uma caixa para outra"[37], em uma alusão a tenda em forma de palco, que pode ser fechada atrás como uma caixa e a um caixão.

Bert Codman tinha um cachorro que representava o personagem Toby. Na obra de Gaiman e McKean, o Professor Swatchell também possui um cachorro que representa Toby na peça. Toby é um dos personagens, em forma de boneco, da peça *Punch and Judy*, mas que também pode ser um cachorro de verdade.

---

37 artigo *That's the way to do it. A History of Punch and Judy Show*. Victoria and Albert Museum. Disponível em: http://www.vam.ac.uk/content/articles/t/thats-the-way-to-do-it!-a-h...



Figura 77. Bert Codman com o cachorro Toby, que faz seu próprio personagem "Toby" na peça[38].

Fonte: Site Punch and Judy. Disponível em: http://www.punchandjudy.com/codgal.htm



[38] Fotografias disponíveis em: http://www.punchandjudy.com/codgal.htm

Figura 78. Apresentação de Codman em Colwyn Bay. O cachorro Toby está no palco, contracenando com Punch.

Fonte: Site Punch and Judy. Disponível em: http://www.punchandjudy.com/codgal.htm

Outro grupo de *Punchmen* que trabalhava na segunda metade do século XX ficou conhecido como *The Beach Uncles* (Tios da praia). São apresentadores que dominaram a técnica do *swatchel omis*. O *swatchel omis* é um mecanismo que permite ao *Punchman* fazer a voz tradicional de Punch, que é uma espécie de cacarejo (um cacarejo maníaco homicida, segundo Gaiman). Porém, esse grupo de apresentadores não fazia parte das famílias de *Punchmen* tradicionais e já conhecidas. Um terceiro grupo surgiu nos anos 1970 e 1980 e ficou conhecido como *the counter culturalists*, ou contra culturalistas. Eles foram seduzidos pelo estilo de vida e por um trabalho alternativo em face de outros trabalhos considerados corporativos.

Os espetáculos possuem algumas diferenças, pois são vários *Punchmen* trabalhando e cada família ou indivíduo, acabaram criando variações, apesar de manterem e seguirem uma tradição oral. As variações são em pequenas inserções como personagens chineses atirando pratos, ringue de boxe ou mesmo a troca de personagens. Porém, o que faz parte do espetáculo é Punch com sua esposa Judy e seu bebê chorão. Outro personagem importante é o crocodilo que está presente na maioria das apresentações e também o Diabo. Em alguns espetáculos, o crocodilo fica no lugar do Diabo e é um temível adversário de Punch.

O *Punchman*, para cada apresentação precisa dominar o roteiro da peça, saber fazer a voz de Punch, manter o *swatchel omi* dentro de sua boca enquanto faz a voz de outros personagens, saber a sequencia de todos os bonecos e trocá-los, bem como de outros objetos como o porrete e a corda do enforcado, ficar dentro de sua cabine e conseguir manter os braços erguidos enquanto trabalha durante toda a apresentação. É um trabalho que exige concentração e domínio e cada apresentador tem sua própria individualidade e estilo de performance. Porém, o *Punch and Judy Show* é um espetáculo tradicional em sua maioria com pequenas alterações desde seu surgimento quando foi visto pela primeira vez em 1662 no Covent Garden em Londres.

Supostamente, o espetáculo é para crianças e é para trabalhar o humor através de mortes e pancadaria de Mr. Punch contra os outros bonecos. As apresentações ocorrem em um pequeno palco colorido montado em locais de veraneio e é um espetáculo

familiar. Quando Mr. Punch ataca, espanca e mata os outros personagens todos riem, porque na ocasião, a violência do personagem é um motivo de comédia. Se ele está bravo, ou um dos personagens aparece para atrapalhá-lo, Mr. Punch, munido de um porrete (tradicional do espetáculo) o cobre de pancadas e o mata. É a solução de Punch para tudo.

O personagem Pulliciniello pode ser descrito como estranho e desfigurado. Também aparece como um corcunda. Sua personalidade pode ser a de um tolo ou de um enganador. Sua máscara tem um nariz grande e curvo, como o bico de um papagaio. O Mr. Punch elaborado por McKean revela o lado grotesco do personagem interpretado por Gaiman à partir de suas lembranças e em sua narrativa. Ele é violento, cruel e é um assassino. Ele é mostrado como uma representação da vilania.

A apresentação de *Punch and Judy Show* revela personagens arquetípicos que incorporam a violência ou a ordem. Uma vez que todos são performances de um mesmo apresentador, o *Punchman* ou Professor, é ele que dá vida aos personagens, mantendo seus perfis. É uma catarse à partir da interiorização de um mesmo apresentador, que irá atuar com fantoches e que cada qual revela um aspecto. Punch é a violência e também o que cria os motivos de risos da plateia. Judy é a sua esposa, que confia em Punch apesar de seus crimes, e sua índole, e que ainda confia a ele seu bebê chorão. O bebê fica no porão comendo carvão, segundo Judy (GAIMAN, MCKEAN, 1995, p. 12). Judy deixa o bebê com Punch, e ele o mata ao atirá-lo do palco, porque ele não para de chorar. Judy volta e o acusa de matar o bebê e Punch a mata.

A história possui vários personagens como Pretty Polly, a amante de Punch, o Policial, o Diabo, o Juiz, o Crocodilo, o Esqueleto e outros. Na obra de Gaiman e McKean, especula-se que o Esqueleto seria o fantasma de Pretty Polly, que Punch matou e que passa a assombrá-lo. Punch assassina todos os personagens, pois uma vez que um personagem é morto, ele é substituído por outro e a peça continua até Punch matar a todos. Como Punch fica na mão direita do titereiro, a mão esquerda deve revezar os bonecos e para um personagem sair de cena, na peça, ele morre.

Punch, em termos de maldade, consegue lidar com o Crocodilo, seu adversário e também com o Diabo. E ele vence o Diabo. O Policial é o elemento arquetípico que inspira a ordem, o dever, o direito, o poder, a cidadania, a moral e a lei, porém, é morto por Punch. E o Juiz é o que julga as más ações de Punch e é também um elemento de

ordem e justiça. Há o Esqueleto que simboliza a morte, porém, Punch também o mata. Ele mata o que supostamente já estaria morto.

Toda a constelação de personagens e suas variações são dominados pelo titereiro, o *Punchman*, responsável pelo teatro. Ele manipula todas as ações de seus personagens à partir de seu microcosmo particular, ao contrário de outras peças de teatro em que cada ator tem sua própria atuação, apesar de dirigidos pelo diretor da peça. O *Punchman* faz todas as atuações, a direção de sua peça a apresenta sozinho criando as particularidades de seus diferentes personagens.

O mesmo homem apresenta arquétipos da vítima, a Judy, da ordem, no Policial, da Justiça, no Juiz, do destino, na Morte e da violência em Punch, no Crocodilo, no Diabo e no Carrasco. Ele evoca diversas emoções em uma catarse de violência contra a ordem, a penitência ou vitimização, a lei e a justiça e também no destino, quando a Morte aparece para levar Punch ao inferno. A subversão de valores é que causa o humor em que tudo se resolve na violência. Porém, é colocado como algo para crianças o que nos aproxima dos desenhos animados violentos.

Nos desenhos animados da Warner, como os *Looney Toons*, Pernalonga é capaz de abominações violentas contra os outros personagens. E os outros personagens respondem na mesma medida. Patolino pode ser queimado, atirado e espancado sem morrer no final. E Eufrazino Puxa-Briga anda para todo canto armado e atirando em todos. Da mesma maneira que Eufrazino atira balas de revólver para todo lado, Punch, bate em todos com um porrete até a morte. A violência aliada ao humor aparece em obras diversas, e no caso, para o público infantil.

A violência dos desenhos animados foi parodiada no filme *Uma Cilada para Roger Rabbit (Who Framed Roger Rabbit)* de Robert Zemeckis, 1988. No filme, uma mistura de animação com *live-action* que revela o impacto da violência dos desenhos animados junto aos seres humanos.

Esse gênero de comédia baseada em violência, segundo a enciclopédia Britânica, é conhecido como *Slapstick Comedy*. Ela é caracterizada por um tipo de

comédia física, com humor amplo, situações absurdas, ações vigorosas e em geral violentas[39].

O *slapstick* era uma peça composta por duas partes de madeira, um tipo de bastão, que quando batidas juntas faziam um som alto. O primeiro registro desse tipo de material é do século XVI na comédia *Dell'Art* italiana. O personagem do Arlequim, apresentado por um ator, a utilizava contra suas vítimas. O seu ruído era característico.

O uso do bastão para criar um tipo de comédia física, considerada como uma baixa comédia, era usado em Roma e na Grécia antigas, em que palhaços ousados espancavam outros personagens.

A Renascença produziu palhaços ainda mais violentos, como o Pulcinella, de nariz em forma de gancho e grotesco, que usava o bastão para bater em sua mulher. O bastão permanece com o personagem Mr. Punch, que o utiliza contra todos.

Retornando aos desenhos animados, há um tipo de violência presente nessas obras para crianças que também incluem os quadrinhos. Em *Os Simpons*, Homer Simpson está sempre esganando Bart, seu filho. Nos episódios de Dia das Bruxas, da Casa dos Horrores dos Simpsons, os personagens se transformam em monstros ou assassinos com banhos de sangue e turmas furiosas e assassinas munidas de tochas. Se observarmos a Turma da Mônica, de Maurício de Souza, a Mônica sempre espanca o Cebolinha e o Cascão com o seu coelhinho e nas histórias da Disney, Pato Donald está sempre envolvido em situações violentas, desde acidentes até a brigas de punho.

Porém, em Mr. Punch, ele de fato mata os personagens o que não corre nas obras citadas anteriormente. O que é incomum em obras para crianças. E é o que pode ser visto como um espécie de catarse tanto do criador quanto de sua audiência, pois é uma violência contida dentro de um espaço humorístico, mas ainda é uma violência cuja consequência é a morte.

Como veremos adiante, a obra de Gaiman e McKean, Mr. Punch é uma rede de memórias e entre elas, está a memória de um bebê que foi atirado pela janela ou jogado da escada, a família de Gaiman já não lembra direito do ocorrido. E ele morreu. Era um

---

[39] Slapstick**,** a type of physical comedy characterized by broad humour, absurd situations, and vigorous, usually violent action. Disponível em: https://www.britannica.com/art/slapstick-comedy. Último acesso em 2 de setembro de 2017.

dos primos de Gaiman, e que remete ao bebê chorão, na história, que Punch atira do palco e mata.

3.2.2.2. Um olhar sobre Mr. Punch de Gaiman e McKean

Como foi observado, o personagem Punch, passou por algumas modificações desde sua origem como Pulliciniello. Entretanto, no teatro de bonecos foi mantida uma tradição desse espetáculo da maneira como tem sido apresentado através dos anos. O que pode ser atestado em um livro com o roteiro da peça e ilustrações do século XIX.

O livro foi preservado em fac-simile e data de 1832, de uma publicação original de por S. Prowet, em Londres, em 1828[40]. Foi escrito e organizado por John Payne Collier (1789 -1883) e é uma obra baseada em transcrições da peça de *The Punch and Judy Show* (1827) de Giovanni Piccini (1745-1835). O livro é ilustrado por George Cruickshank (1792 - 1878) com 27 litografias. Cruickshank também ilustrou *Oliver Twist* de Charles Dickens. No livro podemos observar as ilustrações ao lado do texto e além de ter a transcrição de uma apresentação de *The Punch and Judy Show* intitulada como *The tragical comedy, or comical tragedy of Punch and Judy* (FIG.), há uma adaptação do teatro de bonecos para as ilustrações de Cruickshank.

Uma transcrição e adaptação de uma peça de teatro de bonecos, com vozes específicas e sons especiais, como já foi apontado, é uma questão de adaptação que concernem os estudos da intermidialidade no que diz respeito a adaptação de uma mídia para outra. E no caso, através do texto literário não é possível perceber a estridência da voz de Punch. Os sons da comédia física como as batidas do bastão de Punch também não podem ser percebidas como seriam em uma apresentação teatral.

Para o livro, Cruickshank se baseou em modelos de marionetes, apesar de já existirem apresentações com fantoches. Há fantoches que foram produzidos com base nas ilustrações de Cruickshank. Um exemplo atual é o artesão, e *Punchman*,

[40] Disponível em: <https://www.spyrock.com/nadafarm/html/punch_pdf.html>

Christopher van der Craats de Melbourne Austrália, que criou bonecos como os desenhos do livro de 1832 (FIG. 79), em uma referência intertextual de uma adaptação teatral. Ou seja, um espetáculo de marionetes, no caso, foi transformado em ilustrações para um livro e justapostas com um texto literário e depois, transformadas em novos bonecos à partir de uma percepção pessoal de Cruickshank (FIG. 80).

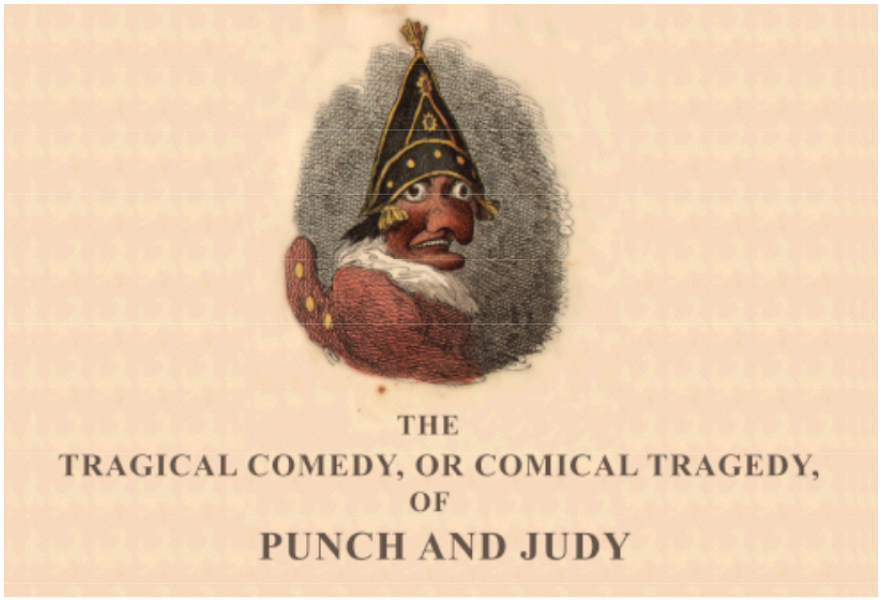


Figura 79. *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy* - Texto de John Collier transcrito em fac-simile com ilustrações de George Cruickshank - 27 litografias e desenhos - 1832. Acima: ilustração de Punch por George Cruickshank à partir de modelo de marionete. Baseado no Punch & Judy Show de Giovanni Piccini.
Fonte: Site *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy*, de 1832

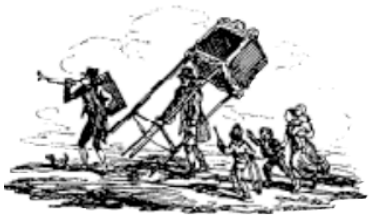


Figura 80. Frame do vídeo: *Mr Punch selon le show de Giovanni Piccini* (1827) - *Mr Punch according to Giovanni Piccini"s show* - James Lyon, Youtube, publicado em 8 de dezembro de 2016.
Fonte: *Mr Punch selon le show de Giovanni Piccini* (1827) - *Mr Punch according to Giovanni Piccini"s show* - James Lyon. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=gL8frTSJyao

DRAMATIS PERSONÆ.

PUNCH.
SCARAMOUCH.
THE CHILD.
COURTIER.
DOCTOR.
SERVANT.
BLIND MAN.
CONSTABLE.
POLICE OFFICER.
JACK KETCH.
THE DEVIL
TOBY.
HECTOR.

JUDY.
POLLY.



THE

TRAGICAL COMEDY, OR COMICAL TRAGEDY,

OF

PUNCH AND JUDY.



As told to John Payne Collier
by Giovanni Piccini in 1827.
Illustrated by George Cruikshank.

Oh, rest thee, my baby,
Thy daddy is here:
Thy mammy's a gaby,
And that's very clear.
Oh rest thee, my darling,
Thy mother will come,
With voice like a starling; -
I wish she was dumb!

Poor dear littel thing! it cannot get to sleep: by, by; by, by, hush-a-by. Well, then, it shan't. [Dances the child, and then sets it on his lap, between his knees, and sings the common nursery ditty,

Dancy baby diddy;
What shall daddy do widdy ?
Sit on his lap,
Give it some pap;
Dancy baby diddy.

[After nursing it upon his lap, Punch sticks the child against the side of the stage, on the



Figura 81. Páginas do livro *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy* - Roteiro de John Collier transcrito em fac-simile com ilustrações de George Cruickshank - 27 litografias e desenhos - 1832. Baseado no Punch & Judy Show de Giovanni Piccini.

Fonte: Site *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy*, de 1832

No livro, o ilustrador desenhou o palco onde ocorre a trama de Punch e Judy (FIG. 81) e o texto fica na página anterior. O artista colocou uma pequena perspectiva no fundo do palco para dar uma ideia de profundidade como ocorre no palco real. Na imagem, Punch possui um chapéu pontudo e a roupa vermelha e amarela e está prestes a receber o bebê, que é entregue por Judy. Na lista de personagens o bebê não aparece como "baby" e sim como "The Child", a criança. Porém, no diálogo de Punch, ele se refere a si mesmo como "daddy", e ao bebê como "baby".

Na seguinte sequencia, Punch está brincando de atirar o bebê para cima, enquanto finge que o nina e o bebê chora. E Punch, então, começa a recriminá-lo e a cobri-lo de insultos (FIG. 82).

platform, and going himself to the opposite side, runs up to it, clapping his hands, and crying, "Catchee, catchee, catchee!" He then takes it up again, and it begins to cry.] What is the matter with it. Poor thing! It has got the stomach ache, I dare say. [Child cries.] Hush-a-by, hush-a-by! [Sitting down, and rolling it on his knees] Naughty child! Judy! [Calling.] the child has got the stomach ache. Pheu! Nasty child! Judy, I say! [Child continues to cry] Keep quiet, can't you? [Hits it a box on the ear] Oh you filthy child! What have you done! I won't keep such a nasty child. Hold your tongue! [Strikes the child's head several times against the side of the stage] There! - there! - there! How you like that? I thought I stop your squalling. Get along with you, nasty, naughty, crying child. [Throws it over the front of the stage among the spectators] - He! he! he! [Laughing and singing to the same tune as before]



Figura 82. Recortes de páginas do livro *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy* - John Collier, George Cruickshank - 1832
Fonte: Site *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy*, de 1832

Em seguida Punch atira o bebê do palco, o que na peça, significa a morte do bebê (FIG. 83).

Get away, nasty baby;
There it goes over:
Thy mammy's a Raby,
Thy daddy's a rover.

RE-ENTER JUDY.

Judy. Where is the child?
Punch. Gone, - gone to sleep.
Judy. What have you done with the child, I say.
Punch. Gone to sleep, I say.
Judy. What have you done with it!
Punch. What have I done with it!
Judy. Ay; done with it! I heard it crying just now. Where is it?
Punch. How should I know?
Judy. I heard you make the pretty darling cry.
Punch. I dropped it out at window.
Judy. Oh you cruel horrid wretch, to drop the pretty baby out at window. Oh! [Cries and wipes her eyes with the corner of her



Figura 83. Recortes de páginas do livro *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy* - John Collier, George Cruickshank - 1832
Fonte: Site *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy*, de 1832

A mesma sequencia é criada na obra de Neil Gaiman e Dave Mckean (FIG. 84), intitulada de forma parecida, porém omitindo o nome de Judy: *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. Os bonecos foram criados por Dave McKean e a sequencia foi fotografada. Mckean criou cada um dos bonecos, e esculpiou seus rostos e formas. Criou o palco e os elementos da peça.

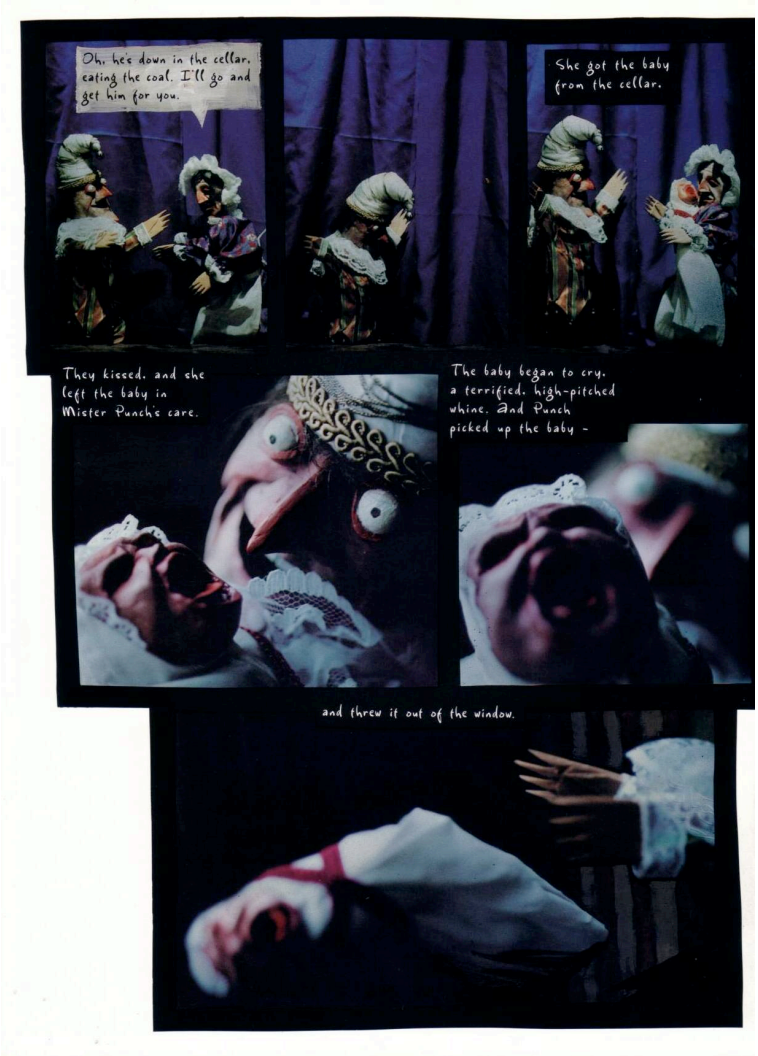


Figura 84. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 12

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p.12.

Observamos, nas páginas criadas por McKean, Judy entregando o bebê para Punch. Vemos também a cortina no fundo do palco e Punch conversando com o bebê. Em seguida, Punch o atira do palco. Toda a sequência mostra a boca aberta do bebê que chora e sua queda. Na versão de Gaiman e McKean, não há nada lúdico ou próximo da comédia *Dell'art* em suas cores ou da *Slapsitck Comedy*, com sua comédia física e rude. O que há são cores frias, ambientes escuros e os olhos esbugalhados do boneco Punch de McKean e a boca escancarada do bebê. O ambiente escuro que cerca a figura do bebê durante a queda revela o abandono e a solidão no meio do vazio (FIG. 85), retratando a rejeição e o esquecimento, bem como a atitude de Judy de deixar o bebê com Punch.

Essa interpretação de McKean sobre a sequencia do bebê atirado do palco é expressa em imagens, cores e composição de uma maneira que não faz parte do texto

escrito em 1832 e nem das apresentações do teatro de bonecos, que são coloridos e cheios de sons engraçados e risadas de crianças na audiência. Essa interpretação, tanto do artista e do escritor, como também do leitor, ocorre em um ambiente contrário ao ambiente do teatro e da plateia. Ele ocorre no momento da leitura individual. Sem ruídos ou ambientes que promovam alegria, e distante da comédia física e cheia de pancadarias que promovem os risos dos espectadores.

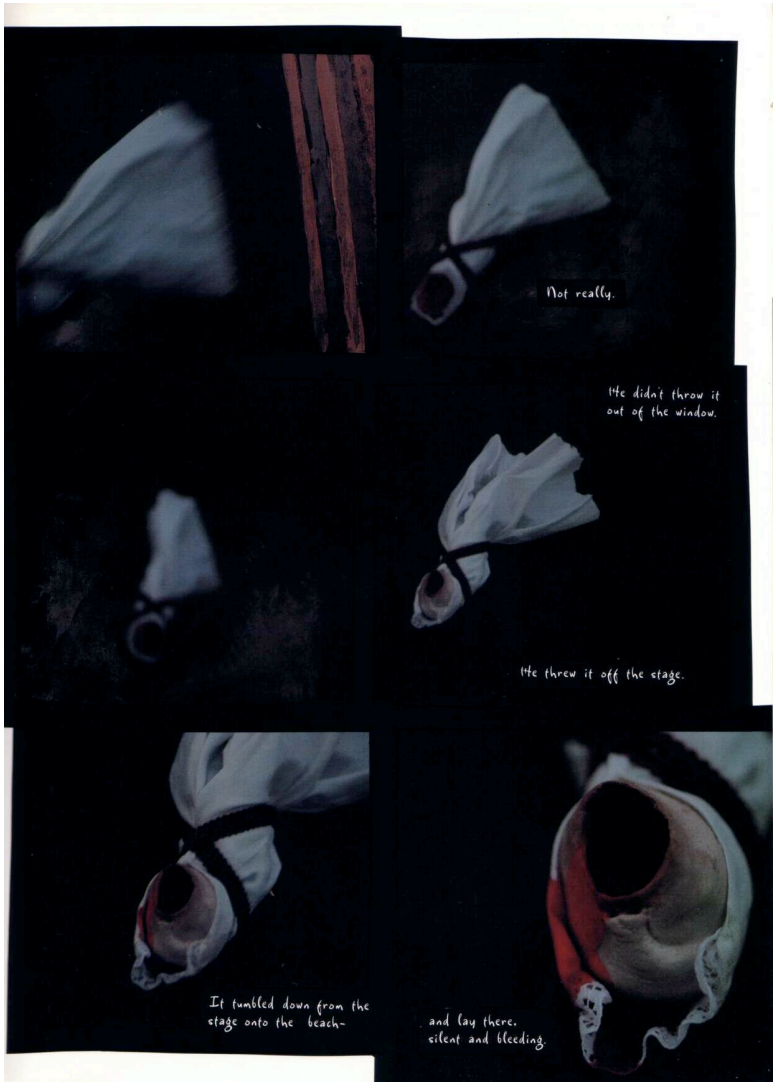


Figura 85. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 14

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 14.

Segundo Campbell em seu livro *O Príncipe de Histórias*, Punch pode ser visto como: "Um peculiar show de marionetes britânico, um diamante entalhado na montoeira pegajosa de estranhas atrações inglesas à beira-mar." (CAMPBELL, 2014, p. 168).

Há uma breve descrição da trama do espetáculo tirada do livro *How to Do a Punch and Judy* (Como fazer um *Punch and Judy*) que revela as características de Punch:

> O Bebê começa a chorar, Punch o joga pela janela e o mata; Judy chega e reclama; ele a mata; um policial chega e o prende; ele o mata; ele luta contra um crocodilo; um médico aparece para curá-lo; ele mata o médico; eles vêm enforcá-lo; ele mata o carrasco; o demônio vem para levá-lo ao Inferno; ele mata o demônio. E a última frase (que aparece no livro) era: E o Senhor Punch sai para espalhar alegria e felicidade a crianças de todos os lugares. (HOGAN, 1994)

O Punch de Gaiman e McKean não utiliza a tradicional veste vermelha e dourada e sim um chapéu branco, de Pulliciniello, e uma túnica listrada com vermelho, branco, amarelo e verde. Ele é grotesco e suas características são acentuadas pela iluminação trabalhada por McKean em seu palco (FIG. 86).



Figura 86. Recorte. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 11.

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 11.

A *graphic novel* tem início com um palco na primeira página. O palco poderia ser o palco do teatro de bonecos de *Punch and Judy*, ou também pode sugerir que toda a história é uma apresentação. Revelando uma máscara no alto, uma lua pintada em um disco e uma bússola (FIG. 87). O palco é coberto por uma cortina roxa e há ganchos

aparentes. As cores são escuras e frias e remetem aos dois quadrinhos que são vistos logo abaixo, revelando um diferente momento na história do protagonista.

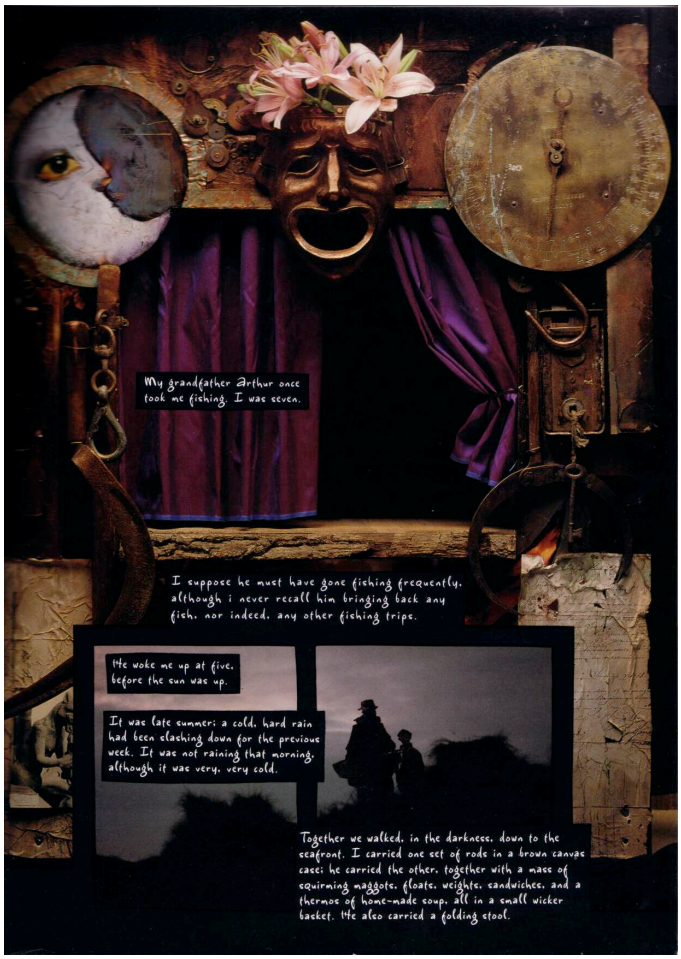


Figura 87. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 7.

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 7.

Na história um menino, que é o protagonista, vai passar alguns dias com os avós paternos em Portsmouth, por estar com uma das doenças da infância. O livro trata de memórias do autor que se representa como o menino da história. A versão adulta do menino também aparece, porém, por trás de cortinas e sem formas aparentes. É o menino, já adulto, quem narra a história em primeira pessoa. A obra aborda lembranças fragmentadas da infância do protagonista e que remetem a lembranças e memórias da família de Neil Gaiman. Por isso, o personagem não lembra de qual doença tinha, mas as lembranças que ficaram marcadas foram alguns trechos da história da família que foi coletando em diferentes momentos e de diversos parentes.

A história é contada em progressões de quadrinhos irregulares em suas bordas, com requadros negros, com legendas, também negras, com o texto verbal do narrador. Os diálogos estão inseridos nas imagens, como balões criados de tinta branca, que sobrepõe a ilustração. Segundo as subcategorias de Rajewsky, é uma combinação de mídias. E segundo as definições de Clüver, trata-se de um texto intermidiático, pois não podem ser separados fisicamente.

A história narrada relaciona os medos da infância, a peça de teatro de Mr. Punch e os eventos daquele período. Ele também revela, momentos da vida adulta, quando visita um espetáculo de *Punch and Judy*.

O menino foi ficar com os avós, pois sua mãe estava grávida e já estava para ter o bebê. Para evitar uma possível infecção para a mãe e o bebê, o menino foi levado para a casa dos avós. Essa relação dos avós, com histórias e lembranças confusas remetem a história de Punch and Judy, ao intercalar a narrativa com apresentações do teatro de bonecos. Punch e Judy tem um bebê chorão, que é morto por Punch. E o menino espera o bebê de sua família nascer. A queda do Bebê do palco e de sua morte tem um impacto na história do menino.

Ao conversar com seus parentes, tanto o menino, quanto o adulto, descobrem que um dos irmãos de seu avó, ou tios (os parentes não se lembram de fato de quem era), foi atirado de uma janela ou escada abaixo, e morreu. Outra versão é de seu tio-avô Morton, foi atirado da escada e sobreviveu, porém ficou deformado e corcunda, como Mr. Punch. Em outra versão um de seus tios tinha um gêmeo, e foi o gêmeo que morreu ao ser atirado pela janela ou da escada.

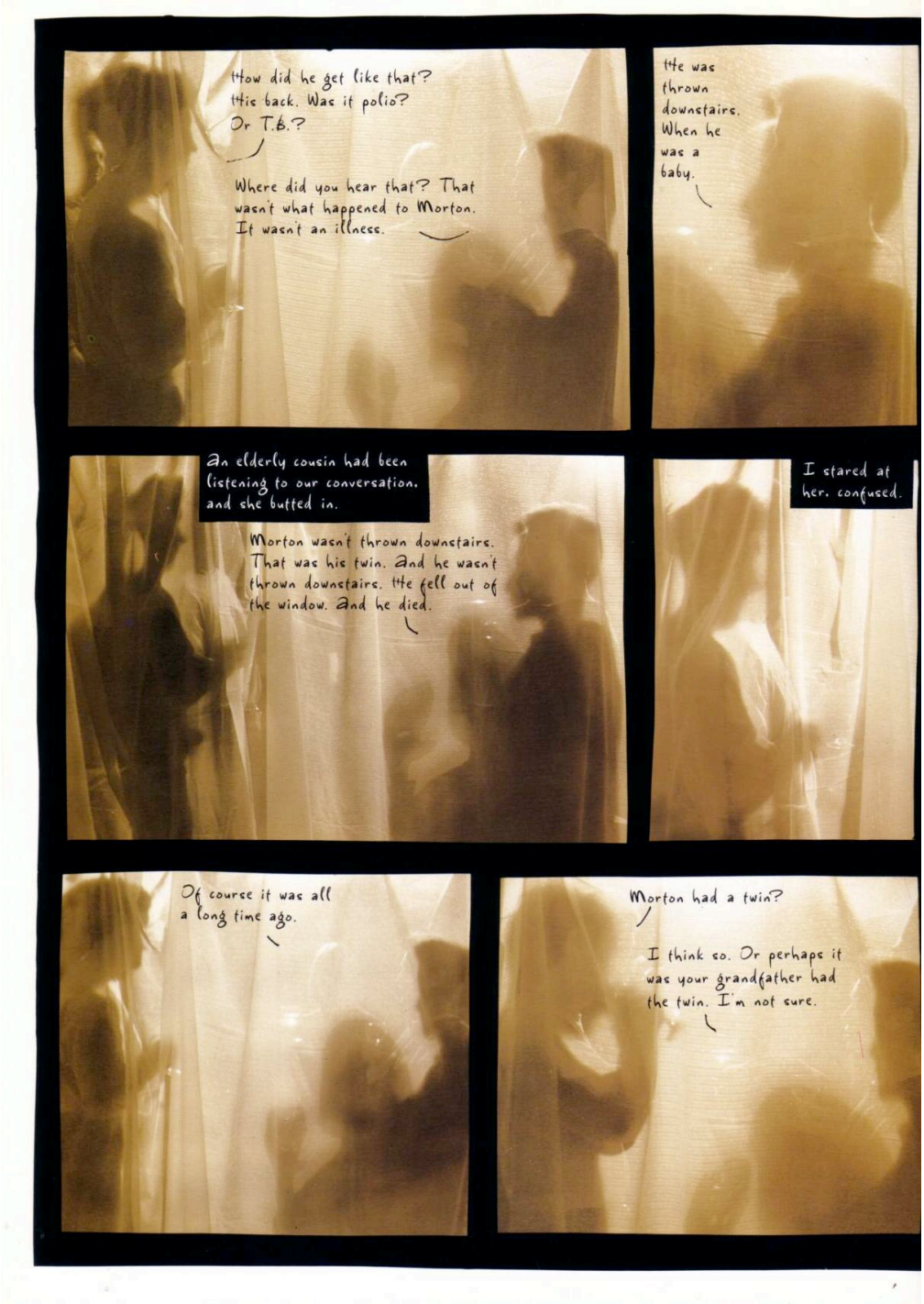


Figura 88. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 66.

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 66.

As páginas sugerem um teatro de sombras que se movimentam através do tecido (FIG. 88). O texto é colocado diretamente sobre a imagem sem desenhos de balões apenas com pequenos traços para direcionar o diálogo ao personagem. O tecido deixa os personagens sem formas definidas e sugere uma visão enevoada como as lembranças que tentam acessar, mas que não conseguem. As lembrancas são indefinidas como suas

formas. As sombras também remetem a uma peça de sombras em que as formas bem podem ser bonecos, pois não estão visíveis, como uma peça dentro de outra peça.

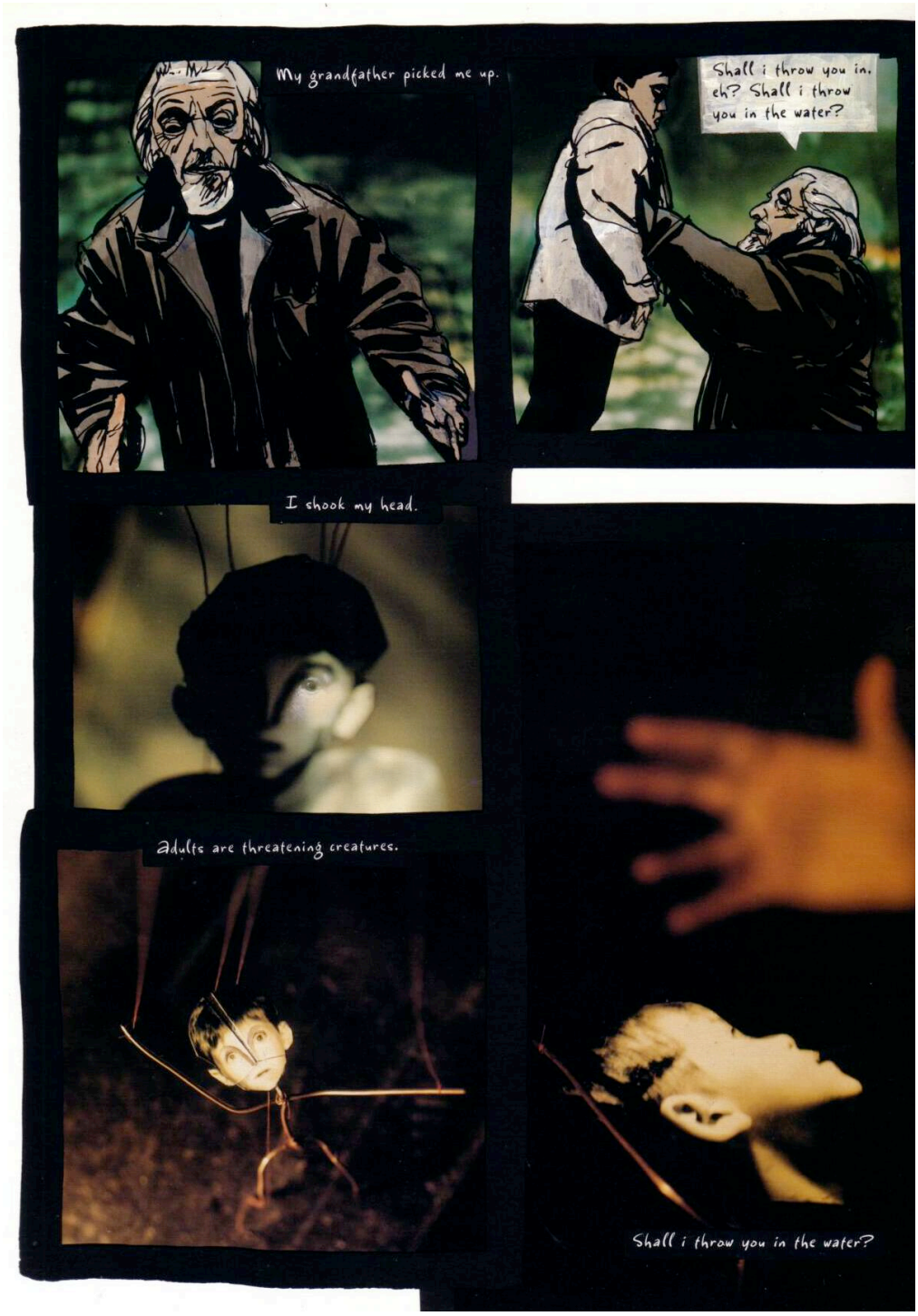


Figura 89. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 30.

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 30.

Na história, a questão de jogar bebês preocupa o protagonista, pois ele diz que nunca sabe se os adultos dizem a verdade ou não. Na imagem o avó do protagonista pergunta: “Devo jogar você na água?” (GAIMAN, MCKEAN, 1995, p. 30) (FIG. 89). Se existe a possibilidade de tio Morton ter sido atirado a ponto de ficar severamente deformado, o menino passa a se preocupar com o que os adultos dizem e se isso quer dizer que eles poderiam cumprir a ameaça. Pois, Mr. Punch joga o bebê e o mata, e mata os outros personagens também.

Na página, que contém esse diálogo, o menino é representado em fotografias combinadas com desenhos. O personagem é mostrado como linhas lhe segurando os membros como se fosse um marionete manipulado pela mão de um desconhecido, talvez seu avô, e que pode fazer com ele o que desejar. O menino pensa, no quarto quadrinho da página, que os adultos são criaturas ameaçadoras. As imagens sugerem as emoções do protagonista e seus receios, ao ficar com a sentença na mente "Devo jogar você na água?". Também revela a escuridão a sua volta e sua vulnerabilidade ao ser pequeno em relação a mão manipuladora que o domina. A leitura é simultânea de texto verbal e das imagens, e o verbal está inserido na imagem. A imagem revela uma narrativa visual que não está descrita no texto verbal, e uma progressão de quadrinhos que mostra o que o protagonista pensa, e sente, e as ameaças que pairam sobre si.

Segundo Gaiman, em um evento de família ele perguntou sobre seus tios e descobre que seu bisavô jogou seu tio “Monty” pela janela:

> Há três semanas, num casamento de família, perguntei a minha tia Janet (sobre Monty). Ela falou, ‘Ele foi jogado de uma janela pelo seu bisavô.’ Então ela fez uma pausa e completou, ‘Não, não. Esse foi um dos gêmeos, que morreu.’ Considerando que estou fazendo uma história que começa com Mr. Punch jogando o bebê da janela, isso quer dizer que estou num estranho território familiar. (Comics Forum 1, 1992, *In.* CAMPBELL, 2014, p. 170)

O período que o menino passa com os avós paternos contempla a maior parte da história, e é intercalado por momentos do protagonista adulto e apresentações de Mr. Punch, assistidas tanto pelo adulto quanto pelo menino. O menino começa a traçar a história de sua família, de uma forma um pouco descontinuada, através de retratos de ambos os lados de sua família, o lado materno e o paterno. Seu avô paterno, ficou louco e teve que ser internado. Esse aspecto da loucura aparece nas imagens criadas por McKean, que em se tratando de uma estrutura plurimidiática, é lido e observado

simultaneamente. O período em que o menino ficou com os avós foi antes deste enlouquecer (FIG. 90).

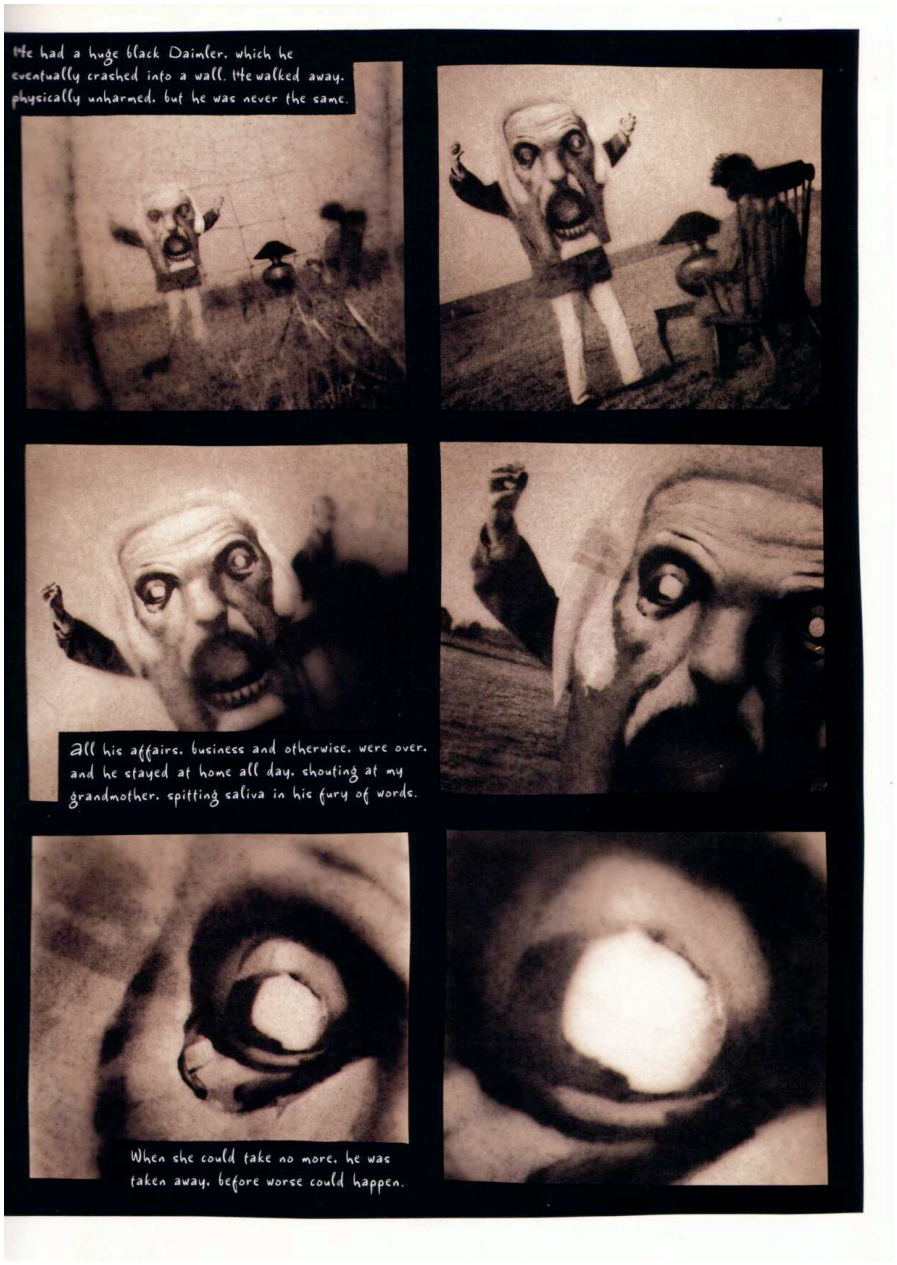


Figura 90. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 21.

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 21.

Na sequencia das imagens de McKean, o rosto do avô é uma máscara, que passa a ser vista primeiro pelo lado da frente e depois, o verso (FIG. 91). São montagens com fotografias feitas pelo artista.

McKean explora o uso de máscaras em sua obra. Para o artista as máscaras revelam o aspecto verdadeiro das pessoas, enquanto que o rosto verdadeiro não mostra

quem eles realmente são. A máscara, no caso, mostra o que realmente pensam ou sentem, ou algum ângulo de sua personalidade.[41] Um exemplo interessante do uso das máscaras é no filme *Noite de Crime* (*The Purge*; James deMonaco; EUA; 2013), que já possui quatro sequencias[42]. No filme, e em suas sequencias, os criminosos utilizam variadas máscaras, muitas grotescas, para realizarem seus crimes. As máscaras revelam a verdadeira face de seus personagens.

No diálogo da página, observamos a expressão no rosto do avô, e seus punhos elevados em fúria. A boca grotescamente aberta e os olhos vazios, preenchidos por um branco. O avô ficou cada vez mais violento e sua avó não conseguia mais lidar com ele. Por isso ele foi internado antes que acontecesse o pior. E o narrador lembra que Punch matou Judy. Na parte inferior, em fotografia, é mostrado o verso da máscara em cima do palco como se todos os personagens representassem essa tragédia cômica, ou comédia trágica (FIG.).

A linha entre a tragédia e a comédia, na comédia *Dell'art*, e no teatro de bonecos de *Punch and Judy*, é tênue. Pois, da desgraça dos personagens, que transformam seus eventos tristes em motivos de humor, cria-se uma comédia de humor negro. Pois, Punch mata o bebê de Judy e depois a mata para que ela se cale. O bebê morre, porque era um bebê chorão e que deveria ter ficado no porão comendo carvão. Judy morre porque aborrece Punch. Os outros personagens morrem porque também estão contra Punch. Ele é supostamente mal interpretado em suas ações, pois no início, apenas queria brincar com o bebê e o bebê o aborrece, e assim ocorre com todos os personagens. O mundo não se adapta a Punch e ele mata quem o aborrece com três golpes de bastão, e que ao final do terceiro golpe afirma: "É assim que se faz!" (*that's the way to do it!*) (GAIMAN, MCKEAN, 1995, p. 90). Punch não lastima as mortes, e não se importa de ser um assassino. Ao contrário, para ele essa é a forma de se lidar situações desagradáveis, com golpes de bastão, pois é assim que se faz. Essa é a frase de Punch para suas vilanias.

---

[41] Entrevista realizada com o artista em 2 de junho de 2018.

[42] *Uma noite de crime* (*The Purge*, 2013), *Uma noite de crime: anarquia* (*The Purge: Anarchy*; 2014), *12 horas para sobreviver: o ano da eleição* (*The Purge: Election Year*; 2016) *A primeira noite de crime* (*The First Purge*; 2018).

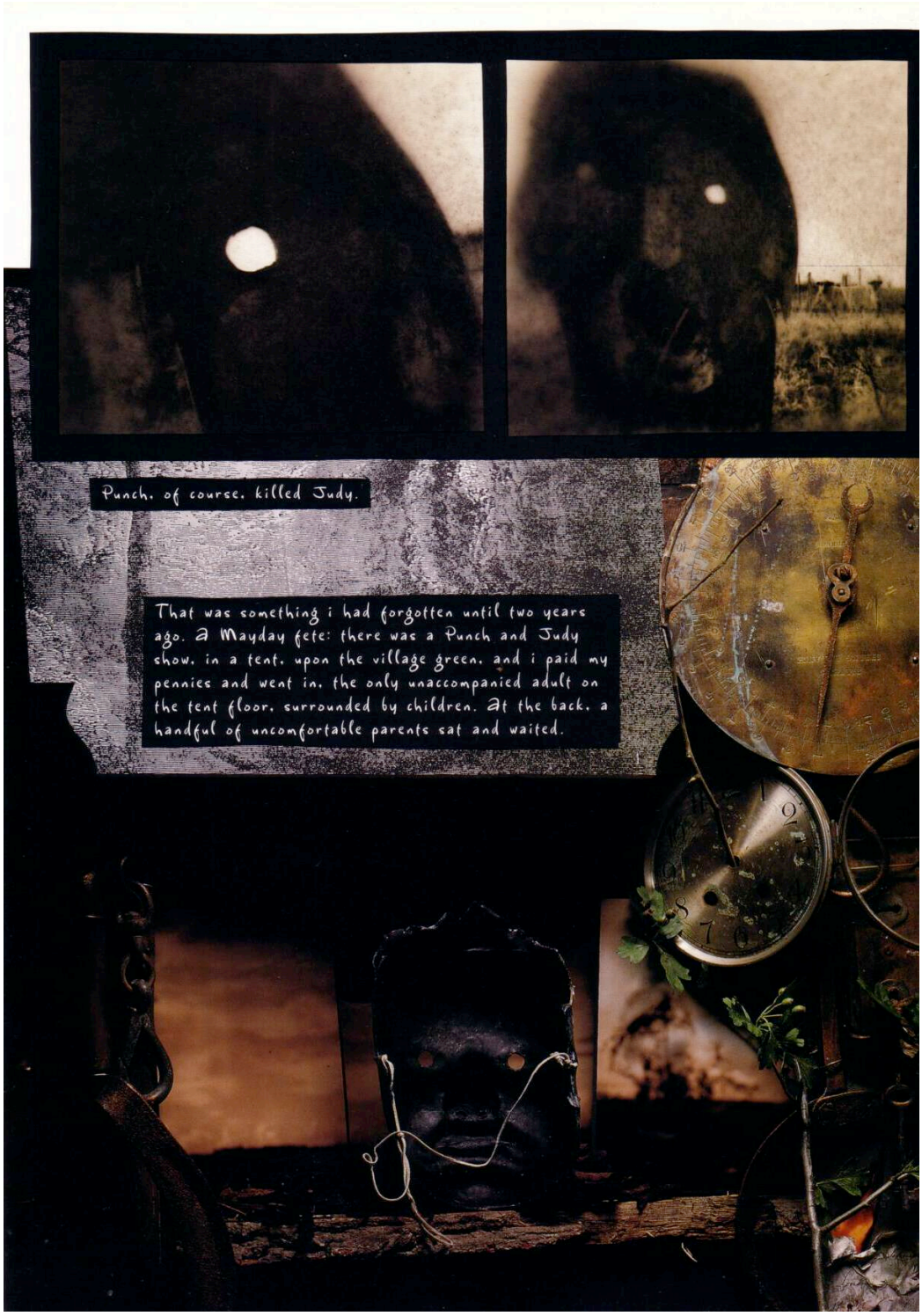


Figura 91. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 22.

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 22.

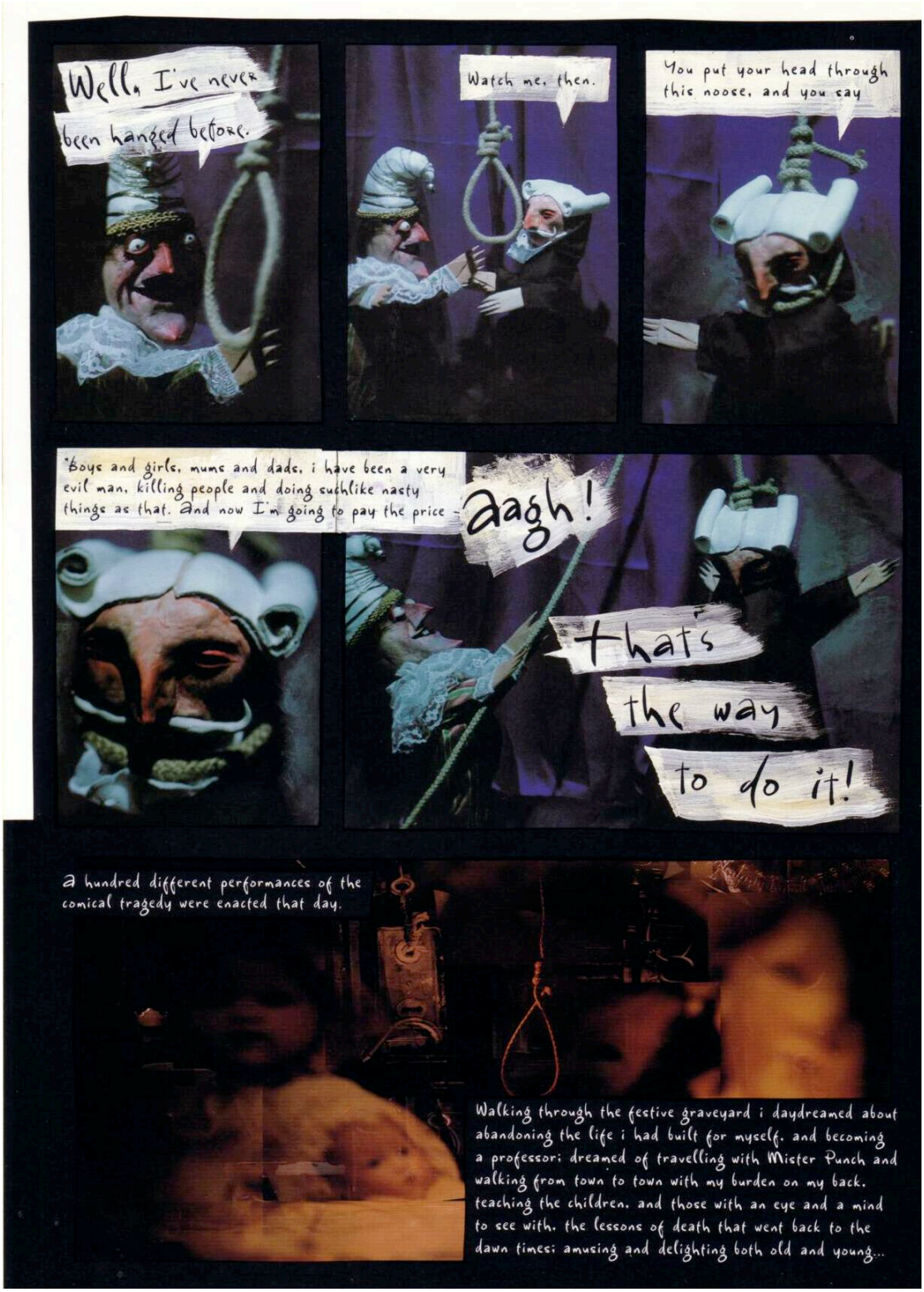


Figura 92. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 90.

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 90.

Sobre as vilanias de Punch, ele é condenado pelo Juiz. Na imagem anterior (FIG. 92), vemos Mr. Punch pedindo orientações ao Juiz sobre como deve colocar a corda no pescoço, já que seria enforcado por seus crimes. O Juiz lhe explica, mas ele afirma ainda não entender. Por isso o Juiz pega a corda e coloca ao redor de seu próprio pescoço e diz o que Mr. Punch deverá repetir antes de ser enforcado: "Meninos e meninas. Mamães e papais, eu fui um homem muito mau, matei pessoas e fiz outras coisas semelhantes e cruéis. E agora vou pagar por isso." (GAIMAN, MCKEAN, 1995, p. 90). Em seguida, Mr. Punch pega outra ponta da corda e a puxa, enforcando o Juiz e afirmando: "É assim que se faz!". A voz estridente de Punch aparece com a tipografia manuscrita e em manchas de tinta. O efeito sonoro aparece com destaque do branco e inclinado, sobre o fundo de cores frias e escuras. Não é possível separar o texto verbal do visual e nem da ilustração. Sem as imagens, ele perderia o sentido. É uma mescla de mídias e um exemlo de ilustração antifônica, e também de transposição midiática ao inserir os bonecos criados por McKean e o palco, junto com os traços de tinta e as sobreposições dos diálogos.

Outro momento marcante é quando o protagonista observa uma discussão envolvendo seu avô, seu tio-avô Morton, uma mulher e um terceiro homem (FIG. 92, 93, 94). Na discussão a mulher ri de um dos homens e o homem pega um bastão de madeira e lhe bate duas vezes, tal como Mr. Punch, porém, Punch sempre bate três vezes. A mulher sai correndo, porém o menino fica impressionado e assustado. A mulher é reconhecida pelo menino, era a sereia que trabalhava para o avô, e que estaria grávida. O menino está escondido e observa os eventos. Vemos o rosto desenhado do menino e sobre ele uma espécie de juta sobre a qual projetam as sombras dos outros personagens, como em um teatro de sombras em que o menino é o espectador. Mais uma vez, observamos uma peça dentro de uma peça.

Na página seguinte, a mulher passa correndo pelo menino e não o vê. O menino está abaixado e na sua frente está o bebê chorão da peça *Punch and Judy*. O bebê que Punch atira do palco e que morre. O boneco, com a boca grande também é derrubado pelo menino e a sequencia da queda é mais uma vez mostrada. Sugere-se que o golpe de bastão matou o bebê que a mulher esperava. A sequencia é mostrada com poucas palavras e através de sombras e algumas ações. A provável morte do bebê é revelada pelo boneco que cai, e não está presente em nenhuma parte do texto verbal.

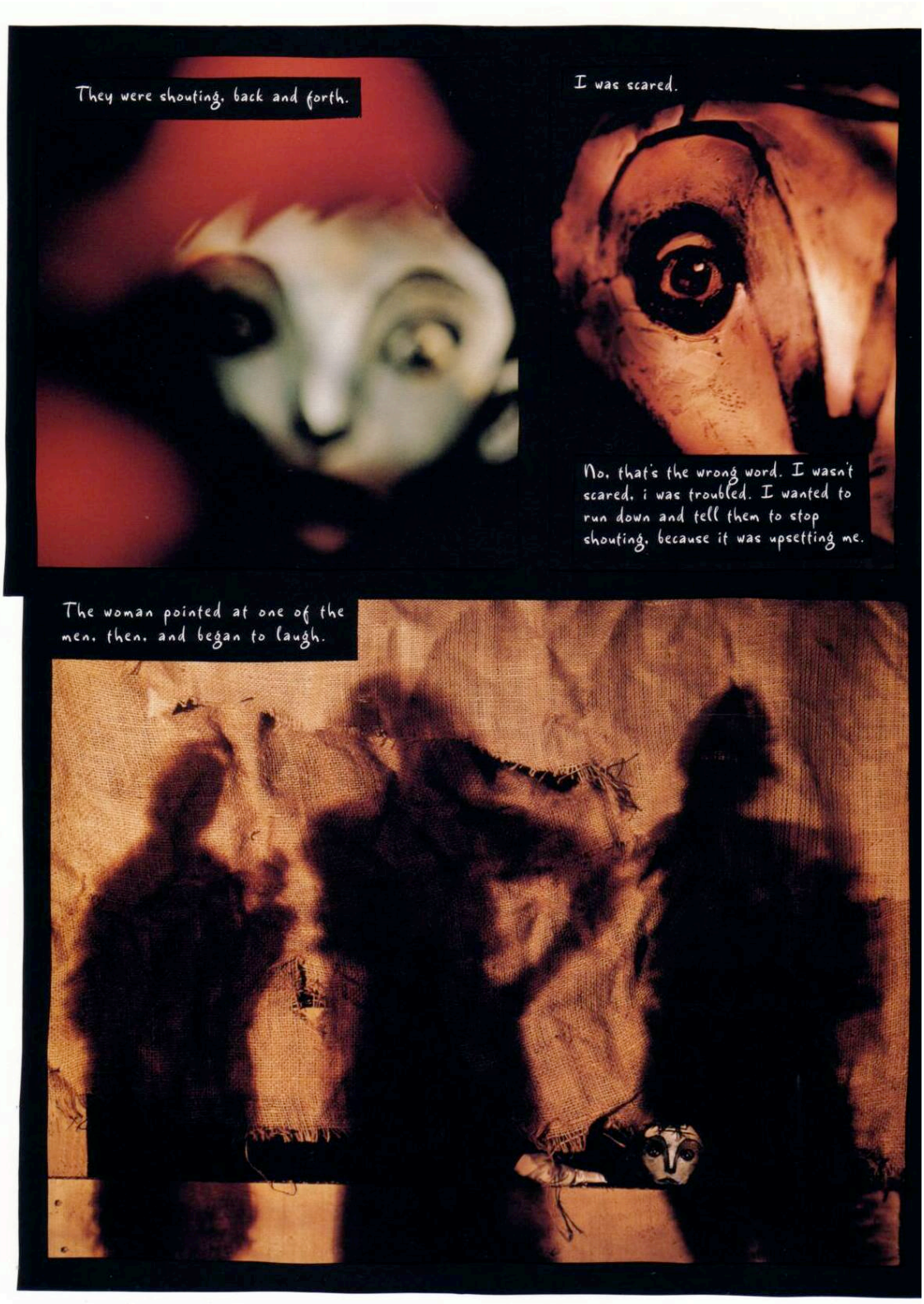


Figura 92. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 78.

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 78.

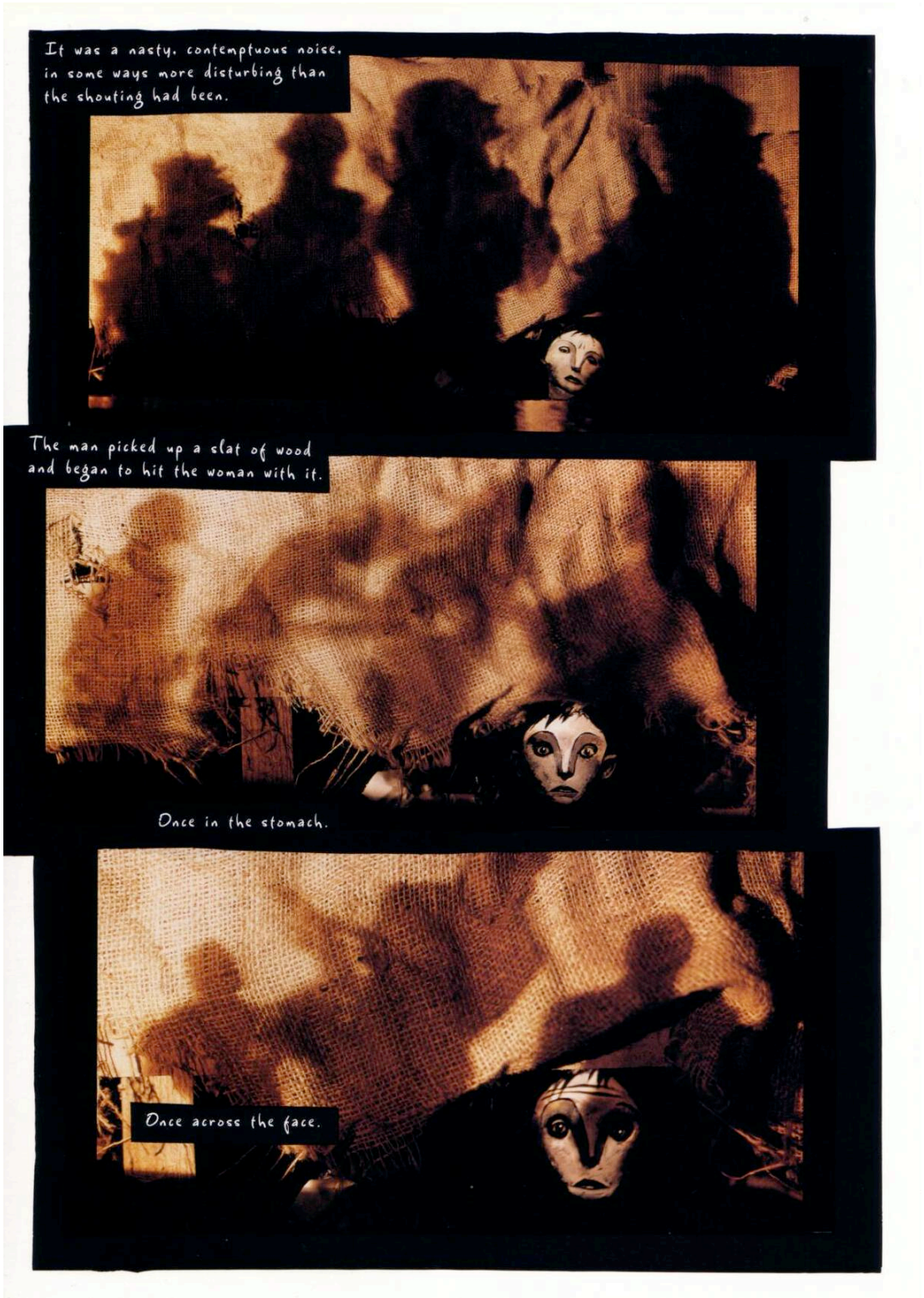


Figura 93. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 79.

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 79.



Figura 94. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 81.

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 81.



Figura 95. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 50.

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 50.

Na página acima, há fotografias, desenhos e montagens (FIG. 95). O texto que aparece ao fundo são trechos de um livro sobre Punch e sua história. Em outras páginas aparecem gravuras de Punch, combinadas com tipografia que sugerem sons e gritos.



Figura 96. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*. 1995. p. 94.

Fonte: GAIMAN; MCKEAN, 1995, p. 94.

Na página acima (FIG. 96), Punch matou o Diabo, como ocorre na peça e grita: "Viva! Viva! O diabo está morto! Agora todos estão livres para fazerem o que quiserem!"(GAIMAN, MCKEAN, 1995, p.94). Agora Punch pode sair pelo mundo e praticar suas maldades. A página tem muitos elementos vermelhos, com alguns poucos em verde. A cor conhecida de Punch, que é o vermelho, aparece em toda a página e sugere o evento ocorrido que é o assassinato do Diabo.

O texto das falas de Punch estão nas transcrições do texto da peça escrita em 1832:

> O Diabo é atordoado por golpes repetidos em sua cabeça e em seus chifres, e cai para a frente do palco, onde Punch completa sua vitória e tira o fôlego de seu corpo. Em seguida, Punch coloca seu bastão na roupa preta do Diabo e gira-a no ar, exclamando: “Huzza! huzza! O diabo está morto!"
>
> A cortina cai.
>
> Fim.[43]
>
> (COLLIER. 1832. p. 35)

Na página em quadrinhos Punch grita com sua voz traduzida imageticamente em manuscritos sobre tinta: "Viva! Viva! O Diabo está morto!" (FIG. 97), da mesma forma que seu colega Punch, do texto escrito de John Collier, gritou em 1832 "Huzza! Huzza! O diabo está morto!". O texto é ilustrado por Cruickshank e mostra Punch segurando o boneco escuro do diabo morto.

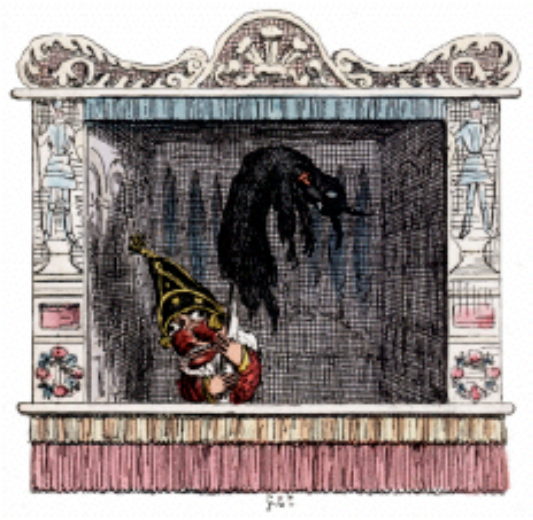


Figura 97. Recortes de páginas do livro *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy* - John Collier, George Cruickshank - 1832. p. 34
Fonte: Site *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy*, de 1832.

[43] Tradução nossa. No original em inglês: The Devil is stunned by repeated blows on the head and horns, and falls forward on the platform, where Punch completes his victory, and knocks the breath out of his body. Punch then puts his staff up the Devil’s black clothes, and whirls him round in the air, exclaiming, “Huzza! huzza! The Devil’s dead!”] The Curtain falls. FINIS. (COLLIER, 1832, p. 35). Disponível em: https://www.spyrock.com/nadafarm/html/punch_pdf.html> Último acesso em 2 de setembro de 2017.

A obra *A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch* é uma obra que envolve as três subcategorias de Rajewsky. Ela explora a combinação de mídias em uma mídia plurimidiática, a transposição midiática e a referência intermidiática.

É um exemplo de como uma *graphic novel* pode trabalhar textos verbais e visuais e ilustrações antifônicas. Como na página da morte do diabo, há a peça do teatro de bonecos em que ela é encenada e o livro com o texto escrito da peça e ilustrado por Cruickshank. No livro há uma referência intermidiática e uma transposição midiática ao se levar o teatro de bonecos para um formato de livro com ilustrações, que remetem ao palco do teatro e seus bonecos. Porém, não há uma combinação de mídias. O texto verbal é claramente separado da ilustração, que inclusive era feita em outro processo de impressão.



Figura 98. Companhia Rogues. *The tragical comedy or the comical tragedy of Mr. Punch*

Fonte: L.A. Taco. Disponível em: https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=2ahUKEwizgunZn67mAhXJGLkGHRR8DLgQjRx6BAgBEAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.lataco.com%2Fthe-comical-tragedy-or-tragical-comedy-of-mr-punch-bootleg-theater-through-august-31st%2F&psig=AOvVaw07k22DGlUz88BxkA9rzfqQ&ust=1576176093609317

O obra de Gaiman e McKean também foi adaptada para o teatro[44] (FIG. 98) pela companhia Rogues, de Los Angeles, em 2007, que trabalha um teatro multidisciplinar. E revela mais uma transposição intermidiática de uma obra que já é plurimidiática e já engloba uma transposição anterior do teatro de bonecos. A *graphic novel* retorna, de certa maneira, ao teatro, porém misturando atores, desenhos, bonecos e projeções.

Na *graphic novel*, na morte do Diabo, temos os personagens criados por McKean e fotografados. As imagens criadas são sobrepostas e a imagem do boneco de Mr. Punch é recortado e Mckean desenha uma sombra projetada. O Diabo também é uma fotografia recortada e sobreposta ao recorte de Mr. Punch. As imagens de fundo são sobreposições de outros elementos, todos cobertos por uma cor vermelha

Na obra de Gaiman e McKean as três subcategorias estão presentes. O teatro de bonecos é criado e transposto em desenhos, fotografias e negativos, junto com traços de tinta e sobreposições. Os personagens são desenhados e igualmente sobrepostos com diversos elementos e objetos fotografados e camadas de imagens e fotografias antigas, além de serem combinados com textos e sons dispostos sobre as ilustrações.

O uso da colagem e da sobreposição das imagens junto aos recursos de linguagem das histórias em quadrinhos e da criação de textos mistos e intermidiáticos revelam uma estrutura de narrativa visual com diversos elementos, no caso dessa história. É uma história criada em uma mídia plurimidiática, pois não é possível descrever literalmente suas páginas em texto verbal ou separar o texto verbal das imagens.

A obra não pode ser dividida em verbal e visual, ao estar em uma estrutura com uma combinação de mídias e intermidiática, pois, não é possível separar as mídias. No caso da tentativa de separação haveria a perda de sentido da história. E haveria espaços apagados em toda obra, pois o texto verbal e o visual foram criados simultaneamente e sua leitura é imediata. Não é possível fragmentar a obra e ter uma compreensão completa do que se trata a história.

Segundo Stein (2015), ao analisar Moby Dick, de Bill Sienkiewicz:

[44] Disponível em: https://www.lataco.com/the-comical-tragedy-or-tragical-comedy-of-mr-punch-bootleg-theater-through-august-31st/

> Esses vislumbres nos levam de um sentido restrito a um sentido amplo no conceito de intermidialidade: à partir de leitura atenta da adaptação de *Moby-Dick* para história em quadrinhos de Sienkiewicz apresentada aqui, para a análise de toda a história de adaptações da obra de Melville através de épocas e mídias. Uma vez conduzidos a uma análise ampla, percebemos que a intermidialidade é de fato uma "condição ou categoria fundamental"(RAJEWSKY, 2005, p. 47) da moderna cultura de mídias, incluindo, mas com certeza não limitando, a novelas e livros de histórias em quadrinhos.[45] (STEIN, 2015, p. 434)

Como colocado por Stein em sua análise de *Moby-Dick*, seguimos um percurso similar de análise, ao observar as relações de outras mídias. Como observado ao longo da análise da *graphic novel* sobre Mr. Punch, a análise da obra através dos estudos da intermidialidade, nos levou a perceber a que uma análise no sentido amplo de intermidialidade considerando as três subcategorias de Rajewsky é possível em uma obra em que percebemos a combinações de mídias, as referências intermidiáticas e as transposições transmidiáticas. E também considerando a definição de Claus Clüver de intermidialidade e do texto intermídia. É possível ver como essas relações de mídias influenciaram a obra e como foram adaptadas e transpostas em uma nova mídia.

3.2.2.3. Bonecos malignos

Mr. Punch não é o único boneco maligno e assassino no âmbito do entretenimento. Chucky, o brinquedo assassino, criado por Don Mancini, é um boneco de criança, grotesco e malvado que assassina as pessoas, tanto com golpes, facadas, eletrocussão ou veneno. O filme deu origem a uma série de filmes sobre o boneco e já somam, até 2019, 7 filmes[46], sendo o primeiro *Brinquedo assassino* (*Child's Play*, EUA, 1988).

---

[45] These insights move us from narrow to broad conceptions of intermediality: from the close reading of Sienkiewicz's comic book adaptation of *Moby-Dick* presented here to the analysis of a whole history of Melville adaptations across epochs and media. Once we conduct such a broader analysis, we will soon realize that intermediality is indeed "*a fundamental condition or category*" (Rajewesky 2005, 47) of modern media cultures, including, but certainly not limited to, novels and comic books. (STEIN, 2015, p. 434).

[46] *Brinquedo assassino* (*Child's Play*, EUA, 1988), *Brinquedo assassino 2* (*Child's Play 2*, EUA, 1990), *Brinquedo assassino 3* (*Child's Play 3*, EUA, 1991), *A noiva de Chucky* (*Chucky's Bride*, EUA, 1998), *O filho de Chucky* (*Seed of Chucky*, EUA, 2004), *A maldição de Chucky* (*Chucky's Curse*, EUA, 2013), *O culto de Chucky* (*Chucky's Cult*, EUA, 2017).

Há obras e filmes, e também histórias misteriosas na cultura popular, que envolvem bonecos malignos, supostamente responsáveis por acontecimentos trágicos ou outros eventos. Um exemplo são as bonecas sobrenaturais da Tailândia[47] e outro as *Worry Dolls* da Guatemala ou no original *Muñeca quitapena*[48] ou bonecas dos problemas ou preocupações.

Um filme que supostamente envolve um caso real de boneca maligna é *Annabelle* (EUA, 2014), de John R. Leonetti. O filme está associado as séries de filmes envolvendo os pesquisadores do sobrenatural na vida real, Lorraine e Ed Warren[49]. A boneca aparece em outros filmes. A boneca que inspirou os filmes está guardada no museu mantido por Lorraine Warren. *Annabelle* já possui uma segunda sequencia e está prevista a terceira para o ano de 2019. Annabelle, a boneca, possui um vestido branco com detalhes em vermelho e toques de vermelho na bochecha e nos lábios.

O boneco Jigsaw (FIG. 99) é um dos bonecos do cinema que personificam tanto o terror, a antecipação das ações, quanto o horror, que é a concretização do sofrimento e do terror. Jigsaw é o boneco que aparece no filme dentro do filme *Jogos Mortais* (*Saw*; James Wan; EUA; 2004). O filme possui 8 sequencias até o presente momento, e já foi confirmada a produção da 9 sequencia. Os seus vídeos começam com Jigsaw dizendo: "Eu quero jogar um jogo." (*I want to play a game*).

O boneco também possui a cor vermelha, como Punch, em suas bochechas, olhos, lábios e em sua gravata, e também possui um velocípede vermelho. Ele usa um terno preto com camisa branca e tem uma cabeleira negra e sua voz é grave e criada à partir de um dispositivo eletrônico, sendo uma caracerística do boneco.

---

[47] As bonecas sobrenaturais da Tailândia são utilizadas em geral para proteção e boa fortuna. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/02/160130_tailandia_bonecas_ru

[48] As bonecas das preocupações são dadas as crianças e elas lhes contam seus problemas à noite e as colocam sob o travesseiro. Pela manhã, as bonecas teriam influenciado a criança para ter as soluções para o que lhes perturba. Disponível em: https://www.commonhope.org/the-legend-of-the-guatemalan-worry-doll/

[49] Os filmes são *Invocação do mal* (*The Conjuring*, EUA, 2013), *Invocação do mal 2* (*The Conjuring 2*, EUA, 2016) e *A Freira* (*The Nun*, EUA, 2018). Ed e Lorraine Warren também estiveram envolvidos nos eventos de Amityville que deram origem a diversos filmes e aos eventos de assombrações em Connecticut, que deu origem ao filme *Evocando Espíritos* (*The Haunting in Connecticut*, EUA, 2009). Em algumas dessas obras, brinquedos são associados a atividades paranormais.



Figura 99. Boneco *Jigsaw*.

Fonte: *Jogos Mortais* (*Saw*; James Wan; EUA; 2004.)

Segundo Carlos Scolari[50], podemos fazer um estudo das narrativas transmídias observando o material produzido não oficial e sua repercussão na internet, em redes sociais, youtube e outros. O filme *Jogos Mortais* pode ser considerado como um exemplo de narrativas transmídias com materiais não oficiais, mas que entretanto, promoveram o conteúdo original. Um exemplo são os vídeos encontrados no youtube realizados por youtubers que exploraram as referências de *Jogos Mortais* para fazer um novo vídeo que indiretamente promove o conteúdo. O título é *Working with Jigsaw*[51] (trabalhando com Jigsaw) (FIG. 100), em que Jigsaw é um colega de trabalho em um escritório, junto com outros colegas.

[50] Segundo Scolari, narrativas transmídias são
"un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión". Disponível em: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&ved=2ahUKEwj45obbze3gAhVvErkGHaV4A2UQFjAJegQICBAC&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F5652806.pdf&usg=AOvVaw3n5UOf9TStpfHICPntEw9f
Os conceitos são abordados na obra: SCOLARI, Carlos Alberto. *Narrativas transmedia*: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, 2013.

[51] *Working with Jigsaw*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=gZnronVFyDE. Último acesso em: 5 de maio de 2017



Figura 100. Jigsaw no escritório.

Fonte: Vídeo *Working with Jigsaw*. *Frame*.

Assim como Punch, Jigsaw está envolvido em horrores, porém, mais sádicos e psicológicos. Enquanto Punch espanca e mata, em *Jogos Mortais*, Jigsaw é a antecipação e a proposta do horror. Jigsaw, assim como Punch, também é um boneco manipulável, pois anda sozinho em seu velocípede e sua boca abre e é ouvido o som do que seria a voz do boneco.

Como McKean já mencionou a relação das máscaras que refletem o que realmente está na personalidade ou ego do ser humano, os bonecos também transmitem que está na mente de seu criador, ou no terror antecipado de seus espectadores, no caso dos filmes de terror ou violentos. Jigsaw personifica o assassino em série dos filmes, Punch reflete a violência contida, porém, através do humor negro, de acordo com as regras da sociedade. O que não é diferente dos desenhos animados violentos, porém, direcionados para crianças, como os *Looney Tunes*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A variedade de formas de produção de um livro de histórias em quadrinhos sugere processos de produção que vão desde do trabalho coletivo ao trabalho autoral. Porém, para um estudo, de acordo com a hipótese de que um texto misto e/ou intermidiático, que faz parte de uma estrutura plurimidiática, e que podem ser vistos como dotados de uma linguagem visual - a ser lida e vista simultâneamente, seu processo de produção, não necessariamente precisa ser simultâneo em todas as etapas.

Através do estudo foi possível observar como as histórias em quadrinhos são uma mídia plurimidiática e que seus textos, com mesclas de mídias podem ser intermidiáticos. Ao analisar a obra de Dave McKean e Neil Gaiman, é percebido como as subcategorias propostas por Rajewsky estão presentes em uma única obra e como os quadrinhos podem ter um texto com referências e transposições de outras mídias. E para o leitor atento é primordial conhecer as referências para ter uma leitura da obra.

A história da história em quadrinhos e um panorama de sua evolução, primórdios e linguagem foram fundamentais para perceber como sua linguagem mudou através das décadas e como artistas contemporâneos a utilizam em seus trabalhos autorais. As *graphic novels* evoluíram, assim como os mangás, os romances gráficos (franceses), o *nouvelle mangá*, as bandas desenhadas, entre outros. As tiras em quadrinhos, cada vez mais restritas a alguns jornais, a blogs e ao instagram, também tem uma linguagem diferenciada em relação aos quadrinhos e sua estrutura, sendo uma combinação de mídias e de elementos diversos dos quadrinhos, depende de cada autor.

As obras estudadas de Chris Ware e Bryan Talbot também contribuíram para um aprofundamento do estudo das relações entre as mídias e esse cruzar das fronteiras midiáticas. Ambos os autores inovam na linguagem das histórias em quadrinhos e contribuem para uma visão diferenciada de seus elementos e possibilidades ao sobreporem imagens, utilizarem fotografias diversas ou mesmo transformarem uma *graphic novel* em um tipo de jogo literário manipulável e livros de artista (*Building Stories*).

Fazer um estudo com análises à partir da intermidialidade exige um recorte de obras e de exemplos. Em se tratando de uma mídia plurimidiática, foram necessários diversos exemplos, pois é necessário exemplificar uma mídia que trabalha com combinação de mídias como texto verbal e visual, e tornar visível o que é o objeto de análise.

Obras que combinam mídias não são exclusividades da contemporaneidade, como é possível ver na história da histórias dos quadrinhos, porém, os quadrinhos em formato de livro e trabalhos autorais aparecem cada vez mais nas editoras, e em narrativas transmídias, que combinam um conjunto de ações aliados à internet, a aplicativos e as redes sociais. Discutir os quadrinhos em um ambiente multimídia parece pertinente. Abordar esse formato enquanto mídia plurimidiática permite uma análise de sua estrutura e processo de criação à partir de seu desenvolvimento e etapas.

Ao estudar a obra de Gaiman e McKean, sobre Mr. Punch, surgiu uma miríade de informacões sobre o teatro de bonecos e sobre uma peça em particular a *Punch and Judy Show*. Observar como uma peça de teatro que atravessou os séculos, e os países europeus, até se tornar parte de uma cultura popular inglesa, e como essas apresentações à beira de praia influenciaram uma obra como a *graphic novel* de Gaiman e McKean, é observar os jogos de mídias e o cruzamento das fronteiras midiáticas. Em uma obra há a transposição intermidiática de uma peça secular, a história contada pelo protagonista e sua própria interpretação da tragédia ou comédia, tanto de Punch quanto da família que lhe cerca. Os desenhos e montagens de McKean conseguem sugerir sensações e emoções do personagem de quadrinhos que o texto verbal não poderia, caso fosse lido separadamente. Haveriam lacunas na história e seria apenas uma parte dela. Uma obra que não pode ser lida nem vista separadamente é uma obra intermidiática. E sua estrutura é de uma fusão de mídias.

As teorias apresentadas por Claus Clüver e Irina Rajewsky sobre a intermidialidade, suas definições de mídia, suas subcategorias e seus processos de produção podem ser analisados à partir de obras de Dave McKean, como foi observado. Pois, é possível criar um texto intermidiático tanto em uma ilustração, como em um livro ilustrado, pois são dotados de características próprias como a mescla de mídias. Os aspectos que cercam essas obras e as colocam em categorias, que hoje, ainda estão em discussão, por sua aproximação em determinados conceitos como textos mistos ou

intermidiáticos devem ser tidos como uma referência, porém, ao contrário de buscar uma restrição, ao colocar os quadrinhos enquanto mídia plurimidiática e termos as três subcategorias presentes em uma obra, abre o campo para um novo olhar sobre uma obra, de dois autores, que combina, transpõe e faz referências a diversas mídias e conteúdos. Uma análise que aprofunda as relações do teatro e seus elementos, os quadrinhos e sua linguagem, as composições e montagens fotográficas, a referência a um percurso histórico do teatro de bonecos e ainda resulta em uma nova peça de teatro multidisciplinar e multimídia, é uma obra que pode ser discutida das perspectivas da intermidialidade e dos estudos de Rajewsky. Pois, ao vermos uma combinação de mídias contemporânea, em que todos esses aspectos citados estão presentes revela que não é apenas uma questão de desenvolvimento de uma obra do ponto de vista das possibilidades técnicas de interação entre mídias, que faz parte do processo, mas também de um estudo e um jogo de citações, transposições e referências.

Observar a linha tênue entre a tragédia e a comédia, e como isto está presente na obra de Gaiman e McKean, mostra que uma *graphic novel* para o leitor maduro e atento, pode tornar uma história em quadrinhos em uma obra dramática, e em alguns momentos biográfica, ao se ter conhecimento da vida do autor Neil Gaiman. E isso surge visualmente na obra.

A obra *Os lobos dentro das paredes*, no caso, um livro ilustrado também evidencia as combinações entre mídias e como as ilustrações são um texto visual que revela aspectos que não fazem parte do texto visual, se tratando de ilustrações antifônicas. O mesmo ocorre com a obra sobre Mr. Punch. Há também a relação com os aspectos sonoros da obra, em que a tipografia revela o som e as ações dos personagens através de seu tratamento e estilos.

O estudo sobre as obras de Gaiman e McKean contribuíram para o início do projeto artístico que compõe o Anexo. No projeto buscou-se a interação entre as mídias e como são as etapas para a criação de um texto intermídia e de combinações de mídias.

Um aspecto observado durante o desenvolvimento do projeto artístico *Desenhos que escrevem* é o processo de criação. Escrever o texto foi a primeira etapa de um projeto para uma mídia plurimidiática. Desenvolver rascunhos e trabalhar intensamente no caderno de processos também é uma etapa fundamental. Foi necessário buscar referências de fotografias submarinas para ter acesso a forma real das espécies

representadas. E conhecer o trabalho e o ativismo de Paul Nicklen e Cristina Mittermeier inspirou a criar imagens que envolvessem essas espécies. A homenagem singela ao processo de criação de Carl Barks, que trabalhava o texto mistos e intermídiáticos, foi importante, pois a National Geographic Society, sua fonte de pesquisa, possui um amplo acervo de fotografias, tanto submarinas, como de sítios históricos. São fotografias que colaboraram para observar as espécies, e os vídeos divulgados por esses fotógrafos contribuíram para ver como eles se movem.

Outra etapa é o *storyboard*, também essencial para rascunhar como seria cada página, ou seja, o mesmo processo descrito por Will Eisner em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, e que aparece como uma metalinguagem em *Alice In Sunderland* de Bryan Talbot. Do texto verbal, passa-se para o rascunho e o *storyboard*, que já inicia um processo de combinação de mídias, que torna o trabalho uma fusão de mídias. Ao inserir os textos verbais nas imagens, e trabalhá-lo com atenção à tipografia e seu tratamento, ela se torna um texto visual, além de verbal. Além do tratamento tipográfico, foram feitas sugestões de balões, em que eles permanecem incompletos para evitar mais um elemento visual que ficaria em sobreposição à ilustração.

Com as relações de símbolos, escritas e o tratamento tipográfico, essa obra também não poderia ter o texto verbal o visual separados, sendo lida simultaneamente. As etapas de seu processo avançam na interação e fusão entre mídias e não se trata apenas de colocar palavras sobre desenhos e sim de criar uma relação entre eles, no caso simbólica e visual e que se apropria dos elementos dos quadrinhos.

As ilustrações forma criadas com texturas e manchas e indefinições sobre o fundo do mar. As criaturas são baseadas em registros fotográficos e em vídeo, e suas formas foram feitas de modo a trabalhar texturas sobre os desenhos. O desenho é feito com linha definida e as escritas representadas são mais variadas. É pertinente esclarecer que os diferentes alfabetos são formas e desenhos que não são lidos e sim observados. Já o texto verbal é lido, porém, sugere movimentos e ênfase em certos momentos.

Os processos de pesquisa, escrita e criação revelaram as etapas para a criação de um texto intermidiático e de uma estrutura plurimidiática. Os estudos de Rajewsky ao conceituar a intermidialidade e suas subcategorias se mostrou relevante, pois, a análise em etapas também foi fundamental para o progresso do estudo. Analisar a obra sobre Mr. Punch em suas etapas como história, combinação de mídias e transposição

intermidiática possibilitou uma ampla visão do conjunto da obra, de suas partes, e como elas se relacionam a outras mídias e textos-fonte, como a peça escrita de Collier de 1832.

REFERÊNCIAS

ANASTASIO, Sílvia Maria Guerra; HERSKOVIC, Chantal. "One Art" de Elizabeth Bishop ganha versão em quadrinhos. *Scripta Uniandrade*, Curitiba, v. 10, 2012.

ARBEX, Márcia (Org.). *Poéticas do visível*: ensaios sobre a escrita e a imagem. Belo Horizonte: Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários; Faculdade de Letras da UFMG, 2006.

BARKS, Carl. *O melhor da Disney*: as obras completas de Carl Barks. São Paulo: Editora Abril, 2004.

BENDAVID-VAL, Leah. *Grandes Imagens National Geographic*. São Paulo: National Geographic Brasil / Editora Abril, 2009.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Editora 34 / Duas Cidades, 2002.

CARROLL, Lewis. *Alice no país das maravilhas / Através do espelho*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynthia. *Manual de tipografia:* a história, a técnica e a arte. Porto Alegre: Bookman, 2009.

CLARK, Alan; CLARK, Laurel. *Comics*: uma história ilustrada da B. D. Savavén: Grupo Distri Cultura, 1991.

CAMPBELL, Hayley. *A arte de Neil Gaiman*. São Paulo: Mythos Editora, 2014.

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 2012.

CARSWELL, John et al. *Splendors of the past*: lost cities os the ancient world. Washington: National Geographic, 1981.

CARTER, David A.; DIAZ, James. *The elements of pop-up*: A pop-up book for aspiring paper engineers. New York: Little Simon, 1999.

CHINEN, Nobu. *Linguagem dos quadrinhos*: conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2011.

CHATANI, Masahiro. *Pop Up Origami Architecture*. Tokyo: Ondorisha, 1984.

CLÜVER, Claus. Estudos Interartes: introdução crítica. In: BUESCU, Helena et al.(Coord.). *Floresta encantada:* novos caminhos da literatura comparada. Lisboa: Dom Quixote, 2001. p. 333-362.

CLÜVER, Claus. Inter textus / Inter artes / Inter media. *Aletria*: Faculdade de Letras da UFMG p. 11 - 41, 2006.

CLÜVER, Claus. Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos. *Literatura e Sociedade*, São Paulo, USP/FFLCH, v. 2, p. 37-55, 1997.

CLÜVER, Claus. Intermidialidade. *PÓS:* Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG, v. 1 n. 2, p. 8-23, nov. 2011.

CLÜVER, Claus. Liaisons incestueuses: The Sister Arts in Contemporary Culture. In. BUESCU, Helena et al.(Coord.). *Entre artes e cultura*. ACT2. Belo Horizonte: Colibri, 2000. p. 9-37.

COUTINHO, Laerte. *Deus segundo Laerte*. Olhos D´água: São Paulo, 2002.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Quando as imagens tocam o real. *Pós*: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG, v. 2, p. 204-219, Novembro 2012.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Remontages du temps subi. L'oeil de l'Histoire*, 2. Paris: Editions de Minuit, 2010.

DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). *Intermidialidade e estudos interartes*: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, Faculdade de Letras da UFMG, 2012. v. 2.

ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. *Contract with God.* Nova York: DC Comics, 1996.

EISNER, Will. *Fagin, o Judeu*. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

EISNER, Will. *The Dreamer.* Nova York: DC Comics, 1986.

EISNER, Will. *Spirit.* São Paulo: L&PM, 1985.

EISNER, Will. *Spirit 2.* São Paulo: L&PM, 1986.

EISNER, Will. *Spirit 4.* São Paulo: L&PM, 1989.

GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. *Cabelo doido*. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. *Violent Cases*. Milwaukie, Dark Horse, 2002.

GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. *Crazy Hair*. New York: HarperCollins, 2009.

GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. *Os lobos dentro das paredes*. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. *The Wolves in the Walls*. New York: HarperCollins, 2003.

GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. *The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish*. New York: HarperCollins, 2004.

GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. *The Tragical Comedy or the Comical Tragedy of Mr. Punch*. New York: DC Comics, 1995.

GARCIA, Angelo Mazzuchelli. A literatura e a construção de livros. *Aletria*, Belo Horizonte, v.14, p. 285-295, jul./dez. 2006.

GOIDANICH, Hiron Cardoso. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.

HERSKOVIC, Chantal. Textos intermidiáticos na literatura infanto-juvenil de Neil Gaiman e

Dave McKean. *Scripta Uniandrade*, Curitiba, v. 9, 2011.

HERSKOVIC, Chantal. *Alice in Sunderland*: a linguagem dos quadrinhos em revista. *Scripta Uniandrade*, Curitiba, v. 9, 2011.

HERSKOVIC, Chantal. A intermidialidade na obra de Will Eisner. *Scripta Uniandrade*, Curitiba, v. 4, 2006.

HIGGINS, Dick. Intermídia. In: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). *Intermidialidade e estudos interartes*: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, Faculdade de Letras da UFMG, 2012. v. 2, capítulo 3, p. 41-50.

HOEK, Leo H. La Transposition intersémiotique: pour une classification pragmatique. In: HOEK, Leo; MEERHOFF, Kees (Ed.). *Rhétorique et image*: texts en homage à A. Kibédi Varga. Amsterdam: GA; Atlanta: Rodopi, 1995. p. 65-80.

HOEK, Leo. A transposição intersemiótica: por uma classificação pragmática. In: ARBEX, Márcia (Org.). *Poéticas do visível*: ensaios sobre a escrita e a imagem. Belo Horizonte: Pós-Lit/Fale/UFMG, 2006. p. 167-190.

JACKSON, Paul. *Folding techniques for designers*: from sheet to form. Londres: Laurence King, 2011.

JACKSON, Paul. *Cut and fold techniques for promotional materials*. Londres: Laurence King, 2013.

JACKSON, Paul. *The pop-up book*. New York: Henry Holt, 1993.

JACKSON, Paul. *Structural packaging*: design your own boxes and 3-D forms. Londres: Laurence King, 2012.

KRAUSS, R. *Os papéis de Picasso*. Trad. C. Cupertino. São Paulo: Iluminuras, 2006.

LAFOSSE, Michael G. *Origamido*: masterworks of paper folding. Gloucester: Rockport, 2000.

LANGUEREAU, Maurice (Caumery); PINCHON, Joseph Porphyre. *Bécassine dans la neige*. Paris: Éditions Gautire-Languereau, 1933.

LANGUEREAU, Maurice (Caumery); PINCHON, Joseph Porphyre. *L'Enfance de Bécassine*. Paris: Éditions Gautire-Languereau, 1929.

LEMAÎTRE, Jules. *ABC*: Petits Contes par Jules Lemaître de L'Académie Française. Paris: Maison Mame, 1933.

LUND, Hans. A 'história da cegonha', de Karen Blixen, e a noção de ilustração. In: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). *Intermidialidade e estudos interartes*: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, Faculdade de Letras da UFMG, 2012. v. 2, capítulo 4, p. 171-188.

LUPTON, Ellen. *Pensar com tipos*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MACKENSIE, Alan. *How to Draw and Sell Comic Strips for Newspaper and Comic Books*. Cincinnati: Quarto Book, 1995.

MARSHALL, Richard. *America's great comic-strip artists*: from the Yellow Kid to Peanuts. New York: Abbeville Press, 1989.

MCKEAN, Dave. *Dust Covers*: the collected Sandman covers 1989-1997. New York: Watson-Guptill, 1997.

MCKEAN, Dave. *Pictures that Tick*: book one. Milwaukie: Dark Horse, 2009.

MCKEAN, Dave. *Postcards from Brussels*., 2009.

MCCURRY, Steve; NICHOLS, Michael et al. *National Geographic Mestres da fotografia*. São Paulo: Editora Abril, 2011.

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MÜLLER, Jürgen E. Intermidialidade revisitada: algumas reflexões sobre os princípios básicos desse conceito. In: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). *Intermidialidade e estudos interartes*: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, Faculdade de Letras da UFMG, 2012. v. 2, capítulo 4, p. 75-95.

MÜLLER. Jürgen. Intermedialität als poetologisches und medientheoretisches konzept: Einige Reflexionen zu dessen Geschichte. In: HELBIG, Jörg (Org.) *Intermedialität*: Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets. Berlim: Erich Schmidt, 1998. p. 31-40.

NAKAZAWA, K. *Gen - pés descalços: a vida após a bomba.* São Paulo: Conrad, 1999.

NAKAZAWA, K. *Gen - pés descalços: o recomeço.* São Paulo: Conrad, 2000.

NAKAZAWA, K. *Gen - pés descalços: uma história de Hiroshima.* São Paulo: Conrad, 1999.

NAKAZAWA, K. *Gen - pés descalços: o dia seguinte*. São Paulo, Conrad, 1999.

RAJEWSKY, Irina. A fronteira em discussão: o *status* problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermidialidade. In: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). *Intermidialidade e estudos interartes*: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, Faculdade de Letras da UFMG, 2012. v. 2, capítulo 3, p. 51-73.

RIPPL, Gabriele (Ed.). *Handbook of Intermediality*: Literature-Image-Sound-Music. Berlin: De Gruyter Mouton, 2015.

ROOB, Alexandre. *Museu Hermético:* Alquimia & Misticismo. Köln: Taschen, 2006.

RÔSHI, Monja Coen. *O monge e o touro*: jûgyûzu: os dez desenhos de domar o touro, de Kakuan Shion Zenji, traduzidos e comentados pela Monja Coen Rôshi. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2015.

SABIN, Roger. *Comics, comix & graphic novels*: a history of comic art. London: Phaidon, 1996.

SAIKAWA, Dosho. *A jornada de Tarô*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2014.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. In. VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Orgs). *A linguagem dos quadrinhos*: estudos de estética, linguística e semiótica. São Paulo: Criativo, 2015. p. 22-47.

SALAMONY, Sandra; THOMAS, Peter; THOMAS, Donna. *1000 Artists'Books*: exploring the book as art. Beverly: Quarry Books, 2012.

SOUZA, Gustavo L. De cavaleiros redivivos e castelos no céu: politextualidade em Camelot 3000. *PÓS:* Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG, v. 1 n. 2, p. 140-152, nov. 2011.

SPIEGELMAN, Art. *À sombra das torres ausentes*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SPIEGELMAN, A. *Maus: a história de um sobrevivente*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1997.

SPIEGELMAN, A. *Maus: e foi aí que começaram meus problemas*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

STEIN, Daniel. Comics and Graphic Novels. In. RIPPL, Gabriele (Ed.). *Handbook of Intermediality*: Literature-Image-Sound-Music. Berlin: De Gruyter Mouton, 2015. p. 420-438.

TALBOT, Bryan. *Alice in Sunderland*: an entertainment. London: Jonathan Cape, 2007.

VENEROSO, Maria do Carmo de Freitas. *Caligrafias e escrituras*: diálogo e intertexto no processo escritural nas artes no século XX. Belo Horizonte: C/Arte, 2012.

VENEROSO, Maria do Carmo de Freitas. Palavras e imagens em livros de artista. *PÓS:* Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG, v. 2 n. 3, p. 82-103, maio 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Orgs.). *A linguagem dos quadrinhos*: estudos de estética, linguística e semiótica. São Paulo: Criativo, 2015.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu. *Intersecções acadêmicas:* Panorama das 1 Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Criativo, 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Histórias em quadrinho*. In: CAMPELLO, Bernadete Santos; CALDEIRA, Paulo da Terra; MACEDO, Vera Amália Amarante (Org.). *Formas e expressões do conhecimento*: introdução às fontes de informação. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998. p. 117-149.

WARBURG, Aby. *Atlas Mnemosyne*. Akal: Madri, 2010.

WARE, Chris. *Jimmy Corringan*: the Smartest Kid on Earth, New York: Pantheon, 2000.

WARE, Chris. *Jimmy Corrigan*: o garoto mais esperto do mundo. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

WARE, Chris. *The Acme Novelties Library*, n. 11. Seatle: Fantagraphics, 1998.

WARE, Chris. *Building Stories*. New York: Pantheon, 2012.

WAGNER, Hank; GOLDEN, Christopher; BISSETTE, Stephen R. *Príncipe de histórias*: os vários mundos de Neil Gaiman. São Paulo: Geração Editorial, 2011.

REFERÊNCIAS DE SITES

Site Andy´s Early Comics Archive. Site sobre histórias em quadrinhos antigas. Disponível em: < http://konkykru.com/index.html> Último acesso em 2 de setembro de 2017.

Site Aventuras na História. Disponível em: https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/como-ler-textos-em-hieroglifo.phtml. Último acesso em 2 de setembro de 2017.

Site da BBC Brasil. Matéria sobre as bonecas sobrenaturais da Tailândia. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/02/160130_tailandia_bonecas_ru> Último acesso em 2 de setembro de 2017.

Site Brown University. Disponível em: Brown University. Disponível em: <https://www.brown.edu/Departments/Joukowsky_Institute/courses/greekpast/4739.html.> Último acesso em 2 de setembro de 2017.

Site Coomon Hope. Matéria sobre as bonecas da Guatemala. Disponível em: <https://www.commonhope.org/the-legend-of-the-guatemalan-worry-doll/>. Último acesso em 2 de fevereiro de 2019.

Site oficial de Dave McKean. Disponível em: <https://www.davemckean.com/>. Último acesso em 2 de fevereiro de 2019.

Site da enciclopédia Britannica. Disponível em: <https://www.britannica.com/art/slapstick-comedy>. Último acesso em 2 de setembro de 2017.

Site IMDB para consulta sobre filmes: Disponível em: <https:www.imdb.com> Último acesso em 2 de fevereiro de 2019.

Site L.A. Taco. Matéria sobre a adaptação da *graphic novel The tragical comedy or comical tragedy of Mr. Punch* pela companhia Rogues. Disponível em: <https://www.lataco.com/the-comical-tragedy-or-tragical-comedy-of-mr-punch-bootleg-theater-through-august-31st/> Último acesso em 2 de fevereiro de 2019.

Site oficial de Neil Gaiman. Disponível em: <http://www.neilgaiman.com/About_Neil/Biography>. Último acesso em 2 de fevereiro de 2019.

Site Punch and Judy. Fotografias da família Codman. Disponível em: <http://www.punchandjudy.com/codgal.htm>. Último acesso em 2 de setembro de 2017.

Site do Victoria and Albert Museum. That's the way to do it: a history of Punch and Judy Show. Disponível em: <http://www.vam.ac.uk/content/articles/t/thats-the-way-to-do-it!-a-h>. Último acesso em 2 de setembro de 2017.

Site *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Punch and Judy*, de 1832. COLLIER, Jonh. Disponível em: <https://www.spyrock.com/nadafarm/html/punch_pdf.html> Último acesso em 2 de setembro de 2017.

Site da Wesleyan University. Davison Art Center. Coleção, detalhe de objeto. Figura de Pulcinello. Disponível em: <http://dac-collection.wesleyan.edu/Obj2832>. Último acesso em 2 de setembro de 2017.

Site do youtube com o vídeo: *Mr Punch selon le show de Giovanni Piccini* (1827) - *Mr Punch according to Giovanni Piccini"s show* - James Lyon, Youtube, publicado em 8 de dezembro de 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gL8frTSJyao>. Último acesso em 10 de setembro de 2017.

Site do youtube com o vídeo *A história da palavra (O nascimento da escrita).* Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=d-B2IGNzQEc> . Último acesso em 10 de setembro de 2017.

ANEXO

1 DESENHOS QUE ESCREVEM

Neste texto é abordado o processo do trabalho artístico *Desenhos que escrevem*. Serão apontadas as relações simbólicas, os personagens, o texto escrito, alguns tópicos da história da escrita, o processo de criação e a pesquisa iconográfica.

A pesquisa sobre imagens e palavras desdobrou-se em um projeto artístico. Foi criado o livro *Desenhos que escrevem*, composto por ilustrações que mesclam texto e imagens. Foi explorado o uso da tipografia e de alguns elementos das histórias em quadrinhos como linhas e sugestões de balões de diálogo. As ilustrações são de página dupla, em paineis inteiros e algumas sobreposições. São explorados os elementos simbólicos das letras e expressões como o OM, Amém, mantras em sânscrito, os kanjis do Zen, das palavras compaixão, mente plena e do vazio.

O livro inicialmente aborda alguns momentos da história da escrita. Porém, ao associar essa história com a relação de que para povos antigos a escrita era associada ao Divino, o protagonista torna-se também um peregrino em busca do conhecimento, que em seu percurso passa por transformações à medida que avança em seu trajeto.

O livro desenvolvido apresenta uma história em forma de fábula com animais marinhos e seu ambiente submerso. A fábula, asssociada à história da escrita, também revela um trabalho de natureza simbólica através de suas colagens, recortes e outros elementos e seus personagens.

Alguns de seus personagens são: o protagonista Mayhim, o peixe, a tartaruga marinha Marte, o cachalote Zao, o dragão negro Bo, o Oroboro, o Dragão do Oriente, Satim entre outros que aparecem ao longo da história. Para traçar um panorama sobre seus elementos é necessário apontar um pouco sobre o seu simbolismo. E para isso é preciso conhecer a história.

1. 1 Texto escrito

Segue adiante o texto da história ilustrada. O processo de criação foi em primeiro momento escrever a história textualmente. Após, foi feito um *storyboard*, que passou por algumas adaptações. Na etapa seguinte, foram criadas as páginas com os desenhos, as cores e o texto. O texto foi trabalhado com tipografias manuscritas e em fomas a sugerir som e movimento.

1.1.1 Texto escrito da história *Desenhos que escrevem*

Um pequeno peixe fugia de redes que passavam pela água e que tudo levavam... Seu nome era Mayhim... Um pequeno peixe fugia de redes que passavam pela água e que tudo levavam...

Havia algo atrás dele, mas ele não percebia o que era e nadou mais fundo... Olhou para cima e viu uma forma na água. Nela havia desenhos, mas ele não os percebia, o que era aquilo? Continuou fugindo e nadou profundamente, e viu, em paredes, formas que nunca havia visto.

Uma arraia passou por ele e disse que eram textos dos homens.

- Eram homens, e aqui eles escreveram... Escreveram em giz, marcaram em madeira, gravaram na pedra e desenharam em folhas e cascas os seus conhecimentos...

Mas, Mayhim não os conhecia e percebeu que havia algo acima de si, além da água em que vivia...

◈◈◈◈

Mayhim

E ele nadava e nadava e então o encontrou. Submerso. Lá estavam e eram gravados em pedra, desenhos de palavras de uma era perdida.

E no Vale haviam outros, com diferentes desenhos e estes desenhos eram letras, e os que os liam já não existiam mais.

E lá no Vale ele as viu e tinham formas, e elas falavam...

Mayhim via desenhos que pareciam seres, porém, distribuídos em linhas verticais, e outros eram olhos. Eram paredões imensos de templos afundados e pessoas já não haviam mais.

Ele ouviu nas águas as palavras Zigurate... Suméria... Lemúria... pirâmides...

Manteve sua concentração nas palavras e ouviu perto de si um imenso ser... uma tartaruga que rondava. Seu nome era Marte, e seu casco era escrito com símbolos da Pérsia e ela falava persa... E outra tartaruga surgiu, tão grande quanto a anterior, ao invés de carregar um mundo nas costas, levava traços de palavras sem letras, e ela fumava ervas e não parou.

Marte conta a Mayhim sobre as eras que passaram e do surgimentos dos desenhos que escreviam, e dos povos que desapareceram... E lá era o território do Ar e aos peixes não era permitido passarem vivos para o outro lado.

E os que passaram se extinguiram... E outros já haviam se transformado...

"Mas, como Marte, o que é o Ar?"

"É o oposto da água..."

"Mas o que é a água?"

"Você vive na água e ela o cerca."

"Mas como podem existir tantas eras e povos e aqui vemos suas ruínas de outro mundo. Como se pode ler desenhos e eles terem significado... Mas também, como pode haver o Ar, e eu nada vejo, como pode haver a água, e eu não a sinto..."

"Você deve falar com o Zao, o cachalote. Mas para isso, deverá primeiro passar pelo reino Dual, guardado por Bo, aquele que se renova."

◈◈◈◈

Bo

Mayhim, inicia sua jornada e chega ao templo submerso, perto de um abismo. Atravessa as duas colunas e entra no vazio, e o atravessa. E então, ele o encontra. E ele mordia a própria cauda.

"Ah, chegou o peregrino das águas, novo em meu reino."

O dragão que era, abre suas próprias asas e sem soltar sua cauda, solta uma lufada de ar em bolhas e o peixe rola e quase se sufoca e depois, o dragão cospe fogo e quase o queima e o atira ao chão, e ele rola nas areias. Deitado, Mayhim olha para cima e vê o céu e as estrelas e vê Horus e também o Sol e a Lua. E pergunta o que são os desenhos e

o que escrevem, mas o dragão não responde e levanta novamente. O peixe pergunta o que é que arde, e porque achou que iria morrer, pois ao Ar não conhecia...

O dragão aponta para os símbolos dos elementos, rascunhados em pedra e revela os elementos da dualidade.

"Cabe ao peregrino a busca do conhecimento. Deve nadar mais fundo." E o empurra para as águas mais profundas, para além do abismo.

Mais abaixo ele percebe luz. As criaturas ali possuem luz, porém, são cegas. E nas profundezas nada havia a não ser escombros. Escombros de eras mais antigas que foram esquecidas. E ali, nada podia ser lido.

Mayhim sobe e segue para além do vale e daquele reino.

E ele viu mais pedra. Os desenhos tomaram formas e escreveram. E ele percebia a história. Sumérios, assírios, fenícios, egípcios, cananitas, hebreus... E ele então viu o **Aleph**, marcado, e o leu. Criaturas marinhas passaram por ele e sugeriram que passasse pelos Árabes e virasse à direita, lá encontraria o cachalote.

"מזל טוב- Mazel Tov!" Lhe disseram...

E ele vagou... em sua inesperada jornada...

Paredes inteiras eram cobertas por letras árabes, e vasos, e tigelas e vãos de portas... Nada ficava liso, tudo era preenchido... E havia armas, e estas estavam nas areias...

E Mayhim seguiu e seguiu e encontrou um pedaço de muro há muito desgastado... e então seguiu mais...

◈◈◈◈

Zao

Ali, em meio a algumas sombras, estava um templo submerso, um templo avermelhado, e por entre suas colunas ele passou e nadou sala após sala e então encontrou... Uma escultura enorme e ela o olhava, com longas orelhas e mais duas faces de cada lado da face que o contemplava... uma máscara de eternidade sob as águas... e viu uma nova língua inscrita, diferente das outras e pensava... que ser era aquele...

Mayhim encontrou então o cachalote e este se chamava Zao, e conhecia o mundo de onde vinham esses desenhos que escreviam histórias... e conhecia os homens e conhecia o Ar.

Com o corpo coberto de tatuagens ele continha sua própria história e sobre ele haviam escritos.

Zao era a mente submersa no oceano, ao contrário de Mayhim, que fazia inúmeras pequenas ondas e agitações enquanto nadava em sua própria ansiedade. Zao não movia a água, ele nadava em águas profundas, sem perturbar a imensidão, e sim, integrando-se a ela. Mayhim começou a compreender... e começou a ler... E procurava ver o que Zao via...

"Mas, por que, tanta vastidão de letras, palavras, e desenhos? Tudo tão diferente..."

"Para saber, vá nade um pouco mais em direção ao oriente, lá encontrará o Dragão do Oriente... "

◈◈◈◈

Dragão do Oriente

Mayhim seguiu, e por dias seguiu... não havia nada em volta, apenas ele, e ele seguiu... no imenso vazio...

E então, o viu... e era enorme, não tinha começo nem fim para Mayhim, apenas imensidão...

E nele estavam diversas línguas, **a Babel da Ásia** e de outros povos mais antigos... Imemorial...

E ele era sorridente e criativo, e também enérgico e vivo...

E o dragão o circundou e lhe mostrou todas as línguas dos homens...

Os desenhos tornaram-se letras e Mayhim pôde ler a história dos homens que matavam entre si... que subjugavam e valorizavam o poder... mas, que também criavam... e a escrita era poder, e as eras passaram pelos homens, as escritas mudaram, mas continuavam existindo...

E Mayhim aprendeu sobre o plano do Ar e como eles se movimentavam diferente por lá... e percebeu os desenhos e as palavras para Sol, Lua, estrelas, tempo, espaço, som...

E viu as letras mudarem, suas formas, seus traços... junto com imagens... (Fim).

O texto do livro revela a jornada do personagem Mayhim. Seu simbolismo, formas e elementos são abordados adiante

1.2 O Simbolismo no livro

A obra possui referências simbólicas que deixa ao segundo leitor, o leitor atento, a relação aos diversos símbolos e seus mitos. Relações que podem ser observadas ao inserir o Olho de Hórus, por exemplo, e os Kanjis relacionado ao Zen.

São apresentados os elementos da água e os símbolos da dualidade para ar e água, o oroboro, das tartarugas, do cachalote Zao, do dragão Satim, da representação de olhos, do Sol e da Lua, e também nas colunas e em algumas palavras escritas inseridas nas imagens. O nome do peixe, Mayhim, é uma referência para "mayim" um nome simbólico para água de origem ou água superior (ROOB, 2006, pg 167).

A história é uma metáfora para a criação de alguns alfabetos, aliados à história de jornada do protagonista, o peixe Mayhim, em busca da compreensão do origem dos alfabetos e de quem os criou. O objetivo da obra é explorar as relações de palavra e imagem e contar a história de Mayhim.

1.2.1 O caminho

O livro trata-se do caminho a ser percorrido pelo peixe Mayhim. O trajeto em busca de conhecimento e da percepção do mundo no qual está inserido, ao contrário do oroboro que morde a própria cauda, revela um caminho tortuoso em desenhos e palavras. No budismo existe o conceito do Caminho do Meio, a ser seguido por seus praticantes e nas escrituras védicas existe a palavra Dharma, utilizada tanto na Yoga quanto no budismo para citar esse mesmo conceito. Em certas situações o Dharma pode ser apresentado, como símbolo, como uma roda a girar, que é revelada junto ao personagem Zao. Porém, Mayhim segue seu percurso em direção a Satim, colocado no Oriente. O oriente, em seu simbolismo é a direção de Jerusalém e de Meca. Na bíblia, os três reis magos contemplaram as direções para Belém através do Olho do Oriente. Nos estudos da Yoga, o praticante deve se voltar para o oriente. Existe um simbolismo em relação ao oriente presente em diferentes culturas como pode ser observado. O Oriente é colocado como algo a ser contemplado e percebido, revelando, no caso de Mayhim, o caminho do peregrino.

1.2.2 Mayhim

O peixe é uma referência a uma história zen-budista, que também possui uma versão taoísta. Sua síntese é a de um peixe que não compreende o conceito de água e o conceito do Zen. Com base nessa história, o mestre Zen Dosho Saikawa Rôshi criou uma releitura que foi publicada em um livro ilustrado infanto-juvenil, *A aventura de Tarô* (2014), lançado no Brasil pela Companhia das Letras.

O peixe também é um símbolo de imersão e que no caso, se aplica à concentração, pois está imerso na água e também em contato com as escritas antigas, igualmente imersas por já não mais pertencer ao mundo contemporâneo, apenas a sua história. Igualmente referência aos diferentes planos, como o da água, do ar, do fogo e da terra. Sua jornada consta de um labirinto de peças e escritas antigas através das quais ele busca a origem das letras, bem como, uma compreensão da suposição de que essas letras teriam vindo de outro plano, o plano do Ar. A separação dos supostos "planos" também é inspirada na história da escrita, pois os egípcios atribuíam a escrita como um presente dos deuses; os persas e os chineses a atribuíam como uma manifestação divina marcada no casco de uma tartaruga. Na idade média na Europa, aqueles que tinham acesso à escrita e à leitura eram clérigos, mantendo igualmente uma relação da religião com o acesso ao conhecimento. Outro exemplo dessa relação é a história bíblica dos Dez Mandamentos que coloca Moisés recebendo as Tábuas da Lei diretamente de Deus. A jornada do peixe mostra a questão da mudança e do deslocamento, e que se choca com o símbolo do oroboro, a serpente que morde a própria cauda, representando por sua vez os ciclos de renovação, focados neles próprios, sem mudanças. Outro aspecto do peixe é a representação do peregrino, que parte em uma jornada e o herói virtuoso, segundo Joseph Campbell, que parte, mas que tem como obrigação o retorno.

Mayhim, o peixe, também é uma representação do peregrino, que se volta ao oriente e segue seu caminho, porém, Mayhim, como o herói em sua jornada, ainda não sabe ao certo o que busca, apenas que segue sua aventura, sem ter conhecimento dos elementos que lhe são apresentados e que são aprendidos ao longo do caminho.

A figura abaixo (FIG. 101) é uma das primeiras imagens criadas para o projeto de uma arraia jamanta e de Mayhim. E no fundo, um paredão fictício de escrita cuneiforme criado à partir de tabuletas reais.

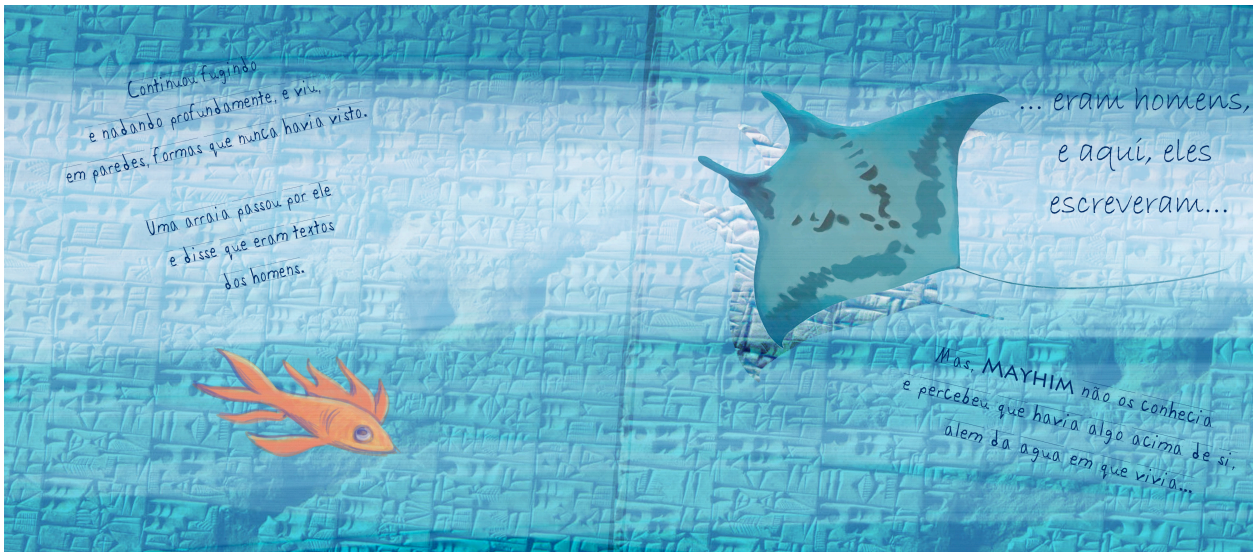


Figura 101. Ilustração de Mayhim com a arraia.

Fonte: Acervo pessoal.

A cor vermelha de Mayhim e de Satim, revela também sua conexão e afinidade. É uma cor quente que remete ao calor e ao elemento fogo, cujo símbolo é um triângulo equilátero com a ponta para cima. Satim, em sua imensidão em comparação à Mayhim, é vermelho e cercado de elementos em sânscrito, a origem de diversos alfabetos e idiomas. Outro elemento que aparece em Satim é o símbolo do mantra Om e a letra Shim, em hebraico, em seu aspecto cabalístico e cuja forma também está relacionada a uma letra (shim) do aramaico.

Os animais cegos que Mayhim encontra em sua jornada são aqueles que remetem ao caminho contrário do peregrino, mergulhados na escuridão que representa a ignorância. Outro aspecto da cegueira é uma representação da sociedade de consumo, mergulhada em si mesma. Mayhim também estava mergulhado na escuridão e na cegueira até o momento em que quase é pescado. Então ele percebe as letras no casco do barco e depois encontra a arraia que lhe direciona em um caminho de descobertas. O oroboro apenas lhe mostra o ambiente em que estava anteriormente, pois Mayhim também não o havia percebido. Assim obteve uma forma de evitar esta renovação e o retorno a esse lugar.

1.2.2.1 A forma de Mayhim

Mayhim, o protagonist, não foi exatamente inspirado em um peixe específico. Foi pensado um peixe laranja-avermelhado, para destacar da cor azul. A cor laranja-avermelhada também é uma referência ao personagem dragão Satim.

A forma de Mayhim (FIG. 102, 103), por se tratar de um peregrino em uma jornada, deve assemelhar a estar "esvoaçando" com muitas ramificações e nadadeiras. Ele é o "peregrino", que parte em sua jornada evolutiva. No caso, rumo ao conhecimento da escrita. O paralelo da escrita e sua origem divina, transforma a jornada de Mayhim em uma peregrinação.



Figura 102. Caderno de processos. Mayhim e sua forma hexagonal: combinação de triângulos. Fonte: Chantal Herskovic. Acervo pessoal.

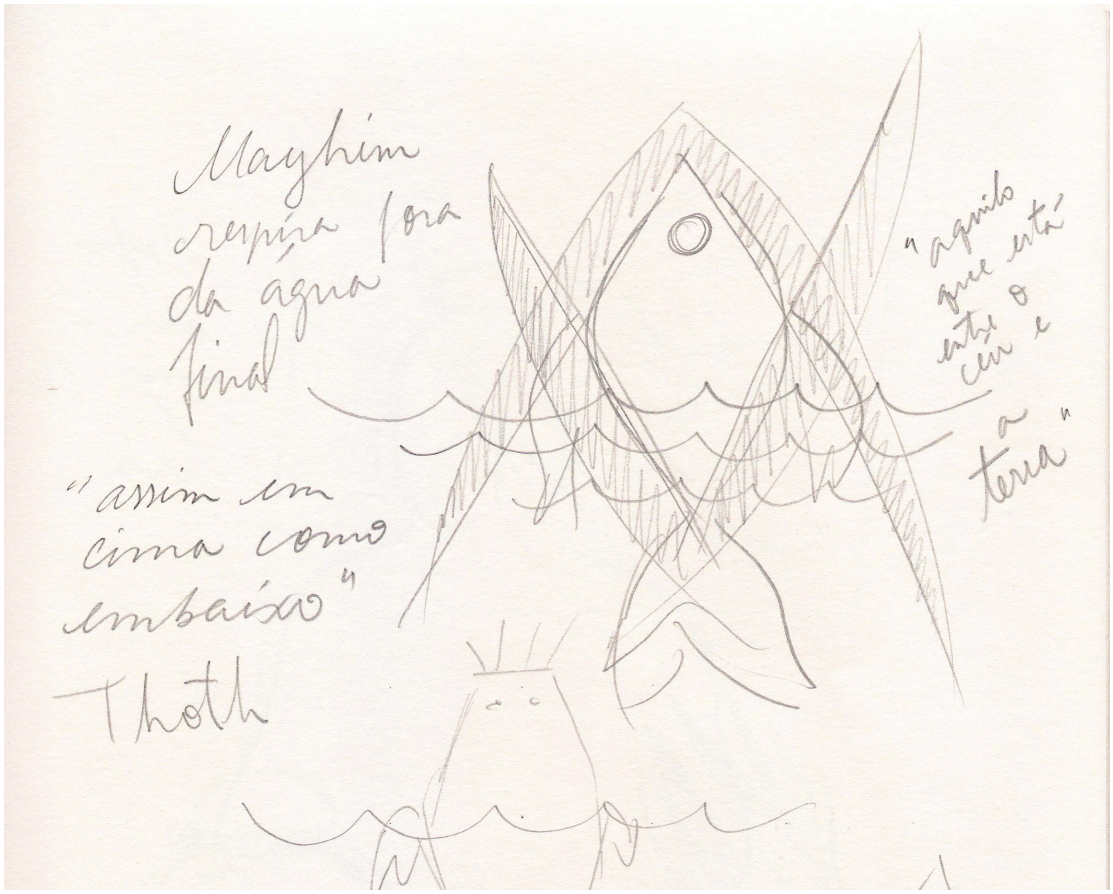


Figura 103. Caderno de processos. Mayhim e sua forma lateral.

Fonte: Chantal Herskovic. Acervo pessoal.

De frente Mayhim deve remeter a figura de uma mer-ka-bah. Que também lembra o Selo de Salomão, e significa a união dos elementos na forma da estrela em hexagrama. Outro motivo é a expressão "assim em cima como embaixo", pois Mayhim faz a conexão entre o "mundo de cima" a superfície, e o "mundo debaixo", o submarino. Porém, são metáforas para um mundo etéreo, e o outro, o material. Ele também significa o "espiritual" sobre a "matéria". O mundo submarino pode ter muitos níveis como o da escuridão, com os seus seres cegos, e um mundo de grande conhecimento com os registros de diferentes escritas, narrativas, esculturas e relevos.

1.2.3 O oroboro

O oroboro, fechado em si mesmo, guarda seus conhecimentos expulsando Mayhim, pois este deve seguir seu caminho. Seus símbolos remetem ao eterno renovar

ligados a vida na terra colocados pelos símbolos alquímicos de seus elementos através dos quatro triângulos equiláteros (FIG. 104): com a ponta para cima é a representação do fogo, com a ponta para baixo é a representação da água. Com a ponta para cima, e cortado, significa o ar, e com a ponta para baixo, e cortado, remete a terra. As colunas remetem aos templos da harmonia, da sabedoria, da estética e aos conhecimentos gregos. Os elementos egípcios, representados no símbolo do Olho de Hórus, da Lua e do Sol, revelam símbolos de um poder onipresente. O olho de Hórus significa a contemplação e também a luta contra a escuridão, que remete ao conflito de Hórus contra Seth. Algumas vezes é representado com chamas flamejantes ou próximo do símbolo do Sol. As caveiras que aparecem em camadas remetem a mortalidade e a necessidade de Mayhim seguir sua jornada. A presença de imagens de Pirâmides no início da jornada marca o despertar de Mayhim para outras realidades, sendo esta a do homem e seus escritos, assim como os zigurates.

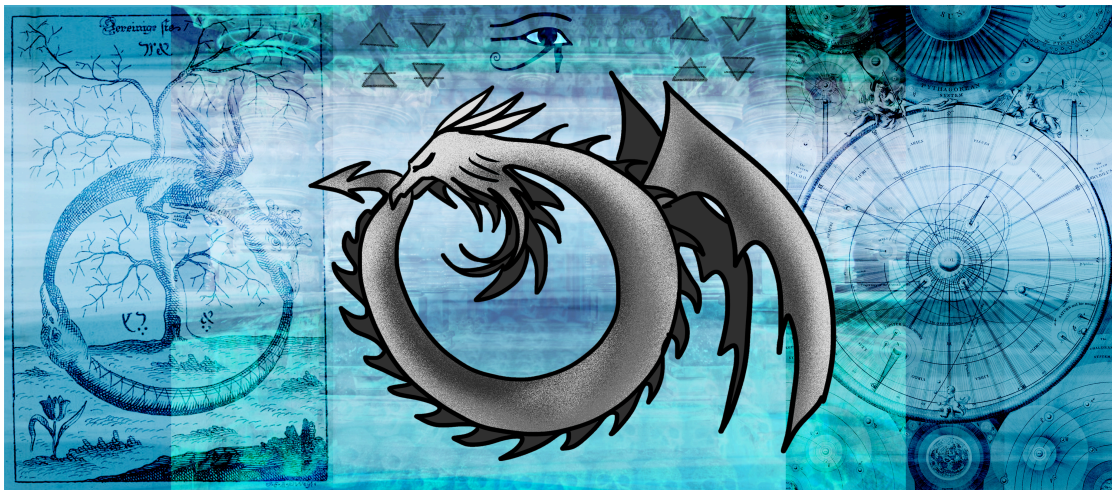


Figura 104. Página com desenho do dragão Bo, o símbolo do Oroboro.

Fonte: Acervo pessoal.

1.2.4 O cachalote Zao

O cachalote Zao é colocado como conhecedor dos planos do Ar e das Águas e que deve elucidar Mayhim em suas buscas. O cachalote é mamífero e sobe à superfície e respira o Ar, apesar de viver na água. Zao é representado junto ao símbolo da Roda do

Dharma revelando sua afinidade com o budismo e o caminho do meio. Ele também veste um rakusu, conhecido como o pequeno manto do monge e que também remete ao budismo japonês. As palavras em japonês são representadas sobre Zao (FIG. 105), e que a ele pertencem, e revelam as escritas em ideogramas. A visita de Mayhim a Zao, precede a entrada em um templo em que o peixe encontra as máscaras da eternidade que são representações de divindades como foram chamadas por Joseph Campbell.

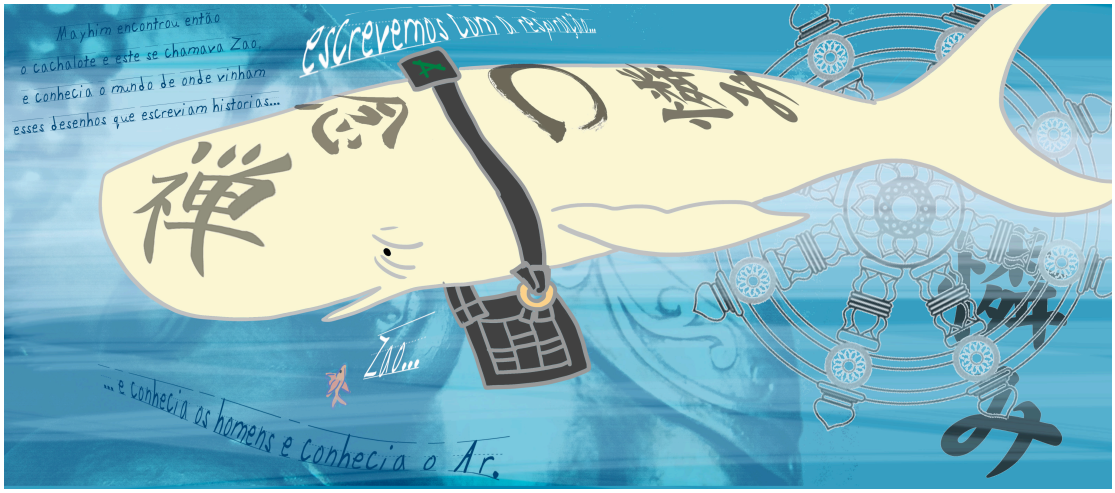


Figura 105. Cachalote Zao e Mayhim.

Fonte: Acervo pessoal.

A jornada de Mayhim pode ser relacionada a história budista do monge e do touro. A história trata dos dez desenhos de domar o touro (em japonês Jûgyûzu) e seus poemas, originalmente criados pelo monge Kakuan Shion Zenji, mestre Zen do século XII, na China. Um de seus discíplulos, o monge Jion, quem os publicou pela primeira vez no próprio século XII. Acredita-se que tenha sido Jion a escrever os prefácios que acompanham cada desenho e uma introdução. (COEN, 2015, p. 51). Sobre o processo de transformação do monge que irá domar o touro, a Mestre Zen Coen, esclarece:

> Cada etapa da jornada espiritual envolve os pontos cruciais de se tornar consciente das nossas questões profundas. Reconhecer nosso impulso por clareza e desenvolver nossa aspiração pela verdade, pelo conhecimento - o que chamamos iluminação. Precisamos nos tornar livres. Livres e corresponsáveis pela realidade em que vivemos. (COEN, 2015, p. 52).

A jornada de Mayhim também o transforma, enfrentando pontos cruciais como o encontro com Bo, o oroboro. Na história Zen, o monge, ou praticante deve buscar o touro (FIG. 106), para depois domá-lo e superá-lo. Até que não precise mais do touro. O

touro é a mente que deve ser domada e os sentidos. É o treino da vontade e a percepção da natureza Buda, seguindo interpretações da história.

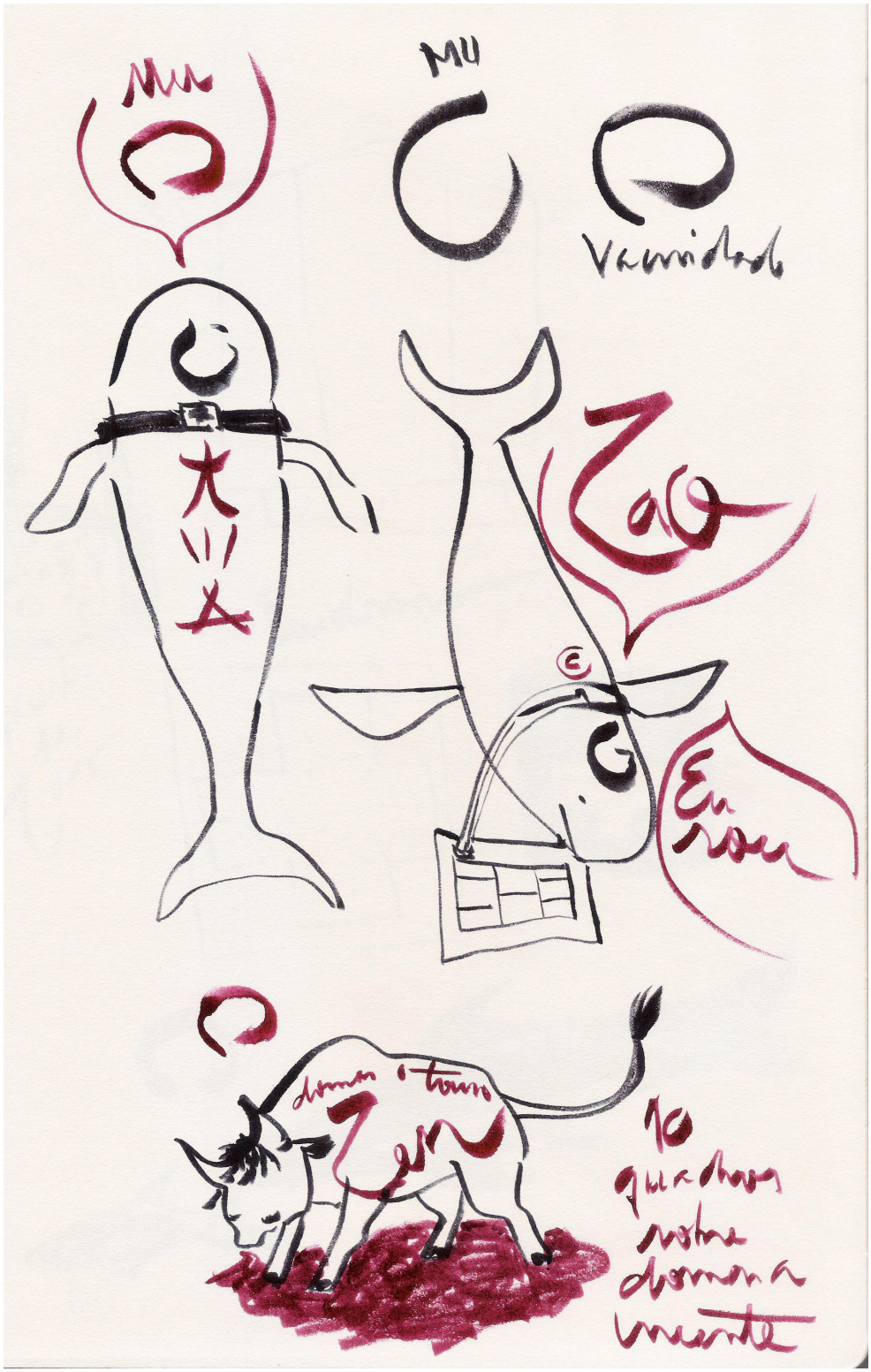


Figura 106. Caderno de processos. Estudos para o personagem Zao e as escritas sobre o cachalote. Um desenho do touro a ser domado.

Fonte: Acervo pessoal.



Figura 107. caderno de processos. Rakusu de Zao.

Fonte: Acervo pessoal.

O rakusu, na tradição Soto Zen do Japão, é feito pelo praticante (FIG. 107). Em uma cerimônia chamada Jukai, ele o recebe de volta de um mestre Zen, escrito no verso com o seu nome de Dharma. A cerimônia é o recebimento dos 16 preceitos do Bodhisattva. Zao possui seu rakusu revelando a familiaridade com os preceitos e o caminho monástico.

1.2.5 As tartarugas

As tartarugas (FIG. 108, 109) representam a longevidade e a memória. Foram criadas baseadas em tartarugas marinhas gigantes, uma revestida de imagens de tapete persa e escritos em farsi e a outra, mais acinzentada com ideogramas chineses sobre o ventre e sobre as nadadeiras. Detentoras de conhecimento também são mamíferos que conhecem os planos do ar e das águas. Uma representa a Pérsia, o farsi e a língua árabe e a outra representa os tigres asiáticos mergulhada em consumismo e capitalismo. Ela fuma e solta fumaça enquanto mantém as nadadeiras erguidas em movimento,

revelando um poder arcaico, porém influente e ainda seguindo o seu caminho rumo ao ocidente.



Figura 108. Página com desenho de tartaruga marinha.

Fonte: Acervo pessoal.

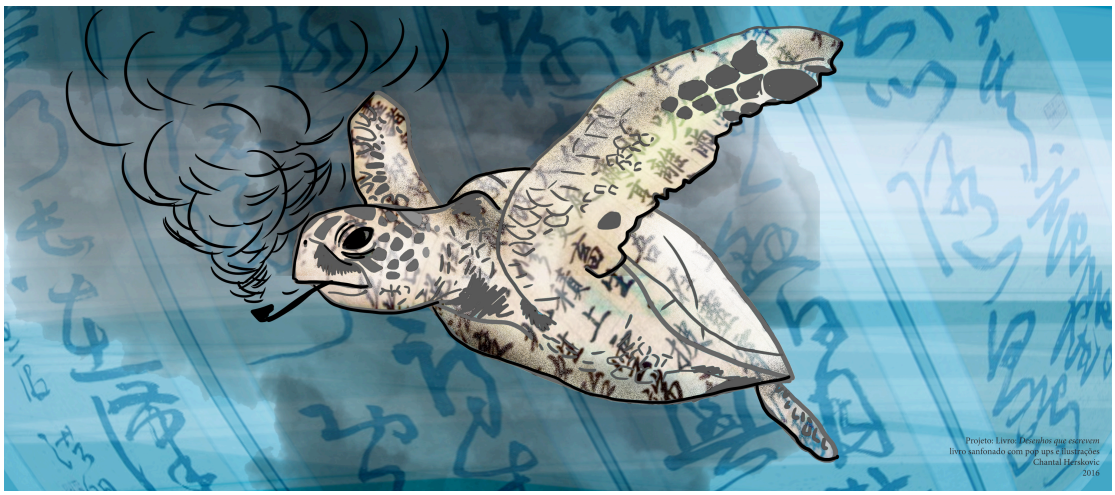


Figura 109. Página com desenho de tartaruga marinha.

Fonte: Acervo pessoal.

1.2.6 Satim

Satim é referência a Satyam, palavra presente no mantra gayatri em sânscrito, e que representa a sétima esfera de elevação segundo a tradição védica. Satim é um elo de

ligação de Mayhim com o caminho percorrido para conhecer e entender os planos do ar e das águas. Mayhim conhece com Satim o sânscrito, que é uma das línguas de base para outras e o hebraico, que surgiu do cananita e tem suas origens no aramaico. Colocado como a Babel da Ásia, Satim também revela ideogramas e outros elementos automaticamente permitindo a Mayhim ler as letras e as palavras que lhe permitem conhecer os planos que desejava. Porém, também conhece os homens e sua cultura através de seus escritos.

Satim é representado como um dragão vibrante e preenchido de alfabetos. Seu olho é maior do que Mayhim, que o observa, e revela as letras Shim e Aleph, bem como o mantra Om. A figura do dragão trata-se de um criatura mítica cercada de mistérios e conhecimentos, e no caso de Satim, e avesa à dualidade, o contrário do dragão Bo, representado no oroboro, que revela o aspecto dual da vida reforçado pelas colunas e pelos elementos alquímicos. Satim é o elemento que leva Mayhim ao seu destino desejado. Também pode ser considerado um dispositivo de imagem de poder nas proporções em que é retratado e por conter conhecimento. É também um símbolo arquetípico do mistério, do poder, da força e do conhecimento, da mesma forma que as tartarugas simbolizam a longevidade e a memória e o oroboro a renovação.

Segue adiante alguns estudos do dragão Satim. Inicialmente foi criado um dragão com referências no dragão chinês (FIG. 110, 111). Porém, foram feitos também estudos baseados no dragão marinho (FIG. 112, 113, 114, 115, 116).

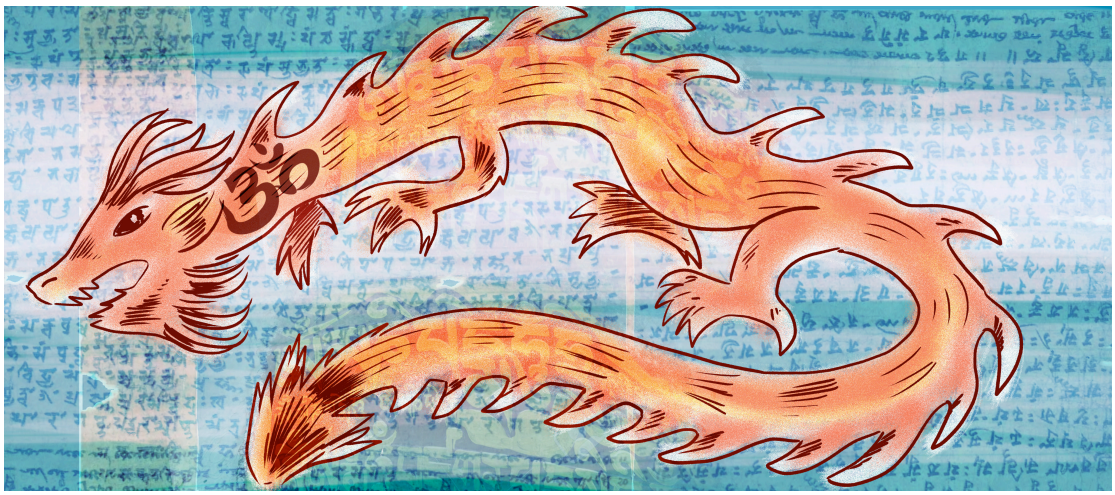


Figura 110. Estudo de Satim.

Fonte: Acervo pessoal.



Figura 111. Ilustração. Comparação do olho de Satim com o Shin dentro e Mayhim.

Fonte: Acervo pessoal.



Figura 112. Caderno de processos. Estudos de Satim.

Fonte: Chantal Herskovic. Acervo pessoal.

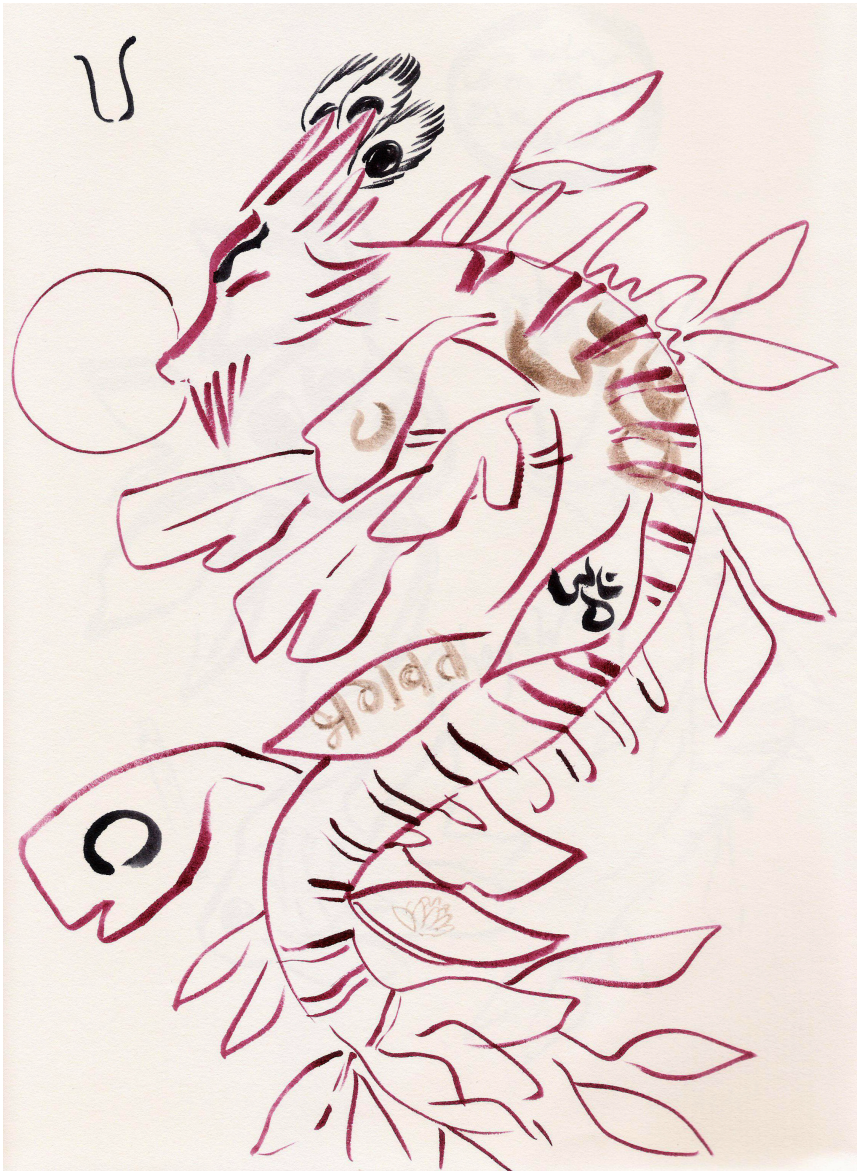


Figura 113. Caderno de processos. Estudos de Satim.

Fonte: Chantal Herskovic. Acervo pessoal.

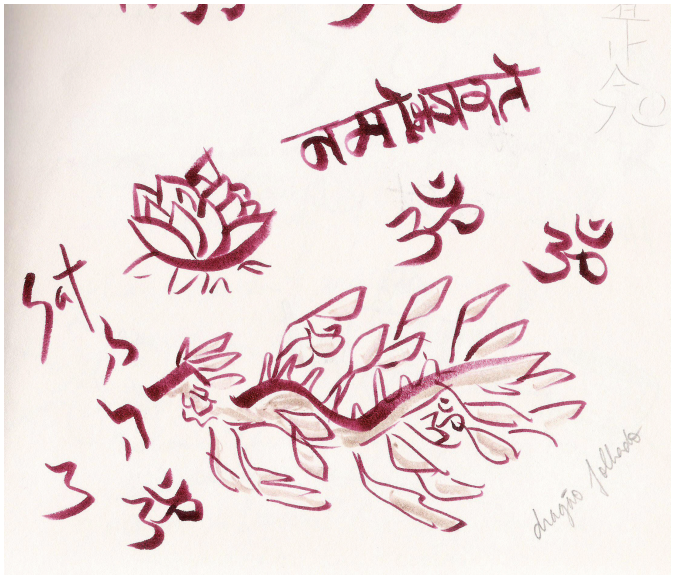


Figura 114. Caderno de processos. Estudos de Satim.
Fonte: Chantal Herskovic. Acervo pessoal.



Figura 115. Caderno de processos. Estudos de Satim.

Fonte: Chantal Herskovic. Acervo pessoal.



Figura 116. Caderno de processos. Estudos de Satim.

Fonte: Chantal Herskovic. Acervo pessoal.

Outro personagem é a arraia que Mayhim encontra no início da jornada e que lhe esclarece sobre o plano do ar e sobre as letras e a escrita. A arraia é representada por uma arraia jamanta que também é um mamífero. Sua forma remete a uma pipa planando no oceano sem apegos. Ela não se detém em Mayhim e sua aventura, apenas aponta um caminho e continua seu trajeto. Ela é o desconhecido que inicia o heroi em sua inesperada jornada e é o primeiro despertar de Mayhim para outra percepção sobre aquilo que o cerca e sobre a leitura das diferentes escritas.

1.2.7 Imagens-símbolo

Cada personagem é apresentado acompanhado de imagens-símbolo, com exceção de Mayhim e da arraia. A tartaruga Marte é acompanhada do tapete persa e de inscrições em farsi, a tartaruga asiática é representada junto a fumaça e a ideogramas chineses, Zao é representado junto a um rakusu, a imagem do Buda deitado, a Bodhi-Gaya, a roda do Dharma e aos kanjis da compaixão e do caminho. Satim é mostrado com o mantra Om mani Padme Me Hum em sânscrito e ao mantra Om, também em sânscrito, criando uma conexão com a Índia e sua história.

O oroboro já é um símbolo, mas também é acompanhado por sua representação como símbolo do infinito e pranchas de trabalhos imagéticos que o associam em sua essência. O primeiro uma serpente ligada a uma fênix (FIG. 117) e o segundo, uma serpente que cerca uma representação astrológica (FIG. 118).



Figura 117. Representação do oroboro através da fênix e da serpente; escritos inseridos - possívelmente aramaico: os três pontos indicam a trindade: o criador, o filho (que foi criado) e o espírito.

Fonte: ROOB, 2006.

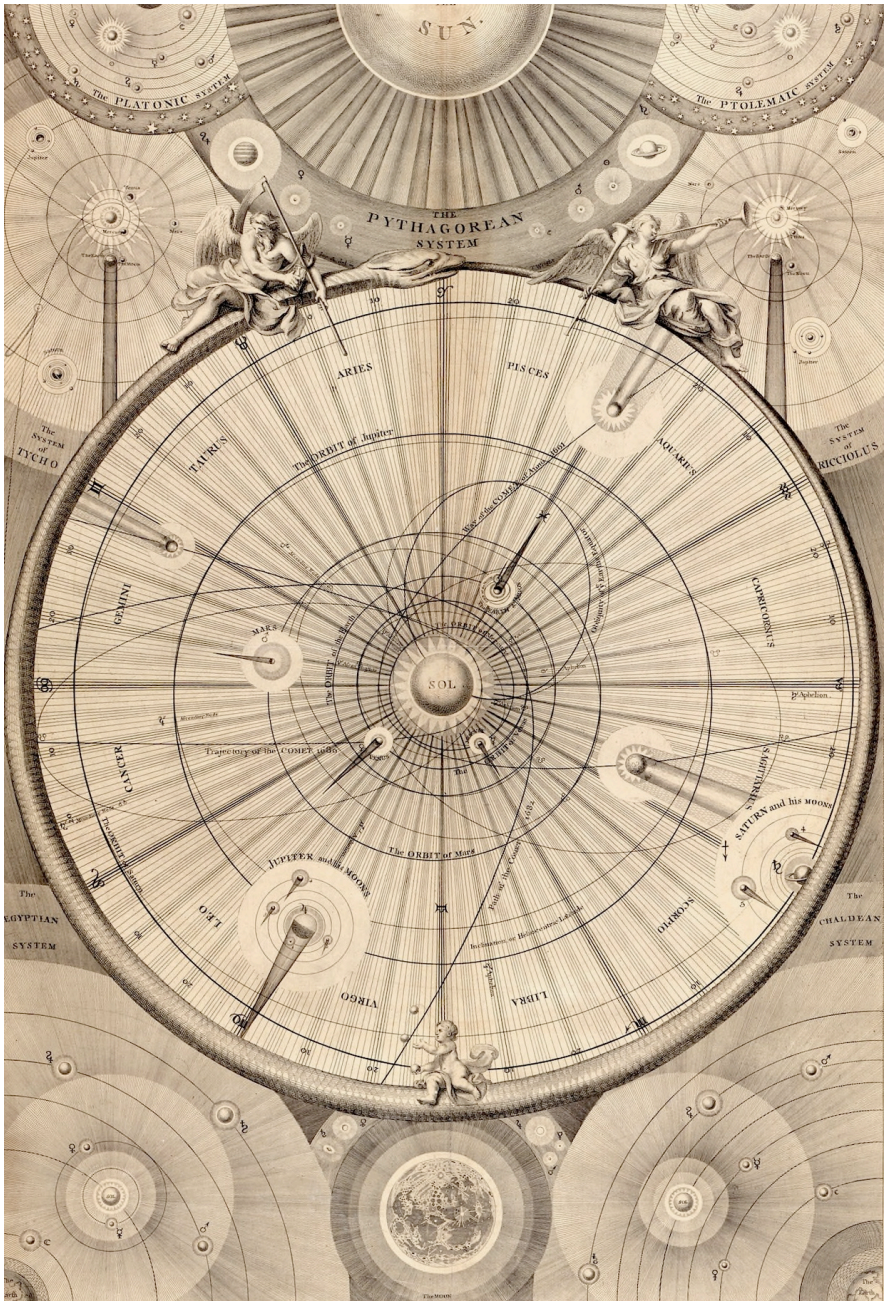


Figura 118. Representação dos astros e do zodiáco; representação do oroboro - referência a diferentes sistemas como o egípcio e o pitagórico; ao fundo revela duas colunas; e a representação do Sol.

Fonte: ROOB, 2006.

1.3 Pesquisa iconográfica

Em relação a pesquisa iconográfica para o projeto artístico foi feito um recorte de fotografias de seres marinhos, oceano, tartarugas marinhas, dragões marinhos, arraias de diferentes tipos, baleias, tubarões e outros seres.

A pesquisa também contemplou fotografias de sítios históricos e diferentes escritas e registros.

1.3.1 Pesquisa iconográfica de fotografia submarina

Inicialmente foram consultados alguns livros da National Geographic sendo eles *Mestres da Fotografia* (2011), em que selecionei fotos de Steven McCurry e de David Doubilet, e também *Grandes Imagens* (2009), com fotografias de Paul Nicklen e novamente de David Doubilet.

David Doubilet é especialista em fotografia submarina, e com uma longa carreira na National Geographic com mais de 60 reportagens e inúmeros livros de fotografias marinhas. Suas fotografias incluem diversas espécies submarinas, tanto da fauna quanto da flora, com registros de arraias, tubarões, recifes de corais e outros.

Sobre o fotógrafo Paul Nicklen, ele retrata tanto o mundo acima, quando abaixo da superfície. Nicklen considerou ser biólogo, porém, optou por fotojornalismo e se dedica a uma vida através de imagens. Em declarações recentes ao final de 2018, colocou que trabalha para ser porta-voz das milhares de espécies que não tem voz.

A pesquisa por imagens se revelou um desafio, pois, ao consultar a internet são diversas imagens e muitas com qualidades questionáveis para um trabalho de artes visuais. Outra questão é a autoria das fotografias. Como necessitava de fotografias

submarinas, e registros de cidades antigas e escritas, selecionei livros da National Geographic Society.

A National Geographic Society é uma organização global que não visa lucros, e que busca através da exploração um entendimento cada vez maior desse mundo. A instituição pretende, através de estratégias, gerar soluções para futuras gerações saudáveis em um mundo sustentável. Seu objetivo é um planeta em equilíbrio.

A organização foi fundada em 1888 quando havia 1.5 bilhões de pessoas no mundo. Na contemporaneidade há 7.6 bilhões, que resulta em um impacto humano negativo em inúmeras espécies e ecossistemas ao redor do globo. Em seu desafio de trabalhar para um planeta em equilíbrio, ela traçou três estratégias. A primeira é inspirar as pessoas a valorizarem o mundo natural e suas espécies. A segunda é assegurar os sistemas naturais essenciais para todas as formas de vida na Terra, e a terceira é trazer inovações que ajudem a criar um planeta em equilíbrio. Ela espera trabalhar suas estratégias e atingir seus objetivos através da ciência, da exploração, da educação e das narrativas (*storytelling*). A NGS é uma das únicas organizações que tem essa linha de atuação ao assegurar que é uma instituição com amplo reconhecimento, com um bom posicionamento de marca, com credibilidade em sua área de atuação e com investimentos próprios, parceiros e doadores.

Outro motivo para essa escolha é de trilhar um processo de criação em homenagem ao processo de Carl Barks, animador, desenhista e roteirista da Disney, responsável pela criação da família Pato. O autor era leitor da revista National Geographic que utilizava como recurso para suas criações. Ele criou o personagem Tio Patinhas (*Uncle Scrooge* no original) e o transformou em um caçador de tesouros e aventureiro. Uma das páginas de Barks com desenhos submarinos relevantes para o projeto é a página que mergulham para descobrir Atlântida, a cidade perdida. Em uma página dividida em quadrinhos, os personagens mergulham e tem a visão de um zigurate rodeado de baleias e peixes. A na história *The Secret Of Atlantis* (1954) (FIG. 119) foi publicada pela primeira vez na revista Uncle Scrooge número 5, edição de março-maio de 1954. No Brasil ela foi publicada como parte da coleção *O melhor da Disney: as obras completas de Carl Barks*, volume 5, pela editora Abril em 2004. Também publicada no Brasil, anteriormente, com os títulos *A Moeda de Cem Milhões* e *Tio Patinhas na Atlântida*. Na história Tio Patinhas adquiri todas as moedas de 25

centavos de 1916, guarda uma moeda e afunda todas as outras no oceano Atlântico de forma a forçar a valorização da moeda que possui. Porém, perde a moeda e precisa mergulhar no oceano, no local em que afundou as outras moedas, para recuperar um exemplar. Ao mergulhar no local, descobrem os habitantes da cidade perdida de Atlântida que se apossaram de suas moedas.

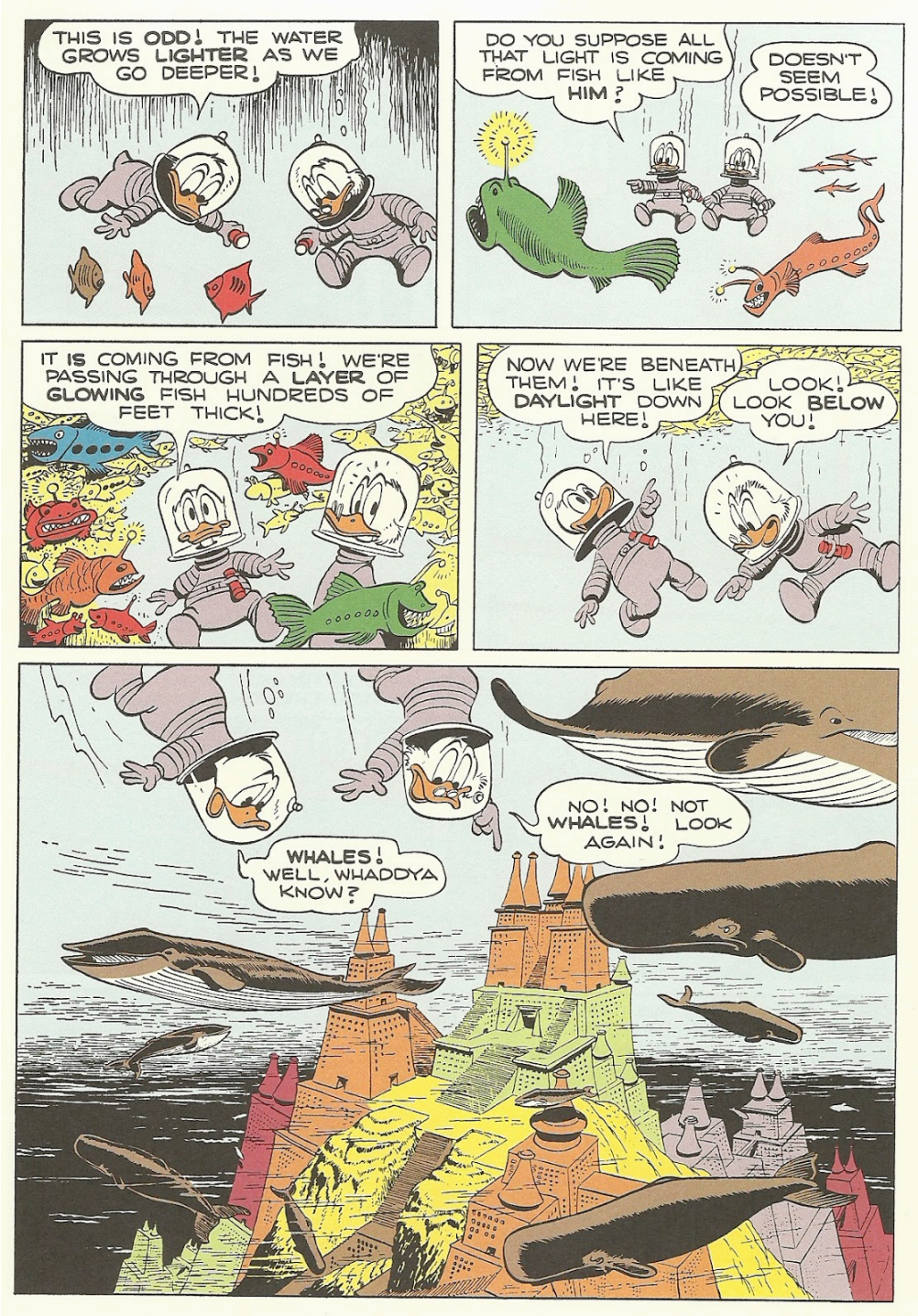


Figura 119. Página da história *The Secret Of Atlantis*. Carl Barks.
Fonte: Periódico Uncle Scrooge n. 5; março-maio de 1954. Editora Dell.

No desenho há baleias jubartes, cachalotes e peixes com luzes próprias, pois estão em um nível profundo do oceano onde as criaturas tem fluorescência. Vários peixes são desenhados e os peixes fluorescentes também inspiraram a parte da história em que o personagem Mayhim mergulha na escuridão.

Porém, limitar a livros publicados, que já tinham fotografias selecionadas não atendia as necessidades de amplas imagens de criaturas específicas como o cachalote e as tartarugas marinhas e outros registros do oceano. Por isso ampliei a pesquisa para a internet e mais precisamente para o aplicativo Instagram. Através dele é possível ter acesso as fotografias mais recentes bem como publicações anteriores, dos fotógrafos profissionais que contribuem para a National Geographic e outros orgãos.

No próprio instagram há diversos perfis da National Geographic, bem como os perfis profissionais de fotógrafos de vida selvagem, submarina e de diversos sítios. Nesses perfis pude ter acesso a expedições recentes ao ártico postados por Paul Nicklen (FIG. 120) e Cristina Mittermeier (FIG. 121), co-fundadora do Sea Legacy, colaboradora da National Geographic, fotógrafa da Nat Geo Creative/Adventurer e também de Daisy Gilardini, que tem residência em fotografia, é embaixadora para o Greenpeace, e faz parte da National geographic (Nat Geo).

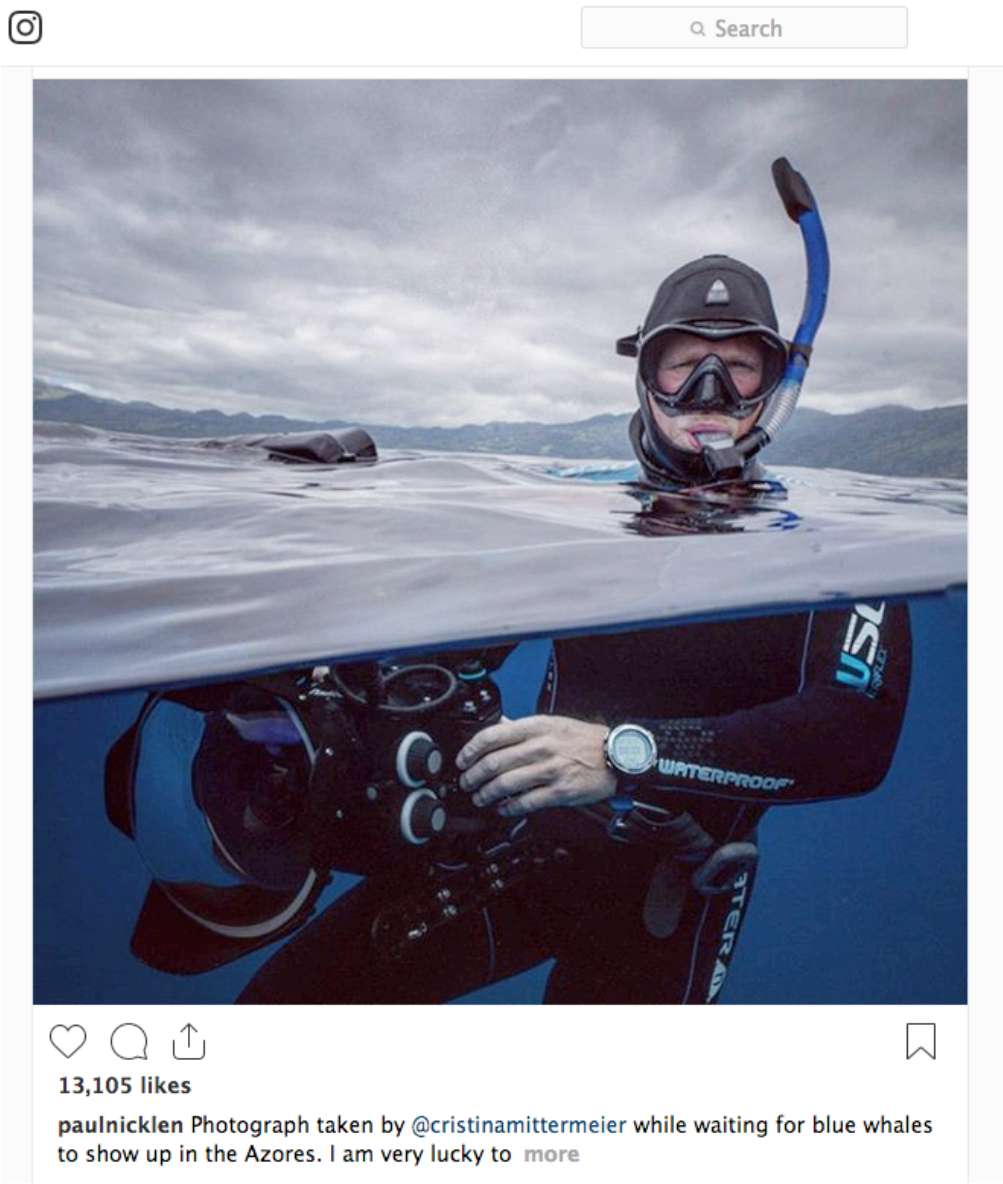


Figura 120.. Fotografia de Paul Nicklen tirada por Cristina Mittermeier. Nicklen mostra o equipamento para fotografia submarina em viagem para fotografar baleias azuis.
Fonte: Instagram de Paul Nicklen

Paul Nicklen e Critina Mittermeier fazem parte do Sea Legacy, que também tem seu perfil no Instagram. Trata-se de uma entidade voltada para conscientização para preservação do meio ambiente e da vida marinha alertando aos desastres que o lixo plástico e o uso de redes causam nos seres marinhos.



Figura 121. Postagem de Paul Nicklen no Instagram sobre as consequências do aquecimento global e o impacto dos seres do ártico.
Fonte: Instagram de Paul Nicklen

Através desses perfis pude selecionar as imagens que necessitava com boa qualidade. Também foram observados documentários e outros registros.

Algumas das imagens observadas para fazer os desenhos dos personagens, e observar as formas dos seres marinhos, com detalhes, estão nas próximas figuras (FIG. 122 a 129). A figura 125 é um esboço do caderno de processos baseado em imagem de Cristina Mittermeier.



Figura 122. Great Orca Fjords. Paul Nicklen. Grupo de Orcas.
Fonte: paulnicklen, Instagram.



Figura 123. Paul Nicklen. Grupo de baleias jubarte.
Fonte: paulnicklen, Instagram.



Figura 124. Cristina Mittermeier. Grupo de baleias cachalote.
Fonte: cristinamittermeier, Instagram.

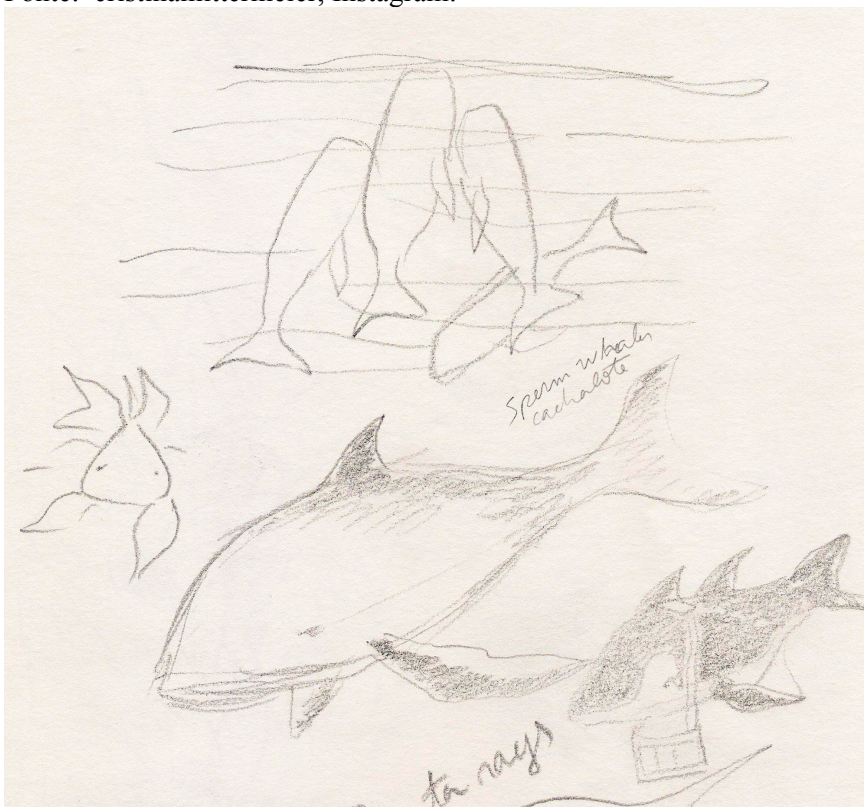


Figura 125. Caderno de processos. Estudos de baleias cachalotes e outras.

Fonte: Chantal Herskovic. Acervo pessoal. 2018



Figura 126. Cristina Mittermeier. Tartaruga marinha.
Fonte: cristinamittermeier, Instagram.



Figura 127. Cristina Mittermeier. Arraia Jamanta.
Fonte: cristinamittermeier, Instagram.



Figura 128. David Doubilet. Circle of Barracuda. Esta imagem faz parte da coleção da National Geographic Earth Day @natgeocreative. A imagem foi comercializada em impresssões para colecionadores. A venda será revertida para trabalhos de conservação, ciência e *storytelling*. Fonte: daviddoubilet, Instagram.



Figura 129. David Doubilet. Tubarões silky.
Fonte: daviddoubilet, Instagram.

O interesse pelas imagens submarinas partiu de um trabalho realizado para sobre Aby Warburg em que selecionei diversas fotografias e vídeos para um trabalho de painel de imagens. Uma das imagens era de uma arraia jamanta de 1934 (FIG. 130).

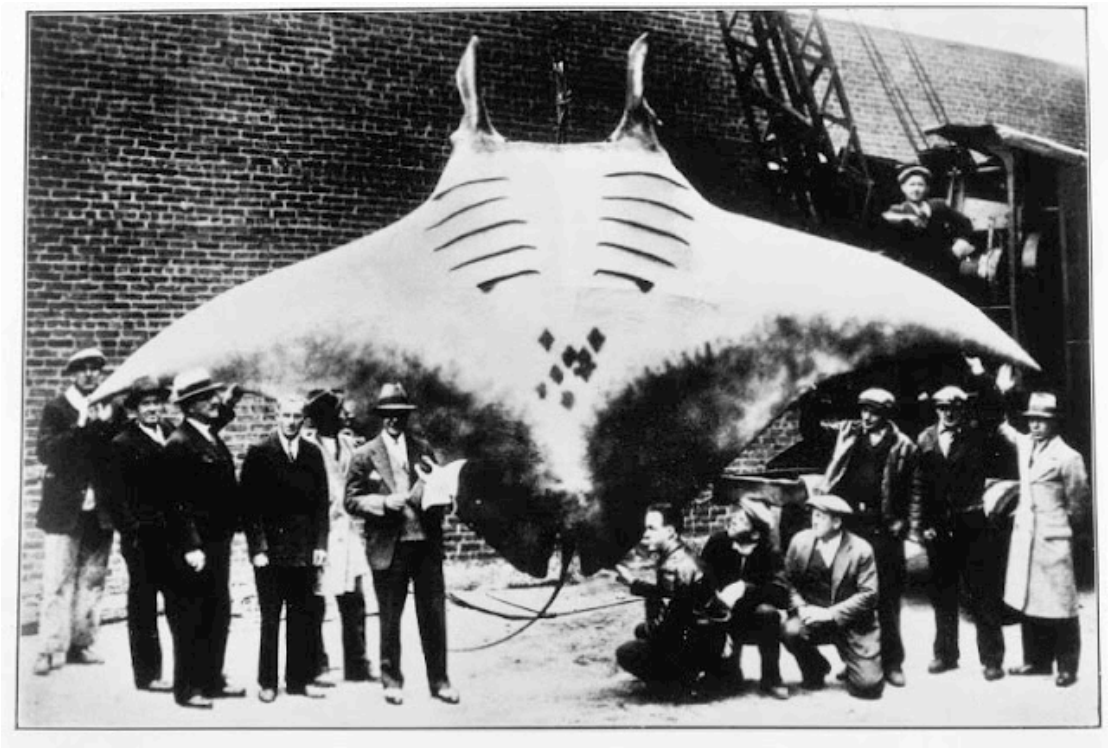


Figura 130. Arraia Jamanta 1934.
Fonte: Autoria desconhecida.



Figura 131. Arraia jamanta.
Fonte: Autoria desconhecida.

Outra imagem é de uma arraia jamanta cercada de mergulhadores (FIG. 131), porém, não foi possível localizar a autoria das imagens, pois não constavam nos sites consultados. Por isso, a opção de seguir perfis de profissionais de fotografia submarina foi significativo pela qualidade das imagens e pela experiência de seus autores e seu ativismo pela vida marinha. São imagens significativas de espécies variadas, algumas com ameaça de extinção. As imagens estão distantes das fotografias turísticas ou de baixa qualidade.

Para observar os seres marinhos pude ir ao Oceanário de Lisboa em Portugal. No Oceanário foi possível observar uma variedade de dragões marinhos de aparência folhada e outros tipos. Foi possível observar diversas espécies entre elas o tubarão branco.

1.3.2 Pesquisa sobre história da escrita

Em relação a escrita, a pesquisa foi direcionada para algumas palavras, formas e mantras. Bem como a história da escrita.

A escrita evoluiu à partir de diferentes suportes. Os primeiros registros são de placas cuneiformes, criadas pelos sumérios. Seguindo a evolução da escrita, temos os povos assírios, babilônicos, egípcios fenícios, hebreus, gregos, chineses e outros povos da Ásia. Por se tratarem de povos, em parte conquistadores, muitos assimilaram formas e alfabetos de outras culturas, como ocorre com o hebreu e o cananita.

A escrita é considerada pelos egípcios como um presente dos Deuses e é relacionada aos seus templos. Como por exemplo, a escrita egípcia que combina o figurativo e são chamadas de hieróglifos.

A escrita evolui do figurativo (pictogramas), representação da natureza, para o abstrato e por fim, para o sonoro. Se não houvesse a escrita a humanidade não teria evoluído como ocorreu. Ela permite a preservação do conhecimento e da memória para gerações futuras, e trabalha a comunicação em códigos de uma sociedade, a difusão de

ideias e conteúdo, remediação da tradição oral, e também política, filosofia e outros. São os símbolos da escrita que também trabalham a matemática ao representar os numerais, e é através dela que se decifra a astronomia, os mapas, e as narrativas.

A evolução dos suportes é observada através dos séculos. Inicialmente o suporte passa do reino mineral para o reino vegetal e animal. Os sumérios trabalhavam com placas e pequenos potes em que colocavam os símbolos que desejavam. Desse sistema, eles passaram a utilizar placas de argila para fazer seus registros. Os egípcios já utilizavam o relevo em seus templos, e também trabalharam sobre o papiro. Alguns povos utilizaram madeiras, como tiras e pedaços de madeira e folhas. Já o pergaminho, era feito com pele de animais que devia ser lixada inúmeras vezes antes de serem utilizadas. O papel passa a ser utilizado no lugar do pergaminho, porém, sua durabilidade exige mais cuidados.

A escrita era um conhecimento de poucos, como os que trabalhavam com ela, os escribas, e na Idade Média, os clérigos. Alguns comerciantes também sabiam ler e escrever, porém, esse conhecimento não era acessível a grande parte da população.

Os textos eram copiados por escribas em pergaminhos. Com o tempo e o uso do papel, surge o livro. Em primeiro momento em formato de códice, em determinado momento feito com placas de cera, e depois com outras encadernações. Algumas tradições mantém o modelo enrolado de pergaminho, em papel especial, como para a criação de uma Torá, por exemplo. O livro passa a ser utilizado na Idade Média e seu conteúdo é copiado de um livro para outro.

Com a invenção da prensa tipográfica, é possível fazer cópias e isso causa uma revolução na expansão do conhecimento. As prensas tipográficas evoluem até chegar no *offset,* placas de gravação e impressão. Outros modelos de gravuras são as gravuras em metal e a litografia, que são utilizadas para rótulos, publicidade, artes visuais, ilustrações de livros e capas.

No século XVIII e XIX ocorrem mudanças no formato do livro, e já existe uma imprensa. No século XIX, já são utilizados livros, revistas, jornais, folhetos entre outros. No século XXI há também os modelos digitais, em que os suportes são os computadores, notebooks, tablets, ebooks e smartphones. A escrita deixa de ser um processso manual e é concentrada em alfabetos e inúmeras famílias tipográficas, porém,

na contemporaneidade, há também o surgimento dos *emoticons*, uma linguagem própria de símbolos utilizada em aplicativos de mensagens.

1.3.2.1 Imagens a serem retratadas e trabalhadas - exemplos das escritas abordadas

Foi feito um recorte de alguns alfabetos e sua evolução, e letras utilizadas para a criação das ilustrações e para composição da jornada de Mayhim. Compreendem exemplos de escrita cunieforme, suas formas, e relevos em placas de argila e alguns formatos da escrita babilônia e assíria (FIG. 132, 133, 134).



1.11 Os caracteres em forma de cunhas da escrita cuneiforme são empilhados em colunas verticais.

Figura 132. linguagem pictográfica: - escrita cuneiforme
Fonte: CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009, p. 17



Figura 133. placa de argila - escrita cuneiforme

Fonte: Portal do professor. Disponível em: http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?pagina=espaco%2Fvisualizar_aula&aula=21325&secao=espaco&request_locale=es



Figura 134. Placa de argila - escrita cuneiforme - registro mais antigo já encontrado: 3300 a.C., Iraque

Fonte: documentário. *História da Palavra (O nascimento da escrita)*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=d-B2IGNzQEc.

A escrita cuneiforme é uma escrita de pictogramas, baseada em formas da natureza transformadas em símbolos. Porém, em determinado momento, surge o

logogrifo, 2.600 a. C., uma escrita que combina os pictogramas e as representações sonoras (FIG. 135).



Figura 135. Placa de argila – 2600 a. C. Linguagem escrita. Pictogramas + representações fonéticas = logogrifo - Representação visual do som

Fonte: documentário. *História da Palavra (O nascimento da escrita)*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=d-B2IGNzQEc.



Figura 136. Hieróglifos. Escrita egípcia.

Fonte: Aventuras na História. Disponível em: https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/como-ler-textos-em-hieroglifo.phtml

A escrita egípcia (FIG. 136) combina diversos desenhos para transmitir um significado ou narrativa. Os hieróglifos são dispostos verticalmente, ou

horizontalmente, em alguns momentos agrupados em sessões, dentro de uma mesma coluna ou linha.

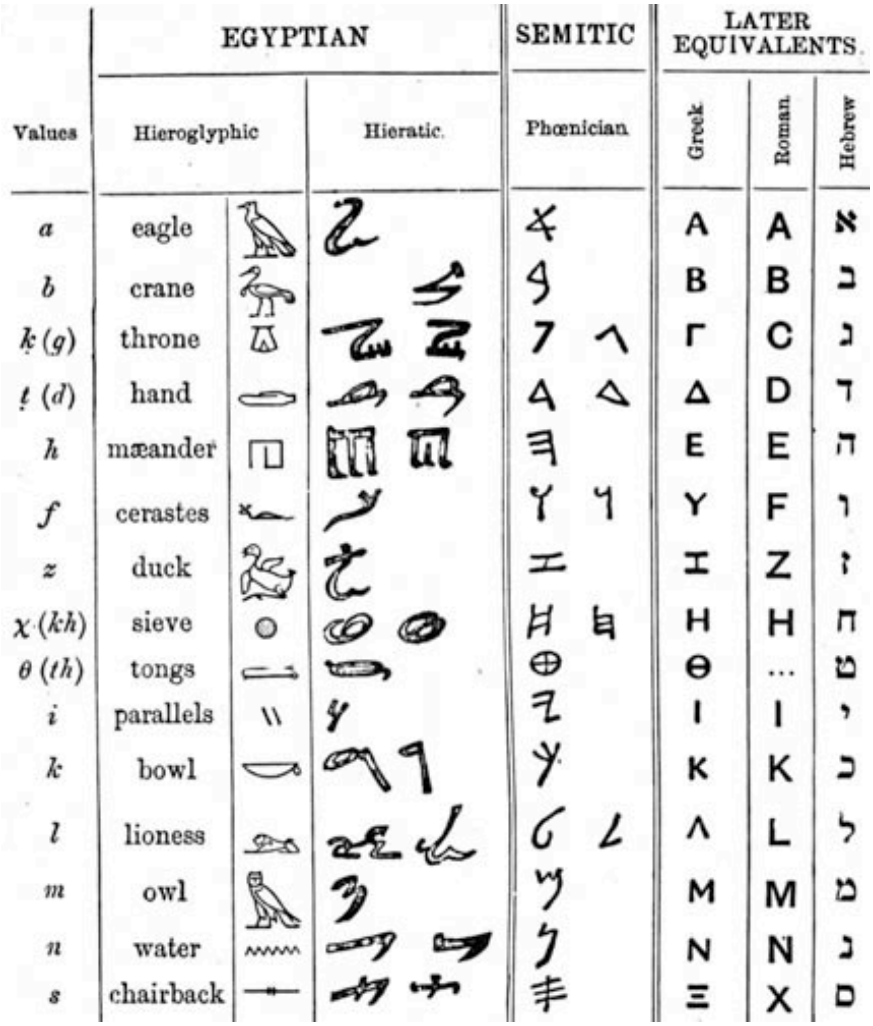


Figura 137. Exemplos comparativos dos alfabetos egípcio, fenício, grego, latino e hebraico

Fonte: Brown University. Disponível em: https://www.brown.edu/Departments/Joukowsky_Institute/courses/greekpast/4739.html

O exemplo acima mostra um quadro de comparação dos alfabetos egípcio – dividido em hieróglifos e escrita hierática - fenício, grego, latino e hebraico (FIG. 137). Devido as guerras e ao comércio entre povos, parte de seus alfabetos foram assimilados entre si em certos períodos históricos.

A escrita desenvolve em diversos alfabetos em que observamos que a palavra alfabeto, em grego, combina o "alfa" e o "beta". No hebreu, temos o termos "ab" ou "ib". Há uma relação entre os dois idiomas. "Ab" são as duas primeiras letras do

alfabeto hebraico e grego, respectivamente: a=aleph e alpha ou no hebraico pai; e b= bet e beta ou no hebraico útero ou casa e é uma palavra feminina.

O alfabeto fenício contribui para o alfabeto grego e para o latino como pode ser observado na figura anterior (FIG. 137).

Outros alfabetos a serem contemplados imageticamente são os ideogramas chineses e japoneses.

Sobre os ideogramas chineses existe uma ampla variedade de idiomas ou dialetos.

Os principais dialetos do chinês contempla o Mandarim, considerado o idioma oficial da região de Beijing e, supostamente falado em toda a China, incluindo Taiwan/ilha de Formosa e também Singapura. Outro idioma falado na China é o Cantonês, falado em Hong Kong, Macau e Cantão; ainda há o Sichuanês, falado no centro da China (região de Sichuan e Chongqing); e o Hakka, falado na porção mais ocidental da China, próximo à fronteira com o Afeganistão.

O japonês também possui diferentes representações como o Kanji, que uma palavra pode ter significados e kanjis diferentes. A escrita manuscrita e a impressa também possuem diferenças.

Além do japonês e do chinês, também serão utilizados alguns exemplos de árabe, de hebraico e do sânscrito (FIG. 138 a 143).

ॐ भूर्भुवः स्वः ।
तत् सवितुर्वरेण्यम् भर्गो देवस्य धीमहि ।
धियो यो नः प्रचोदयात् ॥

oṃ bhūr bhuvaḥ svaḥ
tat savitur vareṇyam bhargo devasya dhīmahi
dhiyo yo naḥ pracodayāt

Oṃ the Infinite Beyond Conception, the gross body, the subtle body and the causal body; we meditate on that Light of

Figura 138. Escrita em sânscrito - Mantra Gayatri, escrito com transliteração e traduzido para o inglês.

Fonte: http://www.shreemaa.org/gayatri-mantra/



Figura 139. Escrita em sânscrito - Mantra Om Mani Padme Hum – Pedra esculpida em Llhasa, Tibet.

Fonte: https://www.123rf.com/photo_44019609_the-sanskrit-mantra-om-mani-padme-hum-inscribed-and-painted-on-a-mani-stone-embedded-in-a-wall-of-th.html



Figura 140. Hebraico: letra Shim

Fonte: https://bje.org.au/course/jewish-languages/hebrew-alphabet/shin-hebrew-letter/



Figura 141. Hebraico. Letra Aleph, primeira letra do alfabeto. No exemplo trabalhada com elementos e cores.

Fonte: Hebrew Art. Disponível em: https://hebrewart.com/illuminated_letters/aleph.html

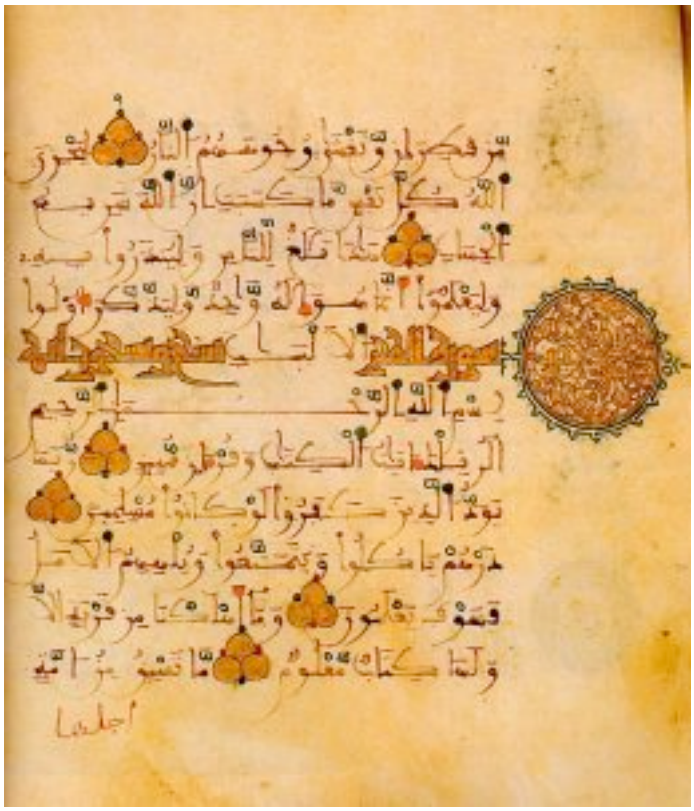


Figura 142. Escrita àrabe. Página do Alcorão escrito no século XII.

Fonte: https://brewminate.com/islamic-calligraphy-in-medieval-manuscripts/



Figura 143. Inscrição árabe. 1215. Irã.

Fonte: Victoria and Albert Museum. Disponível em: http://www.vam.ac.uk/content/articles/c/calligraphy-in-islamic-art/

Os grupos humanos evoluíram em diferentes regiões, criando suas comunidades, sociedades, cultura e escrita. Em países como a Índia, são falados mais de mil idiomas. Na Europa também existem diferentes dialetos em um mesmo país. O propósito da pequisa foi criar um recorte entre a variedade, observando a evolução da escrita em seus aspectos imagéticos e alguns idiomas e alfabetos que poderiam contribuir para história da trajetória de Mayhim em *Desenhos que escrevem*.

O processo de criação das ilustrações, de forma a criar um texto plurimidiáitco envolve etapas diferenciadas.

A pesquisa foi realizada para diferentes temas que se envolvem na história de Mayhim, como as águas, as criaturas e osambientes submarinos e as escritas, seus diferentes alfabetos, formas e evoluções.

A pesquisa de imagens em muito contribuiu para o projeto, pois sem as imagens seria uma tarefa puramente imaginária e distante de fontes e referências. O processo começa com o texto escrito. À medida que se escreve é possível rascunhar os desenhos, porém, é necessário todo o texto para seu desenvolvimento. O texto, uma vez transformado em *storyboard*, já permite os rascunhos das ilustrações, que são variadas.

Para o leitor, que utiliza o alfabeto latino, os alfabetos de ideogramas ou outros idiomas parecem desenhos, porém, há um desconhecimento sobre o seu significado. Ao observar o trabalho da escrita árabe ao preencher formas com letras, também observamos um texto verbal e visual.

A transformação das ilustrações em texto plurimidiático envolve observar as palavras enquanto imagens, dando-lhes outros significados e sugestões como de som e movimento, ou mesmo de formatos de balões de fala. Ao se trabalhar dessa maneira as palavras, distorcendo-lhes a forma e sugerindo outros elementos, cria-se a mescla de imagens e palavras, que podem ser lidas e observadas simultaneamente.