

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE  
VALENCIA  
ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR  
DE GANDIA

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN  
AUDIOVISUAL

**DIANA TEJERO MARTINEZ**

---



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

**“Narrativa visual de una obra beat: os vagabundos  
iluminados de Jack Kerouac”**

***TRABAJO FINAL DE  
CARRERA***

Autor/es:  
**Diana Tejero  
Martinez**

Director/es:  
**Paulo Cesar Coelho**

***Florianopolis, 2013***



DIANA MARIA TEJERO MARTINEZ

**NARRATIVA VISUAL DE UMA OBRA BEAT: OS  
VAGABUNDOS ILUMINADOS DE JACK KEROUAC**

Trabalho submetido ao Programa  
de Conclusão de Curso da  
Universidade Federal de Santa  
Catarina para a obtenção do Grau  
de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Mário César  
Coelho

Florianópolis  
2013



DIANA MARIA TEJERO MARTINEZ

**NARRATIVA VISUAL DE UMA OBRA *BEAT: OS VAGABUNDOS ILUMINADOS DE JACK KEROUAC***

Este Trabalho foi julgado adequado para obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovado em sua forma final pelo Programa de Conclusão de Curso

Florianópolis, 12 de Dezembro de 2013

---

Prof<sup>a</sup>. Luiz Salomão Ribas Gomez.  
Coordenadora do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof. Mário César Coelho, Dr.  
Orientador  
Departamento de Expressão Gráfica – UFSC

---

Prof. Clovis Geyer Pereira, Mestre.  
Departamento de Expressão Gráfica – UFSC

---

Prof<sup>a</sup>. Monica Stein, Dr<sup>a</sup>.  
Departamento de Expressão Gráfica – UFSC



Dedico este trabalho a todos aqueles que gostam das histórias em quadrinhos como um meio para se expressar e aos que simplesmente gostam de disfrutar da sua leitura.



## **AGRADECIMENTOS**

Agradecimentos a Mario Coelho pela sua paciência e entusiasmo com o meu trabalho, por me ajudar a ver as coisas positivamente e descobrir o mundo da aquarela e das histórias em quadrinhos. A Magaly, a primeira que me mostrou um grande amor pelas histórias em quadrinhos. Também a Sué, Joseph, Brant e Blanca por me dar suporte emocional e ser a minha família no Brasil e para minha família na Espanha por me amar e por me dar apoio. Agradeço também à menina da loja artística por me ajudar na busca de papel. Muito obrigada à Eli por me ajudar com a correção do português. Obrigada ao Jack Kerouac por ser a minha inspiração.



## **RESUMEN**

Este trabajo analiza las técnicas narrativas de los “cómic” aplicadas en la adaptación de la novela *Los vagabundos del Dharma* de Jack Kerouac. Se trata de un trabajo de investigación basado en los estudios de los teóricos Will Eisner y Scott McCloud y de la estudiosa de la adaptación Linda Hutcheon. En la investigación se exploran las posibilidades de los “cómic” como medio de expresión gráfica y las características de las adaptaciones de algunas obras clásicas de la literatura para establecer las ventajas y desventajas de la adaptación de novela a novela gráfica.

Palabras-clave: Comic. Adaptación. Novela gráfica. Arte secuencial



## **RESUMO**

Este trabalho analisa as técnicas narrativas das histórias em quadrinhos aplicadas na adaptação do romance *Os vagabundos iluminados* de Jack Kerouac. Trata-se de um trabalho de investigação baseado nos estudos dos teóricos e quadrinhistas Wil Eisner e Scott McCloud e da estudiosa da adaptação Linda Hutcheon. Na pesquisa exploram-se as possibilidades das histórias em quadrinhos como meio de expressão gráfica e as características na adaptação de algumas obras clássicas da literatura para estabelecer as vantagens e desvantagens da adaptação de romances em HQ.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. HQ. Adaptação. Arte sequencial. Graphic novel.



## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
<b>1.1. Tema do trabalho.....</b>	<b>17</b>
<b>1.2. Objetivos.....</b>	<b>17</b>
<b>1.2.1.OBJETIVO GERAL.....</b>	<b>17</b>
<b>1.2.2.OBJETIVOS SECUNDARIOS.....</b>	<b>17</b>
<b>1.3. Justificativa.....</b>	<b>18</b>
<b>1.4. Metodologia.....</b>	<b>19</b>
<b>2. EVOLUÇÃO E TÉCNICAS NARRATIVAS DAS HQs.....</b>	<b>21</b>
<b>2.1. Evolução e história das HQ.....</b>	<b>21</b>
<b>2.1.1. NASCIMENTO E AUTO-DEFINIÇÃO:</b>	
predecessores e origem do meio.....	21
<b>2.1.2. PRIMEIRA AVENTURA DAS HQs: Super-heróis e</b>	
a idade de ouro.....	26
<b>2.1.3. CRISE DE IDENTIDADE: comix e quadrinhos</b>	
underground.....	28
<b>2.1.4. PROCURA DE UMA NOVA LINGUAGEM: as</b>	
graphic novels.....	30
<b>2.2. Elementos essenciais na narrativa dos quadrinhos.....</b>	<b>35</b>
<b>2.2.1.TRANSIÇÃO DE IMAGEM, ELIPSE E RITMO</b>	
<b>VISUAL.....</b>	<b>37</b>
<b>2.2.2. O TEMPO NOS QUADRINHOS .....</b>	<b>43</b>
<b>2.2.3. IMAGEM NOS QUADRINHOS: OS DESENHOS</b>	<b>44</b>
<b>3. PROCESSO DE ADAPTAÇÃO E CRIAÇÃO DA HISTÓRIA:</b>	
<b>LITERATURA x HQs.....</b>	<b>47</b>
<b>3.1. Roteiro: escolha de informação e fidelidade à história</b>	
<i>original .....</i>	<i>50</i>
<b>3.2. Elementos gráficos: layout, construção do mundo e arte</b>	
<i>final.....</i>	<i>52</i>
<b>3.3. As 5 escolhas.....</b>	<b>54</b>
<b>3.4. Outras adaptações.....</b>	<b>63</b>
<b>3.4.1. A METAMORFOSE de Franz Kafka por Peter</b>	
Kuper.....	63
<b>3.4.2. CLARA DOS ANJOS.....</b>	<b>67</b>
<b>3.4.3. O ALIENISTA.....</b>	<b>69</b>
<b>4. OS VAGABUNDOS ILUMINADOS.....</b>	<b>73</b>
<b>4.1.Documentação da adaptação .....</b>	<b>83</b>
<b>5.CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>114</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>116</b>



## 1. INTRODUÇÃO

Desde o início das sociedades o ser humano sentiu a necessidade de contar histórias. Antes de que a escritura aparecesse, a transmissão de histórias era oral e os encarregados de contá-las já se apoiavam em ferramentas, além da palavra, para narrá-las. Por meio de gestos, sons e mímica, os narradores representavam cenas para complementar e fazer entender melhor as suas histórias. Tratava-se de imagens com movimento ao vivo. Com o passar do tempo e com o aparecimento do papel e da tecnologia como imprensa, a necessidade de plasmar estas imagens móveis em um suporte físico fez que surgisse toda uma linguagem ao redor do uso de imagens para transmitir uma mensagem. Em 1827 aparecia a história ilustrada *M. Vieux-Bois* de Rudolph Töpffer, considerado um dos primeiros precursores das histórias em quadrinhos.

A grande evolução da tecnologia no mundo durante o século XX fez que mudasse drasticamente a forma em que os humanos percebessem as mensagens, acontecimento que deu ainda mais relevância ao uso da linguagem das imagens como transmissora de mensagens na atualidade. "A proliferação do uso de imagens como um fator de comunicação foi intensificada pelo crescimento de uma tecnologia que exigia cada vez menos a habilidade de se ler um texto". (EISNER, 2008, p.7)

O uso de imagens começou a substituir a literatura, a presença dos filmes incrementou-se como forma de entretenimento deixando de lado a leitura de textos e as histórias em quadrinhos criaram seu espaço entre o público consumidor de histórias.

As diferentes etapas pelas quais as histórias em quadrinhos passaram ao longo da sua evolução, ainda deixam marcas na concepção que tem-se atualmente sobre as mesmas. Quando surgiram as primeiras séries de imagens publicadas nos jornais, a necessidade de conter certa narrativa fazia que a paródia de situações reais, o uso de estereótipos e generalidades e o uso do humor foram ferramentas chaves para simplificar as mensagens, foi daí o nome tira cômica. É por isso que durante muito tempo foram considerados como "coisa de criança" (EISNER, 2008, p.6)

Pela simplificação na transmissão da mensagem, pelo tom cômico e pelo atrativo visual, as histórias em quadrinhos foram facilmente qualificadas como literatura barata, associadas a um público

de baixo nível educativo e social. Mas essa é uma atribuição injusta, e mais ainda na atualidade, quando cada vez mais as histórias em quadrinhos tentam abordar temas mais inteligentes e complexos. O aparecimento de tiras de humor inteligente, histórias em quadrinhos *underground* e em última instância, os romances gráficos, demonstram como "as histórias em quadrinhos são, ao mesmo tempo, uma forma de arte e de literatura e, em seu processo de amadurecimento, buscam o reconhecimento como um meio "legítimo"." (EISNER, 2008, p.7)

Na atualidade as histórias em quadrinhos estão em um momento que pode ser determinante para a sua evolução. Cada vez mais frequentemente surgem *graphic novels* e Hqs com conteúdo mais complexo. A linguagem utilizada segue estando baseada em texto e imagens simbólicas mas cada vez mais o leque de temas abordados é mais amplo e a intenção e a mensagem transmitida estão dirigidas a tipos mais concretos de público.

O uso das histórias em quadrinhos até pouco tempo foi basicamente entreter o seu público, já foi por meio de *gags* divertidos ou estórias de aventuras e super heróis que fizeram esquecer a própria realidade. Mas agora mesmo, na evolução deste meio, a preocupação por criar conteúdo mais específico e por fazer delas um produto mais rico está a ordem do dia. Ademais, socialmente estamos em um momento no qual as comunicações estão mudando drasticamente, a percepção do entorno vai muito mais rápido, as novas tecnologias, permitindo o acesso à informação imediata, geraram uma mudança na leitura de informação do cérebro humano.

Essa mudança na percepção pode ser bem aproveitada pelo momento em que estão aogra as histórias em quadrinhos. De agora em diante, os temas que forem abordados, a forma em que forem feitas as HQs, podem ser determinantes para essa mudança que precisam na sua concepção, para que desapareçam os preconceitos de que são arte simples e para crianças. O formato utilizado pelas histórias em quadrinhos se adequa à necessidade do público atual em quanto ao acesso à informação: é mais fácil ler uma imagem do que um texto e as histórias em quadrinhos ficam plasmadas fisicamente enquanto as imagens em movimento são efímeras.

A idéia seria ampliar o público ao que pode dirigir-se uma

história em quadrinhos e seu objetivo informativo. Ademais de serem usadas para entreter, as histórias em quadrinhos poderiam ser utilizadas com outros fins: informativos, literários, educacionais. Por exemplo, por que não conter mais histórias em quadrinhos nos livros de texto para explicar o conteúdo às crianças? Por que não adaptar mais obras de literatura a esta nova linguagem e fazer assim o acesso às mesmas a um público mais velho?

Ainda assim a motivação não tem que ser a de substituir o texto, onde a literatura é uma arte de grande riqueza, mas que as histórias em quadrinhos sejam utilizadas para complementar o texto ou para fazê-lo mais acessível a outro público. Fazer com que uma obra fique conhecida para que logo o público se interesse por um certo autor ou certa obra e possa se motivar a ler a mesma.

### ***1.1. Tema do trabalho***

Este trabalho pretende fazer a análise dos processos de adaptação de texto para sequência de imagens mediante a investigação dos princípios narrativos das histórias em quadrinhos, a semiótica das imagens, a teoria da cor, exemplos prévios de adaptações de romance gráfico e a produção do primeiro capítulo da *graphic novel* adaptada do romance "Os vagabundos iluminados" de Jack Kerouac.

### ***1.2. Objetivos***

#### **1.2.1. OBJETIVO GERAL**

Realização do primeiro capítulo da *graphic novel* adaptada do livro "Os vagabundos iluminados" de Jack Kerouac. Isto é, ao mesmo tempo objetivo e metodologia do processo de investigação, porque permitirá aplicar as técnicas previamente investigadas.

#### **1.2.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS**

- Estudo das técnicas narrativas das Hqs.
- Análise do processo de adaptação de romance para *graphic novel*.
- Estudo das estratégias de persuasão utilizadas pelo *graphic design* e as histórias em quadrinhos para chegar ao seu público.
- Estudo de exemplos prévios de *graphic novels* ou histórias em quadrinhos adaptados de romances.

### ***1.3. Justificativa***

A ideia para a realização deste trabalho surgiu após a leitura da obra a ser adaptada. "Os vagabundos iluminados" de Jack Kerouac é um romance que fala de uma temática bastante complexa e abstrata, o budismo zen experimentado na vida de uma pessoa. Após ter lido o livro, surgiu em mim a necessidade de compartilhar com outras pessoas e aí foi quando eu tive a ideia de fazer uma adaptação gráfica.

Na atualidade as histórias em quadrinhos estão evoluindo por um caminho bem diferente ao anterior. No início das HQs, elas surgiram como brincadeiras gráficas, com a intenção de transmitir uma mensagem de uma forma mais simples e direta para o leitor. Pouco a pouco o conteúdo delas foi se ampliando para outros temas, como por exemplo os super-heróis, mas a intenção sempre foi de que o público estivesse entretido enquanto às lessem. Nos últimos anos, a necessidade de uma reconsideração da função das HQs na comunicação está fazendo que elas evoluam de um jeito bem diferente: temas novos e mais complexos são tratados com mais frequência, as tramas das histórias são mais profundas e tem mais conteúdo abstrato, o que implica uma reformulação na linguagem para expressar essa abstração. As histórias em quadrinhos também estão funcionando como um elemento novo de experimentação artística nas imagens, ilustrações, pinturas e etc.

Por causa da sua natureza de combinar imagem e texto, as histórias em quadrinhos são um meio que tem muito potencial na atualidade. Devido à rápida evolução nas tecnologias no último século, os processos comunicativos estão em constante mudança até o ponto em que se fala que uma mudança na concepção da literatura tem acontecido:

"A proliferação do uso de imagens como um fator de comunicação foi intensificada pelo crescimento de uma tecnologia que exigia cada vez menos a habilidade de se ler um texto" (...) "as imagens ajudaram as palavras e, muitas vezes, até as substituíram. (...) "a leitura visual é uma das habilidades obrigatórias para a comunicação neste século."  
(EISNER, 2008, p.7)

Essa intenção de transmissão de ideias e informação, além do entretenimento, é o que faz que as histórias em quadrinhos possam ser consideradas como um meio de comunicação, como é o design gráfico. As HQs merecem ser reconsideradas como meio e exploradas para ver as possibilidades que oferecem para fazer o processo de transmissão de informação mais eficiente e adaptado às necessidades atuais. Como o teórico Will Eisner já falou, as histórias em quadrinhos “em seu processo de amadurecimento, buscam o reconhecimento como um meio legítimo.” (2008, p.7)

#### ***1.4. Metodologia***

Pesquisa baseada nos textos sobre narrativa gráfica *Quadrinhos e arte seqüencial*, *Narrativas gráficas* e *Desenhando quadrinhos* dos teóricos das Hqs Will Eisner e Scott McCloud. Análise do processo de adaptação de graphic novels adaptadas de romances baseado nos aspectos de persuasão e uso das imagens.

Aplicação das conclusões da investigação na criação da adaptação de "Os vagabundos iluminados".



## 2. EVOLUÇÃO E TÉCNICAS NARRATIVAS DAS HQs

Nesta seção vamos estudar a evolução histórica das histórias em quadrinhos, como ao longo do tempo a linguagem foi evoluindo, junto com o público, e sua forma de evolução. Também analisaremos os diferentes temas tratados, a relação com o momento histórico e a situação atual dos quadrinhos no mundo. Por outra parte faremos um estudo teórico das técnicas básicas da narrativa em quadrinhos, “os quadrinhos são uma linguagem secreta à parte, e dominá-la apresenta desafios” (MCCLOUD, 2008, p.2). É preciso conhecer o funcionamento básico desta linguagem de palavras e imagens além do processo de leitura que o leitor realiza para poder transmitir a nossa história de uma forma eficiente.

### 2.1. *Evolução e história das HQ*

#### 2.1.1. NASCIMENTO E AUTO-DEFINIÇÃO: predecessores e origem do meio

As primeiras histórias em quadrinhos apareceram nos Estados Unidos no final do século XIX. Elas surgiram como *gags* ilustradas publicadas semanalmente nos jornais mais importantes, quem devido as rivalidades comerciais entre eles, procuraram uma forma inovadora de atrair novo público para o jornal.

*The Yellow Kid*(1895) de Richard F. Outcault é considerada por alguns “a primeira história em quadrinhos continuada com personagem semanal” (DE MOYA, 1993, p.17). O quadrinho contava as histórias das travessuras das crianças da Hogan's Alley, instaurando o tom cômico e burlesco que inspiraria muitas outras das histórias em quadrinhos daquele tempo. Com a influência do diretor do Sunday New York Journal, Outcault conseguiu criar uma série de desenhos com continuidade narrativa, e até introduziu os primeiros balões com diálogo; ele “deu forma definitiva e continuada ao fenômeno que outros artistas fizeram no passado, propiciando assim nascimento à linguagem dos comics.” (DE MOYA, 1993, p.18).

IMAGEM 1 – Quadrinho publicado nun jornal estadounidense, The yellow kid

Fonte: <http://comixtakoma.files.wordpress.com/2011/11/yelow-kid-behind-in-my-rent-or-vice-versa1.jpg>



Porém, alguns teóricos se referem a outras histórias ilustradas como predecessores dos quadrinhos. É o caso de *M. Vieux-Bois* (1827) do suíço Rudolph Töpffer. Este ilustrador conseguiu criar uma síntese perfeita entre as imagens e o texto, até o ponto que o literato Goethe falou das suas obras como “romances caricaturados”. Nos quadrinhos “palavras e imagens se combinam para criar efeitos que nenhuma delas poderia criar separadamente” (MCCLOUD, 2008, p.4), assim mesmo descreveu Töpffer um dos seus trabalhos em 1837:

“Ele se compõe de uma série de desenhos autografados em traço. Cada um destes desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem este texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significaria. O todo, junto, forma uma espécie de romance, um livro que, falando diretamente aos olhos, se exprime pela representação, não pela narrativa. Aqui, como um conceito fácil, os tratamentos de observação, o cómico, o espírito,

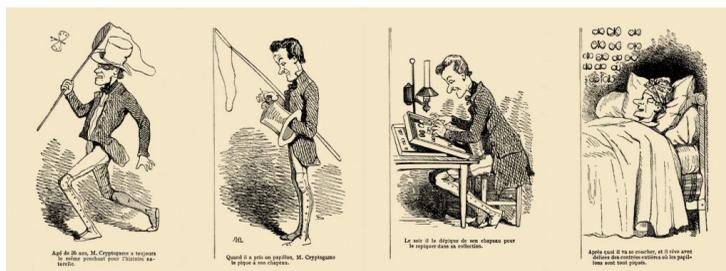
residem mais no esboço propriamente dito, do que na ideia que o *croqui* desenvolve.”(TÖPFFER, ANNONCE DE L'HISTOIRE DE M. JABOT, 1852)

**Announce de l'Histoire de M. Jabot**, par Rodolphe Töpffer, PEC, in **Mélanges**, Paris, Cherbuliez, 1852

IMAGEM 2 – Xilogravura, as primeiras narrativas sequenciais, Mr. Vieux Boix

Fonte:

<http://mypage.siu.edu/fleming.brenden92/project2/rudolphtopffer.html>



Também no final do século XIX apareceram no Brasil algumas histórias pioneiras das HQs. No ano 1876 o ilustrador Angelo Agostini criou “As cobranças”, uma história em imagens que foi publicada na revista “O cabrião”. As histórias deste quadrinhista são consideradas por alguns teóricos como “os primeiros quadrinhos” por terem algumas das principais características das histórias em quadrinhos: publicação periódica, personagem fixo e enquadramentos com grande influência cinematográfica. Ele também criou as personagens seriadas de “Nhô Quim” e “Zé Caipora”, fundou a “Revista Ilustrada” e colaborou em outras revistas de quadrinhos representativas no Brasil como “O Mosquito”, “Vida Fluminense” e “O Tico-Tico”.

Não é possível determinar qual foi a origem exata dos quadrinhos, pois as diferentes tendências tem tido as suas repercussões posteriormente na história dos quadrinhos.

“A procura das raízes corretas é uma forma habitual de legitimar o presente, é normal que nos últimos anos a figura de Töpffer tenha sido reivindicada, mais em sintonia com a imagem culta da *graphic novel* atual. Porém, não pode passar sobre décadas de hqs filhas do barulho e da raiva da cidade moderna de Outcault e os outros pioneiros da imprensa americana do final do XIX e inícios do XX. Foram eles, mais que ninguém, que iniciaram a tradição de que as Hqs americanas, européias e japonesas seguiriam no século passado. E as Hqs não podem renunciar tão rapidamente aos seus rebeldes antepassados.” (Traduzido, GARCIA, 2010, p.28)

O que Garcia explica nesta citação faz referência a esse desacordo quanto à origem: dependendo da época da história dos quadrinhos que esteja sendo analisada, parece mais adequado considerar uma ou outra das origens previamente expostas. Quando o quadrinho tinha essa tendência de ser uma brincadeira gráfica a origem estaria mais ligada ao “Yellow Kid” e os jornais americanos, mas quando consideramos a época atual, onde a novela gráfica deixa de ser um quadrinho cômico para tratar temas mais complexos, concretos e diferentes entre si, poderíamos falar que está mais ligado ao que o Töpffer tratava nos seus quadros.

Porém, o fato é que no século XIX esta linguagem foi desenvolvida pela necessidade de oferecer ao público uma nova forma de leitura da informação além da escrita. Não era a primeira vez que a combinação de imagem e texto era feita, pois desde os inícios, a humanidade teve a necessidade de contar histórias. Antes da aparição das primeiras linguagens escritas, imagens já tinha sido utilizadas para transmitir informação, sendo um exemplo as pinturas rupestres que mostram a forma de vida daqueles que as fizeram.

Antes das primeiras histórias em quadrinhos continuadas, houveram alguns artistas que já publicaram histórias em quadrinhos nos jornais. Max und Moritz, outra história sobre as brincadeiras de duas crianças, do alemão Wilhem Busch, apareceu no 1865 no jornal *Fliegende Blätter*. Apesar de não ter tido muito êxito e ser duramente criticada pelos pedagogos, foi inspiração para os futuros *Katzenjammer Kids*, uma historieta criada por Rudolph Dirks em 1897 que ainda está em distribuição.

Mas não foram só as histórias de “moleques” as que apareceram nos quadrinhos. Desde bem nos inícios alguns quadrinhistas, como o Winsor McCay, tentaram procurar os limites da expressão nesse meio. Em 1905 McCay criou *Little Nemo in Slumberland*, uma estória de uma criança que todas as noites sonhava com *Slumberland* e no último quadro despertava na realidade. Scott McCloud falou que “não há limites para o que você pode pôr numa página em branco desde que compreenda os princípios sobre os quais se constroem todas as narrativas em quadrinhos”, e isso foi o que o mesmo McCay tentou experimentar a través do mundo onírico do Little Nemo: “Visualmente rico, espantoso, criativo, jamais repetitivo, sempre inovando na distribuição dos quadros, verticais ou horizontais, usando amplamente as cores, antevendo o futuro cinemascopo, as lentes 70 mm, as grandes angulares, os ângulos insólitos, captando a vista do leitor com grandes quadros dominantes” (DE MOYA, 1993, p.28). Ele usou o quadrinho como um meio de expressão artística e criativa além de como um meio para narrar histórias.

Paralelamente à aparição dos quadrinhos o cinema foi desenvolvido. Ele é um meio de comunicação, que, ainda tendo muitas diferenças com os quadrinhos, compartilha também as imagens como meio principal de transmissão da mensagem e a semelhança na leitura e na linguagem, “uma linguagem em pantomima, numa sequência de imagens em continuidade, tal como o cinema viria a tornar popular, com os movimentos vindos em sequência da esquerda para a direita, como em fotogramas verticais da sétima arte.” (DE MOYA, 1993, p.14)

Embora as histórias em quadrinhos se desenvolveram e distribuíram maioritariamente nos Estados Unidos, devido à publicação destas nos jornais, as influências dos europeus Töpffer e Bursch fizeram que em alguns países como a França e a Inglaterra também se desenvolvesse um mercado das HQs.

No 1914 William R. Hearst fundou o *Kings Feature Syndicate*, um organismo que embora ajudou à propulsão e distribuição dos quadrinhos, também os limitou quanto ao conteúdo, pois estabeleceu umas normas para estandardizar o meio. Como resultado as HQs adquiriram certo grado de independência dos jornais e ao redor desse ano também criaram-se as primeiras revistas de quadrinhos como *TBO* (1917) na Espanha, *Tico-Tico* (1905) no Brasil, *Corriere dei piccoli* (1908) na Itália. Nestas revistas começaram a surgir as primeiras histórias originais, não publicadas antes em nenhum jornal, que tinham um final definido, pois em vez de serem publicadas periodicamente, na revista eram publicadas as histórias completas. Este foi um dos fatores que posteriormente originou o surgimento de novas histórias e temas mais completos, pois as histórias eram mais longas e permitiam roteiro mais complexo.

Estas revistas foram comumente conhecidas como “revistas infantis” e isso mostra a concepção que generalizou-se dos quadrinhos como “coisa de criança” (EISNER, 2008, p.6). Embora elas tenham surgido conectadas aos jornais dominicais nos Estados Unidos, ou com intenção educativa, nos trabalhos de Töpffer, os preconceitos contra o tipo de linguagem, considerado de mais simples, ou contra os temas cômicos fizeram que as HQs foram julgadas como tal e “associadas a uma parcela da população de baixo nível cultural e capacidade intelectual limitada”(EISNER, 2008, p.7).

### **2.1.2. PRIMEIRA AVENTURA DAS HQS: Super-heróis e a idade de ouro**

Nos anos 20 e propiciado pela nova situação social nos Estados Unidos depois do 1929 os quadrinhos sofreram uma renovação artística, estilística e temática radical. A aparição das revistas de quadrinhos também ajudou nisso, o novo formato onde eram publicadas propiciava um novo tipo de histórias, mais longas, com possibilidade de um roteiro e personagens mais complexas, como Terry e os piratas (1934) de Milton Caniff, onde a personagem evoluía durante a história.

A população, que nesse momento estava sofrendo as consequências da Grande depressão, era um público receptivo a

certo tipo de histórias, onde aconteciam grandes aventuras, em que um personagem tinha capacidades extraordinárias e onde, no final, o bem ganhava o mal. Assim, surgiram quadrinhos como *Tarzan* (1929) de Alan Harold Foster, *Buck Rogers* (1929) de Dick Calkins ou *Dick Tracy* (1931) de Chester Gould, que com as temáticas de aventura, ficção científica e histórias policiais eram, para o seu público, uma forma de evasão das frustrações do momento.

Isso mesmo aconteceria depois no período de entre guerras, quando começaram a surgir os quadrinhos com personagens principais de extraordinárias capacidades: os super-heróis. *Superman* (1938) de Jerry Siegel e Joe Sushner, *Batman* (1939) de Bob Kane e *The flash* (1939) de Graner Fox e Harry Lampert são exemplos da figura de super-herói, que seguindo o que fala Umberto Eco “deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer”.

Outra das temáticas que teve sucesso por causa da situação sócio-económica do país foi das histórias cotidianas. Quadrinhos como *Li'l Abner* (1935) de *Al Capp* ou *Apple Mary* (1932) de Martha Orr contavam a vida de personagens que eram pessoas normais e que tinham que enfrentar-se à situações da vida parecidas às de pessoas daquela época nos Estados Unidos.

Estilisticamente, uma das coisas que marcou este período foi uma evolução no grafismo: os desenhistas criaram outro tipo de desenhos, mais parecidos com a ilustração e mais realistas, afastando-se, assim, dessa concepção caricaturesca e de traço simples associada às primeiras histórias em quadrinhos.

É irónica a situação que aconteceu durante a II Guerra Mundial, quando tentou-se usar os quadrinhos como método de propaganda de guerra. Essa linguagem, anteriormente considerada simples e fácil, foi aproveitada para a transmissão de mensagens subliminais de propaganda política e conteúdo tendencioso. Inclusive o exército dos estados unidos usou as histórias em quadrinhos para criar tiras dando mensagens de motivação para as tropas ou até como suporte educativo. O mesmo Will Eisner trabalhou na criação desses produtos.

Talvez foi devido à facilidade de transmissão da mensagem por meio de imagens, aproveitada para a persuasão da população durante a guerra e à concepção dos quadrinhos como histórias simples, que nos

anos 50 as histórias em quadrinhos sofressem um ataque ao seu mecanismo de transmissão da informação: o psiquiatra Frederic Wertham escreveu o ensaio *Seduction of the innocent* onde descrevia as histórias em quadrinhos como uma forma inferior de literatura e onde os acusava de ser uma causa de corrupção das mentes das crianças e dos jovens.

Além da crítica por parte da psiquiatria, os quadrinhos também sofreram julgamentos por parte do mundo da literatura. “A proliferação do uso de imagens como um fator de comunicação foi intensificada pelo crescimento de uma tecnologia que exigia cada vez menos a habilidade de se ler um texto” (EISNER, 2008, p.7), isso fez que a literatura se sentisse ameaçada pelo surgimento desta nova linguagem.

No final deste período da história das Hqs as histórias de super-heróis se popularizaram de novo. Apareceu a *Comics Code Authority* com o objetivo de standardizar a forma de edição dos *comic books*, transformando-os num negócio e propiciando à produção em massa e uma perda na liberdade da criatividade dos quadrinhistas. Devido a essa repressão, alguns autores, cansados destas limitações, procuraram uma forma alternativa de expressão no mundo dos quadrinhos.

### **2.1.3. CRISE DE IDENTIDADE: comix e quadrinhos *underground***

A situação na que as HQs estavam naquela época propiciou a aparição deste novo tipo de quadrinhos. As limitações nas quais os desenhistas estavam subjugados por causa da *Comics Code Authority* fez que eles procurassem uma nova forma de uso da linguagem que tornou-se para uma preocupação pelo lado estético e simbólico dos quadrinhos. Os autores procuraram novos temas mais complexos e mais relacionados com a atualidade dirigidos a um público cada vez mais adulto ou, ao menos, mais específico.

Nesta época de revolução, os quadrinhos foram usados como elemento de contra cultura. Robert Crumb, uma das figuras mais proeminentes deste movimento, criou a revista *Zap Comix*, alternativamente daquelas sob a *Comics Code Authority*, abordando temas polêmicos como drogas, sexualidade e violência.

Na revista, etiquetada com a frase “Fair Warning: For Adult Intellectuals Only” apareceu a tira cômica *Keep on Truckin* como uma apologia da felicidade, e foi criado o personagem de “Mr. Natural” um sábio que se queixa dos males do mundo atual e que defende uma vida mística e natural. Ele também criou o personagem “Fritz de Cat” um curioso gato hedonista, que vive uma vida loca, e muitas vezes está envolvido em enredos amorosos.

IMAGEM 3 Personagens de Robert Crumb, Mr. Natural

Fonte: <http://cerebralboinkfest.blogspot.com.br/2011/05/fritz-cat.html>

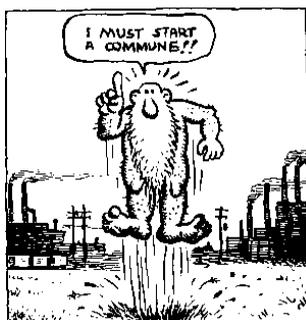
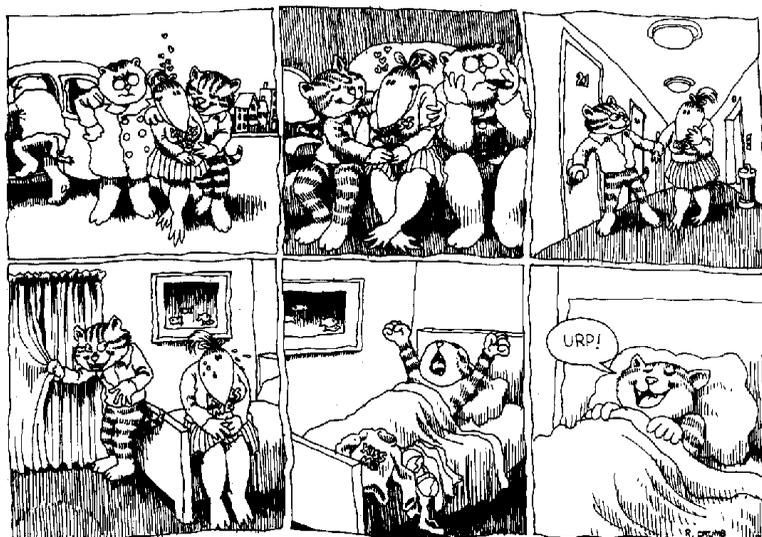


IMAGEM 4 - Personagens de Robert Crumb, Fritz de cat

Fonte: <http://www.zubeworld.com/crumbmuseum/natural.html>



Essa intenção de expressarse artisticamente, sem nenhum tipo de limitação institucional, conduziu inevitavelmente à alguns quadrinhos autorais onde o uso da linguagem foi explorado até os seus limites e cada publicação podia ser uma obra de arte, bem diferente de todas as outras.

Esta tendência de busca de uma expressão alternativa e mais artística nos quadrinhos foi precedente da aparição do que agora chamamos *graphic novel*. Porém esse tipo de histórias em quadrinhos teve e tem que conviver com essa produção massiva de quadrinhos saídos da *Golden Age* dos quadrinhos.

#### **2.1.4. PROCURA DE UMA NOVA LINGUAGEM: as *graphic novels***

Foi no ano 1978 após da publicação da obra *A contract with God* do Will Eisner quando o término de *graphic novel* começou a popularizar-se. Já no final dos 60 percebeu-se a liberdade criativa que alguns quadrinhistas conseguiram sem se importar muito pelas restrições da *Comics Code Authority*. Os quadrinhos *Underground* procuravam a expressão artística independente do gosto do público leitor. A sua obsessão era de expressar-se em âmbitos nos quais a sociedade oprimia, mas quando a situação acalmou-se, o interesse dos autores voltou a tentar dialogar com o leitor. Nessa época surgiram obras dedicadas a um público adulto, tentando mostrar a seriedade que podiam atingir as histórias em quadrinhos.

As publicações sem final determinado tornaram-se mini-séries ou a histórias fechadas mais compridas, tratando assim de temas mais complexos e aportando uma conclusão no final da leitura.

No ano 1986, três das obras mais significativas da época madura dos quadrinhos foram publicadas: Art Spiegelman, Allan Moore e Frank Miller, autores com uma longa lista de quadrinhos feitos até o momento, criaram as respectivas *Maus*, *Watchmen* e *The dark knight returns*, levando as histórias em quadrinhos à uma conceituação nova e quebrando convenções previamente estabelecidas sobre os quadrinhos, por exemplo no género dos super-heróis

A abordagem dos temas passou a ser mais pessoal, os quadrinhos passaram a ser autorais e a experimentar com a linguagem e a expressão artística. Paralelamente à evolução da *graphic novel* nos Estados Unidos, no Japão o quadrinhista Josehiro Tatsumi criou o termo *gekiga*, um tipo de histórias em quadrinhos que, tentando afastar-se da concepção de “quadrinho irresponsável” dos mangas, toleravam trabalhos mais experimentais e críticos.

“Os desenhadores de *gekiga* planteavam-se faz 50 anos muitos dos problemas que os autores de Hqs adultas planteam-se agora em ocidente. Como tratar outros temas, como abordar outro tipo de narração, como se diferenciar dos quadrinhos infantis sem ao mesmo tempo os desprezarem nem renunciar às suas raízes” (GARCIA, artigo: <http://santiagogarciablog.blogspot.com.br/search?updated-min=2009-01-01T00:00:00-05:00&updated-max=2010-01-01T00:00:00-05:00&max-results=50>, tradução )

Porém, nos anos 90 o mercado do manga se expandiu no mundo junto com outras publicações produzidas fora dos Estados Unidos, principalmente em países europeus como a Espanha, França, Itália e Reino Unido.

## **DE QUANDO O “CÓMIC” DEIXOU DE SER CÓMICO**

No início os quadrinhos serviam ao negócio dos jornais, os autores não tinham a liberdade, e tal vez também não a vontade, de expressar algo mais além das histórias de brincadeiras focadas para uma leitura leve. Will Eisner justifica isso, e fala que as “limitações do veículo virtualmente ditam o alcance de uma história e a profundidade da sua narração. É por esse motivo que as histórias e enredos de ação simples, óbvia, dominaram por tanto tempo a literatura de quadrinhos.” (EISNER 1999, p.127)

O fato é que os quadrinhos estiveram catalogados como cômicos ao longo da sua história, e essa conceituação foi uma das coisas que

limitou o seu avance como média. No presente, a quantidade de temas dos que as *graphic novels* falam é muito ampla, alguns ainda focados no riso, mas muitos outros mais sérios, específicos ou até dramáticos. É por isso que o tema da “comicidade” cria, as vezes, conflito na nomenclatura. O teórico espanhol Santiago Garcia escreve ao respeito de isso:

“Cada língua desenvolveu a sua própria expressão – quadrinhos em Portugal, *fumetti* em Itália, *Bildgeschichte* na Alemanha-, mas a palavra universal que todas as línguas usam para identificá-lo é a voz inglesa *comic*, que na Espanha está aceiteada e recolhida no dicionario da RAE. <<Cómic>>, que nos Estados Unidos terminou se impondo sobre outras expressões do mesmo jeito, como *funnies*, levantou muitos problemas no âmbito norte americano, pois sempre lançou uma sombra de dúvida sobre aquelas historias em quadrinhos que não pretendiam ser cómicas. Já em 1935, no começo das primeiras Hqs de aventuras e dramáticas, um jornalista escrevia que <<alguns poderiam serem chamados de “trágicos” ou “patéticos” mais apropiadamente que “cómicos” [comics], mas tecnicamente todos são chamados de <<cómics>>. A necessidade de procurar uma palavra que apresentasse de forma mais neutral o meio, livrando-o das conotações humorísticas e infantis, existiu sempre que se levantou a possibilidade de ensaiar uma Hqs que olhasse em uma direção distinta da marcada pela corrente hegemónica. Em 1950, os editores de *It Rhymes With Lust*, uma história em quadrinhos de género

policial que tinha mais de 100 páginas e era vendida no formato típico das brochuras policiais, apresentavam-a como <<picture novel>>. Quando em 1955 a editorial EC tentou superar as limitações do código de auto-censura da indústria das Hqs -que reconhecia expressamente que todo o seu mercado era exclusivamente infantil-, provou um novo formato de combinação de texto e ilustração e o chamou de <<pictofiction>>. Os exemplos são muito numerosos. (GARCIA, 2012 p.33, tradução)

Alguns dos temas mais interessantes que tem surgido nas *graphic novels* são os conflitos bélicos no mundo, como em *Maus* (1986), de Art Spiegelman, que fala sobre a experiência do pai do autor na Segunda Guerra Mundial, *Persépolis* (2000), de Marjane Satrapi, sobre a revolução iraniana, *Palestine* (1996), de Joe Sacco, que fala sobre o conflito entre Israel e Palestina ou *Pés descalços* (Hadashi no Gen, 1973) de Keiji Nakazawa, que fala da história de uma família japonesa no período das bombas de Hiroshima e Nagasaki. Também publicou-se na Espanha a história em quadrinhos *Arrugas* (2007), de Paco Roca, que aborda o tema da velhice.

“O futuro da graphic novel encontra-se na escolha de temas importantes e na inovação da exposição. Dado que, apesar da proliferação da tecnologia eletrônica, a página impressa comum manterá o seu lugar no futuro imediato, parece que atrair um público mais refinado está nas mãos de artistas e escritores sérios de quadrinhos, dispostos a correr o risco do ensaio e erro.” (EISNER, QUADRINHOS E ARTE SEQUENCIAL, p. 138)

Um fato curioso é a grande quantidade de obras biográficas e autobiográficas criadas na *nona arte*. Se evidencia a função expressiva

do meio, que já procuraram os autores de quadrinhos *Underground* nos 60 e 70. Desde *Maus* e *Persépolis* até obras como 劇画漂流 *Gekiga Hyōryū* (*Uma vida errante*, 2008) de Yoshihiro Tatsumi, *Blankets* (2003) de Craig Thompson, *Stop forgetting to remember: The autobiography of Walter Kurtz* (2007) de Peter Kuper ou *l'Ascension du haut mal* (1996) de David B. as *graphic novels* estão mais perto de ser um meio de expressão mais para os autores do que um produto para vender a um público. Sempre que as técnicas narrativas sejam utilizadas corretamente para o fim de comunicar e transmitir, o autor é livre de utilizar uma técnica artística ou outra, “todo estilo, toda abordagem, toda ferramenta pode dar certo nos quadrinhos, desde que sirva para você” (MCCLLOUD, 2008, p.5). Além disso, o fato de serem autobiográficos inclui a possibilidade de que eles falem sobre o meio mesmo, (metalinguagem) e proporcionem ao leitor a visão pessoal que o autor tem, as suas formas de trabalho ou outras informações sobre ele que ajudem a construir a sua história.

“Eu percebi o quanto as histórias em quadrinhos precisam desse tipo de memórias dos seus autores, que são, em última instância, quem configuram o imaginário da profissão e do arte e o representam frente à sociedade. Sabemos que ainda precisa-se muito trabalho para contar a história das Hqs (ou as histórias das Hqs, seria melhor falar), e é um trabalho que tem que ser feito por críticos, estudiosos e investigadores. Mas essa história também tem que ser contada pelos próprios autores, porque é a única forma em que podem obter consciência deles mesmos” (GARCIA, artigo:

<http://santiagogarciablog.blogspot.com.br/search?updated-min=2009-01-01T00:00:00-05:00&updated-max=2010-01-01T00:00:00->

[05:00&max-results=50](#), tradução )

No presente as HQs estão abrindo caminho no mundo artístico, literário e educativo. Elas se encontram agora em um momento de amadurecimento depois da longa evolução que sofreram. O sociólogo Umberto Eco já afirmava que somente quando o estudo das HQs tivesse superado o estágio "esotérico" e o público "culto" resolvesse dar-lhes a mesma atenção que oferece à ópera e outras manifestações culturais "elevadas", é que seria possível entender sua importância (apud Baron-Carvais, 1989) (fonte <http://sociologiacienciaevida.uol.com.br/ESSO/Edicoes/18/artigo98209-1.asp> )

## ***2.2. Elementos essenciais na narrativa dos quadrinhos***

Os quadrinhos utilizam como meio de transmissão principal a combinação de palavra e imagem "para criar efeitos que nenhuma delas poderia criar separadamente" (MCCLOUD, 2008, p.4) com o objetivo de comunicar uma mensagem para o leitor. Esta combinação precisa ser fluida, pois o objetivo é que não seja percebida e que as palavras e imagens dos quadrinhos sejam concebidas como um só elemento de transmissão.

Uma das coisas que possibilita isso é o pacto não falado que existe entre o autor e o leitor na percepção que o último faz dos símbolos que compõem uma história em quadrinhos. O Will Eisner faz referência ao pacto na citação seguinte:

"As histórias em quadrinhos comunicam numa "linguagem" que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada "leitura" num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo [...] A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma

sobreposição de palavra e imagem, e assim, e preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) super põem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual." (EISNER, 1999, p.7-8)

O que explica Eisner acima faz referência à duas coisas: a habilidade do leitor quanto à técnica na leitura dos signos e a necessidade de uma experiência prévia para a percepção e compreensão da leitura. O formato básico de leitura de texto, que se aplica também às imagens, é de acima para baixo e de direita para esquerda, (de esquerda para direita em algumas culturas). Esse é o mecanismo que o leitor emprega na leitura das HQs e que possibilita que o autor determine um fluxo ou outro de leitura.

Por outra parte, em todo tipo de leitura, seja de texto ou de imagens, o conjunto de experiências do leitor é o que dirige a sua percepção e possibilita a comunicação. No caso dos quadrinhos os mecanismos de leitura funcionam por meio da repetição de imagens e símbolos; o leitor acaba identificando esses símbolos e cada quadro é como se fosse uma "frase". É assim que, no final, essas técnicas tornam-se uma linguagem, "a "gramática" da Arte Sequencial" (EISNER, 1999, p.8).

O teórico Scott McCloud se baseia nos princípios de **clareza e persuasão** para conseguir uma comunicação efetiva. Na hora de contar uma história o desafio é conseguir que o leitor entenda a mesma e que se importe com ela. Para fazer entender é importante a simplicidade na hora de contá-la e a escolha dos elementos imprescindíveis para explicar a história da forma menos complicada possível. Quanto à persuasão, existem alguns elementos comuns na leitura que possibilitam a criação de umas técnicas que têm certos efeitos no leitor. A través do conhecimento e a aplicação delas "o olhar do leitor é guiado e a

mente persuadida a dar importância ao que vê" (McCLOUD, 2008, p.3). Porém McCloud também explica como não existe uma "maneira "certa" de escrever ou desenhar" (2008, p.5), pois cada pessoa é um indivíduo diferente e na realidade existem infinitas formas, conhecidas e por conhecer, para transmitir histórias. É a vontade de comunicação do autor e o conhecimento da linguagem, para provocar reações específicas, o que vai ajudá-lo a se comunicar da melhor forma.

### 2.2.1. TRANSIÇÃO DE IMAGEM, ELIPSE E RITMO VISUAL

Um dos elementos gráficos principais na narrativa visual, que prima pela sua "ausência" de elementos é a elipse. Como em outras artes narrativas, por exemplo, o cinema, a ação é fragmentada e estruturada a partir de elipses, mas além disso, os quadrinhos têm um tipo de elipse própria: a ação, o movimento, é decomposto em vinhetas e separado por um "espaço em branco". A transição entre quadros ou entre páginas aproveita este espaço em branco para que o leitor o preencha com as partes da história que o autor não conta mas sugere com as suas imagens.

"A elipse é completada pelo leitor a partir da sua análise de duas vinhetas que circundam o branco. O que é mostrado permite imaginar o que não é. A arte da rutura, da descontinuidade, consiste sobretudo em fazer crer que há continuidade, com a concordância e a participação ativa do leitor. Inúmeros autores se divertem com frequência ao se referir ao fato de leitores lhes falarem de imagens que eles nunca desenharam; o que não causa espanto, pois elas nascem da imaginação do leitor." (QUELLA-GUYOT, 1994, p.37).

Esse fenômeno de continuidade por meio da descontinuidade é explicado com as leis da **Gestalt** sobre os mecanismos da mente para organizar a informação na percepção visual. O estudo e aplicação destas leis possibilita a criação de quadros e sequências compreensíveis

para o leitor, que comuniquem de forma eficiente. O Will Eisner refere-se à estas leis como uma "linguagem coesa que servisse como veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição em sequência, separadas por quadros." (EISNER, 1999, p.13)

Ao respeito da elipse, o teórico Scott McCloud a chama de "sarjeta" e fala que é "responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos"(McCloud, 1999, p.66). Esse espaço em branco entre dois quadros diferentes indica que alguma coisa tem acontecido lá, esse é o momento em que o leitor participa ativamente dos quadrinhos e completa, com a sua imaginação a ação fragmentada. Isso é parte da idiossincrasia da mídia e também uma boa forma para manter ao leitor ativo na leitura e interessado nela.

“Esse fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo, tem um nome. Ele é chamado de conclusão. Em nosso dia-a-dia, nós tiramos conclusões com frequência, completando mentalmente o que está incompleto, baseados em experiência anterior. Algumas formas de conclusão são invenções criadas deliberadamente para produzir suspense ou provocar o espectador. Outras, acontecem automaticamente, sem muito esforço...quando nos relacionamos com outras pessoas, dependemos muito de nossa capacidade de conclusão. Num mundo incompleto, somos obrigados a contar com a conclusão para sobreviver.” (SCOTT MCCLOUD, 2005, p.63)

A forma em que os quadrinhos estão estruturados por meio de sarjetas cria um tempo da história e um ritmo visual de leitura; o tempo e o espaço são fragmentado mas no final a mente consegue "conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada." (MCCLOUD, 2005, p.67) É

assim que funciona a leitura das HQs e o mesmo acontece com os filmes.

O teórico Scott McCloud faz uma classificação das diferentes formas de enlaçar os quadros. Ele destaca 6 variedades de transições mais comumente utilizadas. São as seguintes:

**"MOMENTO A MOMENTO"**: os quadros mostram uma ação fragmentada em diferentes momentos. A ação avança lentamente e as mudanças que nela acontecem são percebidas com muito detalhe. É um bom recurso para atrasar a ação, criando um movimento cinematográfico e contribuindo para o leitor entrar em um estado de contemplação.

IMAGEM 5 – Transição momento-momento, Basewood de Alex Longstreth

Fonte: <http://www.kickstarter.com/projects/742484802/basewood>



**"AÇÃO A AÇÃO"**: cada quadro contém uma ação diferente, normalmente realizada pelo mesmo sujeito. É uma transição simples entre imagens e eficiente para o avanço do enredo e a manutenção de um ritmo visual ativo. Apresentam "um único tema em progressão" (MCCLOUD, 2005, p.70)

## IMAGEM 6 – Transição ação-ação, Maus de Art Spiegelman

Fonte: <http://thewatcher.espacioblog.com/post/2010/03/23/acciones-tebeo-iv-tiempo-y-elipsis>



"SUJEITO A SUJEITO": em cada quadro apresentam-se uma série de sujeitos diferentes dentro da mesma cena. O autor também o denomina "tema-pra-tema" (2005, p.71), pois a ação pode desenvolver-se sem pessoas. É outra das transições eficientes para levar o enredo adiante e a que é comumente utilizada nos diálogos entre personagens.

## IMAGEM 7 – Transição sujeito-sujeito, Happy Endin por Fanel Darymple

Fonte: <http://spoonfulofhahne.com/panel-transition/>



"CENA A CENA": cada quadro mostra uma cena diferente, separada por distâncias ou tempos de extensão significativa. Podem ajudar a estruturar uma história cronológica e espacialmente, mostrando momentos ou épocas ou uma

variedade de locais diferentes.

IMAGEM 8 – Transição cena-cena, Transição 038 de Geraldo Luiz e Fabrício Lemos

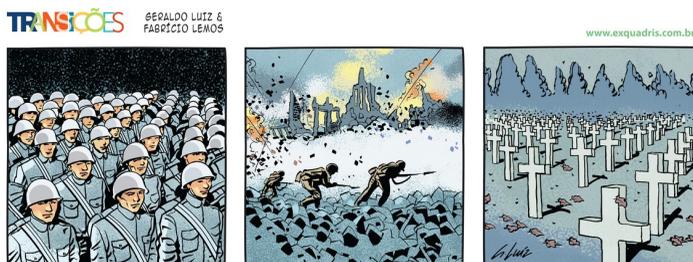
Fonte: <http://exquadris.wordpress.com/>



"ASPECTO A ASPECTO": em cada quadro aparece um aspecto diferente de um mesmo lugar, ideia, sentimento ou estado. É um tipo de transição mais ligada à descrição que à ação, então permite um desaceleramento na história. Podemos considerá-la de estilo poético ou cinematográfico, ela estabelece um "olho migratório" (MCCLLOUD, 2005, p. 72) entre os elementos dentro da cena. Elas normalmente são utilizadas nos quadrinhos em Japão porque este tipo de transição descritiva ajuda a mostrar os aspectos interiores da mente e do espírito.

IMAGEM 9 – Transição aspeto-aspeto, Transição 041 de Geraldo Luiz e Fabrício Lemos

Fonte: <http://exquadris.wordpress.com/>



**"NON SEQUITUR" (Não se segue, em latim):** os elementos mostrados nos quadros sucessivos não tem conexão aparente entre si. É uma forma de articulação de elementos que não faz avançar a ação mas pode ser utilizado de uma forma experimental e artística. As vezes essa conexão "surrealista" ajuda a criar piadas baseadas no humor absurdo.

IMAGEM 10 – Transição non sequitur, City of Glass, David Mazzucchelli e Paul Karasik

“ Stillman está doido e Karasik (quem fez o layout) e Mazzucchelli (quem o desenhou) expressaram isso atribuindo ao seu discurso diversos materiais non-sequitur” Fonte: <http://www.comicscube.com/2010/12/comic-book-glossary-transitions-part-2.html>



A sarjeta também funciona como um elemento surpresa. A mais comum é aquela que acontece no momento em que o leitor vira a página.

"As páginas são a constante na narração da revista de quadrinhos. Elas deverão ser trabalhadas logo que a história estiver solidificada. Os agrupamentos de ação e outros eventos não se decompõem necessariamente sempre do mesmo modo; algumas páginas têm de conter mais cenas

individuais que outras. É preciso ter em mente que, quando o leitor vira uma página, ocorre uma pausa. Isso permite uma mudança de tempo, um deslocamento de cena; é uma oportunidade de controlar o foco do leitor. Trata-se, aqui, de uma questão de atenção e retenção. Assim como o quadrinho, portanto, a página tem de ser usada como uma unidade de contenção, embora também ela seja meramente uma parte do todo composto pela história em si." (EISNER, 1999, p.63)

### 2.2.2. O TEMPO NOS QUADRINHOS

O ser humano situa-se no mundo a través da combinação de tempo e espaço. O tempo é um elemento ao que o ser humano está habituado, mas o conceito do tempo é relativo ao observador e esta é a ferramenta que a narrativa em quadrinhos usa para transmitir o passo do tempo a través da imagem fixa.

O tempo é uma “dimensão essencial da arte seqüencial” (EISNER, 1999, p.25). Uma pessoa pode entender que o tempo está passando nos desenhos por causa da experiência que ele tem comparada com as ações representadas nos quadros e a forma em que eles estão organizados.

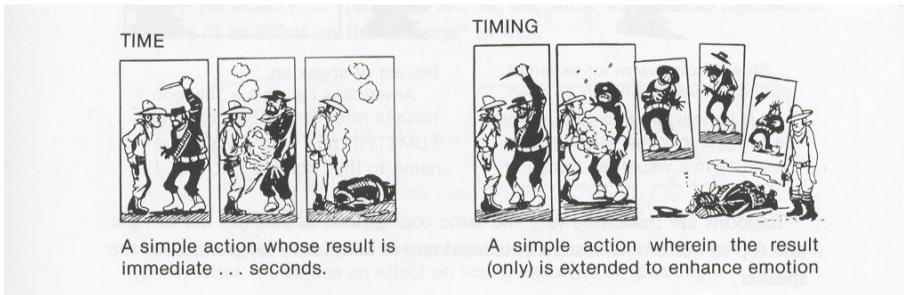
Nos quadrinhos, a combinação e organização das transições entre requadros cria um fenômeno que Will Eisner chama de *timing*. É a criação de um tempo e ritmo específico na história para expressar uma emoção ou sensação específica ao leitor, a través da sua experiência prévia. Toda a experiência humana condiciona a percepção do tempo e estabelece umas normas que permitem o jogo com a surpresa, o humor ou o terror.

“Extensões reais do tempo passam a ser expressadas nas artes gráficas por meio de ilusões e símbolos e do seu ordenamento” (EISNER, 1999, p.26. A disposição dos elementos na página e no quadrinho é o que dirigirá o leitor e criará nele certas expectativas e emoções necessárias para introduzi-lo na história. Por exemplo nas transições do que o McCloud fala, há dois que têm um sentido mais poético em lugar de fazer avançar a história, ou seja, fazem que avance

a um ritmo mais devagar. Estas são: a transição momento-momento e aspeto-aspeto, pois fragmentam uma ação em mais quadrinhos, dando ao olho mais tempo para observar e transmitindo assim uma percepção de tempo mais longa. Neste caso o que o autor está fazendo seria adicionar pontos (ou quadros) extra na história, que dão informação não tão necessária para a história mas sim para a sua efetiva transmissão.

IMAGEM 11 – Diferencia entre *time* e *timing*, Will Eisner

Fonte: (EISNER, 2001, p.25)



Todos os elementos que aparecem na história em quadrinhos podem ajudar a complementar o *timing*, por exemplo, “a disposição dos balões que cercam a fala – a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor – contribui para a medição do tempo.” (EISNER, 1999, p.26) Eles são lidos da mesma forma que um texto – de cima para baixo e da esquerda para a direita – e a sua organização, a existência ou a ausência de linha entre os quadros ou a sua disposição na página determinam a ordem em que uma conversação tem lugar.

### 2.2.3. IMAGEM NOS QUADRINHOS: OS DESENHOS

Toda forma de comunicação está organizada por meio das leis da semiótica. Cada objeto ou ideia é representado por um signo que o leitor interpretará dependendo da sua experiência prévia. Esses signos, de acordo com Charles Peirce são classificados da seguinte forma conforme ao que representam:

**1.ÍCONE:** a relação entre o signo e o objeto representado

está baseada em uma qualidade. A ícone é representada por uma qualidade que se assemelha ao objeto. Por exemplo, a cor amarela pode ser utilizada como uma ícone do sol.

**2.ÍNDICE:** a relação entre o signo e o objeto neste caso baseia-se no indício. A existência do signo representa uma coisa ligada a ele, por exemplo pelo princípio de causalidade. Uma nuvem preta pode representar futura chuva ou uma marca no chão sugere a presença de um animal.

**3.SÍMBOLO:** a relação existente entre o signo e o objeto é baseado numa lei (ou generalização). Ou seja, com base na soma de experiências prévias do leitor. Por exemplo, as expressões dos personagens, os movimentos.

As histórias em quadrinhos normalmente representam a conduta humana mas têm a limitação (podemos considerá-lo mais positivamente e chamá-lo desafio) de transmitir a través de composições fixas de imagem e texto, ao contrário que o cinema, que é uma representação mais próxima à realidade. As imagens nas HQs sintetizam ações e ideias, e isso é possível pelo uso dos signos que mencionamos antes. Outra forma de simplificação são as imagens estereotipadas, também utilizadas nos quadrinhos. Will Eisner explica como o “estereotipo”, a pesar de ter uma reputação ruim, é uma das necessidades "malditas" dos quadrinhos:

"A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma ideia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos." (EISNER, 2008, p.21).

Este uso do estereotipo ajuda a definir conceitos que em outras mídias, como por exemplo o cinema, precisariam de mais tempo para ser explicados. Da mesma forma acontece quando os signos são utilizados como metáforas visuais (semelhanças que sugerem uma

sensação) ou símbolos que são "universalmente válidos" e têm "significado instantâneo em uma narrativa gráfica" (EISNER, 2008, p.25).

### 3. PROCESSO DE ADAPTAÇÃO E CRIAÇÃO DA HISTÓRIA: LITERATURA x HQs

Nesta seção vamos analisar o processo que a adaptação de uma linguagem a outra implica e os passos práticos pelos que temos que passar.

Com respeito a este trabalho, é importante estudar um pouco sobre a teoria da adaptação para esclarecer o porque de fazer a adaptação do romance “Os vagabundos iluminados” para *graphic novel* e o significado disso no estado atual das histórias em quadrinhos.

Desde alguns anos as histórias em quadrinhos passam por uma transformação no mundo ocidental, o seu papel na sociedade está mudando e é preciso se adaptar a essa nova realidade. O surgimento de novos temas, mais complexos ou com uma abordagem mais complicada, o uso como ferramenta de crítica social e um incipiente papel educativo são algumas das mudanças que os quadrinhos estão experimentando, procurando assim chegar a um público mais amplo e obter mais liberdade na expressão do meio.

A adaptação de um romance para *graphic novel* é um fato que, pela circunstância, não tinha muito sentido para as histórias em quadrinhos faz alguns anos, mas que agora, quando o meio está procurando o seu amadurecimento e se abrindo para muitas mais possibilidades, tem uma função mais visível.

“As adaptações estão em todos os lugares hoje em dia: nas telas da televisão e do cinema, nos palcos do musical e do teatro dramático, na Internet, nos romances e quadrinhos, nos fliperamas e também nos parques temáticos mais próximos de você” (HUTCHEON, 2011, p.22),

É por isso que não é estranho fazer uma adaptação para quadrinhos, de fato, essa é uma área ainda não muito explorada nas HQs.

A procura de uma ampliação no público leitor de um romance, o de um autor, pode ser um dos motivos para a criação de uma adaptação. Não tentando substituir a obra original, mas criando um produto novo que evolui dessa obra, que se alimenta da mesma para ser reformulada

em uma outra média. “A adaptação buscaria, em linhas gerais, “equivalências” em diferentes sistemas de signos para os vários elementos da história: temas, eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos, símbolos, imagens, e assim por diante...”(HUTCHEON, 2011, p.32).

Mas neste caso de adaptação trata-se de uma média, em certa forma, próxima da original: imagens em sequência complementadas por palavras, sejam recordatórios, para narrar o que as imagens não podem, ou balões com os diálogos dos personagens. Tudo isso tem que ser levado em consideração na hora de tomar decisões na adaptação.

Na adaptação, a história de origem é um elemento chave para o desenvolvimento do processo, pois não todas as histórias podem ser adaptadas da mesma forma, então é preciso uma síntese prévia das “qualidades” da história para a abordagem da adaptação que vai ser feita. Além disso algumas são mais facilmente adaptáveis a um tipo de média do que outras. Mas isso não significa que não tenham que ser feitas, mas que precisam de mais atenção na hora de realizá-las.

“Os romances realistas lineares, ao que tudo indica, seriam mais facilmente adaptáveis para a tela do que trabalhos experimentais, ou assim podemos deduzir a partir das evidências: as obras de Charles Dickens, Ian Fleming e Agatha Christie são mais frequentemente adaptadas que as de Samuel Beckett, James Joyce ou Robert Coover. (HUTCHEON, 2011, p.38)”

Nesse caso Linda Hutcheon está falando de adaptação para a tela, mas o mesmo aplica-se aos quadrinhos, porém com a cumplicidade da possibilidade de usar palavras para complementar às imagens.

Essa relação entre a obra original e a obra adaptada é inevitável, pois “quando dizemos que a obra é uma adaptação,

anunciamos abertamente sua relação com outra(s) obra(s).” (HUTCHEON, 2011,p.27). Porém não estabelece nenhuma hierarquia entre uma e outra.

Existe uma discussão teórica sobre a validade das adaptações, pois alguns teóricos as consideram “obras secundárias” por terem origem em outras obras. Porém, outros defendem a ideia de que o fato de adaptar cria uma obra nova. Embora a adaptação é inspirada em outra história, não deixa de ser uma nova peça artística, seja mais o menos fiel à obra original, pois o criador tem que lidar igualmente com diferentes desafios: nova mídia e linguagem, criação de uma arte própria, novo público... A adaptação é para o adaptador um meio de expressão, “”adaptar” quer dizer ajustar, alterar, tornar adequado” (HUTCHEON, 2011, p.29) para transmitir o que o autor sente. No momento em que ele interfere a obra original deixa de ser o centro de atenção, pois o importante nesse momento é o que o autor quer dizer com a sua criação.

“Há claramente várias intenções possíveis por trás do ato de adaptar: o desejo de consumir e apagar a lembrança do texto adaptado, ou de questioná-lo, é um motivo tão comum quanto a vontade de prestar homenagem, copiando-o.”(HUTCHEON, 2011, p. 28)

Quando se cria uma história em quadrinhos há dois momentos relevantes: a criação da história em si (em palavras) e a expressão desta a través de imagens. No processo de adaptação tem que ser levadas em consideração tanto em um como no outro momento, mas de forma diferente.

Em referência à história a serem contada, temos que levar em conta o tratamento da informação prévia que temos (ou história original). Uma adaptação, na verdade, é repetição, mas “repetição sem replicação”(HUTCHEON, p.28). Um texto pode ser adaptado de formas muito diferentes, mais fiel ao texto original ou de uma forma mais experimental, onde o adaptador não simplesmente adapta mais também é “co-autor” da obra, pela nova perspectiva para a que contribui. Essa parte do processo de adaptação se vê refletida no **roteiro** da história.

Por outro lado existe a parte referida à narração da história por meio de imagens. Nos quadrinhos as imagens são o meio principal de transmissão da informação, a história será compreensível dependendo da organização das imagens e do domínio da linguagem que o quadrinhista tenha, mas além disso, as imagens também tem a função de construir o mundo onde a história acontece e de dar forma às personagens que nele habitam. Para isso, é imprescindível uma pesquisa simbólica prévia dos elementos que vão ser parte desse mundo. Essa análise é importante para que o contexto visual da história faça sentido com o conteúdo desta, seja em referência ao local onde ela acontece ou aos elementos que nela aparecem

Então os dois elementos mais relevantes no momento de adaptar a história para quadrinhos são: a fidelidade com respeito à história original e a adequação gráfica ao contexto e elementos.

### ***3.1. Roteiro: escolha de informação e fidelidade à história original***

Um ponto a destacar antes de iniciar a análise da criação das histórias em quadrinhos é que nelas o roteiro literário está estreitamente conectado ao *layout*. O desenvolvimento de um implica o desenvolvimento do outro, paralelamente. Não existe um roteiro de quadrinhos que não faça referência às imagens que vão ser mostradas, pois o que descreve esse roteiro é o desenvolvimento do conceito mesmo, a sequência narrativa que o traduz a imagens. Will Eisner diz sobre isso que “Na arte sequencial, as duas funções estão irrevogavelmente entrelaçadas. A arte sequencial é o ato de urdir um tecido.” (EISNER, 1999, p.122) .

O caso da adaptação pode ser considerado uma exceção. Partimos de uma história original, neste caso, um romance. Antes da criação do que vai ser o roteiro final, aquele que descreve a arte, a obra tem que passar por um processo de síntese da informação que vai prevalecer depois na obra adaptada.

Os elementos da obra original que normalmente são tomados em conta quando uma adaptação é feita, seja para eliminá-los, modificá-los ou mantê-los na obra nova são: os temas contidos na história, os personagens e o que eles representam, as

unidades de ação diferenciadas em que está estruturada a história (por exemplo o romance, a conclusão...) e as histórias secundárias; esse último faz parte das unidades de ação diferenciadas, mas também é importante destacá-lo.

É preciso detectar esses elementos para escolher a forma em que vão ser trabalhados. Como falamos anteriormente, a adaptação pode ser mais fiel ou menos, “A dupla natureza da adaptação não significa, entretanto, que proximidade e fidelidade ao texto adaptado devam ser o critério de julgamento ou o foco de análise” (HUTCHEON, 2011, p.28), mas é preciso a observação destes elementos básicos da história original para estruturá-los dentro do que quer ser transmitido na adaptação.

Esse processo pode ver-se refletido em um roteiro literário da obra adaptada, onde estão selecionados, modificados e organizados os fragmentos da obra original que vão aparecer na adaptação. A parte escrita tem a função de conceber a ideia e a história, criar a ordem da narrativa e fabricar o diálogo ou os elementos narrativos.

É importante destacar que no processo de criação das histórias em quadrinhos há duas funções relevantes, a do escritor e a do artista, e depende do trabalho que está sendo feito estas podem ser realizadas pela mesma pessoa ou por pessoas diferentes. Isso é importante no momento da escrita do roteiro definitivo, pois neste estão descritas as imagens a serem desenhadas, e dependendo de se o artista é a mesma pessoa que o escritor ou não, será necessário que o escritor tenha em conta a interpretação da sua história pelo artista e que use um grau ou outro de detalhamento na descrição.

Quanto ao roteiro final das histórias em quadrinhos Will Eisner fala que ““Escrever” para quadrinhos pode ser definido como a conceição de uma ideia, a disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo. É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo.” (1999, p.122). Este roteiro contém a narrativa em imagens, a descrição desta e os diálogos (balões), e tem que descrever o produto final como um visual em si. Eisner define “visual” como uma série ou sequência de imagens que substitui uma passagem que seria descrita apenas por palavras (1999, p.127).

Porém, as vezes, as médias que mostram em lugar de contar,

como o cinema ou as histórias em quadrinhos, tem limitações na representação de algumas realidades, como por exemplo aquelas contidas no espaço da mente. As abstrações, os pensamentos ou os elementos alterados cronologicamente, são mais difíceis de mostrar em uma obra que está baseada na representação de ações, mas isso pode ser solucionado por meio de um correto uso da arte sequencial.

O artista pode representar os espaços por meio da diferenciação do resto de imagens. Não é que exista uma técnica concreta para este tipo de casos, cada história pode ser representada de uma forma, mas tem que ser considerada um todo para poder distinguir esses espaços que estão fora da ação em si.

É importante que o escritor dedique espaço no roteiro para a descrição das nuances psicológicas de um personagem, os pensamentos, as abstrações e os *flash-backs* e *flash-forwards*, para que posteriormente o artista possa transmitir, com as imagens, estas emoções de uma forma clara.

### ***3.2. Elementos gráficos: layout, construção do mundo e arte final***

Com esta distinção entre roteiro e elementos gráficos pretendo estruturar a informação ao respeito da criação de quadrinhos, sob o meu ponto de vista, mas na realidade cada quadrinhista organiza o seu trabalho de um modo e não existe um método único de trabalho. Isso aqui é simplesmente uma observação dos elementos.

A primeira tentativa de transmitir o roteiro para parte gráfica é o *layout*. Esse pode ser feito embora o estilo ou as cores não estejam definidas, para ter uma primeira visão de como os quadrinhos e a ação vão estar organizados na página. A criação dele normalmente está ligada com a escolha de enquadramentos e de fluxo da história, embora todas as escolhas estão presentes em todos os passos de criação.

A expressão *layout* vem de *storyboard*, da tradição do cinema, onde os diretores o utilizam para ter uma visão geral dos planos que vão formar os filmes e “fazer a ponte entre o roteiro do filme e a fotografia final” (EISNER, 1999, p.143) O *layout*

tem uma forma parecida ao *storyboard*, mas nele as imagens são esboços do que será a imagem final e não fazem referência a movimentações de câmara.

No *layout* também é importante definir as localizações e os espaços onde a ação vai acontecer, ou seja, o mundo da história. Scott McCloud recalca a importância de criar cenários que consigam adentrar o leitor na história.

“Com conhecimento, esforço e a disposição de ir além do meramente “adequado” seus mundos podem parecer tão impressionantes e vívidos como quaisquer outros mundos, reais ou imaginários. Derramar suor nesses detalhes pode ser a diferença entre desenhar uma página em seis horas e desenhá-la em vinte...mas para seus leitores isso pode ser a diferença entre saber onde sua história acontece e estar lá.” (2008, p.159)

Nos quadrinhos adaptados o mundo da história é um dos elementos mais característicos da adaptação. Seja mais ou menos fiel à realidade, é importante fazer uma pesquisa do contexto da história, dos locais que aparecem e da época, para depois fazer as escolhas necessárias na adaptação, baseadas em informação contrastada.

Depois o autor pode detalhar ou não esses elementos, dependendo de se o estilo é mais realista, mais abstrato, simbólico... mas para fazer essas escolhas é necessário ter feito uma pesquisa para ter informação certa.

Com relação aos personagens, à sua aparência e ao seu mundo interior também é necessário coletar informação sobre eles, sobre pessoas reais similares a eles na época, sobre as suas roupas, o caráter... para poder refletir isso depois nos desenhos.

O assunto importante na adaptação é não trair os princípios do autor original, e fazê-la com respeito. Pode não ser fiel ao original, pode ser um *spin-off*, pode ser uma revisitação, uma homenagem... transmitindo a própria visão mas respeitando e deixando claro o que é.

Quanto à arte final, isso é uma das escolhas mais pessoais do autor, o que vai englobar o quadrinho num “total”. A escolha estilística

é feita de acordo ao que o autor quer transmitir e às suas capacidades artísticas, mas ela deve ser mantida durante toda a obra.

### 3.3. As 5 escolhas

Nas teorias do quadrinhista Scott McCloud, o processo de criação de uma história em quadrinhos está baseado em 5 momentos de tomada de decisões, uns ligados ao momento de planejamento da história e escolha da informação, outros à arte final, e como é inevitável nos quadrinhos, alguns deles conectados com os dois processos: da palavra e da imagem. Porém cada quadrinhista tem uma forma de organizar o seu trabalho e é por isso que não existe um método único de trabalho. Em cada método de trabalho individual estas escolhas tem que ser feitas para continuar com o processo:

#### **ESCOLHA DO MOMENTO**

Refere-se de escolher a forma em que a história vai ser contada por meio dos quadrinhos e que partes serão mostradas e quais não. McCloud, na hora de contar histórias, defende os princípios de clareza e persuasão. É importante que a escolha de informação conte a história de uma forma clara e simples para o leitor, mas que mantenha a sua atenção por meio das técnicas de controle do ritmo de leitura, *timing*, etc. Para McCloud é importante que “o conteúdo fale por si mesmo” (2008, p.18)

Esta escolha está normalmente nos primeiros estágios de planejamento, pois é no roteiro quando decidimos qual informação contar, em que ordem, etc. Depois escolheremos que porção estará mostrada e qual será completada pelo olho do leitor.

É ao respeito deste estágio de criação da história que McCloud propõe as 6 transições que estudamos anteriormente. Para ele, contar a história com simplicidade é importante. Cada quadro tem que desempenhar um papel crucial: “remova um deles e o sentido será alterado” (2008, p.13). As transições que mais ajudam no avanço do enredo são “Ação a ação” e “Sujeito a sujeito”, são as mais eficientes para manter o ritmo acelerado, enquanto aquelas que têm a função de definir “como” se conta a história, definindo as características dela são “Momento a

momento” e “Aspecto a aspecto” . Estas permitem ao leitor se deter nos detalhes da história e criam um ritmo de leitura mais pausado.

A história pode ser contada como o autor considere, mas aquilo importante é que o leitor seja capaz de “ler” claramente a ação. (MCCLOUD, 2008, p. 12)

## ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO

Existem muitas formas em que a imagem pode se compor dentro do quadro, dependendo do ponto de vista, do ângulo do enquadramento, da proximidade ao objeto representado... e cada uma delas complementa o significado da imagem desenhada.

Com relação à proximidade dos objetos desenhados, existe uma classificação de tipos de planos, característica do cinema, que também pode-se aplicar aos quadrinhos, por serem, os dois, uma ferramenta que mostra a través de imagens. A classificação de planos utilizados nas histórias em quadrinhos é a mesma que no cinema. Os tipos de planos são os seguintes:

### **Plano geral (esquerda) e plano inteiro (direita)**

IMAGEM 12 – Exemplos de plano geral e inteiro de City of Glass



**Plano médio curto****Plano médio**

IMAGEM 13 – Exemplos de planos médios de Persépolis

**Plano americano****Primeiro plano**

IMAGEM 14 – Exemplo de plano americano de Persépolis

IMAGEM 15 – Exemplo de primeiro plano de Aya

**Plano detalhe**

IMAGEM 16 – Exemplo de plano detalhe de City of Glass



Cada um deles complementa o significado da imagem na história. Por exemplo, as vezes é bom iniciar uma história com um plano geral ou uma panorâmica porque dá a sensação de localização para o leitor. Se estamos expressando a profunda

tristeza de um personagem, um primeiro plano vai ajudar-nos a empatizar com ele e sentir algo parecido. Porém, não existe uma normativa de significados nos enquadramentos, “os valores e as significações atribuídos ao uso desse ou daquele plano são apenas indicativos e relativos, podendo uma mesma técnica de enquadramento ter efeitos contrários em função do contexto” (QUELLA-GUYOT, 1994, p.40).

Também existem infinitos tipos de ângulos desde onde “gravar” a ação, ou diferentes pontos de vista. Por exemplo, a visão desde baixo, denominada tecnicamente “olho de minhoca” pode dar peso e sensação de poder a objetos ou personagens, o uma visão desde acima, além de informar das características de um ambiente, pode destacar a solidão de um personagem. Cada autor pode escolher o que considere necessário para a sua história mas uma coisa que McCloud destaca ao respeito é que é bom manter uma harmonia com as características utilizadas: saber combiná-las, mantendo uma linguagem estável. Muita mudança na linguagem pode confundir ao leitor, mas uma mudança drástica, utilizada da forma apropriada pode ajudar a transmitir algo eficazmente.

Embora no cinema seja utilizado esse mesmo tipo de planificação e enquadramentos, nos quadrinhos existe uma característica única deles, o tamanho, forma e posição-organização dos quadrinhos na página, em contraste ao plano retangular da TV ou cinema. O *layout* clássico é requadros proporcionados e retangulares, mas desde que os quadrinhos saíram dos jornais para ser publicados em revistas, a linguagem do requadro iniciou a ser explorada. Will Eisner faz um estudo sobre como o requadro pode ser usado como parte da linguagem “não verbal” da arte sequencial. Por meio da mudança do traçado do requadro, para algo que não sejam linhas rectas, pode se transmitir sensação de passado, sonho, emoção, pensamento, etc. O traçado pode fazer parte da narrativa também, por exemplo, quando um personagem parece que “sai” do requadro, nesse caso:

“O propósito do traçado ”não é tanto estabelecer um palco, mas aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. Enquanto o requadro convencional, de contenção, mantém o leitor distanciado – ou fora do quadrinho, por assim dizer-, o

requadro tal como é usado nos exemplos abaixo convida o leitor a entrar na ação ou permite que a ação “irrompa” na direção do leitor. Além de acrescentar à narrativa um nível intelectual secundário, ele procura lidar com outras dimensões sensoriais.” (EISNER, 1999, p.46)

IMAGEM 17 – Diferentes exemplos de usos do traçado, Will Eisner  
 Fonte (2001, p.68)



Outras técnicas que aportam à narrativa são o uso da página como requadro (Splash page) ou os quadros sem requadro, que transmitem a sensação de espaço ilimitado.

Além das escolhas com relação ao requadro, também é determinante a posição dos objetos dentro do requadro, ou composição. Dependendo de como eles estejam organizados, a leitura será dirigida para uma parte ou outra do requadro, determinando assim onde vai fixa-se o olho do leitor.

Este tipo de escolha está conectada com a parte gráfica da HQs. Uma vez o roteiro está definido e os momentos a serem mostrados, determinados, pode criar-se o *layout*, onde fazermos as escolhas necessárias com relação ao enquadramento.

### **ESCOLHA DAS IMAGENS**

Os desenhos nos quadrinhos são definidos pelo estilo

artístico que o autor utiliza, que deve ser constante em toda a obra. O tipo de desenho pode ser realista ou simbólico, e dependendo disso, técnicas como anatomia e perspectiva podem ajuda-lo a representar adequadamente o seu mundo. Não é apenas importante “o que representam” as imagens nas HQs, mas “como” o representam, por isso as posturas, as expressões, a iluminação e etc, são elementos importantes na hora de comunicar.

No caso da adaptação, é importante fazer um estudo prévio do mundo que vamos a representar, pois ele foi criado e imaginado por outro autor, baseado ou não no mundo real, e se o nosso grau de adaptação é perto à história original, as imagens são a primeira coisa que tem que refletir esse mundo apropriadamente.

Scott McCloud dedica um capítulo completo do seu livro *Desenhando quadrinhos* ao desenho de personagens e às técnicas de desenho. No livro ele recalca a importância de que exista variedade e distinção nos elementos da história para ajudar ao leitor a segui-la e a identifica-los dentro dela.

“O excesso de similaridade na aparência básica dos personagens pode resultar em um visual aguado de linha de . [...] Diferenças mais profundas nos tipos de rosto e corpo ajudam os leitores a memorizar seu elenco e lhes proporciona um lembrete visual único das diferentes personalidades dos personagens”. (MCCLOUD, 2008, p.70)

Para McCloud os três componentes de um design de personagem bem-sucedido são: vida interior, distinção visual e traços expressivos. Além da distinção visual, que representa os aspetos físicos, são muito importantes os outros dois nos quadrinhos, e tal vez os mais difíceis de representar, pois refletem conceitos mais abstratos que percebem-se em detalhes mais pequenos.

## **ESCOLHA DAS PALAVRAS**

Embora as HQs funcionam combinando imagem e palavra, a palavra é, neste caso, um complemento para a imagem, para explicar algumas coisas que a imagem não possa transmitir por ela mesma, pela sua condição de “fixa”. “As palavras trazem consigo um nível sem paralelos de especificidade [...] e alguns conceitos e nomes específicos

só podem ser expressos claramente por meio de palavras” (MCCLOUD, 2008, p.30)

Um dos usos mais comuns das palavras é compactar a história ou resumir espaços de tempo amplos, como acontece, por exemplo, nos recordatórios. Também são o centro da atenção quando formam parte do diálogo, mas geralmente na história, as palavras e as imagens tem que estar combinadas “a ponto de os leitores mal notarem quando estão passando de uma para outra” (MCCLOUD, 2008, p.31).

Para McCloud “o segredo de se comunicar com clareza por meio de palavras é deixar que elas façam o que fazem melhor e, quando uma imagem for a melhor solução, fazer com que elas saiam do caminho.” (MCCLOUD, 2008, p.31). Já na história das Hqs existiram algumas histórias feitas sem palavras, como por exemplo as xilogravuras *Die Sonne*, de Frans Masereel e *Destiny* de Otto Nückel ou a história em quadrinhos “A chegada” de Shaun Tan.

Além das palavras, nos quadrinhos existe também o elemento do som. Como já falamos em outra seção, a linha dos quadros, e também dos balões pode dar distintos significados à eles. Quanto ao som isso é utilizado para representar distintos tons, distintas emoções e as vozes de distintos personagens.

Outro recurso de som que é utilizado é a referência a músicas, escrevendo um pedaço da letra. Assim se consegue até incluir uma trilha sonora na Hqs.

IMAGEM 18 - Utilização do som em *Virus tropical* de Powerpaola

Fonte (*Virus Tropical 3*, Powerpaola)



## ESCOLHA DO FLUXO

O *layout* final de uma história em quadrinhos é a forma em que os quadrinhos estão arranjados na página e também como os seus elementos se organizam dentro de cada quadro. Esta escolha é uma confluência de todos os elementos como enquadramento, ângulo, composição e movimento para ajudar a guiar o olho do leitor. Como McCloud já falou, o olho do leitor é imprevisível, ao tratar-se de um meio que não é instantâneo nem precível. O leitor pode pegá-lo ou deixá-lo quando quiser, ou olhar o fim da história, não se pode garantir que o leitor vai seguir o fluxo que o autor propõe.

Porém, “com experiência você consegue prever com segurança em que eles vão prestar atenção – ou o que os vai distrair – e tirar proveito desse conhecimento” (MCCLLOUD, 2008, p.35)

Existem uns princípios de leitura (no caso de ocidente de cima

para baixo e da esquerda para a direita) que ajudam a organizar as imagens para facilitar a compreensão do leitor e manter a continuidade na leitura. Mas aquilo que alguns teóricos como McCloud defendem é o fato de manter a simplicidade, pois, embora seja importante dominar a técnica, o abuso desta pode confundir ao leitor. Como estamos em um processo de comunicação, o imprescindível é contar a história a serem contada.

“Nos quadrinhos, você pode fazer boa parte do “corte” de antemão, para assegurar que o fluxo de imagens que os leitores vêem seja exatamente o que você quer que eles vejam, na ordem que melhor atinja suas metas narrativas.[...] por enquanto, porém independentemente de você trabalhar na forma impressa, na web ou em ambas, melhorar o fluxo pode ajudar o público a entrar no mundo de sua história e ir de uma ponta a outra sem ser em momento algum distraído pelo mundo exterior.” (MCLOUD, 2008, p.36)

### **3.4. Outras adaptações**

#### **3.4.1. A METAMORFOSE de Franz Kafka por Peter Kuper**

Peter Kuper é um ilustrador e quadrinhista alternativo dos Estados Unidos. Ele publica tiras periódicas e capas em alguns jornais e revistas como *Time*, *The New Yorker* e *The New York Time*, mas é mais conhecido por fundar a revista *World War 3 Illustrated* em 1979 e por a publicação na revista *Mad magazine* da tira *Spy vs. Spy* desde 1997.

Kuper tem um estilo de desenho bem diferenciado,

inspirado no período *underground* das Hqs. Ele tem uma visão política e social muito crítica a qual se vê refletida nas suas tiras e também nas suas obras. Ele publicou uma obra autobiográfica e diversas cadernetas de viagens.

Nos seus quadrinhos é possível encontrar a influência da ilustração, pois ele muitas vezes brinca com as metáforas visuais, com os quadrinhos sem palavras, e compõe as páginas da Hqs combinando os elementos da narrativa sequencial em uma ilustração, como podemos ver em algumas das pranchas na adaptação da *Metamorfose*.

### **Preto/branco para representar o mundo obscuro de Kafka**

A característica mais significativa deste quadrinho, por serem uma adaptação do romance curto de Kafka, a *Metamorfose*, é o uso do preto e branco como paleta de cores únicos, com mais quantidade de preto do que de branco. O tipo de iluminação escolhida para o quadrinho, obscura e com muita sombra, identifica-se com o mundo cru e sombrio que Kafka criou no seu conto, lembrando também da estética expressionista.

Com relação à criação do mundo em uma história em quadrinhos Scott McCloud fala que “escolher a abordagem certa para sua história dependerá das prioridades dessa história.”(MCCLOUD, 2005, p.168). Algumas histórias dependem em grande parte do mundo onde elas acontecem.

Além disso, o estilo dos desenhos, um tanto grotescos e com muitas linhas, cria sensação de sufoco, de mostrar a realidade perturbadora e alterada em que se encontra o personagem, traduzindo para equivalentes gráficos, as descrições que Kafka fez no seu conto.

IMAGEM 19 – Exemplo de o mundo de Kafka



### Identificação do som

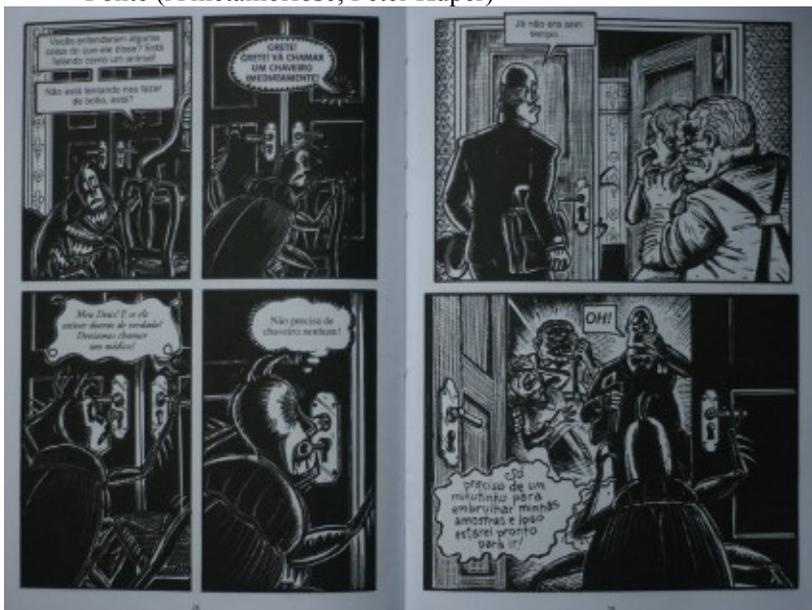
Outro dos elementos característicos desta história em quadrinhos é a diversidade de balões utilizados, cada um deles conectado a um elemento diferente na história. Em muitas histórias em quadrinhos os balões simplesmente contém os diálogos dos personagens, são só um recurso para conter esse texto. Neste quadrinho o autor define um tipo de balão de fala diferente para cada personagem, com umas características gráficas e um leiteramento diferente. Este passa a ser um elemento mais que contribui para a narração.

Esse fato não é aleatório, pois em grande parte da história existem dois pontos de vista principais, a porta do quarto do protagonista Gregor Samsa desde fora e o ponto de vista desde dentro do quarto. Neste segundo ponto de vista, quando aparecem balões de fala do outro lado da porta, são facilmente identificáveis por causa desta diferenciação gráfica entre eles.

Will Eisner explica como “à medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que de simples cercado para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som

à narrativa” (EISNER, 1999, p.27)

### IMAGEM 20- Exemplos de utilização do som Fonte (A metamorfose, Peter Kuper)



### Requadro e recordatórios como forma de expressão

O conto de Franz Kafka cria um mundo e uns personagens muito concretos. Tem emoções muito profundas e isso reflete-se no estilo cheio de recursos expressivos.

Peter Kuper utiliza os elementos da arte sequencial como parte da narrativa mesma. Assim como os balões tem uma função própria na forma de contar a história, o mesmo acontece com o uso do requadro. Várias vezes utiliza quadrinhos de página inteira para dar importância a uma ação, ou a página mesma como metaquadrinho.

Poucas vezes em toda a HQs é utilizado o mesmo tamanho ou forma dos requadros. Com este tipo de tratamento o autor intenta despertar a própria reação do leitor, envolvendo-o emocionalmente na narrativa. Isso também tem consequências no fluxo de leitura do quadrinho.

Algumas das páginas do quadrinho, embora contenham a

informação de um visual, estão compostas lembrando a uma ilustração. O autor utiliza os recordatórios como caligramas, assim passam a formar parte das linhas do “desenho”, por exemplo na figura seguinte.

IMAGEM 21 – Exemplos de página como ilustração  
Fonte (A metamorfose, Peter Kuper)



### 3.4.2. CLARA DOS ANJOS

:Este quadrinho foi adaptado por dois artistas diferentes: o

Wander Antunes, escritor e quadrinhista, fez a adaptação do roteiro e a arte foi criada pelo ilustrador, quadrinhista e aquarelista Marcelo Lelis.

### **A cor para distinguir ambientes e momentos na história**

O artista emprega diferentes tratamentos da cor em diferentes partes da história. Quando está retratando a vida na rua, nos mercados do subúrbio, o dia-a-dia das pessoas, o cotidiano, ele utiliza umas cores mais vivas e mais saturadas. Além disso, o realismo dos cenários, baseados em fotografias e gravuras, faz que eles quase saltem à vida. (exemplo 2)

Lelis explica no final do livro “Pesquisei muito para fazer o livro, apesar de não reproduzir fielmente as imagens. Olhava fixamente para as fotos e procurava me inserir naquele contexto, tentando retratar o Rio de Janeiro dos anos 1920 a partir das minhas impressões.” (LELIS, 2011, p. 107)

Em outro momento da história onde são mostradas as lembranças de um dos protagonistas, o recurso narrativo usado é uma mudança na tonalidade: a cor converte-se quase ao monocromo, a tons de cinza. Ele usa essas imagens como fundo da ação que o protagonista está fazendo, como se ele caminhasse nas suas lembranças. (exemplo 3)

Outra das mudanças quanto à cor é quando Cassi mata o padrinho de Clara. Lá as cores se limitam a preto e branco, o artista utiliza muitas linhas que adicionam emoção à ação. (exemplo 1)

IMAGEM 22 – Exemplos 1, 2 e 3 de utilização da luz  
Fonte (Clara dos Anjos, Lelis)



### Dinamismo a través da planificação e o desenho

O tipo de desenho que Lelis emprega neste quadrinho é muito expressivo, seja pelas expressões mesmo como pelo estilo, um tanto irregular, abundante em linhas. Por meio da quantidade de linhas do desenho ele consegue transmitir sensações, movimentos, emoções, caos, etc.

Além disso, o tipo de planificação é muito cinematográfica, o que ajuda na representação do movimento e na intensidade da ação refletida no quadro.

#### IMAGEM 23 – Exemplo de dinamismo

Fonte: Clara dos Anjos



### 3.4.3. O ALIENISTA

Fábio Moon e Gabriel Bá são dois quadrinhistas brasileiros

muito reconhecidos na atualidade. A maior parte dos seus trabalhos são produzidos para os Estados Unidos, lá eles participam em projetos como “Casanova” ou “*The Umbrella Academy*” e em algumas revistas. Também têm algumas produções no Brasil.

“O alienista” foi feita dentro do programa “Quadrinhando”, uma iniciativa no Brasil que pretende aproximar para as crianças alguns clássicos da literatura por meio da arte sequencial. Eles ganharam o prêmio Jabuti “Didático ou paradidático do ensino fundamental e médio” no ano 2008 por essa adaptação.

O livro contém uma arte muito expressiva e muito específica que pode ser lida tanto por uma criança como por um adulto.

### **Uso da cor: Monocromo para a ambientação da época e manchas de cor**

O quadrinho está inteiramente feito em monocromo, em tonalidades de bege e preto, com aquarela. Nesta forma os artistas conseguem trazer a história para uma época do passado, pois o livro original foi escrito em 1881.

A técnica da aquarela ajuda no tratamento da cor, pois permite criar cenas com muita profundidade com uma mesma cor. Neste caso os fundos estão mais difuminados que os planos principais, muitas vezes não são mais que uns traços vagos e umas manchas de cor, as vezes mais claras, as vezes mais escuras, dependendo da intensidade da cena.

O uso de monocromo, embora parece limitado, na obra é usado com muita graça. O uso de imagens com contraste é uma das ferramentas de expressão na obra. Quando as cenas ganham intensidade o contraste nos quadros aumenta e as imagens se tornam mais escuras. Os jogos com a iluminação ajudam no simbolismo e na criação de ambientes.

IMAGEM 24- Exemplo no uso da cor e a luz  
Fonte: O alienista. Fábio Moon e Gabriel Bá



### **Ação em primeiro plano**

A HQs é rica em detalhes. Embora os desenhos não sejam realistas, eles contêm muito detalhe para ambientar a época em que a história aconteceu. As localizações, as roupas e os complementos que enchem a cena estão todos inspirados nesse período e mostram um estudo prévio do contexto.

Os autores utilizam uma técnica para dirigir o olhar do leitor: separam a cena em diversas camadas que diferem-se entre si pelo uso mais intenso da cor preta. Assim, os personagens tem mais preto que os cenários, embora algumas vezes, quando alguma parte do cenário é importante, também tem mais quantidade de preto.

Há uma distinção quanto aos desenhos de cada quadro: os elementos mais importantes, como os personagens ou as ações em primeiro plano estão desenhadas com um nível de detalhe mais alto quanto aos cenários e as localizações no fundo, que estão desenhadas mais vagamente, só para sugerir que estão lá.

Neste exemplo a seguir podemos perceber que conforme mais profundidade na cena menos detalhe existe.

IMAGEM 25 – Exemplo de cenário

Fonte: O alienista



## Uso regular do requadro

O layout da obra é clássico. A maioria dos requadros são quadrados e estão dispostos um detrás do outro. Há alguns retangulares e algumas variações no tamanho, mas a sensação total da obra é de equilíbrio e regularidade. Por causa disso, nos momentos em que o requadro não tem linha o significado é muito mais potente, pois quebra totalmente a estabilidade da obra. Isso acontece por exemplo na página seguinte, quando D. Evarista e Simão se reencontram.

IMAGEM 26 – Exemplo de uso do requadro  
Fonte: O alienista, Gabriel Ba, Fabio Moon



#### 4. OS VAGABUNDOS ILUMINADOS

Paralelamente a esta pesquisa e como complemento à ela, foi feita a adaptação do primeiro capítulo de *Os vagabundos iluminados* de Jack Kerouac. A intenção é de aplicar nessa adaptação os conceitos e as conclusões desta pesquisa teórica.

No final desta seção estão todos os documentos aos que se faz referência, por ordem cronológica de criação. Encontra-se um resumo da obra, dois roteiros e dois *layouts* e as pranchas de aquarela digitalizadas.

Ao longo da análise aparecem algumas imagens do processo de trabalho e algumas das pranchas finais do capítulo.

A metodologia de trabalho foi organizada com base nas 5 escolhas de Scott McCloud e é assim como vai ser apresentada nesta seção.

##### **Escolha do momento**

O primeiro tratamento da informação foi fazer um resumo da obra, com a intenção de destacar os elementos essenciais desta.

Depois, focalizando a atenção no primeiro capítulo, aquele a serem adaptado, criou-se o roteiro. Foi neste passo onde alguns fragmentos do capítulo foram mantidos na adaptação, mas outros, de menos relevância na história, foram eliminados. No caso do roteiro é preciso especificar que o roteirista e o artista são a mesma pessoa, então as descrições dos quadros não são muito detalhadas, pois eu tinha a ideia na cabeça então só escrevi as descrições como guia para não esquecer.

O processo de produção do roteiro foi paralelo ao do *layout*. Era preciso fazer os desenhos ao mesmo tempo para ajudar a mente a conceber o *layout* que estava sendo descrito no roteiro. Depois do primeiro roteiro e a conseqüente análise do primeiro *layout* foram precisas algumas modificações no roteiro e a criação de um segundo *layout*, pois o fluxo de leitura não estava muito bem definido. “A escolha do fluxo consiste parcialmente em remover os obstáculos do caminho, na busca por uma experiência de leitura suave” (MCCLOUD, 2008, p.34). Mudando as posições de alguns requadros e a ação desenhada no interior conseguiu-se dirigir a atenção do leitor de uma

forma mais eficiente.

### **Escolha do enquadramento**

Eu resolvi iniciar a história com uma sucessão de planos desde um plano geral até um primeiro plano do personagem, para apresentá-lo.

Este capítulo da Hqs não contém muita ação, mais contém mais diálogos, por isso muitos dos planos são primeiros planos dos dois personagens alternados e planos gerais do vagão para situar eles no espaço.

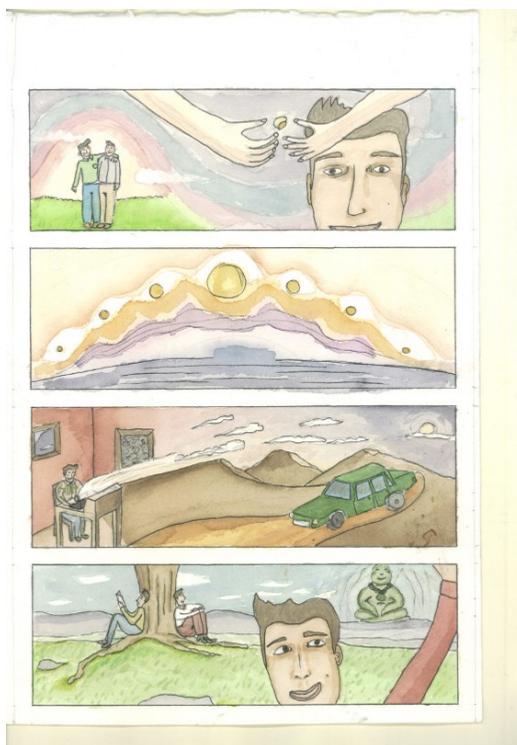
A obra tem grande conteúdo descritivo e muitas cenas relativas aos pensamentos e lembranças do autor/narrador. Essa é uma das características principais da escritura de Kerouac e esse é um dos desafios a enfrentar-se na adaptação para quadrinhos do romance. Linda Hutcheon afirma que “Até mesmo as mídias televisiva, cinematográfica e dramática têm dificuldade com essa dimensão, pois quando a realidade psíquica é mostrada, em vez de contada, ela deve tornar-se manifesta no campo material para ser percebida pelo público.” (2011, p. 38). Por causa das limitações da mídia na hora de representar os fragmentos onde a ação não é presente, precisa-se de criatividade e de uma boa aplicação das técnicas narrativas para a representação destes. Um dos exemplos no capítulo é a prancha nº 5. A parte correspondente no texto original é a seguinte:

“Eu era muito devoto naquele tempo e praticava minha devoção religiosa quase à perfeição. Mas, com o tempo, acabei ficando um pouco hipócrita em relação à minha pregação, além de me sentir um pouco cansado e cético. Porque agora estou tão velho e tão neutro... Mas naquele tempo eu realmente acreditava na caridade e na gentileza e na humildade e no zelo e na tranquilidade neutra e na sabedoria e no êxtase, e acreditava ser um antigo bhikku com roupas modernas vagando pelo mundo

(geralmente percorrendo o imenso arco triangular de Nova York até a Cidade do México e até São Francisco) para fazer girar a roda do Verdadeiro Significado, ou Dharma, e conquistar méritos próprios para me transformar em um futuro Buda (Despertado) e em futuro Herói no Paraíso.” (KEROUAC, 2011, p. 8-9)

Na hora de representá-lo na história em quadrinhos a decisão tomada foi criar quatro quadrinhos abstractos, a través da transição “Non Sequitur”, com imagens que tiveram algum simbolismo relacionado com os términos dos quais se fala no texto original. O resultado final foi:

IMAGEM 27 – Prancha 5, criação própria



### **Escolha das palavras**

Nas Hqs o uso da palavra é um complemento para a imagem para transmitir a informação. No caso deste capítulo, eu resolvi incluir todos os momentos onde o diálogo acontece, porque a ação é toda em um vagão de trem e é bem pausada. O diálogo neste caso é um elemento que ajuda a trazer a ação para adiante.

Também é importante destacar o fato de que a história tem bastantes recordatórios. Por ser uma história contada em primeira pessoa, que fala de pensamentos e de reflexões espirituais, achei necessária a existência desses recordatórios que ajudam a contar a história. Todo o conteúdo que ela tem era bem difícil de representar só com imagens. Como podemos ver no capítulo, não acontece muita ação, a maioria do conteúdo vem da mente do narrador.

Na primeira página, no canto superior esquerdo, aparece uma máquina de datilografar de onde sai o primeiro recordatório. Deste modo faz-se referência a uma voz narradora na história, que depois descobriremos que é a do personagem principal.

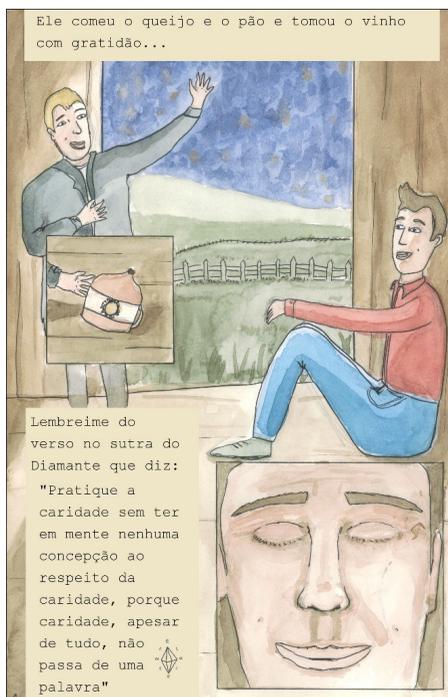
### **Escolha do fluxo**

O propósito das escolhas feitas ao respeito do fluxo e guiar o olho do leitor na leitura do quadrinho como o quadrinhista propõe. Isso inclui como os quadros são arranjados na página e como as imagens são arranjadas dentro deles.

Cada uma das pranchas deste capítulo combinam quadros de 7 x 7 centímetros ou panorâmicas com planos gerais, neste caso do vagão do trem.

Os planos gerais não ficam enquadrados, ocupam a página toda e não tem borda. Os requadros menores ficam dentro deles, ocupando áreas da imagem que não são significativas (como a parede no fundo). Essa escolha foi feita porque a história original não esta contada de uma forma convencional. Eu achei que seria bom oferecer ao leitor, em cada página, um plano geral em um quadro grande, para deixar ele vagar pela imagem e ter tempo para refletir sobre os pensamentos propostos.

IMAGEM 28 – Prancha nº 4, produção própria



### **Escolha das imagens**

Para começar a desenhar foi preciso fazer um estudo do contexto da obra e do autor, pois a minha adaptação está baseada também na mesma época, a qual, ao mesmo tempo, é bastante determinante na obra e na forma de escrever do autor. Por isso é importante adequar-se bem a ela.

Primeiro eu fiz um estudo de alguns objetos que iam aparecer na obra, como os trens dos anos 50 nos Estados Unidos, da companhia Southern Pacific, que aparecem no romance. Também algumas marcas de tabaco e vinho.

A continuação seguem os estudos realizados por mim, baseados em imagens de arquivo, procuradas na Internet, incluídas em um painel semântico no apêndice do trabalho.

### **INDUMENTÁRIA**

A ideia foi procurar roupas da época dos anos 50, para criar a indumentária dos personagens. Embora o tipo de desenho seja bem simples, é importante que a combinação de roupas seja correta para a época, ou ao menos, que não destaque pela incoerência.

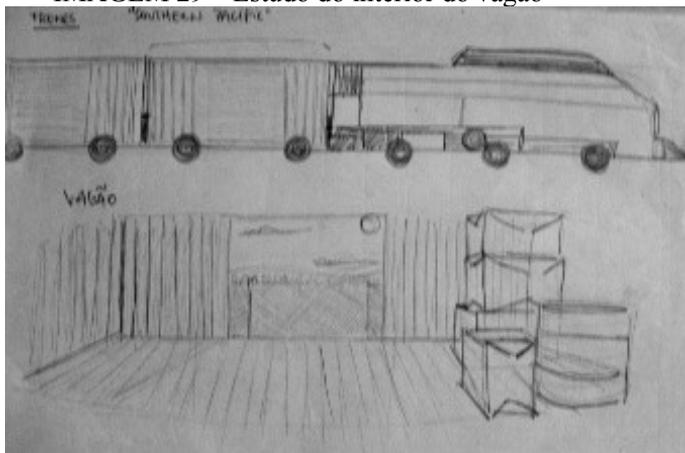
## IMAGEM 28- ESTUDO DA INDUMENTÁRIA



## LOCALIZAÇÕES

Quanto às localizações, coletei algumas imagens de referência para os cenários e as panorâmicas de cidades, para próximos capítulos, mas para este só foi preciso estudar o interior do vagão, que é onde acontece a ação maioritariamente.

## IMAGEM 29 – Estudo do interior do vagão



## ESTILO DOS RECORDATÓRIOS

Uma das escolhas estilísticas mais característica que realizei foi o uso de papéis datilografados com a fonte Courier New para os recordatórios. A ideia referenciada no início da obra é de que todos os recordatórios estão saindo da máquina de escrever do autor/protagonista. O Jack Kerouac escrevia os seus textos com uma máquina de datilografar *Underwood*. Por isso a escolha dessa fonte típica das máquinas de datilografar.

## ESTUDO DOS PERSONAGENS

Embora o livro tem bastantes personagens recorrentes, neste capítulo o único que vai aparecer depois é o Ray. Além dele, o outro personagem não tem nem nome, vamos chamá-lo de “o sujeitinho” como o autor fez.

IMAGEM 30 – Estudo personagem “sujeitinho”





Para a criação do Ray procurei imagens reais do Jack Kerouac, pois o livro está inspirado na sua vida. Eu tentei fazer um personagem que se assemelhasse ao escritor, peguei os traços principais dele, como é o cabelo e o nariz.

IMAGEM 31 -Estudo do personagem Ray



Como neste capítulo não acontece muita ação achei bom criar um personagem bastante diferenciado do Ray, para não criar confusão. No livro ele é descrito como magro e pequeno, então na minha mente apareceu uma pessoa que parecesse um pouco fraca. Eu tentei mostrar isso dele, junto com o seu caráter reservado, não muito expressivo.

#### **CAPA E CONTRACAPA**

Para a capa simplesmente escolhi uma das imagens significativas do quadrinho e recortei-a. Na verdade, acho que pode ser uma boa capa para o primeiro capítulo. Se a obra fosse toda publicada em um volume, eu escolheria para a capa uma imagem que refletisse melhor o conteúdo, ou que tivesse algum dos outros personagens principais. Porém, neste caso achei que não tinha sentido utilizar uma imagem que não tivesse coerência com o resto do capítulo. Para a contracapa o orientador me recomendou que eu escolhesse uma imagem das aquarelas. Finalmente colocamos a do trem. Achei boa essa imagem com o trem e a paisagem porque, ao ser o final do livro, uma imagem aberta da espaço ao leitor após a leitura.

#### **ESCOLHA DA ARTE: a aquarela**

A escolha da arte é subjetivo e pessoal em uma obra de quadrinhos. Neste caso desde o início o projeto foi desenvolvido para

ser criado em aquarela. Pelo tipo de pintura que é e pela sua qualidade de cambiante e de “viva” achei interessante trabalhar com ela. A história fala da aleatoriedade do mundo onde as pessoas tendem a não querer aceitar, apegando-se a outras pessoas ou coisas. Neste caso, eu achei curioso o uso da aquarela, um tipo de pintura que em cada camada adiciona novos sentidos. Além disso, enquanto a aquarela não está seca, ela termina de distribuir-se sozinha, pelo efeito da gravidade sobre a água com que se mistura a pintura.

Na história são utilizadas diferentes técnicas. Os céus mudam durante a história, porque o vagão está em movimento, e esse foi um bom momento para experimentar diferentes técnicas no céu.

## 4.1. Documentação da adaptação

### Resumo da obra

O livro conta as aventuras do Ray Smith, um jovem escritor de Carolina do Norte que passa a sua vida viajando de uma parte a outra dos Estados Unidos, de Nova York até São Francisco, passando as vezes por Carolina do Norte e Cidade do México. Além de ser escritor, é poeta, mochileiro, filósofo e adora encontrar-se com os seus amigos, ouvir jazz e beber. Viver no momento, de forma espontânea, meditando e refletindo, Ray, um personagem inspirado no mesmo escritor Jack Kerouac, tenta encontrar o significado da vida a través das crenças e os textos budistas.

O relato, em primeira pessoa, inicia quando o Ray pega um trem de carga em direção à Santa Bárbara e aí ele conhece um andarilho curioso com quem passa a noite conversando. Após a curiosa viagem junto ao homem, surpreso pela sua simples compaixão pela vida, que lhe faz lembrar do seu “budismo”, Ray escolhe um nome para descrevê-lo: “Vagabundo Iluminado”, e a partir daí ele começa a falar sobre os outros “Vagabundos Iluminados” que conheceu ao longo da sua vida.

Em São Francisco, na semana seguinte do encontro com o primeiro “Vagabundo”, Ray conheceu ao Japhy Ryder em uma leitura de poesia na *Gallery Six* e é admirado pela sua compreensão pela vida e por ele mesmo (como pessoa). Japhy é um poeta, estudioso oriental e budista que vive a vida da forma mais simples e humilde e com quem o Ray compartilha muitas conversas, estudos, festas e até orgias.

Japhy, é também um grande montanhista e propõe ao Ray para escalar o Matternorn com o seu amigo Henry Morley. Nessa excursão o Ray descobre o prazer de estar em contato com a natureza, o silêncio e a paz que lhe traz caminhar tranquilamente com os amigos, fazer esforço físico, gritar no vazio e inventar *haikais* no momento, descrevendo o que vêem em seus olhos. É outra forma de curtir a vida além da festa, a bebida e a loucura.

Quando voltam da excursão o Ray descobre que um amigo se suicidou e isso faz com que ele inicie uma viagem para Carolina do Norte para reencontrar a sua família. É uma viagem longa, passando por México, e o Ray tem tanta vontade de estrada e conversação que incluso desce de um ônibus para pegar carona na estrada. Trata-se de um caminho cheio de meditação, misticismo e revelações sobre si mesmo.

Ray percebe constantemente a incompreensão das pessoas, especialmente da sua família, sobre a sua concepção da vida: algo sem sentido, cheio de sofrimento mas ao mesmo tempo livre e maravilhosa. Depois de um tempo na casa da sua mãe, Ray decide voltar para Califórnia para reunir-se com Japhy e outros amigos, que estão passando um tempo juntos no rancho de Sean Monahan em *Corte Madera*.

Nesse tempo na casa do seu amigo, Ray aprende sobre a vida de lenhador com a ajuda do Japhy, que foi criado nesse mundo. Além disso as celebrações e reuniões de amigos são comuns nessa casa, mas o Japhy e o Ray ficam cansados delas bem cedo. Durante a última festa, quando o Japhy vai partir para o Japão para um mosteiro budista, ele e o Ray escapam para fazer a última caminhada pela montanha juntos. Aí o Japhy aconselha o Ray de passar o verão no *Desolation Mount* como guarda-florestal, um trabalho que ele já tinha feito antes.

Japhy vai embora e o Ray vai no *Desolation Mount* para trabalhar. Ele passa lá o verão sozinho, em uma casinha no topo da montanha, admirando a natureza, meditando, escrevendo e em busca de si mesmo.

## **Roteiro versão 1**

### PÁGINA 1

1 (toda a página, sem quadro)

Vinheta grande que ocupa toda a página, temos um plano geral do trem indo para direita. Ele fica no terço de embaixo. No fundo os prédios da cidade, um pouco longe. Uma neblina gris faz perceber a poluição da cidade. Entre os prédios e o trem tem uma "verja" de ferro "rovellada". É o extraradio da cidade, tem que ter um estilo assim um pouco grunge. O trem é de carga, também "rovellat", cor escura. No vagão do meio a porta está aberta e olhamos um bulto na parte direita.

RECORDATORIO: Uma manhã de setembro de 1955...

2 (Embaixo a esquerda, recuado)

Estamos mais perto do vagão, praticamente a porta toda ocupa o quadrinho. Tem algumas caixas dentro. Deitado na direita vemos um cara vestido com camisa e jeans, tem os braços sob a sua cabeça, e embaixo tem uma mochila (sacola) escura. Ele tem os cabelos escuros (tiene com un tupe). De trás, a outra porta também fica aberta e podemos ver um pouco da paisagem (ainda extra radio da cidade, alguns prédios longe, tons de cinza).

3 (Embaixo metade)

O mesmo plano mas mais perto. A cabeça do Ray está na direita, no fundo a porta de trás do vagão e um céu cheio de núvens. A cidade ainda está no fundo, bem longe. Tons cinza.

RECORDATÓRIO: (compartido com o quadro 4) "Espero chegar amanhã a São Francisco"

4 (Embaixo direita)

Primeiro plano do Ray. Vista tranquila, ele está olhando para o céu. A cara cortada, aparece desde a metade da boca a metade do cabelo. Ele tem um tupe.

### PÁGINA 2

1 (Acima esquerda) Plano parecido ao 3, a contraluz entra um homem no vagão.

2 (Acima meio) Plano meio do homem. Ele é magro e tem os cabelos brancos, compridos e não penteados. Ele tem roupas velhas e uma

trouxinha. Ele tem cara de surpreso por encontrar mais alguém no vagão, é cara de surpreso porque ele parece que queria ficar sozinho e tranquilo.

3 (Acima direita) O cara se sentando do lado oposto ao Ray. Se acomodando entre as caixas e se cobrendo com uma coberta. Ele é bem magro e pequeno.

4 (meio da página) O Ray e o sujeitinho estão sentados no vagão, o plano (é uma panorâmica).

5 (Embaixo esquerda)

Meio plano do Ray

"Acho que vou precisar de uma garrafa de vinho Tokay para aguantar o frio"

6 (Embaixo meio)

Ray voltando no vagão (plano geral vemos o sujeitinho e com a porta do vagão do lado direito, por onde entra o Ray com uma sacola na mão), volta como correndo, cansado.

RAY: Que tal um pouco de vinho para se aquecer? Você não quer um pouco de pão e queijo para comer com as sardinhas?

7 (embaixo direita)

Plano meio do sujeitinho sentado de pernas cruzadas, parece triste, tem nas mãos o seu jantar, que é deplorável: uma latinha de sardinhas.

SUJEITINHO: "Pode crer"

### PÁGINA 3

1 Ocupa meia página. Plano geral. Vemos todo o vagão carregado e eles jantando sem falar com o outro, o Ray está oferecendo a ele o queijo e o vagabundo está bebendo o vinho, estão compartilhando. Agora é noite no vagão, as cores são mais escuras.

RECORDATÓRIO (meio/embaixo direita): "Lembreime do verso no Sutra do Diamante que diz: "Pratique a caridade sem ter em mente nenhuma concepção a respeito da caridade, porque caridade, apesar de tudo, não passa de uma palavra"

2 (esquerda embaixo)

Plano detalhe duma mão pegando a garrafa de vinho.

3 (esquerda metade)

Plano primeiro do vagabundo comendo as sardinhas com pão, contente.

#### PÁGINA 4

1 Panorâmica acima: (eles falando) (é uma panorâmica mais ocupa só um quarto da página)

2 (meio esquerda)

Plano completo do sujeitinho sentado, ele está em movimento se aproximando a sua trouxa, que está na sua direita. O sujeitinho saca uma tirinha de papel da sua trouxinha.

3 (meio metade)

Um plano praticamente igual ao anterior, um pouco mais perto, as pernas ficam cortadas, mas ali o sujeitinho está lendo o papelzinho que tiró da trouxinha. Tem expressão calmada.

4 (meio direita)

O Ray está do lado direito da situação. Plano meio dele. Olha interessado ao sujeitinho. Da para perceber que ele vai perguntar alguma coisa.

5 (ocupa a meia página de embaixo) Sem quadrinho.

Os dois sentados falando. O vagão está iluminado, mais na verdade não tem nenhuma fonte concreta de luz (a lua) O Ray está perguntando ele sobre o papelzinho. Meio sorrindo, interessado.

RAY: "Onde foi que você arrumou isso?"

SUJEITINHO: "É uma prece de Santa Tereza anunciando que ela retornaria à Terra depois da sua morte por meio de uma chuva de rosas. Tirei de uma revista em Los Angeles. Sempre a carregue comigo."

RAY(num balão diferente): "E você sempre se agacha dentro de um vagão de trem de carga e fica lendo?"

SUJEITINHO(num balão diferente): "Praticamente todo dia."

RECORDATÔRIO: "E esse foi o primeiro Vagabundo do Darma que eu conheci."

## PÁGINA 5

1 (acima esquerda)

RECORDATÓRIO: "Quando chegamos a Santa Barbara dei adeus ao sujeitinho e fui para a praia a passar a noite."

Plano meio do Ray sentado com um fogo na frente, ele está cozinhando umas salchichas, tem uma lata de macarrão com molho do lado.

2 (acima metade)

Esta bebendo vinho ou tem uma garrafa do lado também. É praticamente o mesmo plano.

3 (acima direita)

O mesmo plano, as pernas dele e uma mão que se ajuda a levantar. Ele esta se parando para ir para a agua.

4 (meio esquerda)

Plano geral desde dentro do mar. O fogo está no cantinho direito acima do plano, e o Ray está se aproximando a agua. O ceu brilha cheio de estrelas e a lua ilumina um poco a escena. Tem reflexo da lua na agua.

5 (meio metade)

Plano do Ray, mais de perto, como se a cámara se aproximasse na mesma linha que o plano anterior. O Ray está olhando para o céu. Tem um sorriso na cara.

6 (meio direita)

Primero plano do Ray com o céu estrelado no fundo. Ele sorrie.

BALÃO DE PENSAMENTO (sai um pouco do quadro): "Bom, Ray, só faltam mais alguns quilômetros. Você conseguiu de novo."

7 (toda a parte de embaixo)

Vemos o mesmo plano que no quadro 4. O Ray em diferentes posições/acções, fazendo referência ao passo do tempo. Vemos ele (de esquerda a direita) mergulhado, pulando na areia, sentado do lado do fogo.

## PÁGINA 6

1 (Acima esquerda)

Plano outra vez na frente do fogão. Ele sentado mirando para a frente com as pernas cruzadas.

2 (Acima metade)

Mesmo plano que o anterior mas ele mirando para o céu.

BALÃO DE PENSAMENTO: "O que vai acontecer comigo daqui para a frente?"

3 (Acima direita)

Mesmo plano que o anterior mais ele comendo as salchichas diretamente da ponta dos espetos

4 (Meio esquerda)

Mesmo plano que o anterior mais ele comendo com uma colher o macarrão e a carne de porco das latas.

BALÃO DE PENSAMENTO: "E quantos grãos de areia existirão nesta praia?"

5 (meio metade)

Mesmo plano que o anterior mais ele se limpando a boca com a mão.

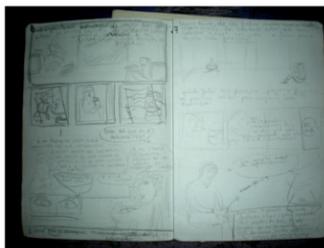
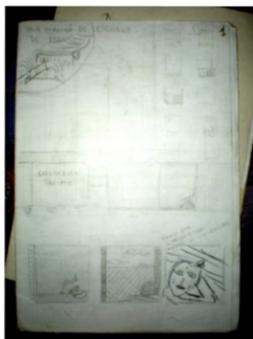
BALÃO DE PENSAMENTO: "Ora, tantos grãos de areia como estrelas no céu"

6 (meio direita)

7 Toda a parte de embaixo, e sem quadro. O Ray deitado do lado do fogão dormendo e o céu de estrelas detrás dos outros 6 quadros de acima.

FIM DO CAPÍTULO 1

# Layout versão 1



## Roteiro versão 2

### pagina1

1. Quadrinho toda a página. Paisagem urbana, uma rodovia com trenes e Los Angeles no fundo. Ja vemos o treno em questao, onde o Ray estará depois. Podemos ver sobre a cidade uma nuvem zinha de contaminação.

Recordatôrio acima: Em um dia qualquer do final de setembro de 1955 em Los Angeles...

No canto esquerdo acima, antes do recordatôrio, temos um circulo e dentro umas mãos estão escrevendo numa máquina de escrever, para fazer referência ao tempo presente do autor escrevendo a historia, e justificar o tempo primeira pessoa passado que se usa nos recordatôrios.

TODOS OS RECORDATÔRIOS ESCRITOS EM LETRA COURIER NEW (SE ENCONTRASSE UMA MÁQUINA DE ESCREVER, MELHOR QUE COM COMPUTADOR), para dar esse jeito de antigo ao "texto"

2. Embaixo esquerda: portão do treno e vemos um menino deitado. No fondo o outro portão está aberto e vemos detrás a cidade.
3. Embaixo meio: o mesmo plano que o anterior mas mais perto do menino. Estamos detrás dele.
4. Embaixo direita: Contraplano. Primer plano do Ray. Apresentação da personagem. Ele está relaxado. Balão de pensamento: Será que chego hoje à noite a Santa Bárbara? (Ainda não tenho certeza de como vão ser os balões, se vão ser balões mesmo ou um texto acima do quadrinho diferenciado do recordatôrio.

Recodatôrio: Eu pretendia pegar uma carona desde lá até Sao Francisco no dia seguinte.

### Pagina2

1. Recordatôrio para toda a página: Em algum lugar perto de Camarillo...

Acima esquerda: Desde dentro vemos a porta do vagão, um cara se aproxima na penumbra

2. Acima metade: Plano meio do cara que está entrando no treno, um pouco mais perto do anterior.
3. Acima direita: Plano desde dentro do vagão, como o 2 da página 1. O sujeitinho está se sentando no lado esquerdo do vagão, o Ray continua deitado no lado direito.

4. Mitade da página, ocupa de esquerda a direita: Plano geral de dentro do vagão, mantendo o ponto de vista no mesmo lado que o anterior. Esse va a ser o ponto de vista normal do vagão, so fizeremos contra plano para prestar atenção a alguns detalhes. Plano geral, vemos o cara deitado no chão, apoiando a cabeça na sua trouxinha. Vemos uma onomatopeia entrando pelo portão, com o som piii piii! O apito indica que o treno vai sair. Embaixo do quadrinho um recordatório fala: O treno retomou o seu caminho no frio da noite
5. Embaixo esquerda: Contraplano do Ray. Pensamento: Na próxima cidade vou pegar uma garrafa de vinho Tokay... Quadrinho circular.
6. Plano do portão. O Ray está fora, está perguntando para o sujeitinho, apoiado na porta:  
Balão: Que tal um pouco de vinho para se aquecer?
7. O mesmo plano mais perto. O sujeitinho responde.  
Balão: Pode crer.

### Página3.

Recordatório: Quando eu voltei, o sujeitinho estava de frente para uma refeição deplorável...

1. Acima panorâmica: As pernas cruzadas do sujeitinho e a sua refeição. Somente tem uma lata de sardinhas. Esta na metade do plano. Da para sentir que é bem pouco.
2. Mitade panorâmica: Cara do sujeitinho (primer plano) na esquerda, cara do Ray na direita. Balões:  
- Ray: Que tal um pouco de pão e vinho? (o balão ocupa parte do quadrinho de acima).  
- Sujeitinho: Pode crer.
3. Embaixo (os 2 últimos quartos da página): Um quadrinho partido. O ray na parte esquerda comprando o queijo numa loja, o Ray na parte direita entrando num ônibus. É o mesmo cenário, como se o ônibus estivesse fora da loja, só que o personagem nas 2 situações é o mesmo, Ray. As cores aqui vao ser tipo monocromo, tono sepia, para mostrar que é uma lembrança.

### Página4.

1. Ocupa meia página. Plano geral. Vemos todo o vagão

cargado e eles jantando sem falar com o outro, o Ray está oferecendo a ele o queijo e o vagabundo está bebendo o vinho, estão compartilhando. Agora é noite no vagão, as cores são mais escuras.

RECORDATÓRIO (meio/embaixo direita): "Lembreime do verso no Sutra do Diamante que diz: "Pratique a caridade sem ter em mente nenhuma concepção a respeito da caridade, porque caridade, apesar de tudo, não passa de uma palavra"

2. (esquerda embaixo)

Plano detalle duma mão pegando a garrafa de vinho.

3. (esquerda metade)

Plano primeiro do vagabundo comendo as sardinhas com pão, contente.

#### Página 5.

1. Recordatório: Eu era muito devoto naquele tempo, realmente acreditava na caridade e na gentileza e na humanidade  
 Quadrinho panorâmico 1r quarto da página: O ray com amigos, rindo, umas mãos juntas, uma bruma mística ao redor destas imagens.
2. Recordatório: (continua o texto anterior) e no zelo, e na tranquilidade neutra, e na sabedoria, e no êxtase  
 Quadrinho panorâmico 2n quarto da página: Uma imagen abstracta, como uma línea do horizonte e umas bolas de luz que brincam com ela, similar a um nascer do sol, intentando transmitir sensação de paz e êxtase.
3. Recordatório: (continua o texto anterior) e acreditava ser um antigo bikkhu com roupas modernas  
 Quadrinho panorâmico 3r quarto da página: O Ray parado no lado esquerdo, imaginando. Saem umas linhas da sua cabeça que guiam para a sua imaginação, ele se ve, vestido como buddha, sentado num carro que umas crianças dirigem. Ele carrega uma trouxinha.
4. Recordatório: (continua o texto anterior) fazendo méritos próprios para me transformar em um futuro Buda  
 Quadrinho panorâmico 4rto quarto da página: Uma espiral de imaginação, colorida, sai do canto esquerdo acima, da máquina de escrever do Ray (como se ele estivesse escrevendo). Sai de ai para embaixo e para o lado direito, onde no final, vemos o Ray sentado em posição de Buda, e caracterizado como tal. A

imagem está cheia das "coisas" que ele faz para chegar a ser Buda, está escrevendo, aparecem uns livros, aparece natureza, trenes, estrelas, música...

Página6,

1. Panorâmica acima: (eles falando) (é uma panorâmica mais ocupa só um quarto da página)
2. (meio esquerda) Plano completo do sujeitinho sentado, ele está em movimento se aproximando a sua trouxa, que está na sua direita. O sujeitinho saca uma tirinha de papel da sua trouxinha.
3. (meio metade)  
Um plano praticamente igual ao anterior, um pouco mais perto, as pernas ficam cortadas, mas ali o sujeitinho está lendo o papelzinho que tiró da trouxinha. Tem expressão calmada.<sup>7</sup>
4. (meio direita)  
O Ray está do lado direito da situação. Plano meio dele. Olha interessado ao sujeitinho. Da para perceber que ele vai perguntar alguma coisa.
5. (ocupa a meia página de embaixo) Sem quadrinho.  
Os dois sentados falando. O vagão está iluminado, mais na verdade não tem nenhuma fonte concreta de luz (a lua) O Ray está perguntando ele sobre o papelzinho. Meio sorrindo, interessado.  
RAY: "Onde foi que você arrumou isso?"  
SUJEITINHO: "É uma prece de Santa Tereza anunciando que ela retornaria à Terra depois da sua morte por meio de uma chuva de rosas. Tirei de uma revista em Los Angeles. Sempre a carrego comigo."  
RAY(num balão diferente): "E você sempre se agacha dentro de um vagão de trem de carga e fica lendo?"  
SUJEITINHO(num balão diferente): "Praticamente todo dia."  
RECORDATÓRIO: "E esse foi o primeiro Vagabundo do Darma que eu conheci."

Página 7

RECORDATÓRIO: "Depois disso ele não falou muito mais, foi bastante reservado em relação à sua religião e falou

pouco da sua vida pessoa"

1. Panorâmica dum tren na noite.
2. Plano meio do sujeitinho.  
SUJEITINHO: "O midnight ghost?"
3. Plano meio do sujeitinho.  
SUJEITINHO: "Nós, vagabundos, chamamos de Midnight ghost pela velocidade que ele pega de los Angeles a São Francisco
4. Plano geral do vagão. O sujeitinho e Ray estão conversando.  
SUJEITINHO: "Aquele troço voa rápido demais"  
RAY: "130 km/h"

Página 8

RECORDATÓRIO: "Depois disso eu fui para a praia a passar a noite"

1. O Ray chegando a uma praia vacia, em meio de duas de areia, iluminada pela lua.  
RECORDATÓRIO: "Cozinhei salchichas, esquentei uma lata de macarrão e bebi o vinho e enxutei uma das melhores noites da minha vida, completamente sozinho e livre, embaixo dum céu cheio de estrelas virgens"
2. O Ray frente a uma fogueira bebendo. Do lado e embaixo do recordatório, há uma máquina de escrever de onde sai o texto. Esta máquina esta relacionada com o tercer quadrinho, pois surge de uma das montanhas.
3. Plano cenital da praia, vemos toda a paisagem. O Ray está dentro da agua parado, observando a noite.

Página 9

RECORDATÓRIO: "Deixei a comida esfriar um pouco para saborear mais vinho e os meus pensamentos"

1. Panorâmica do Ray na praia. A intenção e dar sensação da solitude onde ele se encontra, está na natureza salvagem, livre da sociedade.
2. Plano meio do Ray comendo
3. Plano meio do Ray comendo
4. Plano meio do Ray com cara de curiosidade  
BALÃO DE PENSAMENTO: "O que vai acontecer comigo daqui para a frente"
5. Plano meio do Ray bebendo vinho.  
BALÃO DE PENSAMENTO: "E quantos grãos de areia

existirão nesta praia?"

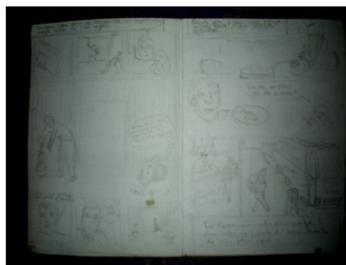
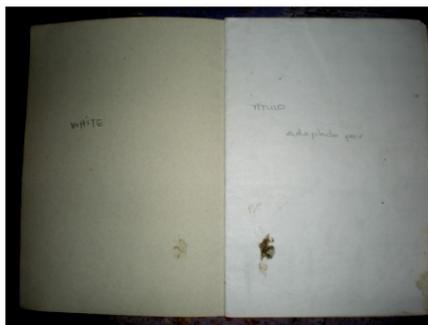
6. Plano meio do Ray se aproximando à fogueira, descendo o corpo.

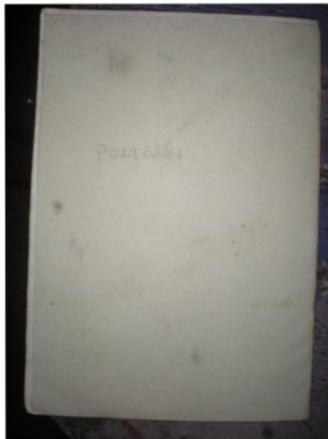
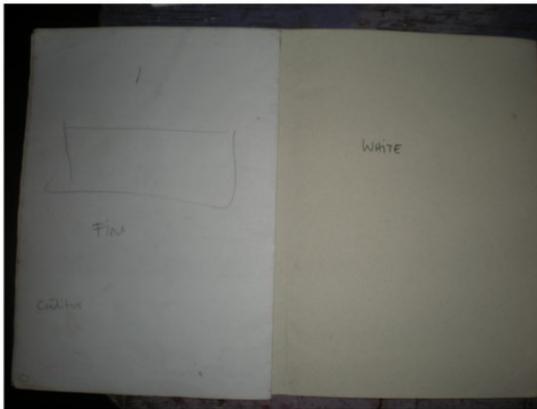
BALÃO DE PENSAMENTO: "Ora, tantos grãos de areia quanto estrelas no céu"

7. Plano do Ray jogando água no fogo.
8. Plano geral da noite, a paisagem. Não tem mais fogo e o Ray está dormindo

RECORDATÓRIO: " antes de uma noite de bom e merecido sonho"

## Layout versão 2









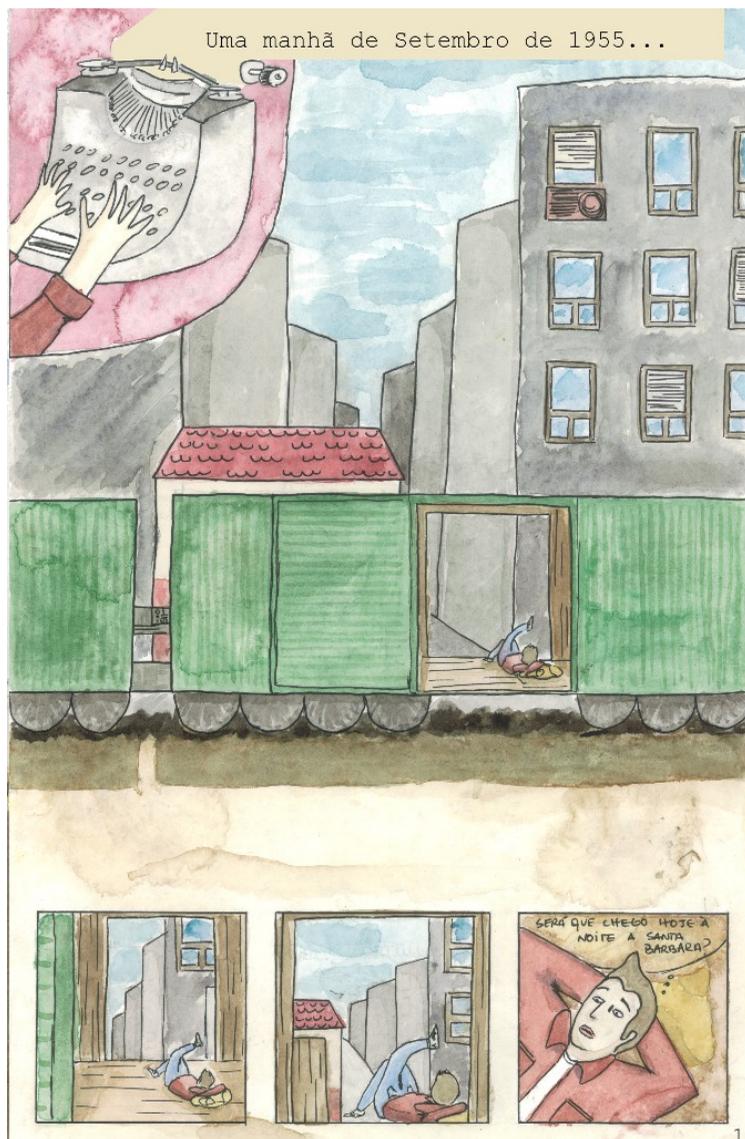
# Os vagabundos iluminados

Jack Kerouac

**adaptado por**  
**Diana Tejero**



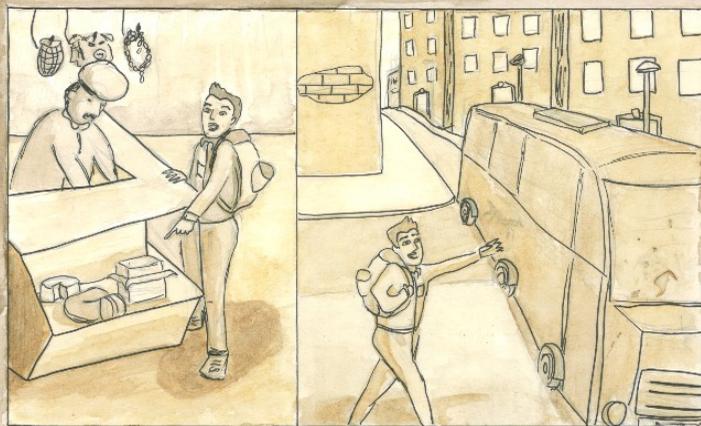
1.



Em algum lugar perto de Camarillo um  
sujeitinho magro subiu no meu vagão...

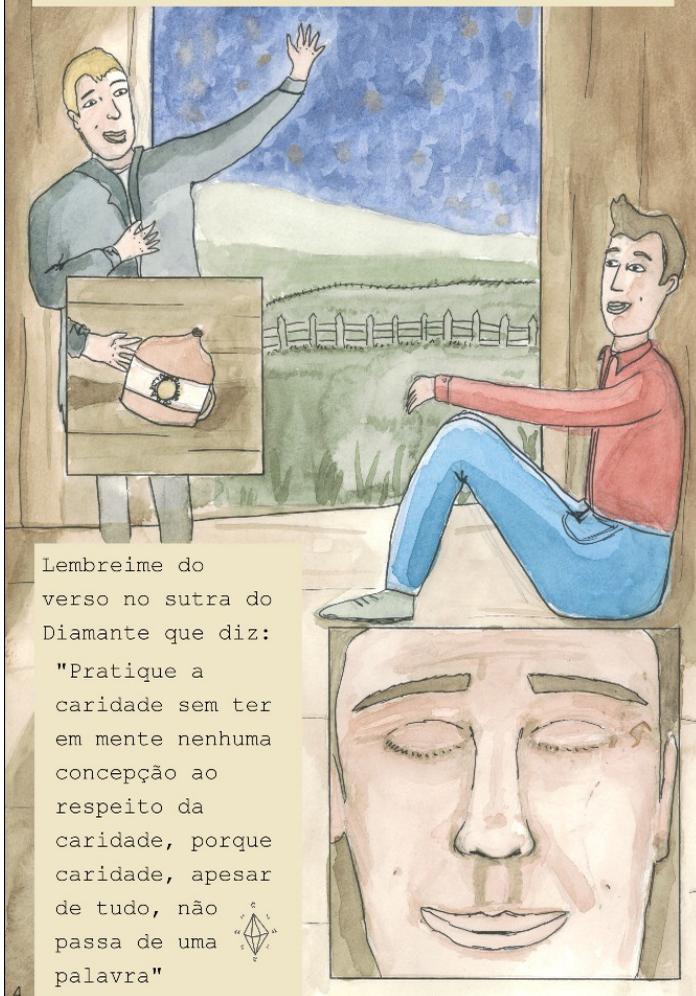


Quando voltei o sujeitinho  
estava sentado frente a uma  
refeição deplorável...



Eu tinha comprado um queijo três dias antes na  
Cidade de México antes de vir para aqui.

Ele comeu o queijo e o pão e tomou o vinho  
com gratidão...



Eu era muito devoto naquele tempo, realmente acreditava na caridade e na gentileza e na humanidade e no zelo e na tranquilidade neutra



e na sabedoria e no éxtase e acreditava ser um



antigo bikkhu com roupas modernas fazendo méritos



próprios para me transformar em um futuro buda.



O sujeitinho no vagão de carga deu forma a todas as minhas crenças ao se aquecer com o vinho e conversar.



Depois disso ele não falou muito mais, foi bastante reservado em relação à sua religião e falou pouco da sua vida pessoal.



Depois disso eu fui para a praia a passar a noite.



Cozinei salchichas, esquentei uma lata de macarrão e bebi o vinho e enxutei uma das



melhores noites da minha vida, completamente sozinho e livre, embaixo de um céu cheio de estrelas virgens



Deixei a comida esfriar um pouco para saborear mais vinho e meus pensamentos...



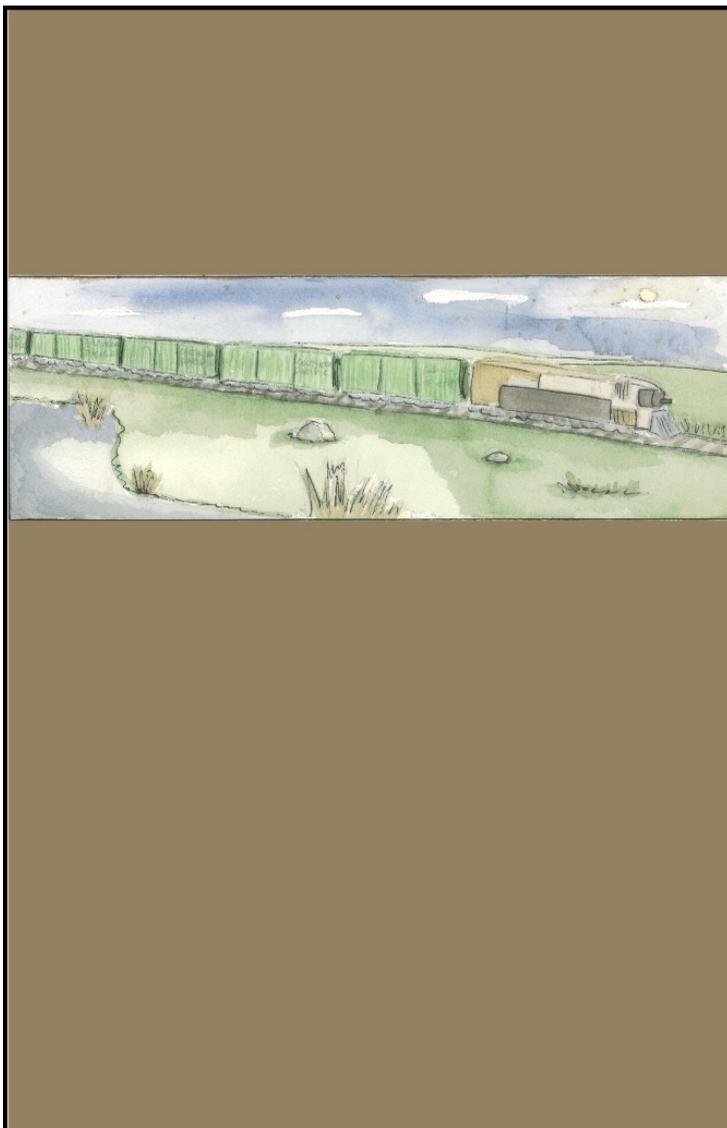
antes de uma noite de bom e merecido sonho.



fim

Adaptação realizada como Trabalho de conclusão do curso de Design na Universidade Federal de Santa Catarina. Baseado no romance original *Dharma bums* de Jack Kerouac.

Florianópolis 2013.2



## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As Hqs estão agora em um momento de bastante atividade e de grandes possibilidades quanto à expressão. Durante a realização deste trabalho descobri como evoluíram ao longo da sua história e como chegaram até a sua situação atual. Fiquei impressionada pela sua trajetória o que me motivou muito para conhecer como aconteceu esta evolução das tiras cômicas até as *graphic novels*.

Ao descobrir esse potencial das Hqs de contar histórias mais complexas, a ideia do projeto evoluiu de uma série de ilustrações para o romance Os vagabundos iluminados para uma proposta de adaptação literária. Adoro a literatura, quando leio uma obra varias vezes, tenho a sensação de que é muito difícil sentir o mesmo que senti na primeira vez, e da mesma forma cada leitura traz algo novo. Pensando na adaptação do romance, me veio à mente a ideia de que poderia ser possível fazer a alguém que leu o livro experimentar essa sensação outra vez ao ler a Hqs que eu estou produzindo. Além disso, pareceu-me uma forma interessante de ampliar o público alvo de leitura de uma obra ou autor. Não existe nenhuma intenção de substituir à literatura, mas pensei que o fato de adaptar abria as portas a um autor a “re-escrever” com quadrinhos alguma obra que lhe inspirasse, ou ao público leitor a ter acesso, em outro formato, a histórias contadas em obras literárias.

As Hqs se tornaram mais um meio de comunicação. Durante a sua história tiveram que conviver com outros meios como o cinema ou a televisão, se influenciando reciprocamente uns a outros. No caso do design gráfico, encontrei algumas semelhanças com a forma pela qual as mensagens são transmitidas. Tanto o design como os quadrinhos trabalham com imagens, textos e símbolos organizados para transmitir uma mensagem. A forma de comunicar-se é por meio de uma imagem que sintetiza um conceito; no caso das Hqs, de uma sequência de imagens. Além disso, normalmente as Hqs nascem da vontade de um autor de contar uma história na qual o leitor tem um papel ativo.

O design gráfico também está presente na criação de uma Hqs. As técnicas de composição de imagem, a diagramação e a criação do *layout* final são influenciadas pela forma de comunicar

do design gráfico, ajudando a simplificar e facilitar a compreensão da mensagem. Acho que entre as Hqs e o design gráfico existe uma relação estreita, pois um influencia ao outro. As técnicas narrativas das Hqs podem complementar em alguns casos ao design gráfico, na hora de conectar imagens entre si.

Com relação à parte artística, a linguagem do design gráfico pode ter grande importância. Os autores nem sempre aprofundam nesse aspecto, mas na realidade, no momento da criação do “mundo” dos quadrinhos, o autor pode ser “quase” um historiador do design. As histórias passam em épocas, em locais existentes ou imaginários e tem que existir alguns elementos que o leitor saiba como identificar. Por meio de uma pesquisa sobre a cultura da época, sobre a indumentária e a aparência dos locais e os objetos comuns no entorno dos personagens é possível desenhar uma arte “adequada” ao contexto. Este é um dos caminhos que este trabalho poderia tomar no futuro. Por exemplo, na minha adaptação eu desenhei uma máquina de datilografar inspirada na máquina *Underwood* que o Jack Kerouac utilizava. A época da geração *beat* é muito característica e seria muito interessante realizar uma pesquisa mais aprofundada na hora de desenhar os elementos da história.

Tenho que admitir que desenvolvendo este PCC aprendi muitas coisas novas sobre Hqs, por meio das teorias dos quadrinhistas Will Eisner e Scott McCloud, nas quais está baseada a minha investigação. Fazer o primeiro capítulo de *Os vagabundos iluminados* foi um desafio para mim, mas agora é também uma motivação para continuar fazendo a adaptação e seguir evoluindo com as histórias em quadrinhos e a aquarela, até, talvez completar o livro.

## REFERÊNCIAS

KEROUAC, Jack. **Los vagabundos del Dharma**. Tradução Mariano Antolín Rato. 6ª ed. Barcelona: Anagrama, 2009. ISBN 9788433966728

KEROUAC, Jack. **Os vagabundos iluminados**. Tradução Ana Ban. 1ª ed. Porto Alegre: L&PM, 2011. ISBN 9788525413642

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial** Tradução Luís Carlos Borges. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. ISBN 8533610688

EISNER, Will. **Narrativas gráficas. Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. Tradução Leandro Luigi del Manto. 2ª ed. São Paulo: Devir, 2008 ISBN 8575323625

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. Tradução Roger Maioli dos Santos. 1ª ed. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda, 2008. ISBN 9788576800262

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. 1ª ed. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda, 2005. ISBN 8589384632

GARCÍA, Santiago. **La novela gráfica**. 1ª ed. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2010. ISBN 9788492769308

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução André Cechinel. 1ª ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011. ISBN 9788532805423

KUPER, Peter. **A metamorfose / Franz Kafka**. Adaptado por Peter Kuper. Tradução Cris Siqueira. 1ª ed. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004. ISBN 8576160390

DE MOYA, Álvaro. **História da história em quadrinhos**. 2ª ed. São Paulo: L&PM, 1993. ISBN 8511220348

MOON, Fábio; BÁ, Gabriel. **O alienista / Machado de Assis**. Adaptado por Fábio Moon e Gabriel Bá. 1ª ed. Rio de Janeiro: Agir, 2007. ISBN 978852200769

QUELLA-GUYOT, Didier. **A história em quadrinhos**. Tradução Maria Stela Gonçalves e Adail Ubirajara Sobral. 1ª ed. São Paulo: Loyola, 1994. ISBN 2220031713

LELIS Marcelo; ANTUNES; Wander. **Clara dos Anjos / Lima Barreto**. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. ISBN 9788535919530

## APÊNDICE A- Capítulo 1 Os vagabundos iluminados

Em um dia qualquer do final de setembro de 1955, bem ao meio-dia, peguei um trem de carga que saía de Los Angeles, subi em um vagão aberto e deitei com a cabeça apoiada na minha sacola, com os joelhos cruzados, e fiquei contemplando as nuvens enquanto viajava em direção ao norte, para Santa Bárbara. Era uma linha local e eu pretendia dormir aquela noite em Santa Bárbara e pegar uma outra linha local até San Luis Obispo na manhã seguinte ou então uma linha de carga de primeira classe direto até São Francisco às sete da noite. Em algum lugar perto de Camarillo, onde Charlie Parker tinha ficado louco e depois relaxara até recuperar a saúde, um sujeitinho magro subiu no meu vagão quando o trem entrou em um desvio para deixar um outro comboio passar e pareceu surpreso ao me ver ali. Acomodou-se na outra ponta do vagão aberto e deitou no chão, de frente para mim, com a cabeça apoiada na trouxinha miserável que carregava e não disse nada. O apito tocou algumas vezes, depois de o trem de carga que ia em direção ao leste acabar de passar à toda pela via principal, e retomou seu caminho bem quando o ar já ia ficando mais frio e a névoa que soprava do mar começava a cobrir os vales quentes perto da costa. Tanto o sujeitinho quanto eu, depois de tentativas frustradas de nos acomodar sobre o aço frio com nossas cobertas, levantamos e começamos a andar de um lado para o outro, pulando e agitando os braços, cada um na sua ponta do vagão. Logo o trem pegou outro desvio e entrou em uma cidadezinha de beira de ferrovia e percebi que precisaria de uma garrafa de vinho Tokay para conseguir agüentar o anoitecer frio até Santa Bárbara. “Será que você pode olhar minha bolsa enquanto eu vou até ali comprar uma garrafa de vinho?” “Pode crer.”

Pulei do vagão e atravessei a rodovia 101 correndo até a loja e comprei, além do vinho, um pouco de pão e algumas balas. Voltei correndo para o trem de carga que ainda ia demorar mais quinze minutos para sair daquele cenário, agora ensolarado e quente. Mas já estava bem no fim da

tarde e com certeza logo esfriaria. O sujeitinho estava sentado de pernas cruzadas na ponta dele, de frente para uma refeição deplorável que consistia em uma lata de sardinhas. Fiquei com pena, fui até lá e disse: “Que tal um pouco de vinho para se aquecer? Você não quer um pouco de pão e queijo para comer com as sardinhas?”.

“Pode crer.” A voz saía de algum lugar distante dentro dele, uma vozinha contida e meiga que tinha medo ou não estava com vontade de se afirmar. Eu tinha comprado um queijo três dias antes, na Cidade do México, antes da longa viagem barata de ônibus para atravessar três mil longos quilômetros por Zacatecas e Durango e Chihuahua até a fronteira em El Paso. Ele comeu o queijo e o pão e tomou o vinho com gosto e gratidão. Fiquei contente. Lembrei-me do verso no Sutra do Diamante que diz: “Pratique a caridade sem ter em mente nenhuma concepção a respeito da caridade, porque caridade, apesar de tudo, não passa de uma palavra”. Eu era muito devoto naquele tempo e praticava minha devoção religiosa quase à perfeição. Mas, com o tempo, acabei ficando um pouco hipócrita em relação à minha pregação, além de me sentir um pouco cansado e cético. Porque agora estou tão velho e tão neutro... Mas naquele tempo eu realmente acreditava na caridade e na gentileza e na humildade e no zelo e na tranqüilidade neutra e na sabedoria e no êxtase, e acreditava ser um antigo bhikku com roupas modernas vagando pelo mundo (geralmente percorrendo o imenso arco triangular de Nova York até a Cidade do México e até São Francisco) para fazer girar a roda do Verdadeiro Significado, ou Darma, e conquistar méritos próprios para me transformar em um futuro Buda (Despertado) e em futuro Herói no Paraíso. Ainda não tinha conhecido Japhy Ryder, isso aconteceria na semana seguinte, nem tinha ouvido falar de nada parecido com “Vagabundos do Darma” apesar de naquele tempo eu ser um perfeito Vagabundo do Darma e me considerar um andarilho religioso.

O sujeitinho no vagão de carga deu forma a todas as minhas crenças ao se aquecer com o vinho e conversar e no final sacar uma tirinha de papel que continha uma prece de Santa Tereza anunciando que, depois de sua morte, ela retornaria à Terra por meio de uma chuva de rosas vinda do céu, para

sempre, para todas as criaturas vivas.

“Onde foi que você arrumou isso?”, perguntei.

“Ah, tirei de uma revista de uma sala de leitura em Los Angeles há uns anos. Sempre a carrego comigo.”

“E você sempre se agacha dentro de um vagão de trem de carga e fica lendo?”

“Praticamente todo dia.” Depois disso, ele não falou mais quase nada, não estendeu o assunto sobre Santa Tereza, foi bastante reservado em relação à sua religião e falou muito pouco a respeito da sua vida pessoal. É aquele tipo de sujeitinho quieto e magro em quem ninguém presta muita atenção quando está em um lugar barra-pesada, se estiver em um bairro nobre então, nem pensar. Se um guarda o mandasse circular, ele circulava, e desaparecia, e se fiscais de carga estivessem no pátio de manobra quando um trem de carga encostasse, muito provavelmente não perceberiam o homenzinho escondido nos arbustos que pulava para dentro de um vagão em meio às sombras. Quando falei que planejava pegar o Zipper\*, trem de carga de primeira classe, na noite seguinte, respondeu: “Ah, você está falando do Midnight Ghost\*?”

“É assim que você chama o Zipper?”

“Você deve ter trabalhado naquela linha.”

“Trabalhei mesmo, cuidava dos freios na ferrovia do Pacífico Sul.”

“Bom, nós vagabundos chamamos de Midnight Ghost porque a gente sobe em Los Angeles e ninguém mais te vê até a manhã seguinte, quando chega a São Francisco, porque aquele troço voa rápido demais.”

“Cento e trinta quilômetros por hora nos trechos retos.”

“É isso aí, mas fica frio demais à noite quando a gente está voando pela costa ao norte de Gaviota e perto de Surf.”

“Surf, isso mesmo, e depois as montanhas ao sul de Margarita.”

“Margarita, isso mesmo, mas acho que já andei naquele Midnight Ghost mais vezes do que dá para contar.”

“Quantos anos faz que você não vai para casa?”

“Já faz tanto tempo que eu nem conto mais. Eu vim de Ohio.”

Mas o trem começou a andar, o vento ficou frio e enevoado outra vez, e passamos a hora e meia seguinte fazendo tudo que podíamos fazer e imaginar para não congelar nem bater os dentes demais. Eu me encolhi e meditei sobre o calor, o verdadeiro calor de Deus, para obviar o frio; daí comecei a pular para cima e para baixo e a agitar os braços e as pernas e a cantar. Mas o sujeitinho tinha mais paciência do que eu e só ficava lá deitado a maior parte do tempo, ruminando seus pensamentos desolados e amargos. Meus dentes batiam, meus lábios estavam azuis. Quando escureceu, enxergamos com alívio as montanhas bem conhecidas de Santa Bárbara tomar forma e logo já tínhamos parado e estávamos ao lado dos trilhos, aquecidos pela noite quente e estrelada.

\* Midnight Ghost: fantasma da meia-noite. (N. do T.)

Dei adeus ao sujeitinho de Santa Tereza no cruzamento onde descemos e fui para a praia passar a noite sobre a areia com meus cobertores, entrei areia adentro e parei ao sopé de um rochedo, onde os guardas não poderiam me ver nem me mandar embora. Cozinhei salsichas espetadas em galhos recém-cortados sobre o carvão de uma grande fogueira, e esquentei uma lata de macarrão com molho de queijo nos espaços ardentes entre brasas, e bebi o vinho que acabara de comprar, e exultei em uma das noites mais agradáveis da minha vida. Entrei na água até os joelhos e me agachei um pouco e fiquei lá olhando para o céu noturno esplendoroso, o universo de escuridão e de diamantes da Avalokitesvara com suas dez maravilhas. “Bom, Ray”, digo, contente, “só faltam mais alguns quilômetros. Você conseguiu de novo.” Feliz, só com meu calção de banho, descalço, com os cabelos desgrelhados, na escuridão avermelhada pelo fogo, cantando, bebendo vinho, cuspidando, correndo, pulando – isso sim é que é viver. Completamente sozinho e livre na areia macia da praia com o suspiro do mar bem ali, as estrelas virgens calorosas e falopianas refletindo nas embarrigadas águas fluidas do canal externo. E se o metal das latas estiver pelando e não for possível segurá-las com as mãos, é só usar as velhas e boas luvas industriais, só isso. Deixei a comida esfriar um pouco para saborear mais vinho e meus pensamentos. Fiquei sentado sobre a areia com as pernas

cruzadas e contemplei minha vida. Bom, pronto, e que diferença fazia? “O que vai acontecer comigo daqui para a frente?”

Daí o vinho começou a atuar sobre as minhas papilas gustativas e não demorou muito até que precisasse atacar as salsichas, abocanhando-as diretamente da ponta dos espetos, e mastiga mastiga, e caí de boca em cima das duas latas deliciosas com a velha e boa colher de medida, engolindo fartas porções de feijão e carne de porco quentes, ou de macarrão com molho que chiava de tão apimentado, e provavelmente

com um pouco de areia na mistura. “E quantos grãos de areia existirão nesta praia?” Penso. “Ora, tantos grãos de areia quanto estrelas no céu!”, (mastiga mastiga) e sendo assim, “Quantos seres humanos já existiram, aliás, quantas criaturas vivas já existiram, desde antes da *menor* parte do tempo que não tem início? Porque, opa, acho que seria preciso calcular o número de grãos de areia desta praia e de estrelas no céu, em cada um dos dez mil cosmos gigantescos, o que daria um número de grãos de areia incomputáveis pela IBM e Burroughs também, e é por isso mesmo que eu não faço idéia” (trago de vinho), “não sei direito, mas deve ser uns zilhões de sextilhões de trilhões elevados à enésima potência e multiplicados pelo número inumerável de rosas que Santa Tereza, tão gentil, e aquele velhinho benévolo estão jogando neste minuto na sua cabeça, junto com lírios”.

Então, refeição terminada, limpei a boca com minha bandana vermelha, lavei a louça no mar salgado, chutei uns montinhos de areia, dei uma volta, enxuguei, guardei, enfiei a velha e boa colher dentro da trouxa salgada e me enrolei no cobertor para uma noite de bom e merecido sono. Acordei no meio da noite: “Quê? Onde estou, que jogo de basquete eterno é este que as meninas estão jogando aqui do meu lado na minha boa e velha morada da vida, a casa não está pegando fogo, está?”, mas é só o murmúrio contínuo das ondas da maré alta que vão se aglomerando cada vez mais perto da minha cama de cobertores. “Serei tão resistente quanto a concha de um caracol”, e volto a dormir e sonho que enquanto durmo acabo com três fatias de pão ao relento... “Ah, pobres idéias que um homem tem, e um homem

sozinho na praia, e Deus observando com atenção e sorrindo...”, eu diria. E sonhei com a minha casa de muito tempo atrás na Nova Inglaterra, meus gatinhos tentando me seguir por mil quilômetros na estrada que atravessava a América, e minha mãe com uma trouxa nas costas, e meu pai correndo atrás do trem efêmero e impossível de pegar, e sonhei que acordei em um amanhecer cinzento, vi, cheirei (porque tinha visto todo o horizonte se transformar como se um assistente de cenário tivesse corrido para colocá-lo de volta no lugar e fazer com que eu acreditasse em sua realidade), e voltei a dormir, virando-me para o lado. “É sempre a mesma coisa”, ouvi minha voz dizer no vazio que é tão fácil de abraçar durante o sono.

## APÊNDICE B – Painei Semântico



