

Representação de mídia e transmídiação em quadrinhos: o caso de *Sabrina*, de Nick Drnaso

Camila Augusta Pires de Figueiredo¹

Resumo: Nos estudos de intermedialidade, os processos de representação de mídia e de transmídiação tratam da maneira como certas características midiáticas são transformadas ao serem transferidas de uma determinada mídia a outra. A análise desses fenômenos envolvendo determinado tipo de mídia qualificada ou de produtos de mídia específicos segundo Lars Elleström (2014, 2017, 2021) pode ajudar a identificar as formas pelas quais essas mídias comunicam informações específicas e com que finalidade. Neste trabalho pretendo examinar as estratégias de representação de mídia e de transmídiação em quadrinhos, tomando como exemplo o caso de *Sabrina*, de Nick Drnaso, primeira graphic novel a ser indicada ao prêmio literário Man Booker Prize. Meu objetivo é refletir sobre a função comunicacional de tais fenômenos midiáticos na obra, buscando entender como esses tipos de transformação de mídia atuam nos processos de significação. A partir de alguns exemplos de *Sabrina*, aponto como tais fenômenos afetam a maneira como interpretamos os eventos narrativos, em especial as notícias que reverberam no assassinato da personagem que dá nome ao livro.

Palavras-chave: Transformação de mídia; Representação de mídia; Transmídiação; Quadrinhos.

Nos estudos de intermedialidade, os processos de representação de mídia e de transmídiação tratam da maneira como certas características ou qualidades são transferidas de uma determinada mídia a outra. Enquanto a *representação de mídia* se refere a um processo de criação de sentido em que uma mídia representa outro tipo de mídia, como uma resenha de jornal que descreve a performance de uma peça de teatro (obviamente sem pretender oferecer ao leitor uma experiência semelhante à performance teatral), a *transmídiação* designa a mediação – “percepção do conteúdo da mídia através dos meios técnicos” – repetida de características midiáticas, como um livro infantil que conta a mesma história de um jogo eletrônico (ELLESTRÖM, 2014, p. 12; ELLESTRÖM, 2017, p. 182).²

A análise de casos de representação de mídia e de transmídiação de um determinado tipo de mídia qualificada ou de produtos de mídia específicos³ pode levar a identificar padrões

¹ Editora-chefe e vice-diretora da Editora UFMG. Doutora em Estudos Literários: Teoria da Literatura e Literatura Comparada/Literatura, Artes e Mídias pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Universidade Federal de Minas Gerais, com mobilidade na Technische Universität Braunschweig (Alemanha). Mestre em Literaturas de Expressão Inglesa pela Universidade Federal de Minas Gerais. Bacharel em Língua Inglesa pela Universidade Federal de Minas Gerais. Licenciada em Letras - Inglês pelo Centro Universitário Uniasselvi. Orcid ID: <http://orcid.org/0000-0002-0522-8114>. E-mail: camilafig1@gmail.com.

² A adaptação, fenômeno que normalmente se refere à transposição da história de um romance literário para o cinema, seria um tipo de transmídiação, segundo Lars Elleström.

³ De acordo com Elleström, mídias qualificadas designam “todos os tipos de categorias de mídia abstratas (tanto artísticas e não artísticas) que são historicamente e comunicacionalmente situados, o que significa que suas

e tendências nas formas pelas quais eles comunicam informações específicas e com que finalidade. Em outras palavras, a investigação desses fenômenos intermediáticos em determinados tipos e produtos de mídia pode auxiliar a compreender quais conteúdos ou características são representados e/ou transmidiados, como isso é feito e por quê. Este estudo observa como isso acontece primeiramente em um tipo de mídia qualificada, os romances gráficos e, em seguida, em um produto de mídia específico, *Sabrina*, um romance gráfico de Nick Drnaso.

O termo “romance gráfico” – com seu equivalente em inglês, *graphic novel* – já há algum tempo tem sido utilizado em âmbito acadêmico e comercial designando comumente histórias em quadrinhos não seriadas ou com um número limitado de volumes, destinadas a um público jovem e adulto e com características autorais e literárias mais marcantes. Nesse tipo de mídia qualificada, mídias verbais e não verbais se inter-relacionam, de acordo com as suas próprias modalidades, de maneiras que podem vir a indicar instâncias de representação de mídia e de transmídiação.

Artista e romancista gráfico americano formado pela Universidade de Illinois, Nick Drnaso publicou sua obra de estreia, *Beverly*, em 2016 com aclamação da crítica, mas foi especialmente com *Sabrina* que o autor solidificou a sua reputação como uma das vozes mais importantes dos quadrinhos contemporâneos. Publicada pela D+Q em 2018, com tradução para o português publicada pela editora Veneta em 2020, *Sabrina* foi a primeira *graphic novel* a ser indicada ao prêmio literário Man Booker Prize, um dos mais prestigiados prêmios literários da atualidade. Foi também finalista do National Book Award americano e venceu o LA Times Book Prize, na categoria Melhor Graphic Novel. Nas duas obras, o autor explora temas como solidão, tédio, alienação, violência, insegurança e o impacto da tecnologia nas relações humanas, por meio de personagens cheios de nuances.

A estrutura narrativa e os aspectos estéticos de *Sabrina* permitem inseri-la em uma tradição de *graphic novels* contemporâneas que inclui obras de artistas como Chris Ware, Adrian Tomine, Seth e Daniel Clowes, entre outros. São *graphic novels* que se destacam por um tom melancólico que acentua o tédio do cotidiano e uma realidade em que as interações e os relacionamentos pessoais são desprovidos de intimidade. As obras desses artistas são, ainda,

propriedades diferem dependendo do tempo, da cultura e de preferências estéticas (por exemplo, música, programas de televisão, notícias e pinturas).” (ELLESTRÖM, 2017, p. 183). Já “produtos de mídia são entidades por meio das quais o valor cognitivo é transferido entre mentes em comunicação” (ELLESTRÖM, 2021, p. 64), por exemplo, uma pintura específica, como *A noite estrelada*, de Van Gogh.

notadamente semelhantes em seus aspectos estéticos, a dizer, no estilo de traço minimalista, com traços simples que remetem à *ligne claire*, no uso do espaço negativo no requadro, e até mesmo no padrão de cores utilizadas. A obra é composta por um layout de página predominantemente regular e discreto,⁴ com quatro padrões de tamanhos de requadros, e uma paleta de cores esmaecidas e em tons pastéis, com predominância de cores frias como azul, cinza e bege, o que enfatiza as sensações de vazio e de isolamento dos personagens.

Com cerca de 200 páginas, *Sabrina* é uma graphic novel ficcional que relata os eventos que se sucedem ao desaparecimento e assassinato de Sabrina, em especial a repercussão do crime na mídia e o seu impacto na vida de Teddy, namorado de Sabrina, e na de Calvin Wrobel, que o hospeda em sua casa. Depois que uma fita de vídeo contendo cenas do brutal assassinato da garota surge e se espalha pela internet, os dois personagens se veem envolvidos em uma rede de especulações, teorias conspiratórias, fake news e discursos de ódio.

Neste trabalho pretendo examinar as estratégias de representação de mídia e de transmidiação em graphic novels, com ênfase no caso de *Sabrina*. Na obra, percebe-se um uso particular desses processos a fim de representar e transmidiar notadamente um conteúdo ficcional jornalístico e documental que comunica fatos e amplia a tensão narrativa. Meu objetivo é refletir sobre a função comunicacional de tais fenômenos midiáticos na obra, buscando entender como esses tipos de transformação de mídia atuam nos processos de significação e se relacionam com a maneira como interpretamos as notícias que reverberam o assassinato da personagem que dá nome ao livro.

Os dois tipos de transformação de mídia

Nas inter-relações midiáticas frequentemente observa-se a transferência de valores cognitivos entre tipos e produtos de mídia, processo que envolve diferentes graus de transformação. De acordo com Lars Elleström (2021, p. 132-133), há dois tipos não excludentes de transformação de mídia: a transmidiação e a representação de mídia. Enquanto a

⁴ De acordo com categorias propostas por Thierry Groensteen (2007), em que histórias em quadrinhos poderiam ser classificadas como tendo layout regular (se várias páginas são divididas da mesma maneira; se os quadros em uma única página têm a mesma altura; e se a largura dos quadros é constante) ou irregular, discreto (se a ênfase da página estaria na história contada) ou ostensivo (nas imagens exibidas).

transmídiação designa a mediação⁵ repetida de características das mídias por uma outra mídia – por exemplo, uma pessoa contando a outra a história de um jogo de computador –, a representação de mídia se refere a uma mídia sendo representada por outra de um tipo diferente, como no caso de um livro sendo representado em uma fotografia.

A transmídiação ocorreria, por exemplo, quando

[...] as pessoas em uma fotografia de jornal ou as ações visuais em um filme podem ser descritas por palavras faladas; uma partitura musical pode ser executada por um músico; as declarações orais de uma testemunha podem ser escritas; a história e os personagens de uma peça teatral podem ser adaptados para um filme; o ponto principal de um relato científico pode ser transformado em um diagrama visual; e um texto escrito em alfabeto pode ser transformado em escrita Braille. Até mesmo a receita de um livro de culinária, ao ser realizada como uma refeição e comunicando, por exemplo, afeto ou a noção de se estar em uma determinada estação do ano, pode ser entendida como uma transmídiação. (ELLESTRÖM, 2021, p. 133).

Já uma fotografia sendo vista em um filme ou uma música que fala sobre cartas de amor seriam exemplos de representação de mídia. Ao promover um certo tipo de significação, um determinado produto de mídia representa algo. A representação está ligada à atividade cognitiva do receptor, ou seja, a maneira como ele percebe e interpreta o produto de mídia com os seus sentidos.

O autor difere as representações de mídia entre simples e complexas. As simples estão baseadas nos processos semióticos de significação, designando processos de representação simbólica (descrição), icônica (ilustração) e indicial (indicação). É interessante observar, nesse caso, o verbo que normalmente se utiliza para explicar a relação entre uma mídia e outra, por exemplo: quando uma *cita* ou *comenta* outra, há uma relação simbólica de descrição; quando *faz referência* ou *alusão* a outra, há em geral uma relação associada à representação icônica e indicial. Enquanto as representações simples tendem a representar tipos de mídias qualificadas, as complexas (em que mais elementos são comunicados) tendem a representar produtos de mídia específicos.

Em qualquer caso, as transformações aproveitam as possibilidades modais (*affordances*) oferecidas pela mídia-alvo e podem envolver mais ou menos liberdade criativa no processo de

⁵ O autor explica que mediação é “o link de comunicação entre o mundo circundante e o receptor humano, e é uma condição necessária para a percepção sensorial de qualquer tipo de conteúdo de mídia [...] o processo através do qual um meio técnico torna perceptível algum tipo de conteúdo de mídia” (ELLESTRÖM, 2017, p. 182, 188).

transformação, segundo o autor. A adaptação de um romance para um filme pode incluir várias transformações que podem ser desejáveis e bem acolhidas pelos espectadores. Já o testemunho oral de um crime, como uma transmídiação, não deve envolver um uso inventivo das possibilidades modais do relato verbal por meio da voz.

Assim, de acordo com Elleström, os dois processos de transformação de mídia se referem às várias maneiras pelas quais diferentes formas de mídia criam e transmitem significado. Como estruturas de mediação, todas as mídias, na medida em que representam/são representadas e transmitem/são transmidiadas, ajudam a construir a nossa percepção da realidade.

A transformação de mídia nos quadrinhos

Os conceitos de representação de mídia e de transmídiação de Lars Elleström podem contribuir para a análise de histórias em quadrinhos sob dois aspectos. Primeiramente, sua abordagem enfatiza os quadrinhos como mídia qualificada, ou seja, a importância de considerar esse tipo de mídia específico e seus modos únicos de expressão. Em segundo lugar, os conceitos destacam a natureza transmidial dos quadrinhos como parte da cultura midiática contemporânea, ou seja, as maneiras pelas quais eles estão interconectados com outros produtos de mídia, como obras de cinema, literatura e fotografia.

Talvez o tipo mais comum de transformação de mídia em histórias em quadrinhos seja a que faz uso da fotografia, pela semelhança nas modalidades entre as mídias (ambas são sólidas, visuais, bidimensionais). De acordo com Thierry Groensteen (2014), a fotografia e os quadrinhos modernos nasceram mais ou menos na mesma época, no século 19. A técnica de captura de movimento desenvolvida por Eadweard Muybridge inspirou cartunistas a elaborar uma sequência de desenhos baseada na repetição de cenas a partir de um ponto de vista fixo, com pequenas variações de movimento.

Em meados do século 20, a fotografia passou a servir de base para algumas histórias românticas italianas com personagens que lembravam celebridades do cinema – os *cineromanzi* –, como as que o artista Walter Molino ilustrou para a revista *Grand Hotel*, a partir de 1946 (Figura 1). Na França, o gênero *roman-photo* popularizou-se na década de 1960; porém, nesse caso, as fotografias simulavam a materialidade da mídia, diferentemente da versão italiana, que

era desenhada; ao mesmo tempo, mantinham-se certas características típicas dos quadrinhos, como os balões de fala e os recordatórios. A fotonovela, como passou a ser conhecida no Brasil a variante francesa, foi bastante popular no país nos anos 1960 e 1970, com participação de cantores e atores famosos, como no caso dos Trapalhões (Figura 2).



Fig 1 Página da história “Perfidia”, publicada em *Grand Hotel* em 1955, com arte de Walter Molino. Fonte: Molino (1955, p. 8).



Fig 2 Revista *Cinemin: O Trapalhão na ilha do tesouro (em fotonovela)*. Rio de Janeiro: EBAL, 1975. Fonte: Sessão... (2017, n.p.).

Enquanto no primeiro caso, temos uma alusão a características do cinema como mídia qualificada, no segundo caso poderíamos dizer que temos a transmídiação de um filme, dividido

em cenas capturadas fotograficamente e dispostas de maneira sequencial nas páginas da revista.⁶

É interessante observar que os usos particulares da transmídiação e da representação das fotografias em quadrinhos podem variar de acordo com as suas submídias, ou gêneros particulares. No caso das HQs com caráter jornalístico, por exemplo, a fotografia exerce o papel de conferir autenticidade histórica para o que está sendo narrado. Conforme explicam Domingos e Cardoso, em relação às *graphic novels* jornalísticas:

As fotografias são documentos importantes em si mesmas, representativas da realidade, e, apesar das possibilidades contemporâneas de manipulação, ainda são a melhor forma de construir esse contrato com o leitor. [...] Documentos, da mesma forma, quando apresentados por meio de imagens fotografadas, reforçam essa “existência real” dos sujeitos representados.⁷

Outro uso interessante da fotografia em quadrinhos é o realizado nas memórias (auto)biográficas, chamadas de *graphic memoirs*. Nesse gênero das *graphic novels*, fotografias de acervos pessoais são usadas de modo recorrente e muitas vezes com a finalidade clara de conferir autenticidade ao que está sendo relatado, motivo que torna esse gênero um bom exemplar para a análise de representação e transmídiação da mídia fotográfica, conforme casos a seguir.

A primeira forma de utilização de fotografias, semelhante ao caso da revista *Grand Hotel*, é a que ocorre em *Fun Home*, *graphic memoir* em que Alison Bechdel (2007) usa diversas fotos do seu acervo pessoal como base para cenas desenhadas ao longo de todo o livro. Nesse caso, a fotografia é transmidiada para os quadrinhos, por meio da ilustração. Isso acontece até mesmo quando uma foto aparece dentro do requadro dos quadrinhos, momento em que ela é transmidiada com um estilo de traço mais realista do que o do restante do livro.

O segundo tipo de uso comum da fotografia em *graphic memoirs* é da imagem fotográfica como ela mesma, ou seja, a fotografia é exibida com simulação de suas modalidades

⁶ Nem toda fotonovela, no entanto, designaria uma transmídiação de um filme. Como corretamente apontam Domingos e Cardoso (2020), a transmídiação de partes de obras muitas vezes pode ser confundida com representações complexas de mídias.

⁷ No original: “Photographs are important documents in themselves, representing reality, and, despite the contemporary possibilities of manipulation, they are still the best way to build this contract with the reader. [...] Documents, to the same extent, when presented through photographic images, reinforce this “real existence” of the subjects portrayed.” (DOMINGOS; CARDOSO, 2020, p. 93).

midiáticas, de maneira semelhante aos *roman-photos*. Isso acontece, por exemplo, em *Maus*, de Art Spiegelman (2003), quando Anja recebe uma carta com uma fotografia de Vladek, seu marido, que aparece em posicionada de maneira deslocada do requadro, ocupando uma parte da página do livro.

Além de fotos de família, as imagens fotográficas também podem representar documentos e outros objetos históricos. No graphic memoir *Marbles: Mania, Depressão, Michelangelo e Eu* (2012), por exemplo, Ellen Forney representa o seu próprio caderno de trabalho: primeiramente fechado, vê-se uma imagem da capa e da encadernação de arame preto; e depois aberto, com alguns de seus esboços. Em *Heimat* (2019), de Nora Krug, além das fotografias de acervos pessoais e históricos, há diversas representações fotográficas de objetos que a autora adquire em mercados de antiguidades ou *flea markets*.

Para finalizar esta seção, cabe ressaltar que, em quadrinhos de forma geral, representações de mídia são mais comuns do que transmídiações, como bem apontam Domingos e Cardoso (2020, p. 92). Isso se deve às *affordances* dessa mídia, que permitem transformar mais facilmente tipos de mídia com características midiáticas semelhantes. Contudo, os graphic memoirs em especial tendem a contar com diversas instâncias de transmídiação resultantes da reprodução dos testemunhos orais, depoimentos que precisam ter como objetivo manter uma relação próxima com eventos passados reais.

Transformação de mídia em *Sabrina*

Como mencionado, submídias possuem suas próprias práticas de transformação de mídias. No caso de *Sabrina*, que não é um graphic memoir mas uma graphic novel ficcional, observamos processos de representação de mídia e de transmídiação empregados com finalidades distintas dos gêneros autobiográficos. Apresento a seguir exemplos de representações simples e complexas de mídias e também de transmídiação na obra, buscando compreender os seus efeitos na narrativa.

A narrativa inicia em flashback, revelando nas primeiras dez páginas os detalhes do último encontro de Sabrina com sua irmã Sandra, até o momento em que Sabrina sai de casa no dia em que desaparece. Nessa brevíssima parte, prevalece o diálogo entre as duas irmãs, que falam sobre coisas cotidianas – sobre como o gato engordou, como o trabalho está cansativo,

sobre os planos de Sandra de fazer uma viagem de bicicleta ao redor dos Grandes Lagos, em que Sabrina aceita acompanhá-la. Dois momentos se destacam dessa conversa: o primeiro, quando vemos um livro que Sabrina, depois de ler, devolve a Sandra; o segundo, quando Sandra pede ajuda da irmã para completar um jogo de palavras-cruzadas no jornal.

Nas duas ocasiões, percebe-se a escolha por representar as mídias livro e jornal de uma maneira simples, sem que informações sobre eles influenciem ou gerem algum tipo de significado relevante para a história. Graficamente, eles são representados como objetos junto ao ambiente em que as duas irmãs se encontram, e não se consegue ver detalhes do livro ou do jornal que possam fornecer dados à interpretação de seus conteúdos. No diálogo entre as duas irmãs também não se percebe nenhum significado particular que possa ser depreendido dessas mídias, e a conversa, depois de mencioná-las, continua normalmente sobre outros assuntos (Figura 3).

Nesse trecho a função da representação é de ilustração, icônica por similaridade a outros objetos de características semelhantes. Ambas as mídias representadas têm o objetivo de entreter as personagens. O fato de as duas serem “analógicas” (e sólidas, visuais, bidimensionais), ou seja, não serem mídias técnicas que fazem a mediação por telas, também é um ponto relevante, como veremos a seguir.



Fig 3 *Sabrina*. Fonte: Drnaso (2018, p. 5).

A partir do desaparecimento de Sabrina, o tipo predominante de representação de mídias muda, passando a designar, em maior parte, relações complexas. Nesse momento da história, temos Teddy, seu namorado, que chega de viagem para ficar hospedado durante um tempo com o amigo Calvin Wrobel, técnico da Aeronáutica. Com exceção de alguns poucos momentos, Teddy passa o dia todo em casa e precisa da ajuda do amigo para se vestir, comer e espairer,cer,

permanecendo na maior parte do tempo paralisado por apatia e ansiedade em razão da falta de notícias sobre a namorada.

Os breves diálogos entre os dois personagens contrastam com o consumo intensivo de formas de comunicação midiadas por telas. Por exemplo, os dois assistem a um programa de televisão sobre o 16º. ano dos ataques de 11 de setembro (DRNASO, 2018, p. 38-39); Wrobel joga um videogame do estilo *first-person shooting* e vê fotos da esposa e da filha em seu notebook (DRNASO, 2018, p. 42-43); Wrobel usa um aplicativo de reuniões online para conversar com elas (DRNASO, 2018, p. 47-48).

Nessas instâncias, a função dessas mídias é de entretenimento, porém, mais do que uma distração, percebe-se que elas se tornam um alívio no meio da situação desconfortável e angustiante de espera por notícias sobre Sabrina. O programa de televisão exibido também possui uma função de contextualização do momento histórico ficcional em que a narrativa de *Sabrina* se passa.

Diferentemente da parte inicial do livro, as representações nesse trecho do livro passam a ocupar todo o requadro, causando uma “ruptura” de ordem estética na história, na medida em que o que passa a estar disponível visualmente é a simulação detalhada da tela da mídia que está sendo representada, como se o leitor tivesse a visão das telas desses aparelhos (Figura 4).

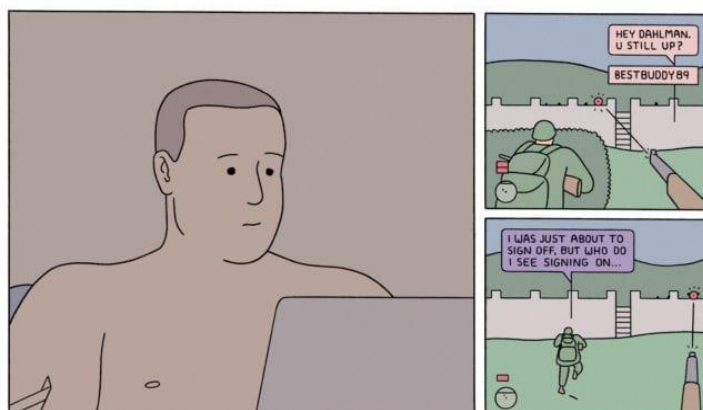


Fig 4 *Sabrina* (detalhe). Fonte: Drnaso (2018, p. 42).

O caráter “como se”, visto por Elleström como manifestação de uma representação complexa de mídia, foi abordado também por Irina O. Rajewsky (2012), no conceito de referência intermediária, no qual uma mídia faz referência a outra mídia, submídia ou produto de mídia. Em alguns casos essas referências podem ter “uma qualidade de formação de ilusão”, uma sensação da presença da outra mídia (ELLESTRÖM, 2012, p. 28).

A representação de mídias com a função de distração muda radicalmente na parte seguinte do livro, a partir do momento em que uma fita de vídeo contendo cenas do brutal assassinato de Sabrina e posterior suicídio do seu autor surge e viraliza na internet. A notícia promove o surgimento de uma rede de especulações, teorias conspiratórias, fake news e discursos de ódio que se espalham por programas de televisão e de rádio, noticiários nos jornais e na internet, blogs, fóruns e correspondências privadas na internet.

As representações complexas de mídias com efeito “como se” colaboram para o acesso do leitor a um detalhamento das notícias e das conversas e são fundamentais para o aumento da tensão da narrativa, resultante das especulações sobre a vítima e o assassino (Figura 5), e da escalada da invasão de privacidade de Wrobel e Teddy – repórteres que surgem na porta de casa de Wrobel e pessoas se escondem no anonimato da internet para postarem fake news sobre o caso ou para fazerem ameaças por email a Wrobel.

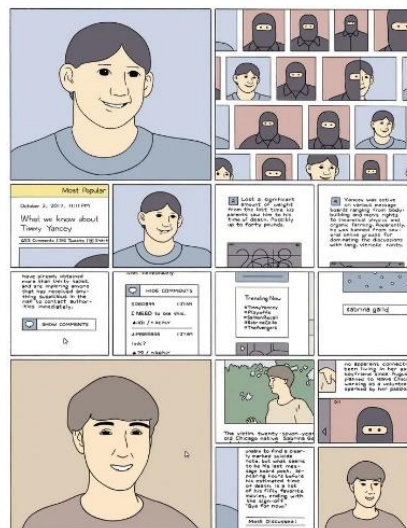


Fig 5 *Sabrina*. Fonte: Drnaso (2018, p. 81).

O impacto psicológico desses eventos em Wrobel fica evidente ao leitor por meio da representação do formulário de autoavaliação médica disponibilizado pela Aeronáutica e preenchido de maneira obrigatória por Wrobel. Acompanhando uma sequência de vários formulários preenchidos ao longo da história, o leitor nota o efeito da repercussão do crime no humor e na saúde mental do personagem (Figura 6).

DOD MEDICAL EVALUATION REVIEW BOARD
MENTAL HEALTH SURVEY
PETERSON AIR FORCE BASE, COLORADO

DATE: 9/1/17
NAME: SFA Calvin Wrobel

How many hours of sleep did you receive last night? 2-4 4-6 6-8 8-10 10-12
 0 1 2 3 4+

How many alcoholic beverages did you consume last night?
 0 1 2 3 4+

Rate your overall mood from 1 to 5, 1 being poor:
 1 2 3 4 5

Rate your stress level from 1 to 5, 5 being severe:
 1 2 3 4 5

Are you experiencing depression or thoughts of suicide?
 Y N

If yes, elaborate: _____

Is there anything in your personal life that is affecting your duty?
 Y N

If yes, elaborate: _____

Would you like to speak with a clinical psychologist?
 Y N

Additional Comments: _____

DOD MEDICAL EVALUATION REVIEW BOARD
MENTAL HEALTH SURVEY
PETERSON AIR FORCE BASE, COLORADO

DATE: 11/8/17
NAME: SFA Calvin Wrobel

How many hours of sleep did you receive last night? 2-4 4-6 6-8 8-10 10-12
 0 1 2 3 4+

How many alcoholic beverages did you consume last night?
 0 1 2 3 4+

Rate your overall mood from 1 to 5, 1 being poor:
 1 2 3 4 5

Rate your stress level from 1 to 5, 5 being severe:
 1 2 3 4 5

Are you experiencing depression or thoughts of suicide?
 Y N

If yes, elaborate: _____

Is there anything in your personal life that is affecting your duty?
 Y N

If yes, elaborate: _____

Would you like to speak with a clinical psychologist?
 Y N

Additional Comments: _____

Fig 6 Sabrina (detalhe). Fonte: Drnaso (2018, p. 23, 115).

Enquanto na maior parte das vezes no restante do livro essas representações complexas ocupam o requadro todo, há algumas exceções. Dentre elas, uma parece exercer uma importante função dentro da narrativa. Nela, a representação da mídia técnica rádio é acompanhada da representação verbal da modalidade sonora típica dessa mídia.

Sem sair de casa, é por meio do rádio que Teddy fica inteirado das notícias que repercutem o assassinato da namorada e da onda de especulações que relatam, por exemplo, que o vídeo seria falso; que seria um experimento do governo americano; que Sabrina ainda estaria viva; que seria uma atriz; ou que, na verdade, ela nunca existiu. Embora não ocupe o espaço completo dos requadros nos exemplos das páginas a seguir (Figura 7), é notório o destaque que Drnaso dá para os balões de fala que representam as vozes do rádio, em relação a outros elementos da cena. Nessas passagens a representação da mídia rádio exerce uma função informativa, mas também transmite a ideia de progressão da tensão da narrativa, bem como fornece dados para a interpretação do leitor a respeito da situação emocional de Teddy.

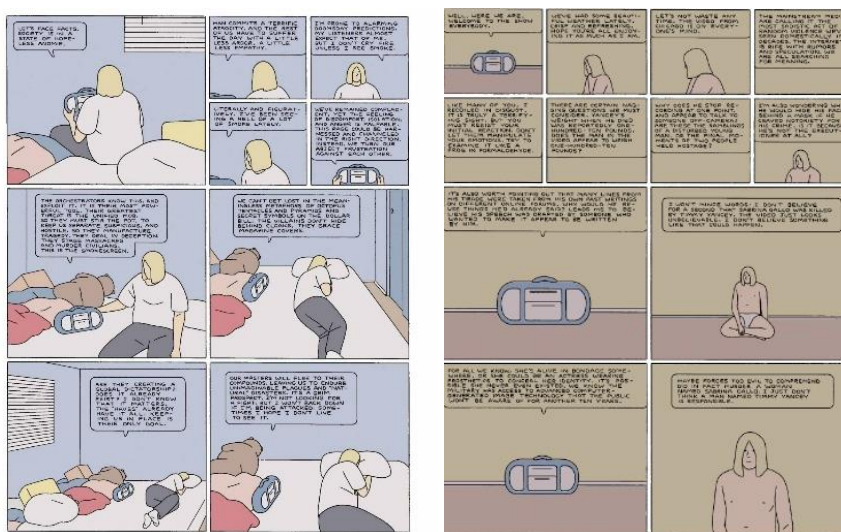


Fig 7 Sabrina. Fonte: Drnaso (2018, p. 88, 117).

Como dito anteriormente, nos quadrinhos casos de representações simples e complexas são mais comuns que casos de transmídiações. Isso porque, mais do que uma representação de significação complexa ou de ruptura na esfera estética da mídia, a transmídiação exige uma transferência significativa do conteúdo de uma mídia a outra. O conteúdo é transposto para uma nova mídia, adaptando-se às modalidades dela. Este seria o caso se *Sabrina* fosse baseada em uma história de crime real ou em uma obra literária; ou se se tornasse um filme ou uma série de televisão.⁸

No entanto, “transmídiações de partes de produtos de mídia muitas vezes podem funcionar como representações complexas de mídias, na medida em que o produtor parece estar disposto a fazer com que aquele ‘pedaço’ se dilua ‘dentro’ da mídia.”⁹ A partir dessa perspectiva, as diferenças em alguns casos seriam bastante sutis: o formulário de autoavaliação preenchido por Wrobel, embora nunca seja exibido de maneira completa ao longo da obra (a imagem sempre aparece um pouco cortada na parte inferior do formulário), poderia designar, alguém poderia argumentar, uma transmídiação daquele formulário.

Sob essa perspectiva, dois outros momentos poderiam ser apontados como transmídiações, a meu ver. O primeiro exemplo faz a transmídiação de um pesadelo de Teddy. Em duas páginas temos uma mudança no padrão de cores da obra, com as linhas dos desenhos

⁸ Em abril de 2022, foi anunciado que a história de *Sabrina* seria transmidiada para o cinema, pelo diretor Michael Sarnoski (KROLL, 2022).

⁹ No original: “transmediations of parts of media products can often function as complex representations of media, as the producer seems to be willing to make that ‘piece’ dilute ‘within’ the media product.” (DOMINGOS; CARDOSO, p. 104).

se sobrepondo a um fundo completamente escuro. O primeiro requadro mostra a figura de Sabrina e uma breve história se desenrola entre ela e Teddy. Ao virar a página, nos deparamos com as cores normais do livro e com a figura de Teddy, que acorda gritando. A composição visual dessas duas páginas transmidiam, portanto, as imagens mentais do personagem (Figura 8).



Fig 8 *Sabrina* (detalhe). Fonte: Drnaso (2018, p. 44).

O segundo exemplo se refere ao momento em que as manchetes do assassinato de Sabrina vão sendo gradualmente substituídas por de outra tragédia – o massacre de Denver, resultante da invasão de um atirador em uma creche, seguida de seu suicídio. Nesse instante Teddy desliga o rádio e pega um livro de Cici, filha de Wrobel. Temos então a exibição de duas páginas completas dessa obra infantil, uma representação complexa que cria a ilusão de uma página dupla do livro ou, talvez, uma transmidiação de uma pequena parte da obra que Teddy lê – e que metonimicamente poderia designar a obra como um todo, pois esse é o exato momento da história em que as mídias exibidas deixam de repercutir a morte de Sabrina exclusivamente (Figura 9).

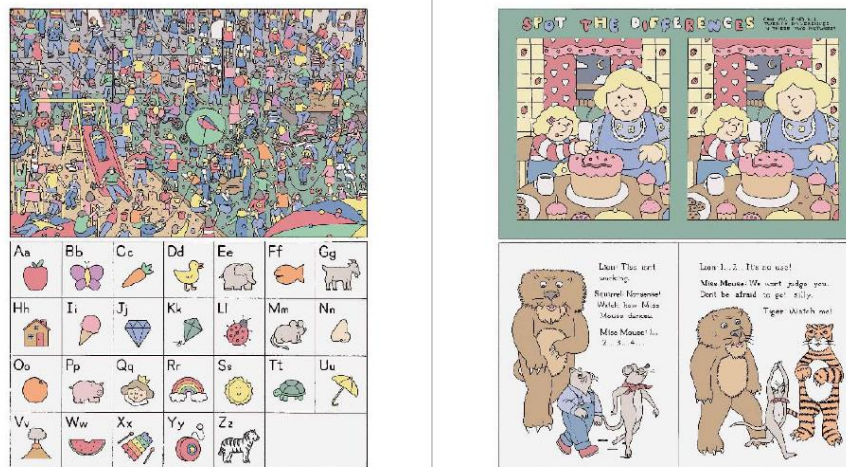


Fig 9 *Sabrina*. Fonte: Drnaso (2018, p. 146-147).

Conclusão

Examinando as relações texto-imagem em *Sabrina*, percebe-se um padrão na maneira de representar e transmediar mídias. Com representações simples situadas especialmente nas páginas iniciais do livro, percebe-se que as mídias são representadas com o propósito de designar uma função de simples entretenimento: um livro e um jornal com palavras cruzadas fazem parte de uma conversa rotineira presencial entre duas personagens.

A partir de um evento chave na narrativa, o desaparecimento e a confirmação da morte de Sabrina, as representações de mídias se tornam mais complexas, à medida que essas mídias representadas passam a exercer a função de levar o leitor a compreender a tensão progressiva que resulta (inicialmente, da falta) de notícias que chegam pelo rádio, pela televisão, pela internet. A consequente degradação da saúde mental dos personagens também é representada e transmediada por meio de formulários de avaliação de saúde e de trechos que revelam as imagens mentais elaboradas durante um pesadelo.

A análise de *Sabrina* confirmou a afirmação de que representações de mídia são mais comuns em quadrinhos do que processos de transmediação, pelo menos em se tratando de obras ficcionais. Restou claro, ainda, que a graphic novel utiliza especialmente o recurso de representação de mídia de uma maneira um tanto quanto sistematizada – não se sabe se intencional, porém – para ressaltar o papel das mídias de comunicação na disseminação de

notícias e nas relações interpessoais e para transmitir uma ideia de escalada na tensão da narrativa; uma tensão que acaba por se esvaír ao final da história, com as manchetes sobre o assassinato de Sabrina nos noticiários sendo pouco a pouco substituídas por outras igualmente trágicas.

Referências

BECHDEL, A. *Fun Home*. New York: First Mariner Books, 2007.

DOMINGOS, A. M.; CARDOSO, J. A. Media Representation and Transmediation: Indexicality in Journalism Comics and Biography Comics. In: ELLESTRÖM, L. (ed.). *Beyond Media Borders*. [S. l.]: Palgrave Macmillan, 2020. v. 2. p. 79-115.

DRNASO, N. *Sabrina*. Montreal: Drawn & Quarterly, 2018.

ELLESTRÖM, L. *As modalidades das mídias II: um modelo expandido para compreender as relações intermidiais*. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2021.

ELLESTRÖM, L. *Media Transformation: The Transfer of Media Characteristics Among Media*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.

ELLESTRÖM, L. *Midialidade: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermidialidade*. In: ELLESTRÖM, L. et al. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2017. Disponível em: <https://editora.pucrs.br/download/livros/1180.pdf>. Acesso em: 22 mar. 2023.

FORNEY, E. *Marbles: Mania, Depression, Michelangelo and Me*. London: Avery, 2012.

GROENSTEEN, T. *The System of Comics*. Jackson: The University Press of Mississippi, 2007.

GROENSTEEN, T. Photographie. Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée. *neuvièmeart2.0*, [s. l.], 2014. Disponível em: <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article703>. Acesso em: 22 mar. 2023.

KROLL, J. ‘Pig’ Director Michael Sarnoski To Write And Direct Adaptation Of Graphic Novel ‘Sabrina’ For New Regency. *Deadline*, [s. l.], 2022. Disponível em: <https://deadline.com/2022/04/pig-director-michael-sarnoski-graphic-novel-sabrina-for-new-regency-1235007707/>. Acesso em: 22 mar. 2023.

KRUG, N. *Heimat: A German Family Album*. London: Penguin, 2019.

MOLINO, W. Grand Hotel #472 “Perfidia”, page 8 by Walter Molino. *ComicArtFans*, [s. l.], 1955. Disponível em: <https://www.comicartfans.com/GalleryPiece.asp?Piece=1251468>. Acesso em: 22 mar. 2023.

RAJEWSKY, I. O. Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre intermedialidade. Tradução: Thaís Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. In: DINIZ, T. F. (ed.). *Intermedialidade e estudos inter-artes: desafios da arte contemporânea*. Fale/UFMG, 2012. p. 15-45.

SESSÃO Fotonovela - Especial - O Trapalhão na Ilha do Tesouro. *Biscoito, café e novela*, [s. l.], 2017. Disponível em: <http://biscoitocafeenovela.blogspot.com/2017/11/sessao-fotonovela-o-trapalhao-na-ilha.html>. Acesso em: 22 mar. 2023.

SPIEGELMAN, A. *Maus: The Story of a Survivor*. London: Penguin Books, 2003.

Media representation and transmediation in comics: the case of *Sabrina*, by Nick Drnaso

Abstract: In intermedial studies, the processes of media representation and transmediation refer to the way in which certain media characteristics are transformed by being transferred from a given medium to another. The analysis of these phenomena involving a certain type of qualified medium or specific media products according to Lars Elleström (2014, 2017, 2021) can help to identify the ways in which these media communicate specific information and for what purpose. In this text, I intend to examine media representation and transmediation strategies in comics, taking as an example the case of *Sabrina*, by Nick Drnaso, the first graphic novel to be nominated for the Man Booker Prize. My objective is to reflect on the communicational function of such medial phenomena in the book, seeking to understand how these types of media transformation operate in processes of signification. Using some examples of *Sabrina*, I point out how such phenomena influence the way we interpret the narrative events, especially the news that reverberate in the murder of the main character of the book.

Keywords: Media Transformation; Media Representation; Transmediation; Comics.

Recebido em: 25 de março de 2023.

Aceito em: 28 de julho de 2023.